

Módulo		Horas Hombre
Nivel 1	Nivel 2	
1.Planning		26
	1.1.Casos de Uso	8
	1.2.División en etapas e iteraciones	4
	1.3.Análisis de riesgos	8
	1.4.Estimación en horas	2
	1.5.WBS	2
	1.6.Especificación de atributos de calidad	2
2.Arquitectura del sistema		155
	2.1.Investigar streaming sobre HTTP	3
	2.2.Elaborar informe de estado de conectividad en las distintas regiones	48
	2.3.Distribución de servidores a través de regiones	48
	2.4.Analizar alternativas para evitar acceso de usuarios en países con prohibición de apuestas online	4
	2.5.Analizar alternativas para hacer backups de datos periódicos	4
	2.6.SSL	8
	2.7.Redactar documento de arquitecturas híbrido c&c/allocation-deployment	40
3.Simulación		650
	3.1.Simulador de Básquet	50
	3.2.Simulador de Futbol	120
	3.3.Simulador de Futbol Americano	120
	3.4.Simulador de Beisbol	120
	3.5.Simulador de Hockey	120
	3.6.Simulador de Rugby	120
4.Usuarios		72
	4.1.Login	32
	4.2.Registro	40
5.Pagos y cobros		170
	5.1.SSL	10
	5.2.Registro de datos de tarjeta de crédito	40
	5.3.Registro de datos de cuenta corriente	40
	5.4.Pagos/cobros con tarjeta de crédito	32
	5.5.Pagos/cobros con cuenta corriente	32
	5.6.Créditos para jugar sin usar dinero real	16
6.Fecha liga de fantasía		48
	6.1.Interacción con organismos proveedores de datos oficiales	40
	6.2.Cálculo de ganadores en función de datos oficiales	8
7.Publicidad		80
	7.1.ABM de anuncios publicitarios	80
8.Desafíos		664
	8.1.Armado de un desafío	320
	8.2.Armado de equipo	240

Mucho tiempo de investigación. Asume una tercerización de gran parte de la investigación.

Contempla la investigación y la validación. No contempla el tiempo que le lleve a la empresa de redes en poner físicamente los servidores.

Contempla posible rediseño de gran parte del simulador

Basado en horas usadas para el simulador de basquet + 20%

Sólo la interfaz con SSL y el certificado

Incluye todos los tipos de anuncios posibles y el guardado de los mismos

Simulación y liga de fantasía, distintos tipos de torneo y configuraciones.

Interfaz de armado para cada deporte.

Módulo		Horas Hombre
Nivel 1	Nivel 2	
	8.3.Obtención de estado de partidos en tiempo real	40
	8.4.Obtención de desempeño de jugadores en tiempo real	40
	8.5.Ranking de participantes del desafío en tiempo real	24
9.Regionalización		152
	9.1.Ranking de participantes en tiempo real	40
	9.2.Consulta de balances del sitio	80
	9.3.Detección de usuario perteneciente a zona no permitida o con permisos restringidos	32
10.Streaming		272
	10.1.Streaming de Partidos reales	32
	10.2.Streaming de Partidos simulados	160
	10.3.Filtro de bitrate según bandwidth del cliente	80
11.Chat		84
	11.1.Análisis: implementación vs integración con implementación de referencia	4
	11.2.Chat grupal de Desafío	40
	11.3.Instant messenger	40
12.Auditoría		32
	12.1.Generación de Hash de código fuente de módulos críticos	24
	12.2.Log de transacciones monetarias	8
13.Backups periódicos		16
14.Minería de datos		80
	14.1.Extracción de datos personales, comportamiento y preferencias de usuarios	40
	14.2.Almacenamiento de estadísticas históricas de usuarios	40

División en zonas de los puntajes
Almacenamiento de datos + interfaz

Video, render 2D y render 3D.

Deberían ser parecidos, repartimos las horas entre los dos.

Configuración de la herramienta elegida

Total Horas Hombre	2.501,00
Horas para aplicación de plan de contingencia (15%)	375,15
Horas para integración de módulos (15%)	375,15

Total Horas Hombre + Contingencia	3.251,30
Total Días Hombre	406,41
Total Meses Hombre	20,32
Total Meses para 4 recursos	5,08
Total Meses si se paralelizan todos los módulos de nivel 1 y tenemos 1 recurso por módulo (no suma horas de contingencia ni integración)	4,15