

Universidad de Valladolid

E.T.S Ingeniería Informática

Prácticas en empresa

Grado en Ingeniería Informática
Mención Ingeniería de Software

Diseño e implementación de una aplicación para impresión 3D

Autor:

Dña: Andrea Escribano García

Tutor:

Dña. Maria Carmen Hernández Díez

Resumen

Índice de contenidos

1. Introducción	1
1.1. Propósito, alcance y objetivos	1
1.2. Suposiciones y limitaciones	1
1.3. Calendario	1
2. Planificación	2
2.1. Organización del proyecto	2
2.1.1. Roles y responsabilidades	2
2.2. Planes de proceso de gestión	3
2.2.1. Plan de trabajo	3
2.2.2. Recursos	3
2.2.3. Plan de control	7
2.2.4. Plan de gestión de riesgos	7
2.3. Planes de procesos técnicos	10
2.3.1. Modelo de proceso	10
2.3.2. Modelos, herramientas y técnicas	11
2.3.3. Plan de despliegue	11
3. Análisis	11
3.1. Requisitos	11
3.2. Casos de uso	11
3.3. Modelo de dominio	11
3.4. Diagrama Entidad-Relación	11
3.5. Diagrama relacional	11
4. Diseño	11
4.1. Aplicaciones similares	11
5. Implementación	12
6. Pruebas	12
7. Instalación	12
8. Manual de usuario	12
9. Riesgos	12
10. Seguimiento	12
10.1. Plan de seguimiento	12
10.1.1. Planificación	13
10.1.2. Análisis	14
10.1.3. Diseño	14
10.1.4. Implementación	15
10.1.5. Pruebas	15
10.2. Cambios	15
10.2.1. Generales	15
10.2.2. Planificación	16
10.2.3. Análisis	16
10.2.4. Diseño	16

10.2.5. Implementación	16
10.2.6. Pruebas	16
11. Conclusiones.	16
Bibliografía	17
Anexos	18
Anexo I. Definiciones y acrónimos	18

Índice de figuras

1. Ciclo de vida. 10

Índice de tablas

1.	Calendario.	1
2.	Asignación de roles según la fase.	2
3.	Recursos: Miembros del equipo.	3
4.	Recursos: Miembros de la organización cliente.	4
5.	Recursos: Ordenadores.	4
6.	Recursos: Tiempo.	4
7.	Recursos: Papel y lápiz/bolígrafo.	5
8.	Recursos: Sala de estudio.	5
9.	Recursos: Internet.	6
10.	Recursos: Latex.	6
11.	Recursos: Eclipse.	6
12.	Recursos: Project	7
13.	Riesgos: Baja de un trabajador.	7
14.	Riesgos: Falta conexión.	8
15.	Riesgos: Equipo.	8
16.	Riesgos: Experiencia.	8
17.	Riesgos: Requisito.	9
18.	Riesgos: Entrega de un hito	9
19.	Riesgos: Requisito insuficiente.	9
20.	Seguimiento de la planificación.	13
21.	Seguimiento del análisis.	14
22.	Seguimiento del diseño.	14
23.	Seguimiento de la implementación.	15
24.	Seguimiento de las pruebas.	15
25.	Definiciones y acrónimos.	18

1. Introducción

1.1. Propósito, alcance y objetivos

El propósito de la realización de este programa es la petición de un cliente por necesidad. Es decir, necesita de este proyecto para poder poner en práctica otro proyecto.

El alcance relacionado con el programa es:

- Escoger una fotografía de una figura en 3D.
- Ser capaz de tratar esa imagen por capas. (Dependiendo del láser.)
- Comunicarse con la impresora y enviarle todos los datos obtenidos.

Los objetivos de esta aplicación son: importar imágenes en 3D e imprimir la imagen en 3D.

1.2. Suposiciones y limitaciones

Debe existir una lista de suposiciones y limitaciones que deberá cumplir nuestro programa:

- Deberá utilizar imágenes con formato 3D, a saber: .iges, .stp, .ply, .wrl, .stl, .obj. Todos ellos dependiendo del tipo de láser elegido.
- Deberá utilizar un láser específico.
- Podrán ser utilizados varios materiales, pero dependiendo del láser elegido.
- Deberá tener una temperatura el láser y la base diferentes entre ellas, pero la misma dependiendo de los materiales a usar.
- Se podrán establecer varios tamaños en el grosor de las capas dependiendo del láser.
- Será capaz de mover la imagen, es decir, el ángulo con el que se quiere imprimir la imagen.

1.3. Calendario

A continuación se expondrá un calendario aproximado de las fases que constituyen esta aplicación. Se tendrá en cuenta los posibles cambios que se puedan aplicar a lo largo del proyecto.

Fase	Fecha de inicio	Fecha de fin	Duración estimada (horas)	Duración real (horas)
Creación del plan de proyecto	16/02/2016	24/02/2016	38	30
Documento de análisis de la aplicación	25/02/2016	07/03/2016	59	
Diseño del prototipo	08/03/2016	13/03/2016	22	
Implementación	14/03/2016	23/03/2016	58	
Pruebas	24/03/2016	29/03/2016	20	
Total			197 (300)	

Tabla 1: Calendario.

Se ha desarrollado de lunes a viernes en horario de trabajo de 9:00 a 14:00.

2. Planificación

2.1. Organización del proyecto

2.1.1. Roles y responsabilidades

Al realizar este proyecto en solitario los roles y responsabilidades no son muy relevantes, pero son importantes en el hecho de qué rol tomaremos en cada fase del proyecto.

- **Jefe de proyecto:** es aquella persona responsable en alcanzar los objetivos del proyecto para ello tiene que:

1. Identificar los requisitos.
2. Establecer unos objetivos claros y posibles de realizar.
3. Equilibrar las demandas concurrentes de calidad, alcance, tiempo y coste.
4. Adaptar las especificaciones, los planes y el enfoque a las diversas inquietudes y expectativas de los diferentes interesados.

Con esto se asegura de realizar todas las actividades planificadas, de terminarlas a tiempo, de que sean de calidad, que cumplan la especificación y queden dentro del presupuesto.

- **Analista:** es el encargado de producir una especificación para un sistema que satisfaga las necesidades de nuestro cliente. Es el encargado de trabajar estrechamente con el personal de todas las categorías para averiguar los problemas que surjan en el sistema existente, y cumplir las expectativas.
- **Diseñador:** es la persona o grupo de personas que se encargan de definir la arquitectura del sistema, los componentes, los módulos y los datos de la aplicación para que cumplan los requisitos. Utilizan una combinación de habilidades gráficas y de las tecnologías de información para crear el diseño.
- **Programador:** es el encargado de escribir, depurar y mantener el código fuente de nuestra aplicación, es decir, escriben las instrucciones en un lenguaje informático que el ordenador puede leer y llevar a cabo para realizar tareas.
- **Probador:** planifica y lleva a cabo las pruebas de software del programa para comprobar si funciona correctamente. Identifica el riesgo de sufrir errores, detectarlos y comunicarlos. Evalúa el funcionamiento general del software y sugiere formas de mejorarlo.

Fase	Andrea Escribano
Creación del plan de proyecto	Analista y Jefe de proyecto
Documento de análisis de la aplicación	Analista y Jefe de proyecto
Diseño del prototipo	Diseñador y Jefe de proyecto
Implementación	Programador y Jefe de proyecto
Pruebas	Probador y Jefe de proyecto

Tabla 2: Asignación de roles según la fase.

2.2. Planes de proceso de gestión

2.2.1. Plan de trabajo

En esta sección se considerarán las actividades, la calendarización de las mismas y los recursos necesarios. **AÑADIR LAS IMÁGENES DE MPP**

2.2.2. Recursos

Para realizar y cumplir con todas las actividades son necesarios una serie de recursos que nos ayudarán a llevarlos a cabo. Les hemos dividido en características según el tipo de recurso que sea y hemos realizado una serie de fichas para cada uno que nos expondrán con mayor detalle éstos.

■ Trabajo:

Los recursos de Trabajo son los relacionados con los miembros del equipo de desarrollo, así como miembros del equipo de garantía de calidad y otros semejantes. Cualquier miembro de la organización del cliente que pueda ser necesitado para comprender o participar en actividades específicas.

Recurso	
Nombre	Miembros del equipo.
Descripción del recurso	Miembro de organización y realización de la aplicación.
Informe sobre su disponibilidad	Durante toda la duración de la creación y ejecución del proyecto
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.
Habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los requisitos.• Manejarse con las herramientas que se precisen.• Conocer la aplicación.

Tabla 3: Recursos: Miembros del equipo.

Recurso	
Nombre	Miembro de la organización cliente.
Descripción del recurso	Cliente o miembro de la organización cliente que sea necesitado para comprender o participar en actividades específicas.
Informe sobre su disponibilidad	En todo el periodo de duración de la creación y ejecución del proyecto
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.
Habilidades técnicas	Conocer los requisitos.

Tabla 4: Recursos: Miembros de la organización cliente.

■ **Equipamiento:**

Los recursos de equipamiento son aquellos relacionados con el material informático así como toda la infraestructura física para su funcionamiento, además de sillas, mesas, etc.

Recurso	
Nombre	Ordenadores.
Descripción del recurso	Ordenadores personales.
Informe sobre su disponibilidad	Todo el proyecto.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 5: Recursos: Ordenadores.

■ **Tiempo:**

Recurso	
Nombre	Tiempo.
Descripción del recurso	Tiempo necesario para realizar todas las fases y realizar cada Hito.
Informe sobre su disponibilidad	Dependiente de los miembros de la organización que realiza la aplicación.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 6: Recursos: Tiempo.

■ **Materiales:**

Son aquellos en los que intervienen consumibles de informática, papel, bolígrafos, etc.

Recurso	
Nombre	Papel y lápiz/bolígrafo.
Descripción del recurso	Papel necesario para tomar notas o realizar diagramas.
Informe sobre su disponibilidad	Todo el proyecto.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	02/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 7: Recursos: Papel y lápiz/bolígrafo.

■ **Espacio:**

Si se está en una organización existente el espacio ya está disponible, pero si hay que contratar personal adicional hay que contar con ello, son posibles recursos que tener en cuenta para el Espacio.

Recurso	
Nombre	Sala de despacho de la empresa.
Descripción del recurso	Sala de trabajo de la empresa cliente.
Informe sobre su disponibilidad	Durante toda la duración del proyecto.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 8: Recursos: Sala de estudio.

■ **Servicios:**

Los recursos de Servicios: algunos proyectos necesitan la contratación de servicios especiales. Por ejemplo implementar un sistema distribuido de área amplia precisa tener en cuenta el momento de disponer los servicios de telecomunicaciones.

Recurso	
Nombre	Internet.
Descripción del recurso	Internet necesario en la búsqueda de información y en la utilización de algunas herramientas.
Informe sobre su disponibilidad	Completa.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 9: Recursos: Internet.

Recurso	
Nombre	ShareLatex/TexMaker.
Descripción del recurso	Herramienta disponible para realización de los documentos.
Informe sobre su disponibilidad	Completa.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 10: Recursos: Latex.

Recurso	
Nombre	Eclipse.
Descripción del recurso	Herramienta para realizar la programación de la aplicación.
Informe sobre su disponibilidad	Completa.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	RELLENAR
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Periodo de implementación.

Tabla 11: Recursos: Eclipse.

Recurso	
Nombre	Microsoft Project.
Descripción del recurso	Programa de planificación de proyectos.
Informe sobre su disponibilidad	Completa.
Fecha de comienzo en la que se precisa el recurso	16/02/2016
Tiempo durante el cual se precisa el recurso	Duración completa del proyecto.

Tabla 12: Recursos: Project

SEGURO QUE FALTAN MÁS RECURSOS PERO TODO ES DEPENDIENTE DEL LÁSER A UTILIZAR.

2.2.3. Plan de control

En esta sección se establecerán los hitos necesarios para realizar con éxito la realización de la aplicación, en concreto cuándo debe de terminar cada parte que llevaremos a cabo en ella.

1. Control de requisitos

En el caso de que algunos de los requisitos cambien, se deberá aprobar y en el caso de que sea admitido el cambio, se procederá con la replanificación del proyecto.

2. Control del calendario

Para poder cumplir con todos los hitos y con la planificación, se seguirá el calendario propuesto con las actividades y su duración. Además llevar un seguimiento de la duración estimada para cada actividad y duración real que nos ha tomado realizar cada una.

3. Control de recursos

Para el control de los recursos que necesitamos en la realización de la aplicación realizaré las últimas actualizaciones del recurso que lo necesite y llevar un control que no sobrepase el tiempo prefijado y nos lleve a utilizar más tiempo el recurso de lo necesario.

2.2.4. Plan de gestión de riesgos

1	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Proyecto
Título: Baja de un trabajador	Probabilidad: Baja	Fase: Todas las fases
Consecuencia: Una actividad quedaría sin poder ser realizada.		
Descripción: Un trabajador del equipo no se encuentra disponible durante un periodo de tiempo para realizar una tarea que le ha sido asignada.		
Contexto: Este riesgo puede darse a lo largo de todo el proyecto, en cualquiera de las fases.		
Análisis: Podría provocar el incumplimiento del plazo de entrega.		
Estrategia: Transferencia	Plan de acción: Reorganizar el trabajo del equipo y asignar su trabajo otro periodo de trabajo con menos carga o ampliando horas de trabajo.	

Tabla 13: Riesgos: Baja de un trabajador.

2	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Proyecto
Título: No disponer de conexión a Internet	Probabilidad: Media-Alta	Fase: Todas las fases
Consecuencia: Un miembro del equipo no pueda trabajar.		
Descripción: Los miembros del equipo no pueden acceder a los medios compartidos con lo que trabajan por la mala o inexistente conexión a Internet.		
Contexto: Este riesgo puede darse a lo largo de todo el proyecto, en cualquiera de las fases.		
Análisis: Provoca que el miembro del equipo no puedan realizar el trabajo asignado para esa sesión.		
Estrategia: Transferencia(de tiempo)	Plan de acción: Realizar horas extra, cuando se disponga de conexión a Internet.	

Tabla 14: Riesgos: Falta conexión.

3	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Proyecto
Título: Pérdida o mal funcionamiento de un equipo	Probabilidad: Baja	Fase: Todas las fases
Consecuencia: Un miembro del equipo no pueden realizar su trabajo.		
Descripción: Un equipo deja de funcionar correctamente o es extraviado/robado.		
Contexto: Este riesgo puede darse a lo largo de todo el proyecto, en cualquiera de las fases.		
Análisis: Provoca que el miembro del equipo no puedan realizar el trabajo asignado para esa sesión.		
Estrategia: Reserva	Plan de acción: Coger un equipo prestado.	

Tabla 15: Riesgos: Equipo.

4	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Producto
Título: Experiencia insuficiente con el software	Probabilidad: Media	Fase: Desarrollo y Pruebas.
Consecuencia: Aumenta el tiempo de resolución de una fase.		
Descripción: Un miembro del equipo no tiene el conocimiento suficiente del software con el que se está trabajando.		
Contexto: Principalmente en las fases de desarrollo y pruebas.		
Análisis: Se produce un retraso en el tiempo de finalización de esa actividad debido a que el trabajador desconoce el software.		
Estrategia: Búsqueda	Plan de acción: La persona implicada puede aprender por su cuenta el manejo del software o pedir ayuda a otros miembro del equipo.	

Tabla 16: Riesgos: Experiencia.

5	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Proyecto
Título: Cambio de un requisito	Probabilidad: Baja	Fase: Todas las fases
Consecuencia: Repetir parte del informe de análisis.		
Descripción: La interfaz externa decide cambiar algún o algunos requisitos del proyecto.		
Contexto: Puede ocurrir en cualquier fase del proyecto.		
Análisis: Replantear el análisis, y dependiendo de la fase las consecuencias varían. En la fase del análisis sólo hace falta sobrescribir el documento del proyecto, pero en la parte de desarrollo puede implicar además de lo anterior modificar el diseño y parte del desarrollo.		
Estrategia:	Plan de acción: Modificar el informe de análisis y continuar a partir de ahí.	

Tabla 17: Riesgos: Requisito.

6	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Proceso
Título: No cumplir con la entrega de un hito	Probabilidad: Media-Alta	Fase: Todas las fases
Consecuencia: Afecta al resto de entregas del resto de hitos.		
Descripción: Cuando llega la fecha de entrega del hito no se han conseguido los objetivos.		
Contexto: Puede no cumplirse un hito de cualquiera de las fases.		
Análisis: Al retrasarse en la entrega del hito actual, el trabajo se retrasa y por lo tanto los hitos siguiente también se retrasan y en consecuencia se retrasa la entrega del proyecto final.		
Estrategia: Transferencia	Plan de acción: Replanificar el siguiente hito para no retrasar el proyecto.	

Tabla 18: Riesgos: Entrega de un hito

7	Fecha: 16/02/2016	Categoría: Producto
Título: Requisito insuficiente	Probabilidad: Media	Fase: Análisis
Consecuencia: Realización incorrecta del trabajo.		
Descripción: Un requisito no está bien descrito y por lo tanto su interpretación puede ser errónea.		
Contexto: En la fase de análisis del proyecto.		
Análisis: Si la interpretación no es la correcta, no cumplirá las expectativas del cliente.		
Estrategia: Búsqueda	Plan de acción: Hablar con el cliente para comprobar que se entendieron correctamente los requisitos.	

Tabla 19: Riesgos: Requisito insuficiente.

2.3. Planes de procesos técnicos

2.3.1. Modelo de proceso

El modelo de proceso es el que se ha identificado en otros apartados y consistirá en el avance de las fases que constituyen el ciclo de vida.

- Creación del plan del proyecto: analizar el alcance del proyecto para identificar las actividades, los recursos, el calendario y la duración de las actividades para realizar la planificación del proyecto.
- Análisis de la aplicación: definir los requisitos y clases con los atributos y funciones que deben de realizar para hacer el funcionamiento que se nos pide.
- Diseño: realizar los prototipos de la aplicación.
- Implementación: realizar el código fuente de la aplicación para añadir el funcionamiento pedido.
- Pruebas: realizar las pruebas necesarias para comprobar que todas las funcionalidades pedidas se realizan correctamente.

Estas fases pueden tener varias iteraciones pero en nuestro caso, sólo vamos a ver una iteración de estas, aunque las que más pueden ser reiterativas son las dos últimas fases ya que si en la fase de pruebas encontramos algún fallo, tenemos que volver a la fase de implementación para solucionarlo. Como podemos ver en el siguiente diagrama:

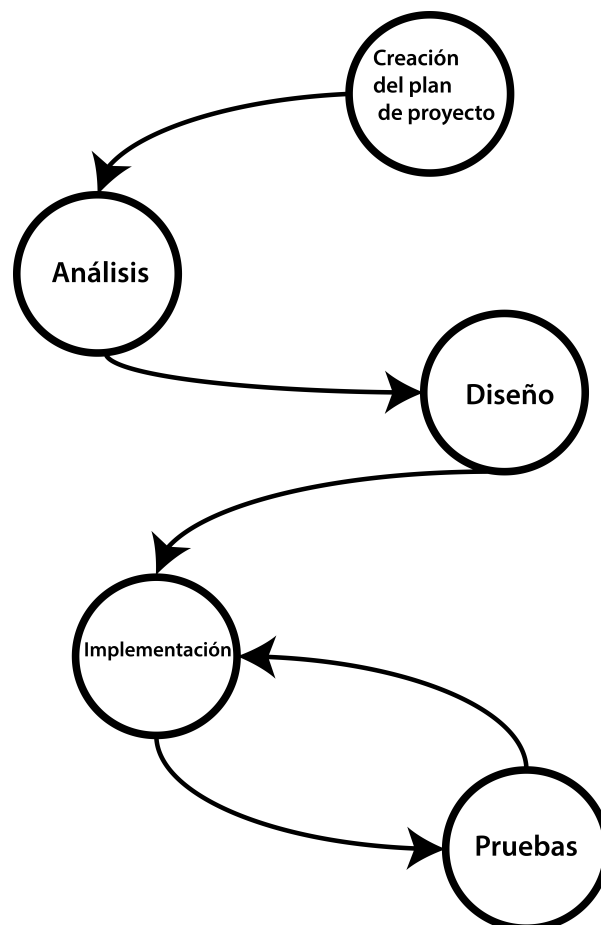


Figura 1: Ciclo de vida.

2.3.2. Modelos, herramientas y técnicas

- Modelos.

Los modelos que se van a utilizar son: los diagramas de clases, los modelos de casos de uso, los modelos de entidad-relación y los modelos de riesgos.

- Herramientas.

Para realizar los informes se ha utilizado: "ShareLatex" que es una herramienta on-line para la realización de los documentos de texto, pero para no depender de la conexión a internet, he utilizado "TexMaker" herramienta para la realización de los documentos de texto y que no requiere internet. Además, para obtener los informes sobre la gestión de nuestro proyecto hemos utilizado "Microsoft Project".

Para la realización de los requisitos y de los casos de uso utilizaremos la herramienta de REM.

En cambio, para la utilización de los diagramas de clases y entidad-relación utilizaremos la herramienta de Astah.

Para la implementación utilizaremos la herramienta de Eclipse donde como lenguaje de programación usaremos Python. Para coordinar y sincronizar el código de todos miembros del equipo se utilizará la web de control de repositorios <https://github.com>

- Técnicas.

Las técnicas que voy a utilizar en todos los casos anteriormente descritos son los aprendidos durante la carrera de ingeniería informática, en las diversas asignaturas de análisis y diseño de aplicaciones, como: patrones de diseño, componentes, etc. También utilizamos las plantillas como: las plantillas de recursos, de riesgos y de este propio informe.

2.3.3. Plan de despliegue

RELLENAR

3. Análisis

3.1. Requisitos

3.2. Casos de uso

3.3. Modelo de dominio

3.4. Diagrama Entidad-Relación

3.5. Diagrama relacional

4. Diseño

4.1. Aplicaciones similares

Podemos encontrar varias aplicaciones similares en la impresión de imágenes en 3D.

- Slicer: Aplicación de código abierto que ayuda a la impresión 3D y de 2D. No es muy intuitiva pero tiene bastante funcionalidad cuando se trabaja con ella.

- 5. Implementación**
- 6. Pruebas**
- 7. Instalación**
- 8. Manual de usuario**
- 9. Riesgos**
- 10. Seguimiento**
 - 10.1. Plan de seguimiento**

10.1.1. Planificación

Tarea	Nombre	Duración Estimada (horas)	Duración real (horas)
1	Análisis del documento de alcance	2	2
2	Realización de una reunión con el cliente	1	1
3	Realización del resumen del proyecto	2	1
4	Realización de la organización del proyecto	1	1
5	Identificación de las actividades	2	1
6	Identificación de los recursos	2	1
7	Calcular el calendario de las actividades	2	1
8	Realización del plan de control	3	1
9	Identificación de los riesgos	2	1
10	Realización del plan de control de los riesgos	2	2
11	Identificación de las herramientas necesarias	2	1
12	Realización de planes de los procesos técnicos	2	1
13	Revisión del documento	2	1
14	Realización de cambios en el documento	2	1
15	Realización de documento de seguimiento	20	14

Tabla 20: Seguimiento de la planificación.

10.1.2. Análisis

Tarea	Nombre	Duración Estimada (horas)	Duración real (horas)
1	Análisis del documento de la aplicación	3	
2	Identificación de los requisitos funcionales	3	
3	Identificación de los requisitos no funcionales	2	
4	Identificación de los requisitos de información	1	
5	Identificación de las restricciones	2	
6	Identificación de los casos de uso	2	
7	Descripción de los casos de uso	4	
8	Identificación de las clases del modelo del dominio	5	
9	Identificación de las relaciones y multiplicidades	2	
10	Realización del modelo entidad-relación	3	
11	Realización del modelo relacional	2	
12	Revisión del documento	2	
13	Realización de cambios en el documento	3	
14	Realización de documento de seguimiento	32	

Tabla 21: Seguimiento del análisis.

10.1.3. Diseño

Tarea	Nombre	Duración Estimada (horas)	Duración real (horas)
1	Investigación sobre los diseños actuales	3	
2	Realización de los prototipos de las vistas de la aplicación	3	
3	Revisión de los prototipos	2	
4	Realización de cambios en el documento	2	
5	Realización de documento de seguimiento	12	

Tabla 22: Seguimiento del diseño.

10.1.4. Implementación

Tarea	Nombre	Duración Estimada (horas)	Duración real (horas)
1	Realización y conexión interfaces	5	
2	Realización de las clases del modelo	5	
3	Realización de las clases de persistencia	5	
4	Aplicación de la funcionalidad correspondiente	6	
5	Realización de las fotos para la obtención de los resultados	5	
6	Documentación del código	2	
7	Realización del documento de implementación.	2	
8	Realización de documento de seguimiento	28	

Tabla 23: Seguimiento de la implementación.

10.1.5. Pruebas

Tarea	Nombre	Duración Estimada (horas)	Duración real (horas)
1	Identificación de las diferentes pruebas a realizar	1	
2	Descripción de las diferentes pruebas a realizar	2	
3	Ejecución de las pruebas	2	
4	Realización de cambios en el caso de fallo	3	
5	Realización del manual de usuario y manual de instrucciones	2	
6	Realización de documento de seguimiento	10	

Tabla 24: Seguimiento de las pruebas.

10.2. Cambios

10.2.1. Generales

Los cambios más comunes de tiempo han sido por la aparición de otras actividades ajenas a la aplicación y han tenido que variar el inicio o fin de alguna de las actividades planificadas.

10.2.2. Planificación

10.2.3. Análisis

10.2.4. Diseño

10.2.5. Implementación

10.2.6. Pruebas

11. Conclusiones.

Bibliografía

- [1] Software Project Management Plan https://aulas.inf.uva.es/pluginfile.php/26264/mod_resource/content/0/materiales_planif/Ejemplo_sdp.pdf
- [2] Software Project Management Plan https://aulas.inf.uva.es/pluginfile.php/26254/mod_resource/content/1/Software%20Project%20Plan%20Template%20-%20IEEE%201058-1998%20-%20ISO%2012207.pdf

Anexos

Anexo I Definiciones y acrónimos

Acrónimo	Definición
----------	------------

Tabla 25: Definiciones y acrónimos.