Una caricatura de una persona

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.UNIVERSIDAD DE BURGOS ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR



Máster en Ingeniería en Informática

TFM del Máster en Ingeniería Informática

**Avatar**

**Estudio del Arte**



Presentado por Manuel C. León Rivera

en Universidad de Burgos — 20 de enero de 2021 Tutor: D. José Manuel Galán Ordax y D. José Ignacio Santos Martín

**Índice General**

[**Plan de Proyecto Software** 1](#_Toc194509716)

[1.1 Introducción 1](#_Toc194509717)

[1.2 Planificación temporal 1](#_Toc194509718)

**Índice de Figuras**

[**Figura A1: Milestone Burndown - Sprint 1** 2](#_Toc194511389)

[**Figura A2: Issues - Sprint 1** 2](#_Toc194511390)

**Índice de Tablas**

[**Tabla A1: Tareas - Sprint 1** 3](#_Toc194511409)

# **Plan de Proyecto Software**

1. Introducción

En este primer apartado se detalla cómo se ha planificado el desarrollo del proyecto titulado “Avatar”.

Este proyecto tiene como objetivo realizar un estudio del estado del arte de las principales tecnologías existentes en el mercado que permiten generar avatares virtuales realistas a partir de texto o voz, así como desarrollar una aplicación funcional que, mediante razonamiento basado en casos (CBR), recomiende la API más adecuada según los requisitos del usuario.

La planificación incluye tanto una fase de investigación tecnológica como otra de desarrollo práctico en un entorno controlado, utilizando contenedores Docker para facilitar la portabilidad del proyecto, y herramientas de control de versiones para el seguimiento del desarrollo. Asimismo, se tendrá en cuenta la viabilidad técnica y económica, estableciendo estimaciones de tiempo, costes y beneficios que podría aportar la solución propuesta.

1. Planificación temporal

Durante las primeras reuniones de orientación, se identificaron los pasos iniciales necesarios para abordar correctamente el desarrollo del proyecto. Como metodología de trabajo, se optó por utilizar SCRUM, de forma que se establecen sprints iterativos y funcionales en los que se planifican tareas concretas con entregables parciales.

Desde el comienzo del proyecto se ha creado un repositorio en GitHub, donde se gestionará todo el código fuente, documentación y versiones del sistema. Para una organización visual y ágil de las tareas, se ha incorporado la extensión ZenHub, que permite definir Issues, agruparlas por Sprints y realizar un seguimiento del avance mediante su sistema de Boards.

Cada sprint se inicia con una reunión de planificación en la que se definen las funcionalidades a implementar. El enfoque busca que en cada iteración se obtenga un prototipo funcional —aunque incompleto—, asegurando así una entrega incremental y continua del producto, susceptible de mejora progresiva.

**SPRINT 1 – 25/03/2025 – 02/04/2025**

Durante esta primera iteración, más corta que el resto, se ha orientado a establecer un entorno de trabajo funcional, con herramientas acordes a las necesidades del proyecto tanto para la gestión como para el desarrollo del mismo.

Gráfico, Gráfico de líneas

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Figura A1: Milestone Burndown - Sprint 1

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Chat o mensaje de texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Figura A2: Issues - Sprint 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TAREA | NOMBRE DE LA TAREA | TAG |
| #1 | Elegir editor de texto para la memoria | Decisión |
| Investigación |
| #2 | Buscar trabajos relacionados | Investigación |
| #3 | Crear y configurar repositorio | Configuración |
| #4 | Instalación de Zotero | Configuración |
| Instalación |
| #5 | Uso de herramientas | Investigación |

Tabla A1: Tareas - Sprint 1