

Plataforma para búsquedas avanzadas en entornos de datos desestructurados

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

ANEXO 1: PLAN DE PROYECTO DE SOFTWARE

SEPTIEMBRE 2023

Autor

JUAN JOSÉ SALVO MATEOS

Tutoras

ANA DE LUIS REBOREDO

MARÍA BELÉN PÉREZ LANCHO

Contenido

1. Introducción	1
2. Planificación temporal del proyecto	2
3. Estudio de viabilidad del proyecto.....	3
4. Bibliografía	4

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1: Diagrama de Gantt	2
Ilustración 2: Tabla de presupuestos.....	3

1. Introducción

Los desarrollos de proyectos de software suelen involucrar, por lo general, a muchas partes y, además, pueden extenderse meses o incluso años en el tiempo. Es por ello por lo que en proyectos de estas características toma gran importancia la elaboración previa de un plan de proyecto, que nos permita temporizar el mismo e identificar los objetivos. Además, nos servirá de guía para saber qué plazos se cumplen o no y, en base a ello, revisar esta planificación y modificarla según sea conveniente para cumplir los plazos establecidos. (Sordo A. I., 2023).

Aunque para el desarrollo de este proyecto no dependemos de un equipo, sí que es necesario planear al inicio qué se precisa y cuáles son los requisitos del proyecto. Además, para poder facilitar la realización de las tareas y la organización, es conveniente utilizar algún tipo de metodología ágil o SCRUM y redactar historias de usuario (más detalle en los Anexos 1 y 2).

En este caso, hemos contado con 6 meses de desarrollo y se ha dedicado una media de 15 horas semanales, lo cual se traduce en 25 semanas y aproximadamente 350 horas de desarrollo. En este tiempo se debe incluir tanto la redacción de los documentos y memoria, como el desarrollo de la aplicación.

2. Planificación temporal del proyecto

En la siguiente imagen se puede ver una aproximación de los tiempos que se van a utilizar durante el desarrollo del TFG. En este caso, se dedicaría el primer mes y medio a investigación y documentación. Los siguientes 3 meses y medio serían destinados al desarrollo del proyecto y a documentación. Por último, el sexto mes se utilizaría exclusivamente a finalizar la documentación. Además, se ha tenido en cuenta que la escritura de la documentación es más constante a lo largo del desarrollo pero tiene menor carga de trabajo semanal; mientras que la investigación y el desarrollo son más esporádicos y con mayor carga de trabajo. Por ello se ha establecido que, si cada semana se trabajan 15 horas, se dedican 5 horas a memoria y el resto a investigación o desarrollo.

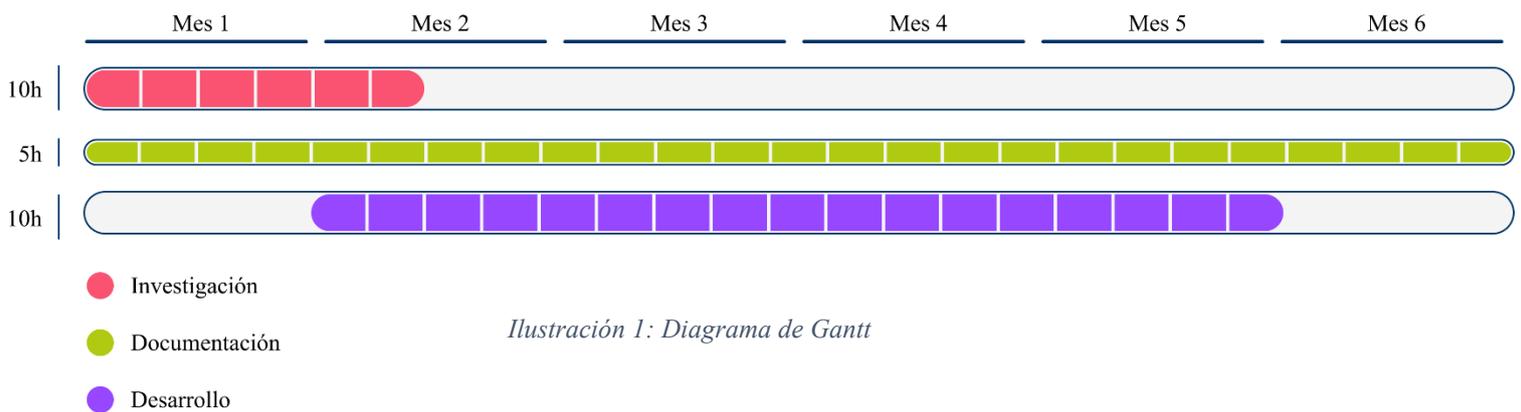


Ilustración 1: Diagrama de Gantt

3. Estudio de viabilidad del proyecto

Si tenemos en cuenta la planificación temporal anterior, podemos hacer un cálculo aproximado de la inversión económica que sería necesaria para el desarrollo del mismo. En este caso, dado que todos los programas utilizados tienen licencias gratuitas y, por tanto, no hay un gasto de software, el único gasto sería a nivel de recursos humanos y material necesario.

Recursos humanos

Investigación (60h)	840€
Documentación (125h)	1.750€
Desarrollo (170h)	2.380€

Recursos materiales

Ordenador portátil	800€
Total	5.770€

Ilustración 2: Tabla de presupuestos

Para poder realizar un cálculo del beneficio del proyecto, sería necesario establecer una estrategia de lanzamiento de la aplicación dependiendo del interés. Parece que lo más interesante sería poder lanzarlo como una aplicación accesible a todo el mundo por un coste de unos 5€, de forma que, si se alcanzase la cifra de 1200 copias vendidas, ya se cubrirían los gastos del proyecto.

4. Bibliografía

Sordo, A. I. (2023, 20 enero). Plan de proyecto: qué es y cómo crearlo. *HubSpot*.

<https://blog.hubspot.es/marketing/crear-plan-proyecto>