

**Procesamiento de la Información Multimedia (PIM)**  
**Grado en Ingeniería Informática en Ingeniería del Software**

# **Título del Proyecto**

Mendo Apellido2, Nombre	Apellido1 Apellido2, Nombre
id-correo-UEx@alumnos.unex.es	id-correo-UEx@alumnos.unex.es

v1.0

<b>Versión:</b>		1.0
<b>Fecha de edición:</b>		
<b>Mod.</b>	<b>Introducción:</b>	
	<b>Alcance y objetivos:</b>	
	<b>Estado del arte:</b>	
	<b>Entorno y herramientas:</b>	
	<b>Actividades:</b>	
	<b>Actividades adicionales:</b>	
	<b>Referencias:</b>	
<b>Observaciones:</b>		

# Índice

# 1 Introducción

El objetivo de esta sección es presentar el contenido del documento, permitiendo que cualquier otro alumno tenga una idea clara del ámbito del documento y de la información que contiene. La introducción debe cumplir como mínimo con las siguientes características:

- Describir el tema principal del proyecto, explicando por qué es interesante o importante. Se trata de una visión general del tema. En definitiva, se debe despertar el interés del lector respondiendo a la pregunta ¿por qué vale la pena desarrollar este proyecto?
- Describir el contexto y los antecedentes generales, mencionando tanto los conocimientos previos como las motivaciones e inquietudes que sus autores presentan sobre el tema a desarrollar.
- Ofrecer una visión general de la estructura del documento.

## 2 Alcance y objetivos

La finalidad de este apartado es enumerar y detallar de forma clara y precisa los objetivos que se pretenden alcanzar mediante el desarrollo del proyecto y que justifican su ejecución. Se deben expresar los conocimientos que se quieren obtener. Los objetivos deben ser:

- Específicos y concretos: no deben contener ambigüedades.
- Medibles y alcanzables.
- Realistas: deben poder obtenerse dentro del plazo estipulado y con los recursos disponibles.

## 3 Estado del arte

El estado del arte es una etapa fundamental de cualquier investigación o proyecto. En el ámbito del presente trabajo abarca el conjunto de competencias principales que los autores consideran esenciales para alcanzar los objetivos establecidos. Así, la información reflejada en este apartado debe evidenciar un estudio previo por parte de los autores sobre los principales conceptos que deben conocer para desarrollar adecuadamente el proyecto.

Por ejemplo, en un proyecto sobre técnicas de diseño y animación 3D convendría explicar conceptos como *box modeling*, *motion-design* o *stop-motion*, mientras que uno centrado en la edición de vídeos abordaría otros como, por ejemplo, los píxeles, las resoluciones, los tipos de formatos de vídeo actuales, o las relaciones de aspecto más habituales, entre otros.

El contenido de esta sección deberá incluir las correspondientes citas bibliográficas sobre las fuentes de información empleadas para su redacción.

## **4 Entornos y herramientas**

En esta sección detalla cada uno de los entornos y herramientas analizadas en el proyecto, considerando para cada entorno/herramienta:

- Descripción inicial.
- Objetivos y características principales.
- Sistemas operativos y requisitos de instalación.
- Ventajas frente a otras alternativas.
- Inconvenientes frente a otras alternativas.
- Conclusiones sobre cada herramienta.

Adicionalmente, la sección debe contener al final un apartado global con las conclusiones globales del conjunto de alternativas analizadas, justificando y razonando por cuál de ellas se opta finalmente y por qué.

### **4.1 Entorno/Herramienta 1**

### **4.2 Entorno/Herramienta 1**

### **4.3 Entorno/Herramienta X**

### **4.4 Conclusiones del análisis de entornos y herramientas**

## **5 Actividades**

Esta sección debe describir de forma detallada la actividad o actividades prácticas que se ofrecerán al resto de alumnos de la asignatura. La información debe ser esencialmente técnica y estar destinada a dar asistencia a los alumnos que presenciarán la sesión. Supondrá asimismo una guía de utilización de los entornos o herramientas seleccionadas. De este modo, cada actividad:

- Contará con un enunciado claro y conciso sobre la tarea a desarrollar.

- Especificará de forma clara y concreta el acceso al recurso correspondiente, o la instalación del entorno o la herramienta a utilizar.
- Describirá paso a paso las instrucciones a seguir para completar la actividad, incluyendo capturas de pantalla, imágenes, tablas y toda aquella información necesaria para una correcta comprensión y un adecuado desarrollo.

## 6 Actividades adicionales

Los autores propondrán una serie de actividades adicionales a modo de ejercicios para todos aquellos alumnos que quieran profundizar en el conocimiento del tema abordado en el proyecto. En este caso no es necesario ofrecer la solución de estas actividades como si se tratase de un manual de usuario. Será suficiente con indicar los enunciados, a modo de propuestas.

## 7 Conclusiones

Las conclusiones deben responder principalmente al alcance y los objetivos marcados al inicio del proyecto. Del mismo modo, también resumirán las limitaciones encontradas durante su ejecución.

Esta línea únicamente incluye referencias de ejemplo: [?], [?], [?], [?], [?] o [?]

Este apartado debe reflejar las referencias bibliográficas de todas las fuentes citadas a lo largo del documento, contemplando el conjunto de webs, revistas, libros u otros textos que los autores consideren de interés para comprender y justificar el contenido del proyecto. La bibliografía debe ser correcta, actualizada y específica sobre la temática abordada. Además, debe haber sido incluida en el texto adecuadamente. Para ello se empleará el estilo bibliográfico definido por el IEEE.