



Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)  
Facultad de Ingeniería



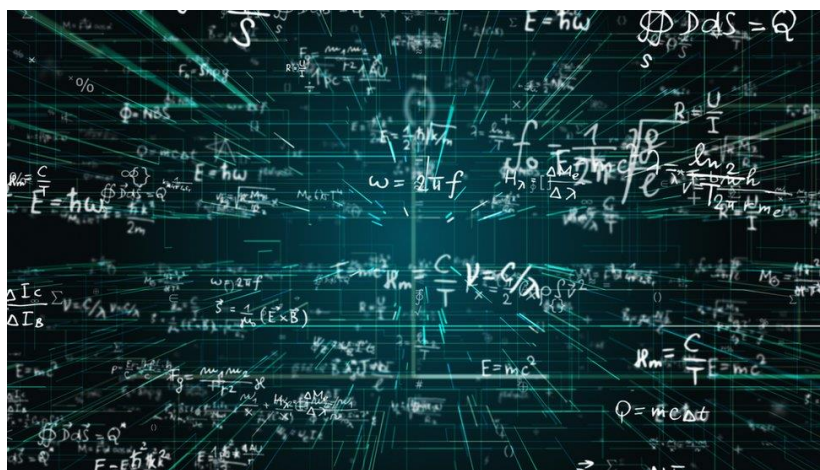
Asignatura: Fundamentos de Programación

Actividad Asincrónica #7

Alumno: Camacho Bernabé Roberto Ángel

24/Octubre/2020

Profesor: M.I. Marco Antonio Martínez Quintana



- ¿Cuánto estarías dispuesto a pagar por que alguien desarrolle tu proyecto?  
Dependiendo de las condiciones del proyecto, pero si yo sé que quedara de acuerdo con mis especificaciones estaría dispuesto a pagar lo que el programador me pida.
- ¿Cuánto cobrarías si tú lo hicieras?  
Igual depende mucho de las características, pero si es muy elaborado y los recursos que deba de obtener o utilizar son de gran dificultad pediría \$10,000 a \$15,000 pesos.
- ¿Cuánto tiempo te tomaría desarrollarlo si lo comenzaras a desarrollar hoy, con los conocimientos que posees hasta ahora (inclusive pueden ser nulos)?  
Un año y medio o dos años ya que necesitaría obtener los conocimientos y aparte dedicar tiempo para el desarrollo del proyecto con sus respectivas características que pida el comprador.
- ¿Cuál sería tu plan de acción para el desarrollo de tu proyecto, si sólo te dedicaras al 100% a realizarlo? Realiza un diagrama de Gantt con tiempos y etapas del proyecto

## PROYECTO FINAL

### ✓ Actividades

Diseño preliminar del proyecto.

Programación intensiva con uso de lenguajes de programación.

Verificación de errores.

Corrección de errores y continuar programando.

Afinación de detalles y entrega de proyecto.

Semana  
1-2

Semana  
3-4

Semana  
4-5

Semana  
6-7



- ¿Qué necesitarías para realizar tu proyecto (materiales, equipo de cómputo, licencias de software, cursos, asesorías, etc.)?
  1. Necesitaría cursos para el aprendizaje de lenguajes de programación para tener una variedad de conocimiento y saber implementarlo en el momento que lo necesite.
  2. Diseño y planificación del proyecto para tener una idea de lo que debo de hacer.
  3. Equipo de computo que se adecue o pueda soportar los programas que utilizaría.
  4. Programas o softwares de terceros para la creación de mi proyecto.
  5. Pruebas constantes para verificar si todo va según lo planeado.
  6. En caso de estar atascado en una parte del proyecto puedo pedir ayuda o una asesoría.
  7. Prueba final en la cual evaluaría y trataría posibles errores.
  8. Si es para uso personal que se va a lanzar al mercado, debería de contar con licencia para la distribución del proyecto.