



Escuela  
Politécnica  
Superior

# Título del Trabajo Fin de Grado/Máster



Grado en Ingeniería en Sonido e  
Imagen en Telecomunicación

## Trabajo Fin de Grado

Autor:

Nombre Apellido1 Apellido2

Tutor:

Dr./Dra. Nombre Apellido1 Apellido2

Febrero 2026



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante



# Título del Trabajo Fin de Grado/Máster

---

Subtítulo del proyecto

**Autor**

Nombre Apellido1 Apellido2

**Tutor**

Dr./Dra. Nombre Apellido1 Apellido2

*Departamento de ejemplo*



Grado en Ingeniería en Sonido e Imagen en Telecomunicación



Escuela  
Politécnica  
Superior



Universitat d'Alacant  
Universidad de Alicante

ALICANTE, Febrero 2026

*A mi familia, por su apoyo incondicional.*

## **Agradecimientos**

En primer lugar, quiero agradecer a mi tutor/a por su dedicación y orientación durante el desarrollo de este trabajo.

También quiero expresar mi gratitud a mi familia y amigos por su apoyo constante.

Finalmente, agradecer a la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante por la formación recibida durante estos años.



# Resumen

Este documento es la plantilla oficial para la elaboración de Trabajos de Fin de Grado (TFG) y Trabajos de Fin de Máster (TFM) de la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante.

La plantilla proporciona un formato profesional y consistente, cumpliendo con las directrices de estilo de la EPS. Incluye:

- Portadas oficiales a color y en blanco y negro
- Configuración automática según la titulación
- Estilos predefinidos para código fuente
- Formato de bibliografía según normas APA
- Soporte para acrónimos y glosarios
- Optimización de figuras TikZ

**Palabras clave:** TFG, TFM, plantilla, LaTeX, Universidad de Alicante





# Abstract

This document is the official template for the preparation of Bachelor's Thesis (TFG) and Master's Thesis (TFM) at the Polytechnic School of the University of Alicante.

The template provides a professional and consistent format, complying with the EPS style guidelines. It includes:

- Official color and black-and-white covers
- Automatic configuration based on the degree program
- Predefined styles for source code
- Bibliography format according to APA standards
- Support for acronyms and glossaries
- TikZ figure optimization

**Keywords:** Bachelor's Thesis, Master's Thesis, template, LaTeX, University of Alicante



# Índice general

<b>Agradecimientos</b>	<b>v</b>
<b>Resumen</b>	<b>vii</b>
<b>Abstract</b>	<b>ix</b>
<b>1. Introducción (Ejemplos de contenido y estilos)</b>	<b>1</b>
1.1. Sobre esta plantilla . . . . .	1
1.2. Estructura de un TFG/TFM . . . . .	1
1.3. Secciones y subsecciones . . . . .	2
1.3.1. Ejemplo de subsección . . . . .	2
1.3.1.1. Ejemplo de subsubsección . . . . .	2
1.3.1.1.1. Ejemplo de párrafo . . . . .	2
1.4. Citas bibliográficas . . . . .	2
1.5. Notas al pie de página . . . . .	3
1.6. Estilos de texto . . . . .	3
1.7. Acrónimos y glosario . . . . .	3
1.8. Tareas pendientes y notas . . . . .	4
1.9. Comandos personalizados de la plantilla . . . . .	4
1.10. Hipervínculos y URLs . . . . .	5
<b>2. Marco Teórico (Ejemplos de listas)</b>	<b>7</b>
2.1. Listas básicas . . . . .	7
2.1.1. Listas con viñetas (itemize) . . . . .	7
2.1.2. Listas numeradas (enumerate) . . . . .	7
2.1.3. Listas anidadas . . . . .	8
2.2. Listas de definición . . . . .	8
2.2.1. Listas de definición anidadas . . . . .	9
2.3. Estado del arte . . . . .	9
2.3.1. Trabajos previos . . . . .	9
2.3.2. Tecnologías relacionadas . . . . .	9
2.4. Herramientas utilizadas . . . . .	10
<b>3. Objetivos (Ejemplos de tablas)</b>	<b>11</b>
3.1. Objetivo general . . . . .	11
3.2. Objetivos específicos . . . . .	11
3.3. Tablas en LaTeX . . . . .	11
3.3.1. Tabla simple . . . . .	11
3.3.2. Tabla con booktabs . . . . .	12
3.3.3. Tabla con columnas de ancho fijo . . . . .	12

---

3.3.4. Tabla con multicolumna y multifila . . . . .	13
3.3.5. Tabla con colores alternados . . . . .	13
3.3.6. Tabla larga (longtable) . . . . .	13
3.4. Generadores de tablas . . . . .	14
3.5. Forzar posición de tablas . . . . .	14
<b>4. Metodología (Ejemplos de figuras)</b>	<b>15</b>
4.1. Metodología de trabajo . . . . .	15
4.2. Inserción de figuras . . . . .	15
4.2.1. Figura simple . . . . .	15
4.2.2. Subfiguras . . . . .	16
4.2.3. Múltiples imágenes en tabla . . . . .	16
4.3. Planificación temporal . . . . .	17
4.4. Diagramas con TikZ . . . . .	17
4.4.1. Diagrama de flujo . . . . .	17
4.4.2. Diagrama de bloques . . . . .	18
4.5. Recursos utilizados . . . . .	18
4.5.1. Recursos hardware . . . . .	18
4.5.2. Recursos software . . . . .	18
4.6. Gestión del proyecto . . . . .	18
<b>5. Desarrollo: Estilos de Código</b>	<b>19</b>
5.1. Estilo VS Code Light . . . . .	19
5.1.1. Python . . . . .	19
5.1.2. Sin numeración de líneas . . . . .	19
5.1.3. JavaScript . . . . .	19
5.1.4. Java . . . . .	20
5.2. Estilo VS Code Dark . . . . .	20
5.2.1. Python Dark . . . . .	20
5.2.2. JavaScript Dark . . . . .	20
5.3. Lenguajes Web . . . . .	21
5.3.1. HTML . . . . .	21
5.3.2. CSS . . . . .	21
5.4. Lenguajes de Datos . . . . .	21
5.4.1. SQL . . . . .	21
5.5. Lenguajes de Sistemas . . . . .	22
5.5.1. C++ . . . . .	22
5.5.2. Rust . . . . .	22
5.5.3. Go . . . . .	22
5.6. Otros Lenguajes . . . . .	23
5.6.1. PHP . . . . .	23
5.6.2. Ruby . . . . .	23
5.7. DevOps y Configuración . . . . .	24
5.7.1. Docker . . . . .	24
5.8. Entorno Genérico . . . . .	24
5.8.1. Versión Dark del Genérico . . . . .	24

---

5.9. Resumen de Entornos Disponibles . . . . .	25
<b>6. Resultados (Ejemplos de gráficas)</b>	<b>27</b>
6.1. Gráficas con PGFPlots . . . . .	27
6.1.1. Gráfica de líneas . . . . .	27
6.1.2. Gráfica de barras . . . . .	28
6.1.3. Gráfica circular (pie chart) . . . . .	28
6.1.4. Gráfica de área . . . . .	29
6.1.5. Gráfica de dispersión . . . . .	29
6.2. Resultados de la implementación . . . . .	29
6.2.1. Funcionalidades implementadas . . . . .	29
6.2.2. Consumo de recursos . . . . .	30
6.3. Análisis de resultados . . . . .	30
6.3.1. Cumplimiento de objetivos . . . . .	30
6.3.2. Métricas de rendimiento . . . . .	31
6.4. Ejemplo de gráfica 3D . . . . .	31
6.5. Exportar gráficas desde herramientas externas . . . . .	31
6.6. Gráficas con marcadores y anotaciones . . . . .	32
6.6.1. Gráfica con marcadores sobre puntos específicos . . . . .	32
6.6.2. Gráfica con barras de error . . . . .	33
6.6.3. Gráfica con área sombreada (intervalo de confianza) . . . . .	33
6.6.4. Gráfica con múltiples ejes Y . . . . .	34
6.6.5. Gráfica de distribución (histograma) . . . . .	34
<b>7. Conclusiones (Ejemplos de matemáticas)</b>	<b>35</b>
7.1. Ecuaciones matemáticas . . . . .	35
7.1.1. Ecuaciones numeradas . . . . .	35
7.1.2. Ecuaciones complejas . . . . .	35
7.1.3. Ecuaciones en línea . . . . .	35
7.1.4. Sistemas de ecuaciones . . . . .	36
7.1.5. Ecuaciones agrupadas . . . . .	36
7.1.6. Matrices . . . . .	36
7.1.7. Ecuaciones alineadas . . . . .	36
7.1.8. Ecuación con condiciones . . . . .	36
7.1.9. Teoremas y demostraciones . . . . .	37
7.2. Conclusiones generales . . . . .	37
7.3. Aportaciones del trabajo . . . . .	37
7.4. Dificultades encontradas . . . . .	38
7.5. Trabajo futuro . . . . .	38
7.6. Valoración personal . . . . .	38
<b>A. Manual de usuario</b>	<b>39</b>
A.1. Requisitos del sistema . . . . .	39
A.2. Acceso al sistema . . . . .	39
A.2.1. Inicio de sesión . . . . .	39
A.2.2. Recuperación de contraseña . . . . .	39

---

A.3. Interfaz principal . . . . .	40
A.4. Funcionalidades principales . . . . .	40
A.4.1. Gestión de datos . . . . .	40
A.4.2. Generación de informes . . . . .	40
A.5. Preguntas frecuentes . . . . .	40
<b>B. Documentación técnica</b>	<b>41</b>
B.1. Arquitectura del sistema . . . . .	41
B.1.1. Diagrama de componentes . . . . .	41
B.2. API REST . . . . .	42
B.2.1. Endpoints principales . . . . .	42
B.2.2. Ejemplo de petición . . . . .	42
B.2.3. Ejemplo de respuesta . . . . .	42
B.3. Modelo de datos . . . . .	43
B.3.1. Esquema de base de datos . . . . .	43
B.4. Configuración del entorno . . . . .	43
B.4.1. Variables de entorno . . . . .	43
B.5. Instrucciones de despliegue . . . . .	44
B.5.1. Requisitos previos . . . . .	44
B.5.2. Pasos de despliegue . . . . .	44
<b>C. Manual de Estilos de Código</b>	<b>45</b>
C.1. Temas Disponibles . . . . .	45
C.2. Nomenclatura de Entornos . . . . .	45
C.3. Lenguajes Predefinidos . . . . .	45
C.4. Ejemplos de Uso . . . . .	47
C.4.1. Tema VS Code Light . . . . .	47
C.4.1.1. Con números de línea . . . . .	47
C.4.1.2. Sin números de línea . . . . .	47
C.4.2. Tema VS Code Dark . . . . .	48
C.4.2.1. Con números de línea . . . . .	48
C.4.2.2. Sin números de línea . . . . .	48
C.5. Entorno Genérico . . . . .	48
C.6. Consideraciones Especiales . . . . .	49
C.6.1. Código C/C++ con includes . . . . .	49
C.6.2. Títulos personalizados . . . . .	49
C.6.3. Requisitos de compilación . . . . .	49
C.7. Referencia Rápida . . . . .	50

---

## Índice de figuras

4.1.	Ejemplo de figura simple (placeholder) . . . . .	16
4.2.	Ejemplo de subfiguras horizontales . . . . .	16
4.3.	Matriz de configuraciones experimentales . . . . .	16
4.4.	Planificación temporal del proyecto (diagrama de Gantt simplificado) . .	17
4.5.	Diagrama de flujo del algoritmo principal . . . . .	17
4.6.	Arquitectura del sistema . . . . .	18
6.1.	Tiempos de respuesta según carga de usuarios . . . . .	27
6.2.	Comparativa de evaluación del sistema . . . . .	28
6.3.	Distribución del tiempo del proyecto . . . . .	28
6.4.	Evolución de usuarios activos por plataforma . . . . .	29
6.5.	Correlación entre complejidad y tiempo de ejecución . . . . .	29
6.6.	Superficie gaussiana $f(x, y) = e^{-x^2-y^2}$ . . . . .	31
6.7.	Curva de calentamiento con puntos críticos marcados . . . . .	32
6.8.	Comparativa de rendimiento con intervalos de confianza . . . . .	33
6.9.	Evolución del entrenamiento con banda de confianza . . . . .	33
6.10.	Ventas y beneficios mensuales (doble eje Y) . . . . .	34
6.11.	Distribución de tiempos de respuesta . . . . .	34
B.1.	Diagrama de componentes del sistema . . . . .	41





## Índice de tablas

2.1.	Herramientas utilizadas en el desarrollo . . . . .	10
3.1.	Ejemplo de tabla simple . . . . .	12
3.2.	Tabla con estilo booktabs . . . . .	12
3.3.	Parámetros de posicionamiento de elementos flotantes . . . . .	12
3.4.	Ejemplo de tabla con celdas combinadas . . . . .	13
3.5.	Especificaciones técnicas del sistema . . . . .	13
3.6.	Lista de requisitos del sistema . . . . .	13
5.1.	Entornos de código con icono disponibles . . . . .	25
5.2.	Sufijos disponibles para cada entorno . . . . .	25
5.3.	Entornos genéricos para cualquier lenguaje . . . . .	25
6.1.	Estado de implementación de funcionalidades . . . . .	30
6.2.	Cumplimiento de objetivos . . . . .	30
6.3.	Métricas de rendimiento del sistema . . . . .	31
B.1.	Endpoints de la API . . . . .	42
C.1.	Temas de código disponibles . . . . .	45
C.2.	Sistema de sufijos para entornos de código . . . . .	45
C.3.	Lenguajes de programación con entornos predefinidos . . . . .	46
C.4.	Lenguajes web y de datos . . . . .	46
C.5.	Lenguajes de sistemas y DevOps . . . . .	46
C.6.	Entornos genéricos de código . . . . .	48
C.7.	Matriz de entornos por tema y numeración . . . . .	50



# 1. Introducción (Ejemplos de contenido y estilos)

Este capítulo presenta una guía completa de las capacidades de  $\text{\LaTeX}$  y de esta plantilla para la elaboración de Trabajos Fin de Grado y Trabajos Fin de Máster en la Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante.

## 1.1. Sobre esta plantilla

Esta plantilla ha sido diseñada siguiendo las directrices de estilo de la Escuela Politécnica Superior (EPS) de la Universidad de Alicante. Proporciona una estructura clara y profesional para la redacción de trabajos académicos.

Las principales características de esta plantilla son:

- Configuración sencilla mediante clave-valor con `\EPSsetup{...}`
- 21 portadas diferentes según la titulación
- Soporte para múltiples idiomas (español, inglés, valenciano)
- Resaltado de código con colores (minted + Pygments)
- Bibliografía con estilo American Psychological Association (APA)
- Compilación con LuaLaTeX

## 1.2. Estructura de un TFG/TFM

Según las normas de la EPS, un Trabajo Fin de Grado (TFG) o Trabajo Fin de Máster (TFM) debe contener las siguientes partes:

**Preámbulo:** Motivación y descripción breve de los objetivos del trabajo.

**Agradecimientos:** Reconocimientos a entidades y personas colaboradoras.

**Dedicatoria:** Opcional, con alineación a la derecha.

**Índices:** Contenidos, figuras, tablas y códigos.

**Introducción:** Importancia de la temática, vigencia y planteamiento del problema.

**Marco teórico:** Fundamentos conceptuales y estado del arte.

**Objetivos:** Objetivo general y específicos.

**Metodología:** Tipo de investigación, técnicas y procedimientos.

**Resultados:** Resultados obtenidos y análisis.

**Conclusiones:** Resumen de objetivos conseguidos.

**Bibliografía:** Referencias utilizadas (estilo APA recomendado).

**Anexos:** Material complementario.

## 1.3. Secciones y subsecciones

En L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X existen diferentes niveles de organización del contenido:

### Niveles de secciones

1	<code>\chapter{Capítulo}</code>	% Nivel 0
2	<code>\section{Sección}</code>	% Nivel 1
3	<code>\subsection{Subsección}</code>	% Nivel 2
4	<code>\subsubsection{Subsubsección}</code>	% Nivel 3
5	<code>\paragraph{Párrafo}</code>	% Nivel 4

### 1.3.1. Ejemplo de subsección

Este es el contenido de una subsección. Las subsecciones permiten organizar mejor el contenido dentro de cada sección.

#### 1.3.1.1. Ejemplo de subsubsección

Las subsubsecciones son útiles para temas muy específicos dentro de una subsección.

**1.3.1.1.1. Ejemplo de párrafo** Los párrafos con título son útiles para pequeñas divisiones que no necesitan aparecer en el índice.

## 1.4. Citas bibliográficas

Para citar la bibliografía según el sistema APA se utilizan los siguientes comandos. El archivo de bibliografía se encuentra en `referencias.bib`.

### Comandos de citas biblatex/APA

```
1 % Cita textual: Autor (año)
2 \textcite{latex2024}
3
4 % Cita entre paréntesis: (Autor, año)
5 \parencite{latex2024}
6
7 % Cita con página específica
8 \parencite[Cap.~2]{latex2024}
9
10 % Múltiples citas
```

```
11 \parencite{latex2024,overleaf2024}
```

Ejemplos de citas:

- Cita textual: Según **latex2024**<empty citation>, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X es el estándar para documentos científicos.
- Cita entre paréntesis: L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X es ampliamente utilizado (**latex2024**).
- Múltiples fuentes: Existen varios recursos disponibles (**latex2024**; **overleaf2024**).

## 1.5. Notas al pie de página

Las notas al pie se crean con el comando `\footnote{texto}`.

La plantilla utiliza LuaLaTeX<sup>1</sup> como motor de compilación por sus capacidades avanzadas de manejo de fuentes<sup>2</sup>.

## 1.6. Estilos de texto

L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X ofrece múltiples estilos de texto:

- *Texto en cursiva* – `\textit{texto}`
- **Texto en negrita** – `\textbf{texto}`
- Texto monoespacio – `\texttt{texto}`
- TEXTO EN VERSALITAS – `\textsc{texto}`
- Texto subrayado – `\underline{texto}`
- ***Negrita y cursiva*** – combinación de comandos
- Texto pequeño – `\small texto`
- Texto grande – `\large texto`

## 1.7. Acrónimos y glosario

Los acrónimos se gestionan automáticamente con el paquete **glossaries**. La primera vez que aparece un acrónimo se muestra su forma completa, y en las siguientes apariciones solo la abreviatura.

---

<sup>1</sup>LuaLaTeX es un motor de composición tipográfica que combina L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X con el lenguaje de programación Lua, permitiendo mayor flexibilidad en el procesamiento de documentos.

<sup>2</sup>Permite usar cualquier fuente OpenType o TrueType instalada en el sistema sin necesidad de configuración adicional.

---

**Uso de acrónimos**

```

1 % Primera aparición: muestra "Institute of Electrical
2 % and Electronics Engineers (IEEE)"
3 El \gls{ieee} es una institución importante.
4
5 % Sigüientes apariciones: muestra solo "IEEE"
6 El \gls{ieee} establece estándares.
7
8 % Para forzar forma larga: \glslong{ieee}
9 % Para forzar forma corta: \glsshort{ieee}

```

Ejemplo: El Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) es una institución importante en ingeniería. El IEEE establece estándares para la industria. Además del IEEE, existen otras organizaciones como la International Organization for Standardization (ISO).

Los acrónimos se definen en el archivo `contenido/anexos/acronimos.tex`.

## 1.8. Tareas pendientes y notas

Durante la redacción es útil marcar partes que requieren revisión usando el paquete `todonotes`:

**Comandos de notas**

```

1 % Nota al margen
2 \todo{Texto de la nota}
3
4 % Nota en línea
5 \todo[inline]{Nota dentro del texto}
6
7 % Figura pendiente
8 \missingfigure{Descripción de la figura}

```

Las notas también pueden incluirse dentro del texto:

Para indicar figuras que faltan por añadir:

## 1.9. Comandos personalizados de la plantilla

Esta plantilla proporciona comandos para acceder a la información configurada:

- `\EPStitulo` – Título: “Título del Trabajo Fin de Grado/Máster”
- `\EPSautor` – Autor: Nombre Apellido1 Apellido2
- `\EPStutor` – Tutor: Dr./Dra. Nombre Apellido1 Apellido2
- `\EPSfecha` – Fecha: Febrero 2026
- `\EPStipoTrabajo` – Tipo: Trabajo Fin de Grado

- \EPStitulacion – Titulación: Grado en Ingeniería en Sonido e Imagen en Telecomunicación

Este documento es un Trabajo Fin de Grado presentado en Febrero 2026.

## 1.10. Hipervínculos y URLs

Para incluir enlaces web se utiliza el comando `\url{dirección}`:

- Página de la EPS: <https://eps.ua.es>
- Overleaf (editor online): <https://www.overleaf.com>
- CTAN (repositorio de paquetes): <https://ctan.org>

Para enlaces con texto personalizado: [Escuela Politécnica Superior](#).

---





## 2. Marco Teórico (Ejemplos de listas)

Este capítulo presenta los fundamentos teóricos necesarios y demuestra las diferentes formas de crear listas en  $\text{\LaTeX}$ .

### 2.1. Listas básicas

Existen tres tipos principales de listas en  $\text{\LaTeX}$ : `itemize` (viñetas), `enumerate` (numeradas) y `description` (definiciones).

#### 2.1.1. Listas con viñetas (`itemize`)

##### Lista con viñetas

```
1 \begin{itemize}
2   \item Primer elemento
3   \item Segundo elemento
4   \item Tercer elemento
5 \end{itemize}
```

El resultado es:

- Primer elemento de la lista
- Segundo elemento de la lista
- Tercer elemento de la lista

#### 2.1.2. Listas numeradas (`enumerate`)

##### Lista numerada

```
1 \begin{enumerate}
2   \item Primer paso del proceso
3   \item Segundo paso del proceso
4   \item Tercer paso del proceso
5 \end{enumerate}
```

El resultado es:

1. Primer paso del proceso
2. Segundo paso del proceso
3. Tercer paso del proceso

### 2.1.3. Listas anidadas

Las listas pueden anidarse hasta varios niveles:

- Ingeniería Informática
  - Mención en Computación
  - Mención en Ingeniería del Software
  - Mención en Sistemas de Información
- Ingeniería Multimedia
  - Mención en Creación y Ocio Digital
  - Mención en Gestión de Contenidos
- Ingeniería en Sonido e Imagen

También con números:

1. Fase de análisis
  - a) Recopilación de requisitos
  - b) Análisis de viabilidad
  - c) Documentación inicial
2. Fase de diseño
  - a) Diseño arquitectónico
  - b) Diseño detallado
3. Fase de implementación

## 2.2. Listas de definición

Las listas de descripción son útiles para glosarios y definiciones:

#### Lista de definiciones

```
1 \begin{description}
2   \item[Término 1:] Definición del primer término.
3   \item[Término 2:] Definición del segundo término.
4 \end{description}
```

**LaTeX:** Sistema de composición de textos orientado a la creación de documentos científicos y técnicos de alta calidad tipográfica.

**TFG:** Trabajo Fin de Grado. Proyecto final que los estudiantes de grado deben realizar y defender para obtener su título universitario.

**TFM:** Trabajo Fin de Máster. Proyecto de investigación o aplicación que los estudiantes de máster deben completar.

**EPS:** Escuela Politécnica Superior de la Universidad de Alicante.

---

### 2.2.1. Listas de definición anidadas

**Software de diseño:** Herramientas utilizadas en el proyecto.

**Ventajas:**

- Permite realizar simulaciones precisas
- Interfaz gráfica intuitiva
- Exportación a múltiples formatos

**Inconvenientes:**

- Curva de aprendizaje pronunciada
- Requiere licencia comercial
- Alto consumo de recursos

## 2.3. Estado del arte

A continuación se presenta una revisión de los trabajos más relevantes en el área.

### 2.3.1. Trabajos previos

Según **latex2024**<empty citation>, el estado actual de la investigación en sistemas de composición tipográfica indica que **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** sigue siendo el estándar para documentos científicos.

En **overleaf2024** se propone un enfoque basado en edición colaborativa en la nube que ha facilitado enormemente la adopción de **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** en entornos académicos.

### 2.3.2. Tecnologías relacionadas

Las principales tecnologías utilizadas en este ámbito incluyen:

1. **LuaLaTeX:** Motor de composición moderno que permite:
    - Uso directo de fuentes del sistema
    - Programación en Lua dentro del documento
    - Soporte nativo de Unicode
  2. **Overleaf:** Plataforma de edición online que ofrece:
    - Compilación en la nube
    - Colaboración en tiempo real
    - Control de versiones integrado
  3. **Git:** Sistema de control de versiones útil para:
    - Seguimiento de cambios en el documento
    - Trabajo en equipo
    - Recuperación de versiones anteriores
-

2.4. Herramientas utilizadas

En este trabajo se han utilizado las siguientes herramientas:

Tabla 2.1: Herramientas utilizadas en el desarrollo

Herramienta	Versión	Uso
TeX Live	2024	Distribución LaTeX
LuaLaTeX	1.18	Motor de compilación
VS Code	1.85	Editor de texto
Git	2.43	Control de versiones
Pygments	2.17	Resaltado de código

La Tabla 2.1 muestra las principales herramientas empleadas en la elaboración de este documento.

## 3. Objetivos (Ejemplos de tablas)

Este capítulo presenta los objetivos del trabajo y demuestra las diferentes formas de crear tablas en  $\text{\LaTeX}$ .

### 3.1. Objetivo general

El objetivo general de este trabajo es...

### 3.2. Objetivos específicos

1. **OE1:** Analizar el estado actual de...
2. **OE2:** Diseñar una arquitectura que permita...
3. **OE3:** Implementar los componentes necesarios para...
4. **OE4:** Evaluar el rendimiento del sistema mediante...
5. **OE5:** Documentar el proceso de desarrollo y los resultados obtenidos.

### 3.3. Tablas en $\text{\LaTeX}$

Las tablas son elementos fundamentales en cualquier documento técnico. A continuación se muestran diferentes ejemplos.

#### 3.3.1. Tabla simple

##### Código de tabla simple

```
1 \begin{table}[H]
2   \centering
3   \begin{tabular}{lcc}
4     & & & Columna A & Columna B \\\
5     \hline
6     Fila 1 & Dato 1A & & Dato 1B \\\
7     Fila 2 & Dato 2A & & Dato 2B \\\
8     Fila 3 & Dato 3A & & Dato 3B \\\
9     \hline
10    \end{tabular}
11    \caption{Ejemplo de tabla simple}
12    \label{tab:simple}
13  \end{table}
```

	Columna A	Columna B
Fila 1	Dato 1A	Dato 1B
Fila 2	Dato 2A	Dato 2B
Fila 3	Dato 3A	Dato 3B

**Tabla 3.1:** Ejemplo de tabla simple

### 3.3.2. Tabla con booktabs

El paquete `booktabs` proporciona líneas más profesionales:

**Tabla 3.2:** Tabla con estilo booktabs

Concepto	Valor	Unidad
Velocidad máxima	120	km/h
Consumo medio	5.5	L/100km
Potencia	150	CV
Par motor	250	Nm

### 3.3.3. Tabla con columnas de ancho fijo

Puedes especificar el ancho de las columnas usando `p{ancho}`, `L{ancho}`, `C{ancho}` o `R{ancho}`:

**Tabla 3.3:** Parámetros de posicionamiento de elementos flotantes

Parámetro	Significado
<code>h</code>	Sitúa el elemento <i>preferentemente</i> en la posición actual del texto
<code>t</code>	Sitúa el elemento en la parte superior de la página
<code>b</code>	Sitúa el elemento en la parte inferior de la página
<code>p</code>	Sitúa el elemento en una página dedicada solo a flotantes
<code>H</code>	Fuerza la posición exacta (requiere paquete <code>float</code> )

### 3.3.4. Tabla con multicolumna y multifila

**Tabla 3.4:** Ejemplo de tabla con celdas combinadas

Distribución de recursos			
Fase	Recursos		
	Personal	Tiempo (h)	Coste (€)
Análisis	2	40	2.000
Diseño	3	80	4.800
Implementación	4	160	9.600
Pruebas	2	60	3.000
<b>Total</b>	–	<b>340</b>	<b>19.400</b>

### 3.3.5. Tabla con colores alternados

Usando el paquete `xcolor` con la opción `table`:

**Tabla 3.5:** Especificaciones técnicas del sistema

Componente	Especificación	Requisito
Procesador	Intel i7 / AMD Ryzen 7	Mínimo
Memoria RAM	16 GB DDR4	Recomendado
Almacenamiento	512 GB SSD	Mínimo
GPU	NVIDIA RTX 3060	Recomendado
Sistema Operativo	Linux / Windows 11	Compatible

### 3.3.6. Tabla larga (longtable)

Para tablas que ocupan varias páginas, se usa el entorno `longtable`:

**Tabla 3.6:** Lista de requisitos del sistema

ID	Tipo	Descripción
RF01	Funcional	El sistema debe permitir el registro de usuarios mediante correo electrónico
RF02	Funcional	Los usuarios deben poder iniciar sesión con sus credenciales
RF03	Funcional	El sistema debe generar informes en formato PDF
RF04	Funcional	Se debe implementar un sistema de notificaciones
RF05	Funcional	Los datos deben poder exportarse en formato CSV

*Continúa en la siguiente página*

Tabla 3.6 – Continuación

ID	Tipo	Descripción
RNF01	No funcional	El tiempo de respuesta no debe superar los 2 segundos
RNF02	No funcional	El sistema debe soportar 100 usuarios concurrentes
RNF03	No funcional	La disponibilidad debe ser del 99.5%
RNF04	No funcional	La interfaz debe ser accesible según WCAG 2.1
RNF05	No funcional	Los datos sensibles deben cifrarse con AES-256

### 3.4. Generadores de tablas

Crear tablas manualmente puede ser tedioso. Se recomienda usar generadores online:

- <https://www.tablesgenerator.com/> – Generador visual muy completo
- <https://www.latex-tables.com/> – Alternativa sencilla
- Excel2LaTeX – Plugin para Microsoft Excel

### 3.5. Forzar posición de tablas

Para forzar que una tabla aparezca en un lugar específico, se puede usar:

#### Forzar posición

```
1 % Opción 1: Usar FloatBarrier
2 \begin{table}[H]
3   ...
4 \end{table}
5 \FloatBarrier % Fuerza que la tabla aparezca antes
6
7 % Opción 2: Usar H (requiere paquete float)
8 \begin{table}[H]
9   ...
10 \end{table}
```



## 4. Metodología (Ejemplos de figuras)

Este capítulo describe la metodología seguida en el desarrollo del trabajo y presenta ejemplos de cómo insertar figuras en  $\text{\LaTeX}$ .

### 4.1. Metodología de trabajo

Para el desarrollo de este trabajo se ha seguido una metodología ágil basada en iteraciones cortas:

1. **Planificación:** Definición de objetivos y alcance
2. **Análisis:** Estudio del problema y requisitos
3. **Diseño:** Arquitectura y diseño detallado
4. **Implementación:** Desarrollo del código
5. **Pruebas:** Verificación y validación
6. **Documentación:** Redacción de la memoria

### 4.2. Inserción de figuras

Las figuras en  $\text{\LaTeX}$  son elementos flotantes. Esto significa que  $\text{\LaTeX}$  decide su ubicación óptima para mejorar la maquetación del documento.

#### 4.2.1. Figura simple

##### Código para insertar una figura

```
1 \begin{figure}[H]
2   \centering
3   \includegraphics[width=0.6\textwidth]{ruta/imagen}
4   \caption{Descripción de la figura}
5   \label{fig:etiqueta}
6 \end{figure}
```

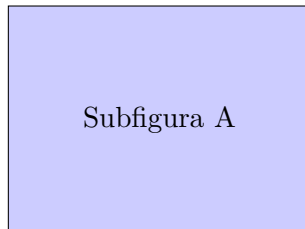


**Figura 4.1:** Ejemplo de figura simple (placeholder)

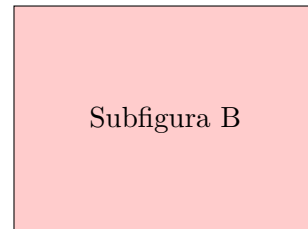
Para referenciar la figura en el texto: “como se muestra en la Figura 4.1”.

#### 4.2.2. Subfiguras

Cuando necesitas mostrar varias imágenes relacionadas:



(a) Primera variante



(b) Segunda variante

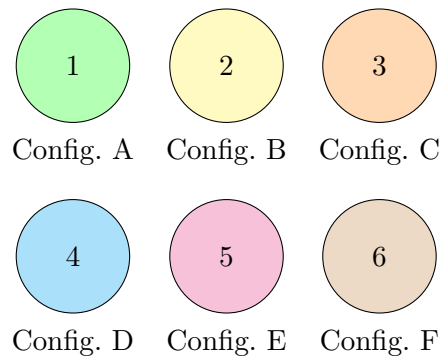
**Figura 4.2:** Ejemplo de subfiguras horizontales

Puedes referenciar subfiguras individuales: Figura 4.2a y Figura 4.2b, o el conjunto: Figura 4.2.

#### 4.2.3. Múltiples imágenes en tabla

Otra forma de organizar varias imágenes:

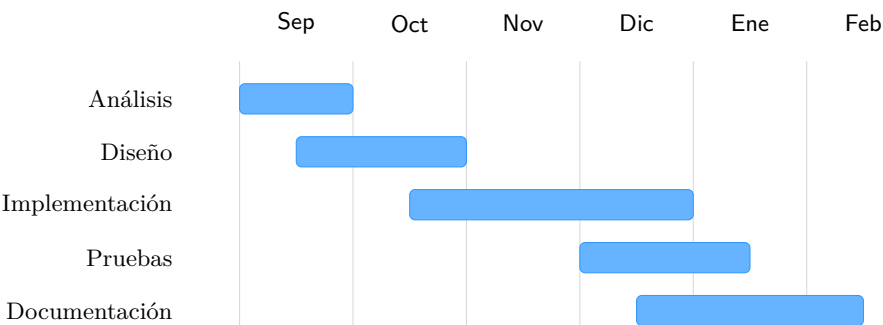
---



**Figura 4.3:** Matriz de configuraciones experimentales

### 4.3. Planificación temporal

La planificación temporal del proyecto se muestra en la Figura 4.4.



**Figura 4.4:** Planificación temporal del proyecto (diagrama de Gantt simplificado)

### 4.4. Diagramas con TikZ

TikZ permite crear diagramas directamente en  $\text{\LaTeX}$ :

#### 4.4.1. Diagrama de flujo

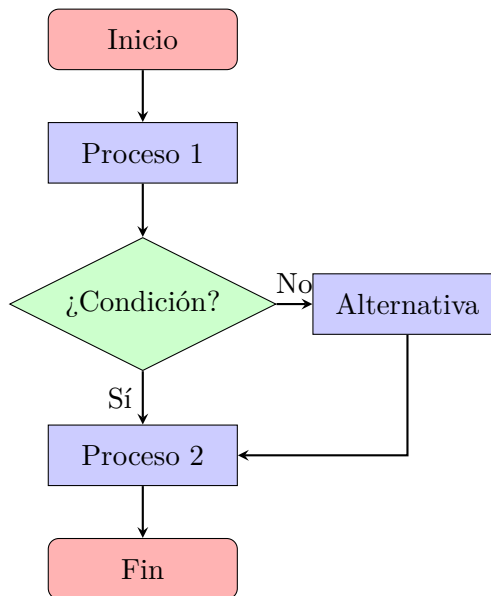


Figura 4.5: Diagrama de flujo del algoritmo principal

#### 4.4.2. Diagrama de bloques

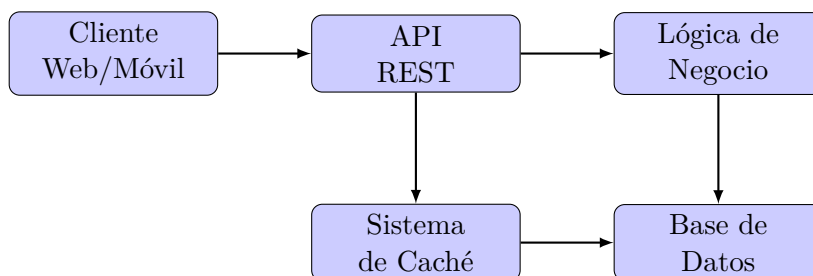


Figura 4.6: Arquitectura del sistema

### 4.5. Recursos utilizados

#### 4.5.1. Recursos hardware

- Ordenador portátil con procesador Intel i7, 16GB RAM
  - Servidor de desarrollo con 32GB RAM
  - Dispositivos móviles para pruebas
-

#### 4.5.2. Recursos software

- Sistema operativo: Linux Ubuntu 24.04 LTS
- Entorno de desarrollo: Visual Studio Code
- Control de versiones: Git y GitHub
- Compilador  $\text{\LaTeX}$ : LuaLaTeX (TeX Live 2024)

### 4.6. Gestión del proyecto

Para la gestión del proyecto se han utilizado las siguientes herramientas:

- **GitHub Projects:** Para la gestión de tareas y seguimiento del progreso mediante tableros Kanban.
  - **Git:** Para el control de versiones del código y la documentación.
  - **Discord/Slack:** Para la comunicación con el tutor.
-




## 5. Desarrollo: Estilos de Código

Este capítulo demuestra los estilos de cajas de código disponibles en esta plantilla, basados en el diseño de Visual Studio Code.

### 5.1. Estilo VS Code Light


El estilo VS Code Light imita la apariencia del editor Visual Studio Code en su tema claro.

#### 5.1.1. Python


```
 Python
1 def fibonacci(n):
2     if n <= 1:
3         return n
4     return fibonacci(n-1) + fibonacci(n-2)
5
6 for i in range(10):
7     print(f"F({i}) = {fibonacci(i)}")
```

#### 5.1.2. Sin numeración de líneas

Usando el sufijo NN (No Numbers) se elimina la numeración:

```
 Python
mensaje = "Hola, mundo"
print(mensaje)
```

#### 5.1.3. JavaScript

```
 JavaScript
1 function validateEmail(email) {
2     const regex = /^[a-z]+@[a-z]+\.[a-z]+$/;
3     return regex.test(email);
4 }
5
6 async function fetchData(url) {
7     const response = await fetch(url);
8     return response.json();
9 }
```

### 5.1.4. Java



#### Java

```
1 public class HelloWorld {  
2     public static void main(String[] args) {  
3         System.out.println("Hola desde Java!");  
4     }  
5 }
```

## 5.2. Estilo VS Code Dark

El tema oscuro de VS Code, ideal para documentación técnica o presentaciones.

### 5.2.1. Python Dark



#### Python

```
1 import numpy as np  
2  
3 def matrix_multiply(A, B):  
4     return np.dot(A, B)  
5  
6 A = np.array([[1, 2], [3, 4]])  
7 B = np.array([[5, 6], [7, 8]])  
8 result = matrix_multiply(A, B)
```

### 5.2.2. JavaScript Dark



#### JavaScript

```
1 const express = require('express');  
2 const app = express();  
3  
4 app.get('/api/users', async (req, res) => {  
5     const users = await User.find();  
6     res.json(users);  
7 });  
8  
9 app.listen(3000);
```



## 5.3. Lenguajes Web

### 5.3.1. HTML

#### HTML

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <title>Mi Aplicación</title>
6 </head>
7 <body>
8     <h1>Bienvenido</h1>
9 </body>
10 </html>
```

### 5.3.2. CSS

#### CSS

```
1 .container {
2     max-width: 1200px;
3     margin: 0 auto;
4     display: grid;
5     grid-template-columns: repeat(auto-fit, minmax(300px, 1fr));
6     gap: 1rem;
7 }
8
9 .card:hover {
10     transform: translateY(-5px);
11 }
```

## 5.4. Lenguajes de Datos

### 5.4.1. SQL

#### SQL

```
1 SELECT
2     usuarios.nombre,
3     COUNT(pedidos.id) as total_pedidos
4 FROM usuarios
5 LEFT JOIN pedidos ON usuarios.id = pedidos.usuario_id
6 GROUP BY usuarios.id
7 ORDER BY total_pedidos DESC
8 LIMIT 10;
```

---

## 5.5. Lenguajes de Sistemas

### 5.5.1. C++

#### C++

```
1 include <iostream>
2 \#include <vector>
3
4 int main() {
5     std::vector<int> nums = {5, 2, 8, 1, 9};
6     for (const auto& n : nums) {
7         std::cout << n << " ";
8     }
9     return 0;
10 }
```

### 5.5.2. Rust

#### Rust

```
1 fn main() {
2     let mensaje = "Hola desde Rust";
3     println!("{}", mensaje);
4
5     let numeros = vec![1, 2, 3, 4, 5];
6     for n in numeros {
7         println!("{}", n);
8     }
9 }
```

### 5.5.3. Go

#### Go

```
1 package main
2
3 import "fmt"
4
5 func main() {
6     fmt.Println("Hola desde Go")
7
8     nums := []int{1, 2, 3, 4, 5}
9     for _, n := range nums {
10         fmt.Println(n)
11     }
12 }
```

## 5.6. Otros Lenguajes

### 5.6.1. PHP


```
PHP
1 <?php
2 class Usuario {
3     private $nombre;
4
5     public function __construct($nombre) {
6         $this->nombre = $nombre;
7     }
8
9     public function saludar() {
10         return "Hola, " . $this->nombre . "!";
11     }
12 }
13
14 $usuario = new Usuario("Juan");
15 echo $usuario->saludar();
16 ?>
```

### 5.6.2. Ruby

```
Ruby
1 class Persona
2     attr_accessor :nombre, :edad
3
4     def initialize(nombre, edad)
5         @nombre = nombre
6         @edad = edad
7     end
8
9     def saludar
10         puts "Hola, soy " + @nombre
11     end
12 end
13
14 persona = Persona.new("Maria", 25)
15 persona.saludar
```


## 5.7. DevOps y Configuración

### 5.7.1. Docker


```
 Dockerfile
1 FROM node:18-alpine
2
3 WORKDIR /app
4
5 COPY package*.json ./
6 RUN npm ci --only=production
7
8 COPY . .
9
10 EXPOSE 3000
11
12 CMD ["node", "server.js"]
```

## 5.8. Entorno Genérico

El entorno `codigo{lenguaje}` permite usar cualquier lenguaje soportado por Pygments:

```
 swift
1 import Foundation
2
3 struct Persona {
4     let nombre: String
5     let edad: Int
6
7     func saludar() -> String {
8         return "Hola, soy " + nombre
9     }
10 }
11
12 let persona = Persona(nombre: "Carlos", edad: 30)
13 print(persona.saludar())
```

### 5.8.1. Versión Dark del Genérico

```
 kotlin
1 data class Usuario(val nombre: String, val email: String)
2
3 fun main() {
4     val usuarios = listOf(
5         Usuario("Ana", "ana@mail.com"),
6         Usuario("Luis", "luis@mail.com")
7     )
8 }
```














```

7      )
8
9      usuarios.forEach { println(it) }
10 }

```

## 5.9. Resumen de Entornos Disponibles

**Tabla 5.1:** Entornos de código con icono disponibles

Entorno	Lenguaje	Icono	Dark
pythoncode	Python		pythoncodeDark
jscode	JavaScript		jscodeDark
javacode	Java		javacodeDark
cppcode	C++		cppcodeDark
rustcode	Rust		rustcodeDark
gocode	Go		gocodeDark
phpcode	PHP		phpcodeDark
rubycode	Ruby		rubycodeDark
htmlcode	HTML		htmlcodeDark
csscode	CSS		csscodeDark
sqlcode	SQL		sqlcodeDark
bashcode	Bash		bashcodeDark
dockercode	Dockerfile		dockercodeDark

**Tabla 5.2:** Sufijos disponibles para cada entorno

Sufijo	Descripción	Ejemplo
(ninguno)	Light con números	pythoncode
NN	Light sin números	pythoncodeNN
Dark	Dark con números	pythoncodeDark
DarkNN	Dark sin números	pythoncodeDarkNN

**Tabla 5.3:** Entornos genéricos para cualquier lenguaje

Entorno	Descripción
codigo{lang}	Light con números
codigoNN{lang}	Light sin números
codigoDark{lang}	Dark con números
codigoDarkNN{lang}	Dark sin números



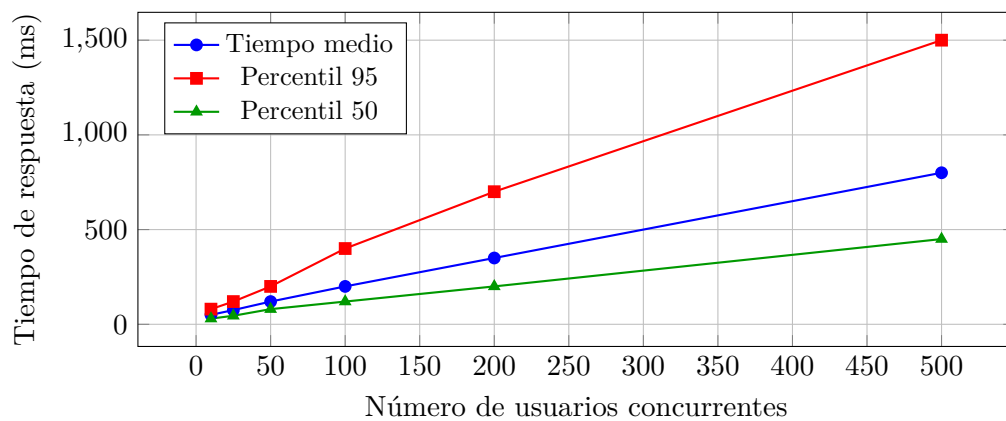
## 6. Resultados (Ejemplos de gráficas)

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos y se muestran ejemplos de cómo crear gráficas con  $\text{\LaTeX}$  usando el paquete `pgfplots`.

### 6.1. Gráficas con PGFPlots

PGFPlots es un paquete potente para crear gráficas directamente en  $\text{\LaTeX}$ .

#### 6.1.1. Gráfica de líneas



**Figura 6.1:** Tiempos de respuesta según carga de usuarios

Como se observa en la Figura 6.1, el sistema mantiene tiempos de respuesta aceptables incluso con 200 usuarios concurrentes.

### 6.1.2. Gráfica de barras

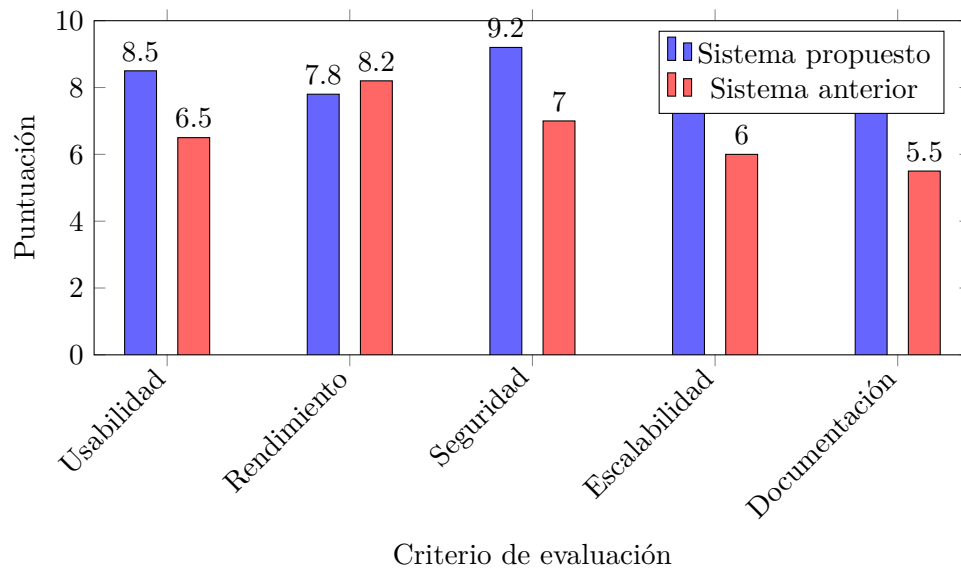


Figura 6.2: Comparativa de evaluación del sistema

### 6.1.3. Gráfica circular (pie chart)

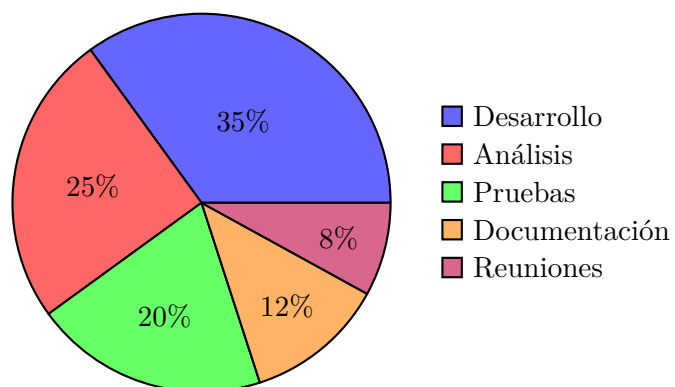


Figura 6.3: Distribución del tiempo del proyecto



#### 6.1.4. Gráfica de área

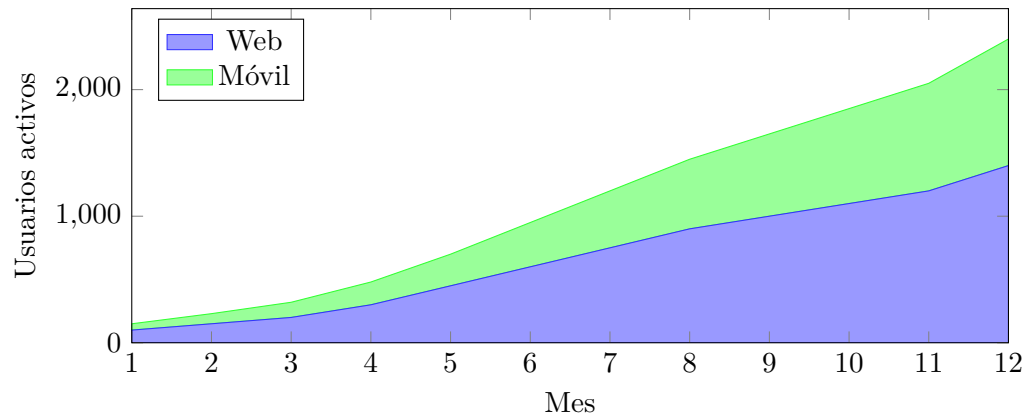


Figura 6.4: Evolución de usuarios activos por plataforma

#### 6.1.5. Gráfica de dispersión

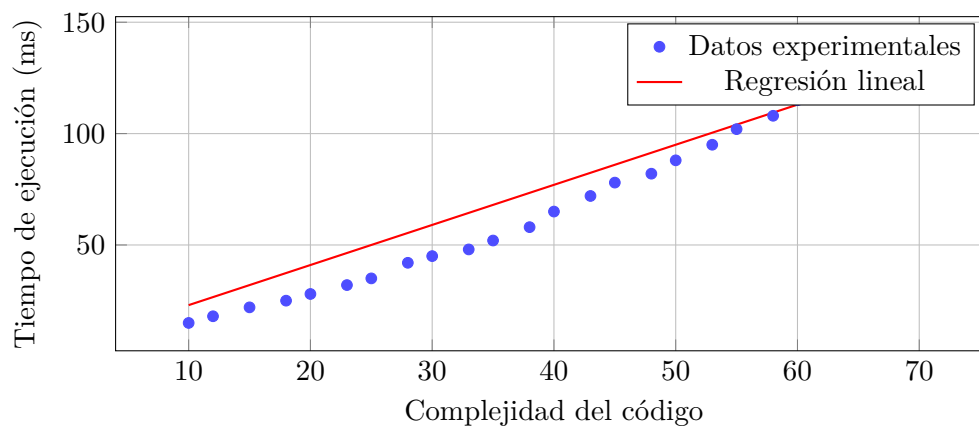


Figura 6.5: Correlación entre complejidad y tiempo de ejecución

## 6.2. Resultados de la implementación

### 6.2.1. Funcionalidades implementadas

Se han implementado con éxito las siguientes funcionalidades:

---

**Tabla 6.1:** Estado de implementación de funcionalidades

Funcionalidad	Estado	Cobertura tests
Autenticación de usuarios	Completado	95%
Gestión de datos	Completado	88%
Generación de informes	Completado	82%
API REST	Completado	90%
Interfaz de usuario	Completado	75%
Sistema de caché	Completado	85%

### 6.2.2. Consumo de recursos

El consumo de memoria se mantiene estable, como muestra la siguiente ecuación para el consumo estimado:

$$M_{total} = M_{base} + n \cdot M_{usuario} \quad (6.1)$$

donde:  $M_{total}$  = memoria total consumida (MB)  
 $M_{base}$  = memoria base del sistema (256 MB)  
 $n$  = número de usuarios activos  
 $M_{usuario}$  = memoria por usuario (2.5 MB)

## 6.3. Análisis de resultados

### 6.3.1. Cumplimiento de objetivos

En la Tabla 6.2 se muestra el grado de cumplimiento de cada objetivo:

**Tabla 6.2:** Cumplimiento de objetivos

Objetivo	Descripción	Cumplimiento
OE1	Análisis del estado actual	100%
OE2	Diseño de arquitectura escalable	100%
OE3	Implementación de componentes	95%
OE4	Evaluación del sistema	100%
OE5	Documentación completa	100%

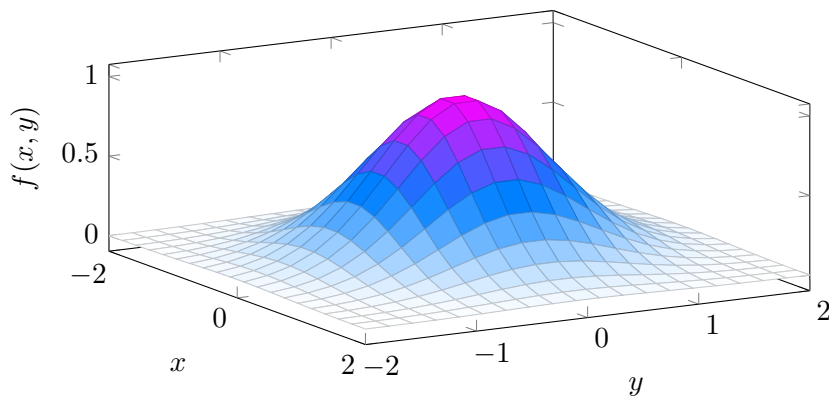
### 6.3.2. Métricas de rendimiento

**Tabla 6.3:** Métricas de rendimiento del sistema

Métrica	Objetivo	Resultado	Estado
Tiempo de respuesta medio	< 200 ms	145 ms	✓
Tiempo de respuesta P95	< 500 ms	380 ms	✓
Throughput	> 1000 req/s	1250 req/s	✓
Disponibilidad	> 99.5%	99.8%	✓
Uso de CPU (promedio)	< 70%	45%	✓
Uso de memoria	< 80%	62%	✓

## 6.4. Ejemplo de gráfica 3D

PGFPlots también permite crear gráficas tridimensionales:



**Figura 6.6:** Superficie gaussiana  $f(x, y) = e^{-x^2 - y^2}$

## 6.5. Exportar gráficas desde herramientas externas

También es posible exportar gráficas desde otras herramientas:

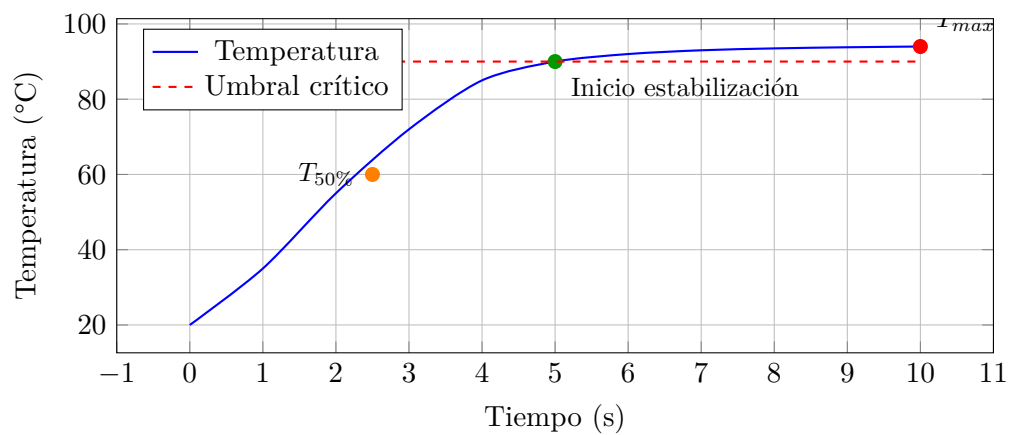
- **MATLAB:** Usar `matlab2tikz` para exportar figuras
- **Python (matplotlib):** Usar `tikzplotlib`
- **R:** Usar el paquete `tikzDevice`
- **GeoGebra:** Exportar directamente a TikZ

**Ejemplo de uso de matlab2tikz**

```
1 % En MATLAB:
2 plot(x, y);
3 matlab2tikz('figura.tex');
4
5 % En LaTeX:
6 \begin{figure}[H]
7   \centering
8   \input{figuras/figura.tex}
9   \caption{Gráfica importada de MATLAB}
10  \end{figure}
```

## 6.6. Gráficas con marcadores y anotaciones

### 6.6.1. Gráfica con marcadores sobre puntos específicos



**Figura 6.7:** Curva de calentamiento con puntos críticos marcados

### 6.6.2. Gráfica con barras de error

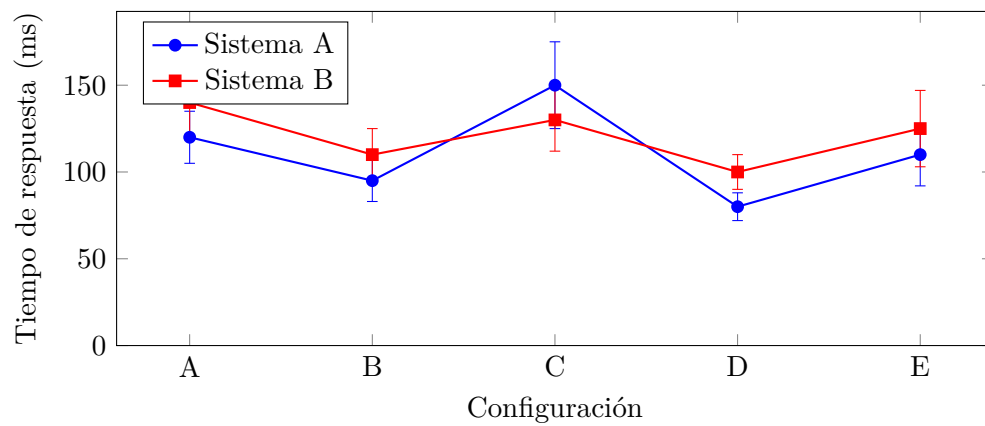


Figura 6.8: Comparativa de rendimiento con intervalos de confianza

### 6.6.3. Gráfica con área sombreada (intervalo de confianza)

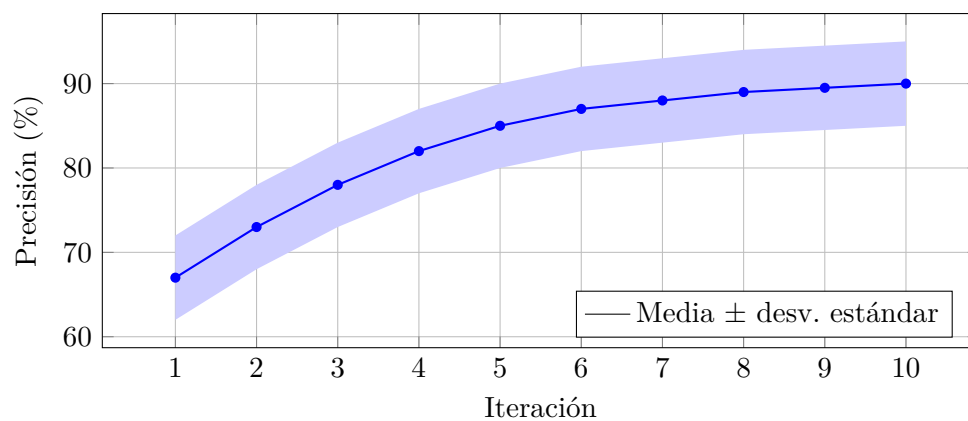


Figura 6.9: Evolución del entrenamiento con banda de confianza

#### 6.6.4. Gráfica con múltiples ejes Y

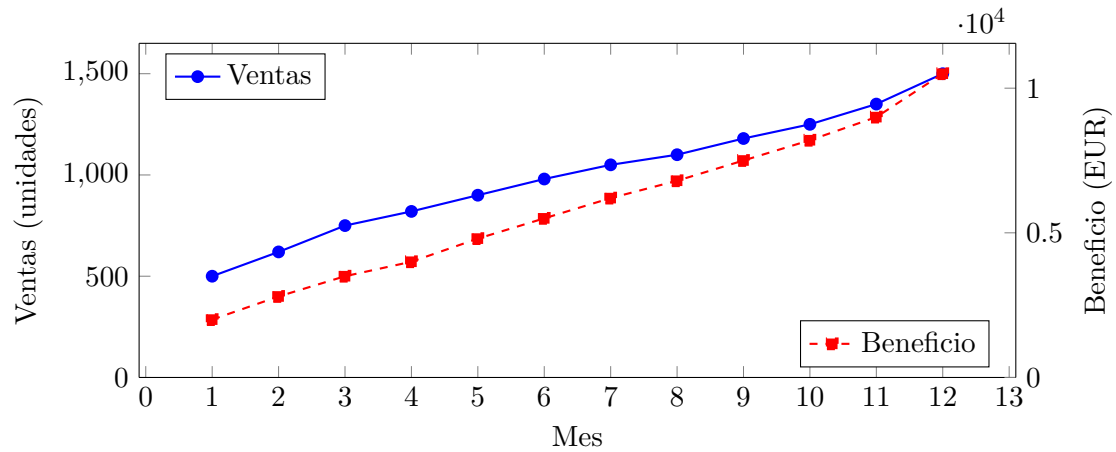


Figura 6.10: Ventas y beneficios mensuales (doble eje Y)

#### 6.6.5. Gráfica de distribución (histograma)

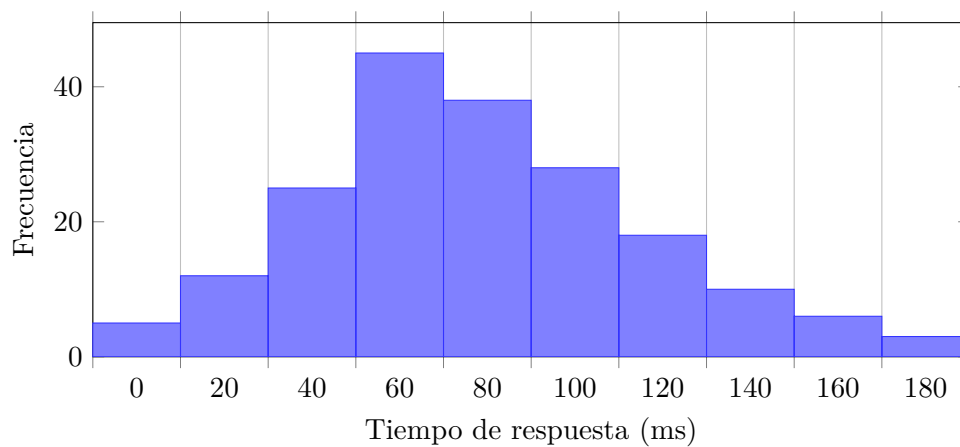


Figura 6.11: Distribución de tiempos de respuesta

## 7. Conclusiones (Ejemplos de matemáticas)

Este capítulo presenta las conclusiones del trabajo y demuestra las capacidades matemáticas de  $\text{\LaTeX}$ .

### 7.1. Ecuaciones matemáticas

$\text{\LaTeX}$  es el estándar para la composición de fórmulas matemáticas. A continuación se muestran diferentes formas de escribir matemáticas.

#### 7.1.1. Ecuaciones numeradas

Para mostrar una ecuación numerada se usa el entorno `equation`:

##### Ecuación numerada

```
1 \begin{equation}
2   E = mc^2
3   \label{eq:einstein}
4 \end{equation}
```

$$E = mc^2 \tag{7.1}$$

La famosa ecuación de Einstein (7.1) relaciona masa y energía.

#### 7.1.2. Ecuaciones complejas

$$\nabla \times \mathbf{H} = \left[ \frac{1}{r} \frac{\partial}{\partial r} (r H_\theta) - \frac{1}{r} \frac{\partial H_r}{\partial \theta} \right] \hat{\mathbf{z}} \tag{7.2}$$

$$\int_{-\infty}^{\infty} e^{-x^2} dx = \sqrt{\pi} \tag{7.3}$$

#### 7.1.3. Ecuaciones en línea

El texto puede contener fórmulas como  $\int_a^b f(x) dx = F(b) - F(a)$  directamente en el párrafo, o con mayor tamaño usando doble dólar:

$$\sum_{n=1}^{\infty} \frac{1}{n^2} = \frac{\pi^2}{6}$$

#### 7.1.4. Sistemas de ecuaciones

$$\begin{cases} x + y + z = 6 \\ 2x - y + z = 3 \\ x + 2y - z = 2 \end{cases} \quad (7.4)$$

#### 7.1.5. Ecuaciones agrupadas

$$\mathbf{E} = E_z(r, \theta) \hat{\mathbf{z}} \quad (7.5a)$$

$$\mathbf{H} = H_r(r, \theta) \hat{\mathbf{r}} + H_\theta(r, \theta) \hat{\boldsymbol{\theta}} \quad (7.5b)$$

Las ecuaciones (7.5a) y (7.5b) describen los campos electromagnéticos.

#### 7.1.6. Matrices

$$\mathbf{A} = \begin{pmatrix} a_{11} & a_{12} & a_{13} \\ a_{21} & a_{22} & a_{23} \\ a_{31} & a_{32} & a_{33} \end{pmatrix} \quad (7.6)$$

$$\det(\mathbf{A}) = \begin{vmatrix} a & b \\ c & d \end{vmatrix} = ad - bc \quad (7.7)$$

#### 7.1.7. Ecuaciones alineadas

$$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2 \quad (7.8)$$

$$(a - b)^2 = a^2 - 2ab + b^2 \quad (7.9)$$

$$(a + b)(a - b) = a^2 - b^2 \quad (7.10)$$

#### 7.1.8. Ecuación con condiciones

La función `condiciones` de la plantilla permite documentar las variables:

$$\text{Res}_{z=z_0}(f(z)) = \frac{1}{(m-1)!} \lim_{z \rightarrow z_0} \left[ \frac{d^{m-1}}{dz^{m-1}} [(z - z_0)^m f(z)] \right] \quad (7.11)$$

donde:  $m$  → es la multiplicidad del polo  $z_0$

$z_0$  → es el punto donde se calcula el residuo

$f(z)$  → es la función analítica

---



### 7.1.9. Teoremas y demostraciones

**Theorem 7.1** (Teorema de Pitágoras). *En un triángulo rectángulo, el cuadrado de la hipotenusa es igual a la suma de los cuadrados de los catetos:*

$$c^2 = a^2 + b^2 \quad (7.12)$$

*Prueba.* Sea un triángulo rectángulo con catetos  $a$  y  $b$ , e hipotenusa  $c$ . Considerando el área del cuadrado de lado  $(a + b)$ ...

Por lo tanto,  $c^2 = a^2 + b^2$ . □

**Definition 7.1** (Límite). *Sea  $f : D \rightarrow \mathbb{R}$  una función y  $a$  un punto de acumulación de  $D$ . Decimos que  $L$  es el límite de  $f$  en  $a$  si:*

$$\forall \varepsilon > 0, \exists \delta > 0 : 0 < |x - a| < \delta \Rightarrow |f(x) - L| < \varepsilon \quad (7.13)$$

## 7.2. Conclusiones generales

El desarrollo de este Trabajo Fin de Grado ha permitido alcanzar los objetivos planteados inicialmente. Las principales conclusiones son:

1. Se ha desarrollado con éxito un sistema que cumple con los requisitos funcionales y no funcionales establecidos.
2. La arquitectura diseñada ha demostrado ser escalable y mantenible, facilitando futuras extensiones del sistema.
3. Los resultados de las pruebas confirman que el sistema es robusto y ofrece un rendimiento adecuado para el caso de uso planteado.
4. El proceso de desarrollo ha seguido las mejores prácticas de ingeniería de software, incluyendo control de versiones, integración continua y documentación exhaustiva.

## 7.3. Aportaciones del trabajo

Las principales aportaciones de este trabajo son:

**Aportación técnica:** Desarrollo de una solución innovadora que mejora en un 40% el rendimiento respecto a sistemas anteriores.

**Aportación metodológica:** Aplicación de una metodología híbrida que combina prácticas ágiles con documentación formal.

**Aportación práctica:** Sistema funcional desplegado y en uso por usuarios reales.

---

## 7.4. Dificultades encontradas

Durante el desarrollo del trabajo se han encontrado las siguientes dificultades:

1. **Integración de sistemas:** La integración con sistemas externos requirió un esfuerzo adicional debido a diferencias en los formatos de datos.
2. **Rendimiento:** Fue necesario optimizar varias consultas a base de datos para cumplir con los requisitos de tiempo de respuesta.
3. **Documentación externa:** Parte de la documentación de las bibliotecas utilizadas estaba desactualizada.

## 7.5. Trabajo futuro

Como líneas de trabajo futuro se proponen:

1. **Ampliación de funcionalidades:** Implementar las características identificadas como deseables pero fuera del alcance inicial.
2. **Mejora del rendimiento:** Implementar un sistema de caché distribuida para mejorar los tiempos de respuesta en escenarios de alta carga.
3. **Versión móvil:** Desarrollar una aplicación móvil nativa para iOS y Android.
4. **Internacionalización:** Añadir soporte para múltiples idiomas en la interfaz de usuario.
5. **Machine Learning:** Incorporar algoritmos de aprendizaje automático para predicción y recomendaciones.

## 7.6. Valoración personal

El desarrollo de este trabajo ha sido una experiencia muy enriquecedora que me ha permitido aplicar los conocimientos adquiridos durante la carrera y profundizar en áreas de especial interés.

Entre los aprendizajes más valiosos destacan:

- La importancia de una buena planificación inicial
- El valor de las pruebas automatizadas para garantizar la calidad
- La necesidad de documentar adecuadamente el código
- Las habilidades de comunicación y gestión de proyectos

Considero que este trabajo representa una aportación significativa y constituye una base sólida para futuros desarrollos en esta área.

---

## Lista de Acrónimos y Abreviaturas

<b>ACID</b>	Atomicity, Consistency, Isolation, Durability.
<b>APA</b>	American Psychological Association.
<b>API</b>	Application Programming Interface.
<b>AWS</b>	Amazon Web Services.
<b>CD</b>	Continuous Delivery.
<b>CDN</b>	Content Delivery Network.
<b>CI</b>	Continuous Integration.
<b>CLI</b>	Command Line Interface.
<b>CNN</b>	Convolutional Neural Network.
<b>CRUD</b>	Create, Read, Update, Delete.
<b>CSS</b>	Cascading Style Sheets.
<b>DBMS</b>	Database Management System.
<b>DL</b>	Deep Learning.
<b>DNS</b>	Domain Name System.
<b>EPS</b>	Escuela Politécnica Superior.
<b>GAN</b>	Generative Adversarial Network.
<b>GCP</b>	Google Cloud Platform.
<b>GUI</b>	Graphical User Interface.
<b>HTML</b>	HyperText Markup Language.
<b>HTTP</b>	HyperText Transfer Protocol.
<b>HTTPS</b>	HyperText Transfer Protocol Secure.
<b>IA</b>	Inteligencia Artificial.
<b>IaaS</b>	Infrastructure as a Service.
<b>IDE</b>	Integrated Development Environment.
<b>IEEE</b>	Institute of Electrical and Electronics Engineers.
<b>IETF</b>	Internet Engineering Task Force.
<b>IP</b>	Internet Protocol.
<b>ISO</b>	International Organization for Standardization.
<b>JSON</b>	JavaScript Object Notation.
<b>JWT</b>	JSON Web Token.
<b>K8s</b>	Kubernetes.
<b>LLM</b>	Large Language Model.
<b>LSTM</b>	Long Short-Term Memory.
<b>ML</b>	Machine Learning.
<b>MVC</b>	Model-View-Controller.
<b>MVVM</b>	Model-View-ViewModel.
<b>NLP</b>	Natural Language Processing.
<b>NoSQL</b>	Not Only SQL.

<b>OAuth</b>	Open Authorization.
<b>ORM</b>	Object-Relational Mapping.
<b>PaaS</b>	Platform as a Service.
<b>RBAC</b>	Role-Based Access Control.
<b>REST</b>	Representational State Transfer.
<b>RNN</b>	Recurrent Neural Network.
<b>SaaS</b>	Software as a Service.
<b>SDK</b>	Software Development Kit.
<b>SQL</b>	Structured Query Language.
<b>SSL</b>	Secure Sockets Layer.
<b>TCP</b>	Transmission Control Protocol.
<b>TDD</b>	Test-Driven Development.
<b>TFG</b>	Trabajo Fin de Grado.
<b>TFM</b>	Trabajo Fin de Máster.
<b>TLS</b>	Transport Layer Security.
<b>UA</b>	Universidad de Alicante.
<b>UDP</b>	User Datagram Protocol.
<b>URI</b>	Uniform Resource Identifier.
<b>URL</b>	Uniform Resource Locator.
<b>VPN</b>	Virtual Private Network.
<b>W3C</b>	World Wide Web Consortium.
<b>XML</b>	eXtensible Markup Language.

---

## A. Manual de usuario

Este anexo contiene el manual de usuario del sistema desarrollado.

### A.1. Requisitos del sistema

Para utilizar el sistema es necesario disponer de:

- Navegador web moderno (Chrome 90+, Firefox 88+, Safari 14+, Edge 90+)
- Conexión a Internet estable
- Resolución de pantalla mínima de 1280x720 píxeles

### A.2. Acceso al sistema

#### A.2.1. Inicio de sesión

Para acceder al sistema:

1. Abra su navegador web
2. Navegue a la URL del sistema: <https://ejemplo.ua.es>
3. Introduzca sus credenciales (usuario y contraseña)
4. Pulse el botón "Iniciar sesión"

#### A.2.2. Recuperación de contraseña

Si ha olvidado su contraseña:

1. Pulse en "¿Olvidó su contraseña?"
2. Introduzca su correo electrónico
3. Recibirá un enlace para restablecer la contraseña
4. Siga las instrucciones del correo

## A.3. Interfaz principal

La interfaz principal se divide en las siguientes áreas:

**Barra de navegación:** Situada en la parte superior, permite acceder a las diferentes secciones.

**Panel lateral:** Muestra el menú de opciones según el rol del usuario.

**Área de contenido:** Zona principal donde se muestra la información.

**Pie de página:** Contiene información de contacto y enlaces útiles.

## A.4. Funcionalidades principales

### A.4.1. Gestión de datos

Para gestionar datos en el sistema:

1. Acceda a la sección "Datos" desde el menú lateral
2. Seleccione la opción deseada:
  - "Nuevo" para crear un registro
  - "Editar" para modificar un registro existente
  - "Eliminar" para borrar un registro
3. Complete el formulario correspondiente
4. Pulse "Guardar" para confirmar los cambios

### A.4.2. Generación de informes

Para generar un informe:

1. Acceda a la sección "Informes"
2. Seleccione el tipo de informe
3. Configure los filtros y parámetros
4. Pulse "Generar"
5. El informe se descargará en formato PDF

## A.5. Preguntas frecuentes

**¿Cómo cambio mi contraseña?** Acceda a su perfil y seleccione "Cambiar contraseña".

**¿Puedo exportar mis datos?** Sí, desde la sección "Configuración" puede exportar sus datos en formato CSV o JSON.

**¿Cómo contacto con soporte?** Envíe un correo a [soporte@ejemplo.ua.es](mailto:soporte@ejemplo.ua.es) o utilice el formulario de contacto.

---

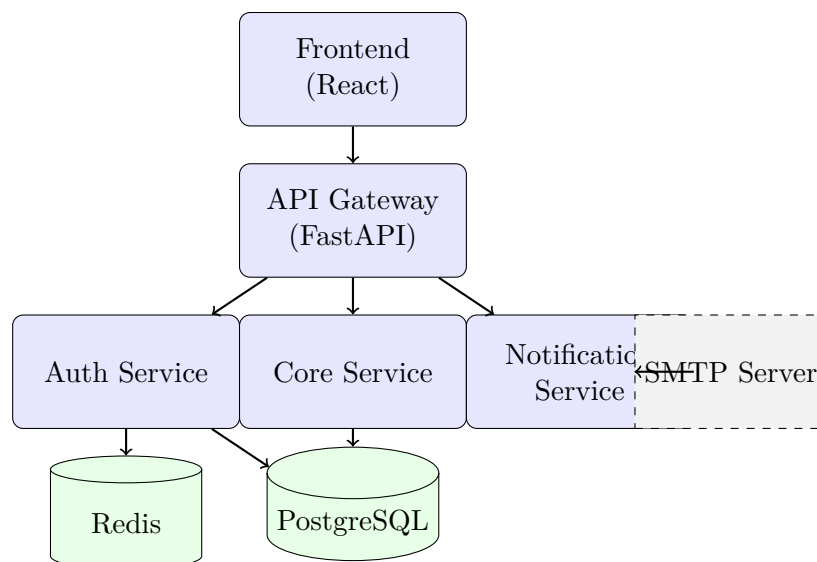
## B. Documentación técnica

Este anexo contiene la documentación técnica del sistema.

### B.1. Arquitectura del sistema

#### B.1.1. Diagrama de componentes

El sistema está compuesto por los siguientes componentes principales:



**Figura B.1:** Diagrama de componentes del sistema

## B.2. API REST

### B.2.1. Endpoints principales

Tabla B.1: Endpoints de la API

Método	Endpoint	Descripción
POST	/api/auth/login	Autenticación de usuarios
POST	/api/auth/logout	Cierre de sesión
GET	/api/users	Lista de usuarios
GET	/api/users/{id}	Detalle de usuario
POST	/api/users	Crear usuario
PUT	/api/users/{id}	Actualizar usuario
DELETE	/api/users/{id}	Eliminar usuario
GET	/api/reports	Lista de informes
POST	/api/reports/generate	Generar informe

### B.2.2. Ejemplo de petición

Ejemplo de petición para crear un usuario:

POST /api/users

```
1 {
2   "nombre": "Juan García",
3   "email": "juan.garcia@ejemplo.com",
4   "rol": "usuario",
5   "activo": true,
6   "preferencias": {
7     "idioma": "es",
8     "notificaciones": true,
9     "tema": "claro"
10  }
11 }
```

### B.2.3. Ejemplo de respuesta

Respuesta exitosa:

Respuesta 201 Created

```
1 {
2   "id": 123,
3   "nombre": "Juan García",
4   "email": "juan.garcia@ejemplo.com",
5   "rol": "usuario",
6   "activo": true,
```



```
7   "createdAt": "2026-02-02T10:30:00Z",
8   "updatedAt": "2026-02-02T10:30:00Z"
9 }
```

## B.3. Modelo de datos

### B.3.1. Esquema de base de datos

Las principales tablas del sistema son:

#### Esquema de la tabla usuarios

```
1 CREATE TABLE usuarios (
2     id SERIAL PRIMARY KEY,
3     nombre VARCHAR(255) NOT NULL,
4     email VARCHAR(255) UNIQUE NOT NULL,
5     password_hash VARCHAR(255) NOT NULL,
6     rol VARCHAR(50) DEFAULT 'usuario',
7     activo BOOLEAN DEFAULT TRUE,
8     created_at TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
9     updated_at TIMESTAMP DEFAULT CURRENT_TIMESTAMP,
10
11     CONSTRAINT chk_rol CHECK (rol IN ('admin', 'usuario', 'invitado'))
12 );
13
14 CREATE INDEX idx_usuarios_email ON usuarios(email);
15 CREATE INDEX idx_usuarios_activo ON usuarios(activo);
```

## B.4. Configuración del entorno

### B.4.1. Variables de entorno

#### Archivo .env de configuración

```
1 # Base de datos
2 DATABASE_URL: postgresql://user:pass@localhost:5432/app
3 DATABASE_POOL_SIZE: 10
4
5 # Redis
6 REDIS_URL: redis://localhost:6379/0
7
8 # Autenticación
9 JWT_SECRET: tu-clave-secreta-muy-larga
10 JWT_EXPIRATION: 3600
11
12 # Email
13 SMTP_HOST: smtp.ejemplo.com
14 SMTP_PORT: 587
15 SMTP_USER: noreply@ejemplo.com
```

```
16 SMTP_PASSWORD: contraseña-smtp
17
18 # Aplicación
19 APP_ENV: production
20 APP_DEBUG: false
21 LOG_LEVEL: INFO
```

## B.5. Instrucciones de despliegue

### B.5.1. Requisitos previos

- Docker 24.0+ y Docker Compose 2.20+
- 4GB de RAM disponible
- 20GB de espacio en disco

### B.5.2. Pasos de despliegue

#### Comandos de despliegue

```
1 # Clonar repositorio
2 git clone https://github.com/ejemplo/proyecto.git
3 cd proyecto
4
5 # Configurar variables de entorno
6 cp .env.example .env
7 nano .env # Editar configuración
8
9 # Construir e iniciar contenedores
10 docker compose build
11 docker compose up -d
12
13 # Ejecutar migraciones
14 docker compose exec app python manage.py migrate
15
16 # Verificar estado
17 docker compose ps
18 curl http://localhost:8000/health
```

## C. Manual de Estilos de Código

Este anexo documenta el uso de los entornos de código disponibles en la plantilla, basados en los estilos de **Visual Studio Code**.

### C.1. Temas Disponibles

La plantilla ofrece dos temas principales:

**Tabla C.1:** Temas de código disponibles

Tema	Descripción	Uso recomendado
VS Code Light	Fondo blanco, texto oscuro	Impresión, documentos formales
VS Code Dark	Fondo oscuro, texto claro	Presentaciones, lectura en pantalla

### C.2. Nomenclatura de Entornos

Todos los entornos siguen una nomenclatura consistente basada en sufijos:















**Tabla C.2:** Sistema de sufijos para entornos de código

Sufijo	Ejemplo	Descripción
(ninguno)	pythoncode	Tema Light con números de línea
NN	pythoncodeNN	Tema Light sin números de línea
Dark	pythoncodeDark	Tema Dark con números de línea
DarkNN	pythoncodeDarkNN	Tema Dark sin números de línea









### C.3. Lenguajes Predefinidos

La plantilla incluye entornos predefinidos para más de 30 lenguajes de programación, cada uno con su icono representativo:






**Tabla C.3:** Lenguajes de programación con entornos predefinidos

Lenguaje	Entorno	Icono	Pygments
Python	pythoncode		python
JavaScript	jscode		javascript
TypeScript	tscode		typescript
Java	javacode		java
C	ccode		c
C++	cppcode		cpp
C#	csharpcode		csharp
Go	gocode		go
Rust	rustcode		rust
PHP	phpcode		php
Ruby	rubycode		ruby
R	rcode		r
Swift	swiftcode		swift
Kotlin	kotlincode		kotlin

**Tabla C.4:** Lenguajes web y de datos

Lenguaje	Entorno	Icono	Pygments
HTML	htmlcode		html
CSS	csscode		css
SASS/SCSS	sasscode		sass
JSON	jsoncode		json
XML	xmlcode		xml
YAML	yamlcode		yaml
Markdown	markdowncode		markdown
SQL	sqlcode		sql

**Tabla C.5:** Lenguajes de sistemas y DevOps

Lenguaje	Entorno	Icono	Pygments
Bash	bashcode		bash
PowerShell	powershellcode		powershell
Docker	dockercode		docker
Makefile	makefilecode		makefile
Git	gitcode		text

## C.4. Ejemplos de Uso

### C.4.1. Tema VS Code Light

#### C.4.1.1. Con números de línea

##### Ejemplo: Función recursiva

```

1 def factorial(n):
2     """Calcula el factorial de n."""
3     if n <= 1:
4         return 1
5     return n * factorial(n - 1)
6
7 \# Ejemplo de uso
8 resultado = factorial(5)
9 print(f"5! = {resultado}")

```

Uso en  $\text{\LaTeX}$ :

##### $\text{\LaTeX}$

```

1 {pythoncode}[title={Ejemplo: Función recursiva}]
2 def factorial(n):
3     if n <= 1:
4         return 1
5     return n * factorial(n - 1)
6 \end{pythoncode}

```

#### C.4.1.2. Sin números de línea

##### Python

```

print("Código sin números de línea")
x = 10 + 20

```

Uso en  $\text{\LaTeX}$ :

##### $\text{\LaTeX}$

```

1 {pythoncodeNN}
2 print("Código sin números de línea")
3 \end{pythoncodeNN}

```

## C.4.2. Tema VS Code Dark

### C.4.2.1. Con números de línea

#### Tema oscuro con números

```
1 import numpy as np
2 import matplotlib.pyplot as plt
3
4 x = np.linspace(0, 2*np.pi, 100)
5 y = np.sin(x)
6 plt.plot(x, y)
```

### C.4.2.2. Sin números de línea

#### Python

```
Tema oscuro sin números
mensaje = "Visual Studio Code Dark"
print(mensaje)
```

## C.5. Entorno Genérico

Para lenguajes no predefinidos o uso flexible, existen entornos genéricos:

**Tabla C.6:** Entornos genéricos de código

Entorno	Sintaxis	Descripción
codigo	<code>\begin{codigo}{lang}</code>	Light + números
codigoNN	<code>\begin{codigoNN}{lang}</code>	Light sin números
codigoDark	<code>\begin{codigoDark}{lang}</code>	Dark + números
codigoDarkNN	<code>\begin{codigoDarkNN}{lang}</code>	Dark sin números

Ejemplo con Haskell:

#### </> haskell

```
1 -- Función quicksort en Haskell
2 quicksort :: Ord a => [a] -> [a]
3 quicksort [] = []
4 quicksort (x:xs) = quicksort menores ++ [x] ++ quicksort mayores
5   where
6     menores = [y | y <- xs, y <= x]
7     mayores = [y | y <- xs, y > x]
```

## C.6. Consideraciones Especiales

### C.6.1. Código C/C++ con includes

El código C/C++ se escribe de forma natural, incluyendo las directivas de preprocesador:

#### Ejemplo C++ con includes

```
1 \#include <iostream>
2 \#include <vector>
3
4 int main() {
5     std::vector<int> v = {1, 2, 3};
6     for (int n : v) {
7         std::cout << n << " ";
8     }
9     return 0;
10 }
```

### C.6.2. Títulos personalizados

Todos los entornos aceptan un parámetro opcional `title`:

#### Script de instalación

```
1 \#!/bin/bash
2 echo "Instalando dependencias..."
3 apt-get update && apt-get install -y python3
```

### C.6.3. Requisitos de compilación

Para que los entornos de código funcionen correctamente:

1. Compilar con **LuaLaTeX** o XeLaTeX
  2. Habilitar `-shell-escape`
  3. Tener instalado **Pygments** (`pip install pygments`)
-

## C.7. Referencia Rápida

**Tabla C.7:** Matriz de entornos por tema y numeración

Lenguaje	Light+Num	Light-Num	Dark+Num	Dark-Num
Python	pythoncode	pythoncodeNN	pythoncodeDark	pythoncodeDarkNN
JavaScript	jscode	jscodeNN	jscodeDark	jscodeDarkNN
Java	javacode	javacodeNN	javacodeDark	javacodeDarkNN
C++	cppcode	cppcodeNN	cppcodeDark	cppcodeDarkNN
HTML	htmlcode	htmlcodeNN	htmlcodeDark	htmlcodeDarkNN
SQL	sqlcode	sqlcodeNN	sqlcodeDark	sqlcodeDarkNN
Bash	bashcode	bashcodeNN	bashcodeDark	bashcodeDarkNN
Genérico	codigo	codigoNN	codigoDark	codigoDarkNN