

Proyecto fin de ciclo

Guía

1. Descripción del proyecto.
2. Ámbito de implantación.
3. Recursos de hardware y software.
4. Temporalización del desarrollo del proyecto.
 1. Diagrama de Gantt.
 2. Diagrama PERT.
5. Descripción de los datos base y de los resultados.
6. Relación entre dispositivos y programa o rutinas.
7. Ejemplo de código utilizado en algún proceso que genere resultados finales.

Explicación de los distintos apartados

1. Descripción del proyecto.

Breve descripción del proyecto indicando qué es lo que hace, para qué sirve y si tiene futuros usos con pequeñas modificaciones..
2. Ámbito de implantación.

Deberá describirse el lugar (empresa, organización, sector...) en el que se implantará el proyecto y con qué objetivo, además de indicar a quién va dirigida la aplicación, es decir, identificar quién o quiénes serán los principales usuarios de la misma.
3. Recursos de hardware y software.

Se describirán los requisitos mínimos y los requisitos recomendados de hardware, tanto para el desarrollo de la aplicación, como para su instalación y ejecución.
Se describirán las necesidades de software requeridas para el desarrollo de la aplicación.
4. Temporalización del desarrollo del proyecto.

Deben describirse las distintas actividades necesarias para desarrollar el proyecto, asignarles un tiempo a cada una de ellas y construir los dos diagramas completos.
5. Descripción de los datos base y de los resultados.

Se describirán el tipo de campo (en caso de java serían: String, char, int, double, long.....), que se utilizará para recoger los diferentes datos.

Posibles restricciones y/o estructuras utilizadas (clases). Lo mismo para los datos resultantes de los procesos.

6. Relación entre dispositivos de E/S y programa o rutinas.

Se identificarán los componentes que comunican el paquete o aplicación *software* desarrollado con el resto de actores relevantes fuera de la máquina. Es decir, interfaces persona-máquina para entrada y/o salida de datos, interfaces de red u otros medios para comunicación con máquinas remotas, periféricos específicos o componentes concretos de plataformas móviles, etc.

Se identificarán los componentes *software* (clases, procedimientos) representativos y se vincularán con los anteriormente mencionados a través de texto y/o diagrama(s) que ayuden a comprender el funcionamiento general de la aplicación.