

**BEAR**sion 100

# INDICE

DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA EMPRESA .....	3
Nombre .....	3
Actividad empresarial .....	3
Sedes .....	3
Organigrama .....	3
Organización del personal en los proyectos .....	4
Empleados .....	4
Gestión de la información .....	5
DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS DISPONIBLES EN LA EMPRESA .....	6
Sede en Málaga .....	6
CTO .....	6
Departamento de Finanzas .....	6
Departamento de Recursos Humanos .....	6
Departamento de Proyectos .....	7
Departamento de Marketing .....	8
Departamento Site managers .....	8
Departamento comercial .....	8
DESCRIPCIÓN DE LOS REQUISITOS PARA LA APLICACIÓN .....	9
MeetProyect .....	9
Tipos de usuarios .....	9-10
Procesos de la aplicación .....	10
BIBLIOGRAFÍA .....	12

# DESCRIPCIÓN DETALLADA DE LA EMPRESA

Nombre:

BEArsion 100

Actividad empresarial:

Consultoría informática

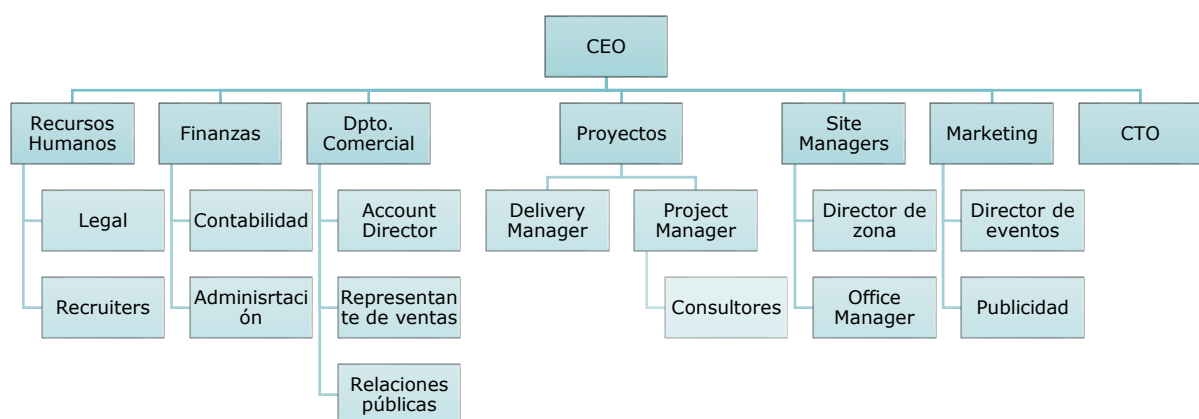
Empresa dedicada a la gestión internacional, gestión de activos de software, desarrollo de software y computación en la nube, además de ser una empresa de subcontratación. Se centra en tres pilares fundamentales: el sector privado, el sector público y las entidades financieras. Cada uno con un equipo dedicado exclusivamente al sector que le corresponde.

Sedes:

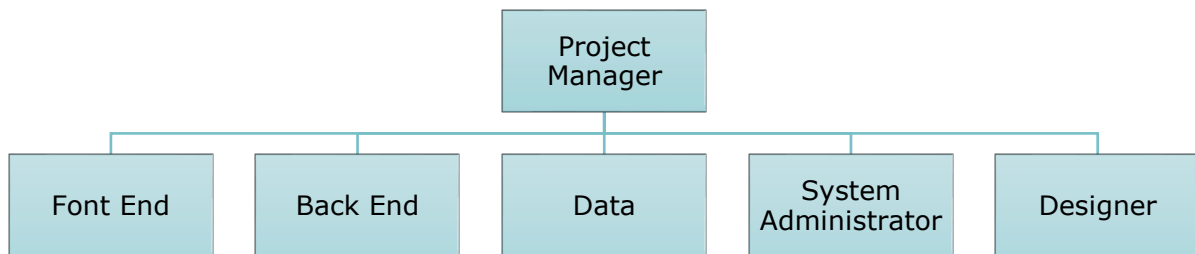
La sede central de BEArsion 100 se encuentra en Dublín, y cuenta con varias oficinas repartidas por el globo: Irlanda, Belfast (Reino Unido), Bangalore (India) y Málaga (España) entre las más importantes.

Actualmente, y pese a la existencia de oficinas, el trabajo se hace casi en su totalidad a distancia.

Organigrama:



## Organización del personal en los proyectos:



## Número de empleados, ocupación de estos:

BEArsion 100 cuenta con unos dos mil empleados, de los cuales al menos cien trabajan para la sede de Málaga, en España.

La empresa dispone de numerosos equipos, que a su vez, son multidisciplinados: cuentan con personal perteneciente a distintas sedes y se organizan por proyectos, es decir, cada proyecto existente se nutrirá de los recursos que sea necesario.

Por ejemplo: un proyecto de una aplicación de dashboards online contará con:

- Scrum Master
- Senior React Developer
- Junior React Developer
- 2 Senior Data Engineer
- Administrador Devops

A su vez se generan subdepartamentos que organizan a los tipos de consultores, por ejemplo: el departamento de Front End organiza a todos los desarrolladores de JavaScript, React, Angular, etc., el departamento de Back End, a los desarrolladores de Python, Java, C++, etc. y así con todos los departamentos correspondientes.

## Gestión actual de la información:

Cuando la empresa comenzó a formarse y contaba con muchos menos empleados, y a su vez con aún pocos clientes y proyectos, BEArsion 100 podía guardar todos los datos de éstos en una base de datos gestionada por los propios trabajadores, dónde también se podía actualizar el estado y avance del proyecto o proyectos en desarrollo, así como los datos de los socios y las tarifas a emplear en los trabajos.

Hoy en día la empresa cuenta con demasiados empleados, clientes, proyectos en desarrollo, proyectos ya acabados, etc. para poder seguir manteniendo el método de almacenamiento de datos que se usaba con los comienzos de la empresa.

Es por lo que actualmente la gestión de la información se ha organizado de manera que cada departamento puede contar con un software específico para organizar los datos que maneja o a los que necesita acceder sin necesidad de interferir en la información de otro departamento, ahorrando también así que se modifiquen o se puedan borrar datos que realmente no era necesario que estuvieran expuestos.

## DESCRIPCIÓN DE LOS RECURSOS DISPONIBLES EN LA EMPRESA

La sede situada en Málaga de la empresa BEArsion 100 es relativamente amplia. Cuenta con un salón de actos, que se utiliza para reuniones, conferencias, presentaciones de la empresa... Actualmente, casi todo el trabajo se realiza mediante home office, es decir, teletrabajando, aunque las oficinas de Málaga cuentan con suficiente capacidad para albergar a los 100 trabajadores de la empresa. BEArsion 100 proporciona a cada empleado con un smartphone, portátil y monitores adicionales para facilitar el trabajo remoto.

En lo cuanto a los diferentes softwares que la empresa pone a disposición de los empleados, como ya se mencionó anteriormente, cada departamento cuenta con los programas y softwares que necesitan para que todo funcione correctamente:

Para empezar, el **CTO** regula y supervisa el software que se debe utilizar y los equipos disponibles para ello. También se controlan de manera centralizada todas las actualizaciones que recibe Windows 11 y Microsoft Office, ya que son dos de los softwares principales que utiliza la empresa.

Si fuera necesario instalar algún software externo o ajeno a la empresa, se debe pedir un permiso especial a través de una herramienta de tickets interna, en la que un administrador de sistemas contactará con el usuario e instalará la aplicación es cuestión si procede. De esta forma se protege la integridad de los equipos y de la red interna de la empresa. Todo esto está regulado por un programa llamado "Software Center".

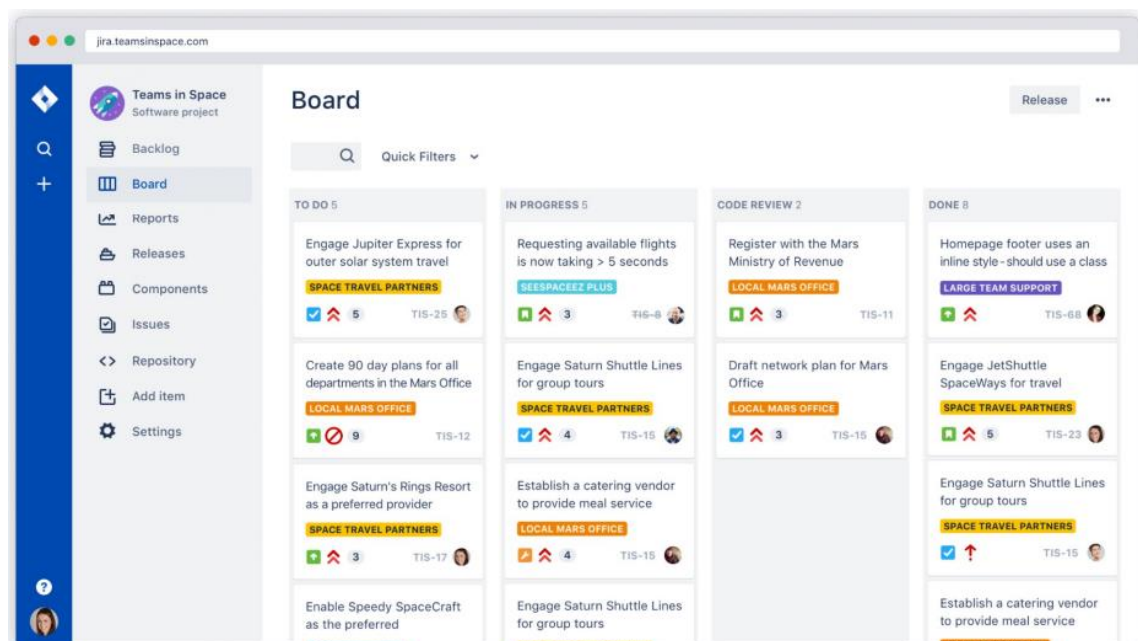
El departamento de **finanzas** utiliza Navision, un programa que permite realizar todas las gestiones administrativas y contables. Además, se utilizan módulos inhouse que permite automatizar la gestión de las facturas que se realizan a los clientes. Dichas facturas se controlan mediante timesheet: cada empleado introduce el tiempo que ha estado trabajando en cada proyecto y cuando el sistema tiene los datos de todos los participantes en éste, calcula automáticamente, mediante las variables del tiempo y el precio que tiene asignado cada consultor en cada proyecto, cuál es el precio que corresponde facturar al cliente.

En Recursos Humanos (**RRHH**) el grado de informatización no es tan elevado: el programa más utilizado el Microsoft Excel, donde los integrantes del departamento comparten hojas de Excel a través de SharePoints y éstas se van actualizando a mano.

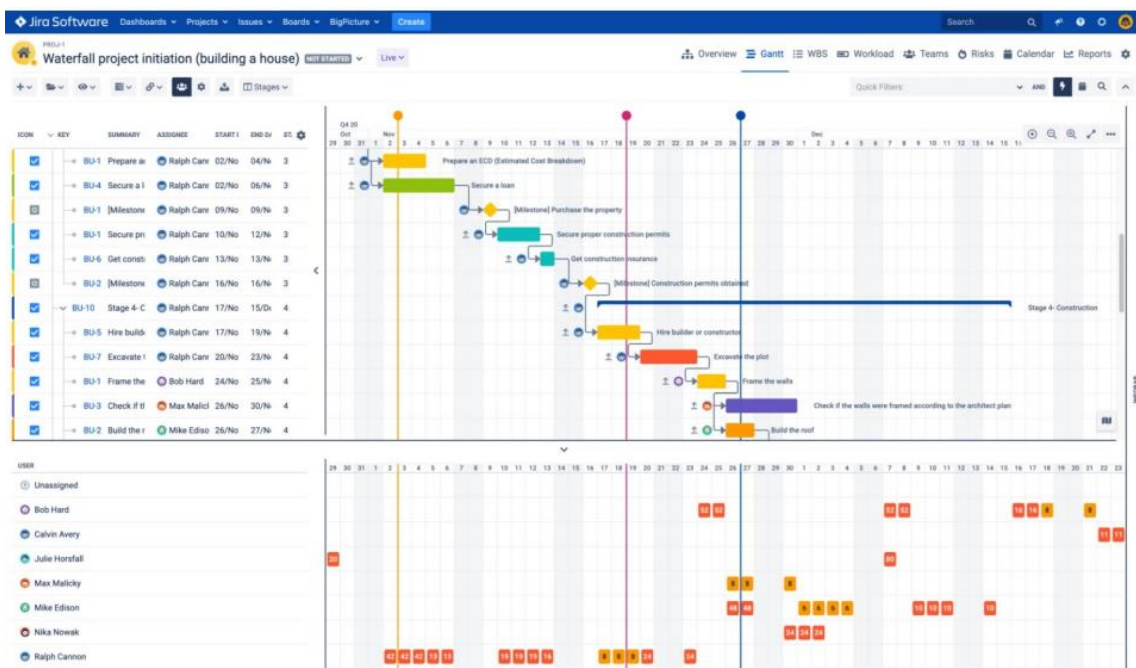
En el departamento de **proyectos**, el software más utilizado es Jira-Confluence. Este programa permite la generación de tickets con el trabajo (dividido, por partes) que hay que realizar y organizarlo de manera eficiente: los tickets se agrupan dentro de determinados subgrupos (desarrollo, prioridad, proceso...) y se estima el tiempo que será necesario para completar cada tarea.

En la siguiente imagen se puede ver un ejemplo de cómo quedan organizados los tickets dependiendo de su estado, que puede ser:

- TO DO: pendiente de realizar
- IN PROGRESS: se está trabajando el él
- CODE REVIEW: el equipo está validando la solución aportada
- DONE: ticket resuelto



Esta organización es de gran utilidad no sólo para la gestión diaria de los equipos por parte del Scrum Master, sino que además sirve para comprobar en cualquier momento cuál es el estado del proyecto (ver si hay un retraso en algún apartado, dónde hay más incidencias, dónde sería necesario eventualmente algún tipo de ayuda o refuerzo, etc.) mediante diagramas de Gantt: estos diagramas son utilizados como herramientas de gestión de proyecto en la que se puede ver la planificación.



En **Marketing** y **Site Managers** la informatización es muy limitada o nula: en el primero solamente se utiliza Microsoft Office, mientras que en el otro no utilizan ningún tipo de informatización. Estos son los encargados de administrar las oficinas y permiten que el resto de la empresa pueda trabajar con normalidad. El director de zona suele encontrarse entre los Project Managers y RRHH a la hora de administrar sus recursos locales.

El **departamento comercial** necesita una aplicación para poder recibir y gestionar las peticiones de proyectos de los clientes y encontrar posibles conexiones con los proyectos ya ofertados o con las empresas u ofertantes dispuestos a llevar a cabo la idea. Es aquí donde se usará la aplicación que vamos a desarrollar a continuación.



El nuevo software permite al cliente especificar exactamente cuáles son sus requisitos, desde una simple idea aproximada hasta una idea con hasta el más mínimo detalle del producto o software a llevar a cabo (la gama concreta de colores a utilizar, qué debe hacer la aplicación y cómo lo debe llevar a cabo, en qué lenguaje de programación debe estar escrita, etc.). La aplicación realiza una búsqueda entre los consultores que en ese momento no están realizando ningún proyecto o pueden hacer más de un proyecto a la vez y que también encajen con la descripción o las características que ha pedido el cliente. El siguiente paso es comprobar si se cumplen los requisitos y si la idea del solicitante se puede llevar a cabo.

## DESCRIPCIÓN DE LOS REQUISITOS PARA LA APLICACIÓN

La aplicación que se va a desarrollar, **MeetProyect**, surgió gracias a las sugerencias de varios clientes que contactaron con BEArsion100 explicando su idea de software ideal a la hora de desarrollar sus proyectos o ideas de proyectos: una aplicación en la que los clientes expresen sus pedidos y puedan participar en los proyectos de forma activa. Las opciones actuales para realizar las peticiones de los proyectos a la empresa encargada no permiten al cliente o empresa-cliente la participación activa en el producto que desean adquirir, de manera que el procedimiento clásico actual es el siguiente: primero, una petición de idea o proyecto a la empresa desarrolladora, después, la admisión y desarrollo de dicho proyecto (aplicación, programa, web...) a la empresa en cuestión, y por último una entrega final del producto finalizado, donde puede dar el caso que el cliente no quede completamente satisfecho con lo recibido o no tenga posibilidad de modificar o añadir alguna sugerencia o idea espontánea durante el desarrollo del proyecto.

La aplicación facilita al usuario y a la empresa o desarrollador que va a ser contratado para ayudarle a desarrollar la idea principal de su producto, una interacción entre ellos.

En primer lugar, MeetProyect cuenta con varios **tipos de usuarios** que pueden acceder a la aplicación al mismo tiempo.

- **Usuario sin registro previo**

Los usuarios sin registrar podrán visualizar las diferentes ofertas que existen en el momento en la página web, pero no podrán añadir ninguna oferta ni tampoco pujar en un proyecto.

Si el usuario que no se ha registrado quiere ver los detalles de alguna oferta es necesario que sea usuario registrado de la aplicación:

- **Anunciante**  
Tiene la necesidad de cumplir un registro donde debe añadir sus datos personales, formación, necesidades de la aplicación, qué espera de ella y para qué fecha le gustaría que esté terminada.
- **Empresa o freelance**  
Los datos solicitados son los mismos que los del usuario anunciante: formación y nombre de la empresa, pero además debe añadir breve historial de los proyectos que ya ha realizado con éxito, si es que cuenta con alguno. Este usuario podrá realizar ofertas en las diferentes publicaciones de los proyectos.

La base principal de la aplicación se basa en las interacciones entre empresas y clientes que buscan una forma rápida de relacionarse y llegar a un acuerdo, encontrado el mejor presupuesto que se adecua al cliente y mejorando la competencia entre empresas, haciendo que el cliente gane en calidad del producto final, así como que los resultados sean de mayor calidad.

MeetProject es una herramienta tanto para los clientes, que tienen la posibilidad de crear anuncios en busca de una forma de desarrollar su idea para cubrir sus necesidades propias o necesidades terceras, ahorrando en la búsqueda de software, como para las empresas, que pueden obtener mayor número de clientes buscando en los proyectos que más les interesa desarrollar, obteniendo también beneficios de una forma fácil y rápida y anunciándose directa y paralelamente con las mejores del sector, teniendo la oportunidad de poder competir con éstas.

Esto se realiza en varios **procesos** que van transcurriendo a lo largo del uso de la aplicación y de forma dinámica, fomentando a su vez la comunicación entre usuarios, anunciantes y empresas:

- **Pujas en los proyectos**  
Una vez publicado el proyecto, existirá un margen de diez días para que las diferentes empresas o freelance lacen su oferta, añadiendo lo más precisamente posible el costo y los recursos a emplear en el desarrollo, así como una fecha límite estimada para la finalización del mismo proyecto.
- **Cupo de diez días**  
Si una vez transcurridos los diez días de posibles pujas, no se ha obtenido ninguna oferta, el anunciante será notificado por si desea reactivar su anuncio con la misma u otra oferta nueva.

- **Costo**  
A los usuarios anunciantes no les supondrá ningún costo añadido: podrán publicar proyectos de forma gratuita. Sin embargo, a la hora de publicar en las pujas por proyectos, a las empresas se le añadirá un costo del 2% a su precio inicial. Por ejemplo, al hacer una oferta por 1000€, el precio en que aparecerá en la puja será 1200%.
- **Tiempo con la mejor puja**  
El usuario anunciante también tendrá un tiempo límite de diez días para seleccionar la mejor oferta o cancelar el proyecto, en caso de que haya un cambio de opinión. Sin embargo, si la última puja ocurre en las últimas 48 horas, ésta se reseteará y volverá a colocar la cuenta atrás en 48 horas, dándole tiempo al anunciante a llegar a una decisión apropiada para él.
- **Valoración**  
Una parte fundamental de la aplicación, puesto que las empresas podrán valorar a los usuarios para que otras empresas tengan en cuenta, si consideran necesario, cómo ha sido la experiencia trabajando con ese usuario, y éstos también podrán valorar a las empresas, para que también los usuarios anunciantes sepan si, por ejemplo, se trata de una empresa seria y comprometida con sus clientes.

## BIBLIOGRAFÍA

<https://www.version1.com/about-us/>

<https://www.version1.com/careers/spain/>

<https://www.yeeply.com>

Fuentes propias.