

GUIÓN DE PROYECTOS

1.- INTRODUCCIÓN.

En este apartado, haremos una introducción de lo que se desarrollará en todo el documento. Repartidos en dos secciones en las que defina los antecedentes y los objetivos propuestos en el proyecto

1.1.- MOTIVACIÓN.

Tendremos que definir los antecedentes que han surgido para que el alumno se decida a realizar este proyecto.

1.2.- ABSTRACT.

Resumen de 200 palabras en inglés remarcando los puntos más importantes del proyecto.

1.3.- OBJETIVOS PROPUESTOS (GENERALES Y ESPECÍFICOS).

Resumen de los objetivos que deseéis alcanzar en vuestro proyecto, ya sea crear una aplicación en Android, un videojuego, etc. Todos los objetivos propuestos se deberán implementar.

2.- METODOLOGÍA UTILIZADA

En este apartado, definiremos la metodología a utilizar, el ciclo de vida del proyecto y las fases en los que los hemos diseñado.

3.- TECNOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN EL PROYECTO.

En este apartado, detallaremos a fondo las tecnologías y herramientas utilizadas en el proyecto, así como las causas que han llevado al alumno a tal decisión. Como tecnologías y herramientas utilizadas entendemos como: los lenguajes de programación, editores de código, framework, etc...

4.- ESTIMACIÓN DE RECURSOS Y PLANIFICACIÓN

Para la planificación del proyecto, vemos conveniente la implementación de un diagrama de Gantt, y así ver la secuenciación que ha seguido el alumno para el desarrollo de este. Tiene que verse reflejado tanto la estimación como el tiempo real.

5.- DESARROLLO DEL PROYECTO.

En este apartado, tendremos que introducir, analizar y detallar la implementación de nuestro proyecto. Este desarrollo lo repartiremos en 3 puntos a destacar.

5.1.- ANÁLISIS

Este es el proceso más importante del proyecto, donde se detecta las necesidades y la finalidad de este. Es conveniente realizar diagramas de Entidad-Relación y requisitos funcionales y no funcionales.

5.2.- DISEÑO

Es conveniente realizar diagramas de Clases y Diagramas de Casos de Usos. Es necesario hacer este diseño antes de la implementación del proyecto y modificarlo en caso necesario.

Tendremos que explicar **DETALLADAMENTE** la realización del proyecto. **NO HAY QUE ESCRIBIR EL CÓDIGO**, sólo explicar las partes (clases, funciones, ficheros...) más importante y su funcionalidad.

6.- DESPLIEGUE Y PRUEBAS

Según se va implementando el proyecto, es necesario realizar pruebas funcionales

basadas en caja negra, sobre los casos de uso.

6.1.- PLAN DE PRUEBA

Nº	ESPECIFICACIÓN DE PRUEBAS
1	Objetivo probado: Requisitos probados: Pruebas a Realizar:
2	Objetivo probado: Requisitos probados: Pruebas a Realizar:
3	Objetivo probado: Requisitos probados: Pruebas a Realizar:

7.-CONCLUSIONES

7.1.- OBJETIVOS ALCANZADOS

Detallar los objetivos que finalmente hemos alcanzado en el proyecto, que no siempre debe de coincidir con los objetivos propuestos. En este caso, explicar las causas por las que no se han logrado.

7.2.- CONCLUSIONES DEL TRABAJO

El alumno debe comentar la opinión del trabajo que ha realizado, tanto las dificultades surgidas en el desarrollo en general.

7.3.- VÍAS FUTURAS

Posibles ampliaciones del proyecto, recomendada por el alumno.

8.- GLOSARIO

9.- BIBLIOGRAFÍA

10.- ANEXOS

10.1.- MANUAL DE INSTALACIÓN.

Detallar la instalación en local (tener en cuenta si es un aplicativo web, puedes realizar la instalación en local o hosting)

10.2.- MANUAL DE USUARIO

Detallar la accesibilidad y usabilidad del proyecto