# Analizador Visual de Corpus Lingüísticos. Anexo I. Plan de proyecto software

Trabajo de Fin de Grado
Ingeniería Informática



Septiembre de 2024

**David Prieto Santos** 

Roberto Therón Sánchez

# Tabla de contenido

1.	Ane	xo I: Plan de proyecto software	. 1
		Planificación temporal del proyecto	
		Viabilidad del proyecto	
		Bibliografía	
		5.0.0 b. a. a.	

# Tabla de figuras

Sprint 1	2
Sprint 2	2
Sprint 3	2
Sprint 4	2
Sprint 5	3
Sprint 6	3
Sprint 7	3

## 1. Anexo I: Plan de proyecto software

En este anexo se mostrará la planificación temporal del proyecto, así como la viabilidad de éste en un futuro.

### 1.1 Planificación temporal del proyecto

Se ha creado un calendario recogiendo las actividades más destacadas que se planearon por cada sprint. Hay que tener algunas cosas en cuenta:

- El equipo de desarrollo del proyecto está compuesto por una sola persona, por lo que lo más relevante de este diagrama va a ser la planificación en sí a lo largo de los diferentes *sprints*.
- He usado los siguientes colores en las barras para identificar mejor los tipos de tarea o acontecimientos:
  - Verde para las labores de investigación o búsqueda.
  - Azul para tareas de desarrollo.
  - o Rojo para las reuniones con el tutor.
- Se ha omitido las tareas referentes a la realización de la memoria, ya que se han llevado a cabo de forma constante durante el desarrollo del proyecto.

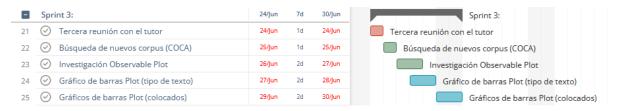
A continuación, mostraré la planificación temporal del proyecto dividida por *sprints*, hecha con Instagantt [1]:



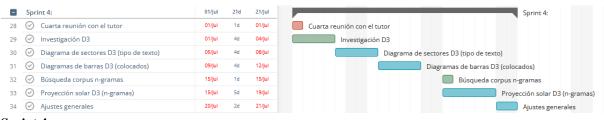
#### Sprint 1



#### **Sprint 2**



#### **Sprint 3**



Sprint 4

:



**Sprint 5** 



Sprint 6



Sprint 7

#### 1.2 Viabilidad del proyecto

Como se menciona en la memoria al hablar del futuro del proyecto, la aplicación que se ha desarrollado tiene ciertos límites en cuanto a rendimiento y escalabilidad dado que se está utilizando el plan gratuito de Observable Framework [2].

Para un número más grande de usuarios, se podría pagar un plan mayor. Para poder compensar esto, se podrían pensar en diferentes modelos que aporten una cantidad económica para mantener la aplicación, implementar anuncios o poner algún tipo de modelo de suscripción para los usuarios, de manera que cada uno tenga sus características (como la publicación de representaciones para su difusión en otras páginas) y limitaciones (un número máximo de representaciones).

### 1.3 Bibliografía

[1] Instagantt: https://app.instagantt.com/r

/2/ Observable Framework: https://observablehq.com/framework/