

MathTxon

Documento de Objetivos del Proyecto

Versión <1.4>

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

MathTxon	Versión: <1.4>
Documento de Objetivos del Proyecto	Fecha: <31/03/2022>
6	

ÍNDICE

Introducción	3
Descripción del proyecto	3
Objetivos del proyecto	3
Arquitectura	3
Herramientas	3
Alcance del proyecto	4
Fases del proyecto	4
Tareas	4
Planificación temporal	7
GANTT	8
ROY	9
Riesgos	10
Problemas personales	10
Problemas con el hardware de desarrollo	10
Problemas de software	10
Planificación incorrecta	10
Problemas comunicación	11
Problemas de salud	11
Problemas soporte/servicio técnico	11
Evaluación económica	11

1. Introducción

La editorial SM nos ha encargado el desarrollo de una página web para digitalizar un libro de matemáticas, concretamente el temario de Inecuaciones y sistemas. El propósito principal del proyecto es facilitar el temario para todos aquellos alumnos que accedan a esta, así mismo se utilizará para evaluar de forma rápida a todos los alumnos ayudando a los docentes a agilizar las tareas evaluables.

2. Descripción del proyecto

Este proyecto MathTxon consiste en una página web de matemáticas donde estará desarrollado el temario de inecuaciones y sistemas de forma teórica, práctica y multimedia para la comodidad de los alumnos de 4º de ESO.

3. Objetivos del proyecto

MathTxon tiene como objetivo principal diseñar e implementar una página web simple y sencilla y que se adapte a todas las necesidades tanto de los alumnos como de los docentes. Lo que se quiere lograr es ayudar a los alumnos a entender mejor los conceptos básicos del temario de matemáticas del curso dado. También evaluar de forma rápida y eficaz a todos los alumnos estén donde estén, sobre todo en época de pandemia.

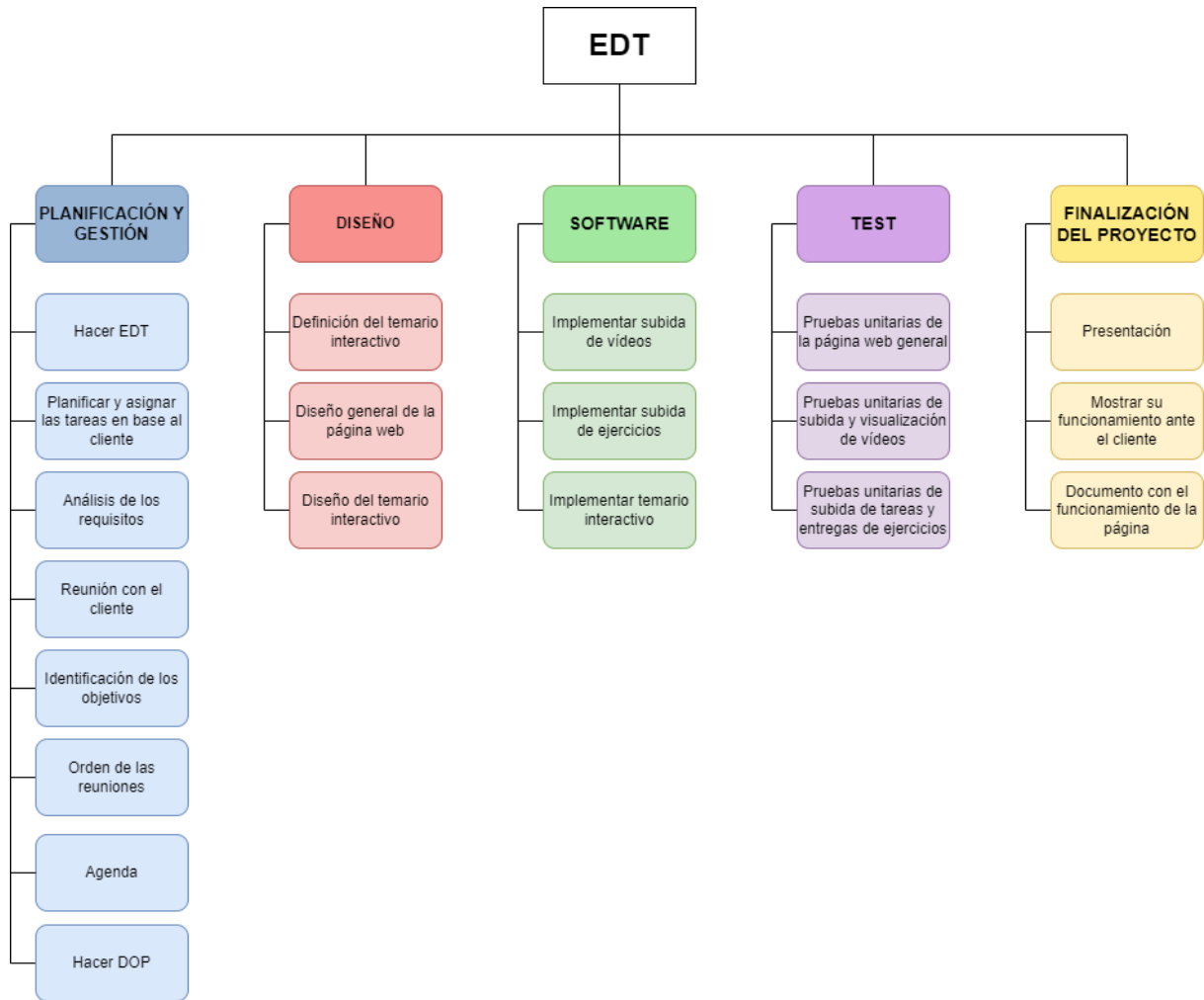
4. Arquitectura

El proyecto se desarrollará en un Sistema Web donde el alumno podrá acceder a la página web MathTxon para ver el contenido y tendrá la opción de subir sus propios ejercicios para que el profesor los corrija.

5. Herramientas

La herramienta utilizada para el desarrollo de la página web es Wix, una plataforma para el desarrollo web basada en la nube. Una herramienta fácil de usar y muy accesible para todos los usuarios. Cuenta con una base de datos propia e ilimitada, cuenta con un gran motor gráfico para poder adjuntar imágenes y videos de forma rápida y cómoda. Por ello creemos que Wix es la mejor opción para este proyecto.

6. Alcance del proyecto



6.1. Fases del proyecto

1. **Planificación y gestión:** Esta fase del proyecto se va a utilizar para la creación de los principales documentos y la organización de cada uno de los miembros del equipo.
2. **Diseño:** En esta fase se definirá cuál es la estructura de la aplicación, así como sus interfaces, cumpliendo con lo descrito en la fase de planificación.
3. **Software:** En esta fase del proyecto se desarrollará la página web y el contenido de dicha página, teniendo en cuenta el diseño realizado en la fase anterior.
4. **Test:** En esta fase se probará el software realizado para comprobar que no haya errores.
5. **Finalización del proyecto:** La fase final del proyecto consta de la presentación del proyecto una vez estén finalizadas todas las anteriores fases.

6.2. Tareas

(Más detallado en el documento “Descripción Paquete de trabajo”)

- 1.1. **Reunión con el cliente:** Quedar con el cliente para preguntar las dudas sobre objetivos del proyecto y en algunas mostrar un seguimiento.
 - **Responsable:** Joseba Rodríguez

- **Precedencia:** Ninguna
- **Esfuerzo:** 0.33
- 1.2. **Análisis de los requisitos:** Comprobar y verificar que se va a utilizar en cada uno de los procesos, para poder llevar a cabo el proyecto.
 - **Responsable:** Garikoitz Salaberria
 - **Precedencia:** 1.1 Reunión con el cliente
 - **Esfuerzo:** 1
- 1.3. **Hacer EDT:** Reúne todos los trabajos del proyecto, de una forma jerárquica, que se utilizará como base para la planificación del proyecto
 - **Responsable:** Joseba Rodríguez
 - **Precedencia:** 1.2 Análisis de requisitos
 - **Esfuerzo:** 2
- 1.4. **Identificación de los objetivos:** Verificar y comprobar la finalidad del proyecto concretamente: aspectos específicos, medibles, alcanzables, asignables temporizados y relevantes
 - **Responsable:** Garikoitz Salaberria y Gaizka Alabort
 - **Precedencia:** 1.3 Hacer EDT
 - **Esfuerzo:** 1.5
- 1.5. **Planificar y asignar las tareas en base al cliente:** Tras realizar la reunión con el cliente se sacarán los objetivos deducidos y se asignan a cada miembro del grupo, teniendo en cuenta la carga de cada uno para no sobrecargar a nadie.
 - **Responsable:** Gaizka Alabort
 - **Precedencia:** 1.4 Identificación de los objetivos
 - **Esfuerzo:** 0.5
- 1.6. **Agenda:** Documento que ayuda a organizar cada una de las reuniones y así poder facilitar la organización del equipo. Este documento es editable por cada uno de los miembros para así poder aportar con mayor facilidad la disponibilidad de cada uno de los miembros.
 - **Responsable:** Joseba Rodríguez
 - **Precedencia:** 1.5 Planificar y asignar las tareas en base al cliente
 - **Esfuerzo:** 0.33
- 1.7. **Orden de las reuniones:** Documento que especifica cada una de las reuniones en orden y simplifica la agenda.
 - **Responsable:** Gaizka Alabort
 - **Precedencia:** 1.6 Agenda
 - **Esfuerzo:** 0.17
- 1.8. **Hacer DOP:** Documento donde se almacena toda la información acerca del proyecto.
 - **Responsable:** Joseba Rodriguez
 - **Precedencia:** 1.7 Orden de las reuniones
 - **Hitos:** Fin de la planificación
 - **Esfuerzo:** 20
- 2.1. **Definición del temario interactivo:** Se definirá el contenido de los temas interactivos que tendrá la página web.
 - **Responsable:** Janire Vezanzones
 - **Precedencia:** 1.5 Planificar y asignar las tareas en base al cliente
 - **Esfuerzo:** 3
- 2.2. **Diseño general de la página web:** Se definirá el diseño general de la página web de

forma que sea sencilla para el usuario y adaptable para lo asignado por el cliente.

- **Responsable:** Unai Solaun
- **Precedencia:** 1.5 Planificar y asignar las tareas en base al cliente
- **Esfuerzo:** 10

2.3. **Diseño del temario interactivo:** Se va a tratar de organizar y diseñar el temario dentro del sistema para que sea comprensible, accesible y sencillo de utilizar para todos los usuarios.

- **Responsable:** Janire Veganzones
- **Precedencia:** 2.1. Definición del temario interactivo
- **Esfuerzo:** 6
- **Hitos:** Finalización del diseño de la página web

3.1. **Implementar subida de vídeos:** Se van a añadir los videos correspondientes a cada una de las explicaciones de los temarios, así facilitaremos a los alumnos la comprensión del temario.

- **Responsable:** Garikoitz Salaberria
- **Precedencia:** 2.2. Diseño general de la página web
- **Esfuerzo:** 0.5

3.2. **Implementar subida de ejercicios:** Se va a conseguir adaptar los ejercicios a la página web en cuestión. Además estos ejercicios implementados van a poder ser revisados por el profesor, así mismo, estos también contendrán una autoevaluación, para corregirse de forma automática.

- **Responsable:** Gaizka Alabort
- **Precedencia:** 2.2. Diseño general de la página web
- **Esfuerzo:** 3

3.3. **Implementar temario interactivo:** En esta fase, se creará el código del temario, este será adaptado a la página de la forma más intuitiva posible, de tal forma que se facilite la organización de la página, teniendo siempre en cuenta al cliente.

- **Responsable:** Garikoitz Salaberria
- **Precedencia:** 2.3. Diseño del temario interactivo
- **Esfuerzo:** 3

4.1. **Pruebas unitarias de la página web general:** Pruebas generales del software realizado.

- **Responsable:** Borja Pecharroman
- **Precedencias:** 3.1. Implementar subida de vídeos, 3.2. Implementar subida de ejercicios, 3.3. Implementar temario interactivo
- **Esfuerzo:** 1

4.2. **Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos:** Prueba del software donde se suben los ejercicios y donde se visualizan los videos.

- **Responsable:** Borja Pecharroman
- **Precedencia:** 3.1 Implementar subida de videos
- **Esfuerzo:** 1

4.3. **Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios:** Prueba del software donde se entrega la tarea y los ejercicios.

- **Responsable:** Unai Solaun
- **Precedencia:** 3.2 Implementar subida de ejercicios
- **Esfuerzo:** 1

5.1. **Presentación:** Se va a exponer cada uno de los procesos demostrando su funcionamiento y la eficacia del proyecto.

- **Responsable:** Unai Solaun

- **Precedencias:** 4.1. Pruebas unitarias de la página web general, 4.2. Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos, 4.3. Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios
 - **Esfuerzo:** 5
- 5.2. **Mostrar su funcionamiento ante el cliente:** En la última reunión se le mostrará el trabajo realizado al cliente.
- **Responsable:** Joseba Rodriguez
 - **Precedencia:** 5.1. Presentación
 - **Esfuerzo:** 0.5
- 5.3. **Documento con el funcionamiento de la página web:** Es el documento que describe el funcionamiento de la página web.
- **Responsable:** Borja Pecharromán
 - **Precedencias:** 4.1. Pruebas unitarias de la página web general, 4.2. Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos, 4.3. Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios
 - **Esfuerzo:** 1
 - **Hitos:** Finalización del proyecto

7. Planificación temporal

TAREA	ESFUERZO (h)	DURACIÓN (día)
Planificación y gestión	25.83	14
- Hacer EDT	2	1
- Planificar y asignar las tareas en base al cliente	0.5	1
- Análisis de los requisitos	1	1
- Reunión con el cliente	0.33	1
- Identificación de los objetivos	1,5	1
- Orden de las reuniones	0.17	1
- Agenda	0.33	1
- Hacer DOP	20	7
Diseño	19	8
- Definición del temario interactivo	3	1
- Diseño general de la página web	10	4
- Diseño del temario interactivo	6	3

Software	6.5	3
- implementar subida de vídeos	0.5	1
- Implementar subida de ejercicios	3	1
- Implementar temario interactivo	3	1
TEST	3	3
- Pruebas unitarias de la página web general	1	1
- Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos	1	1
- Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios	1	1
Finalización del proyecto	6.5	5
- Presentación	5	3
- Mostrar su funcionamiento ante el cliente	0.5	1
- Documento con el funcionamiento de la página	1	1
TOTAL DEL PROYECTO	60.83	33

7.1. GANTT

- La utilización de un diagrama de Gantt es una herramienta gráfica para planificar, programar y controlar las tareas relacionadas con un proyecto. Esto nos va a ayudar a visualizar el tiempo de trabajo previsto para cada tarea desde la reunión con el cliente hasta la presentación del proyecto. He aquí nuestro diagrama:

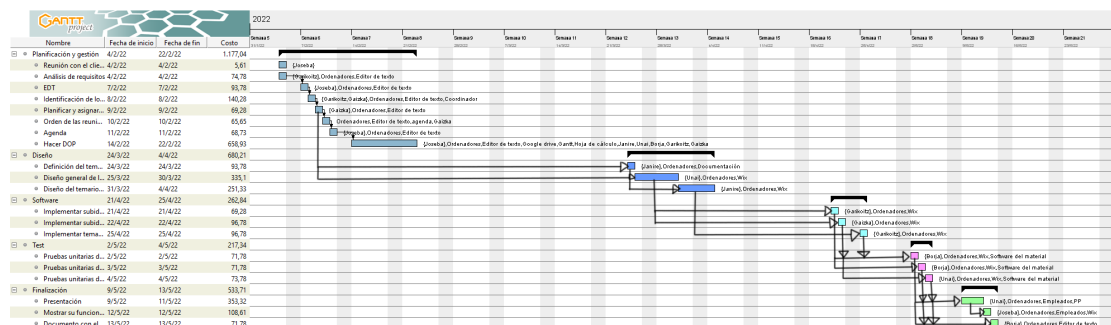


Imagen Gantt

7.2. ROY

- El diagrama de ROY es una representación visual de las tareas de un proyecto con sus dependencias unidas una a una. Lo utilizaremos para crear un programa inicial y así poder compartirlo con cada uno de los participantes antes de que el mismo comience. Para ello utilizaremos el diagrama de Gantt y sus tareas para poder ordenar el Roy de forma correcta.

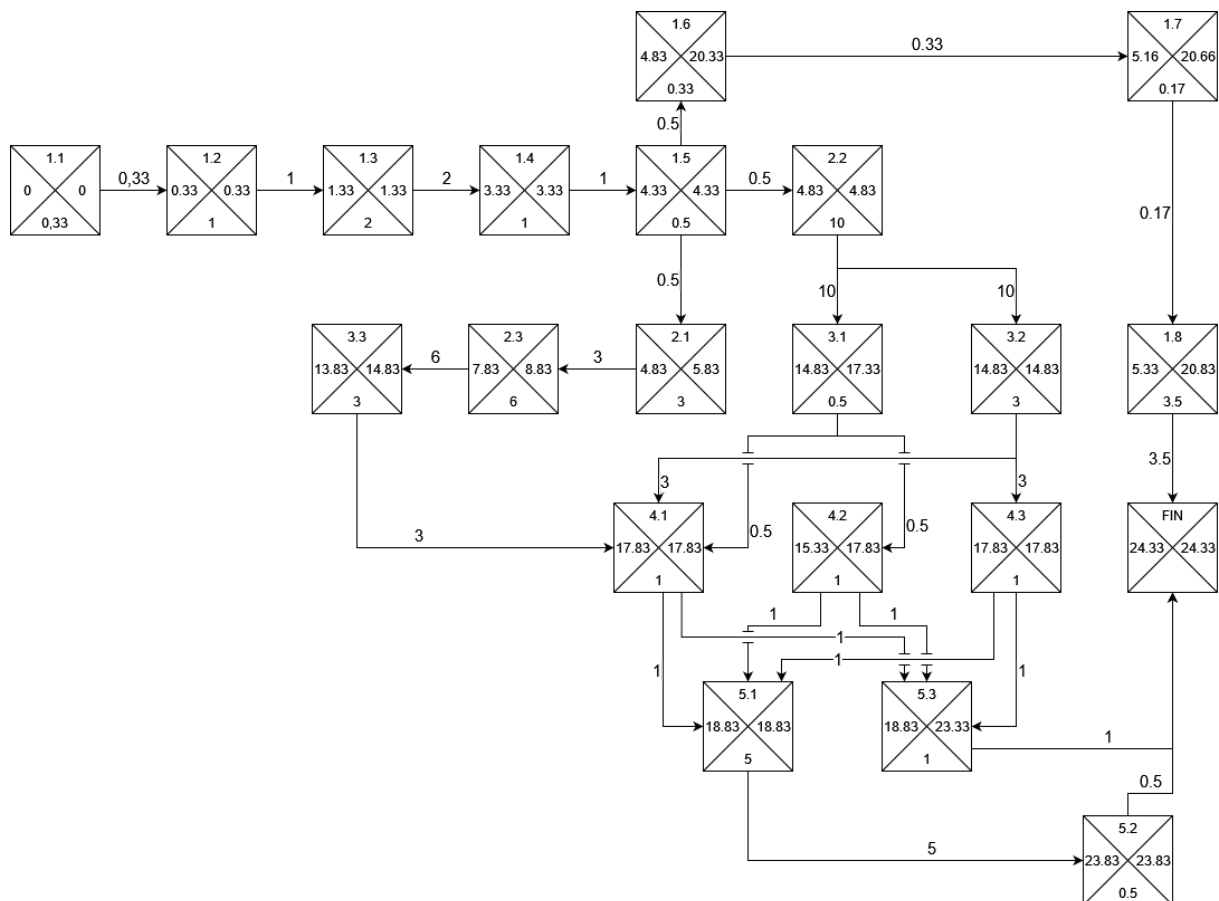


Imagen Roy

Tarea	Holgura libre	Holgura total	Tarea	Holgura libre	Holgura total
1.1	0	0	2.3	0	1
1.2	0	0	3.1	0	2,5
1.3	0	0	3.2	0	0
1.4	0	0	3.3	1	1
1.5	0	0	4.1	0	0
1.6	0	15,5	4.2	2,5	2,5
1.7	0	15,5	4.3	0	0
1.8	15,5	15,5	5.1	0	0
2.1	0	1	5.2	0	0
2.2	0	0	5.3	4,5	4,5

Camino crítico: 1.1 → 1.2 → 1.3 → 1.4 → 1.5 → 2.2 → 3.2 → 4.1 → 4.3 → 5.1 → 5.2 → FIN

8. Riesgos

8.1. Problemas personales

- Probabilidad: baja
- Impacto: medio
- Consecuencia: retraso en las fechas establecidas para cada tarea
- Prevención: La comunicación con el equipo
- Plan de contingencia: Apoyarse entre los compañeros de trabajo

8.2. Problemas con el hardware de desarrollo

- Probabilidad: muy baja
- Impacto: medio
- Consecuencia: retraso en las fechas establecidas para cada tarea
- Prevención: usar el último modelo de hardware disponible
- Plan de contingencia: Tener a mano un dispositivo equivalente para sustituirlo en caso de ser necesario

8.3. Problemas de software

- Probabilidad: media
- Impacto: Alto
- Consecuencia: retraso en las fechas establecidas para cada tarea
- Prevención: tener al día las actualizaciones del software
- Plan de contingencia: Intentar solucionarlo con la documentación de la empresa, y si no pasarse a otro software

8.4. Planificación incorrecta

- Probabilidad: media
- Impacto: medio
- Consecuencia: retraso en las fechas establecidas para cada tarea

- Prevención: planificar las tareas con tiempo, dejando un margen de varios días por si surge algún inconveniente
- Plan de contingencia: Dedicar más horas a las tareas retrasadas

8.5. Problemas comunicación

- Probabilidad: Media
- Impacto: Alto
- Consecuencia: Errores de organización e implementación
- Prevención: Buen ambiente laboral y paciencia.
- Plan de contingencia: Estrechar lazos con los miembros del equipo.

8.6. Problemas de salud

- Probabilidad: baja
- Impacto: medio.
- Consecuencia: Retraso en las fechas y doble esfuerzo.
- Prevención: Llevar una vida saludable y fuera de peligros.
- Plan de contingencia: Intentar solucionar los problemas lo antes posible y de forma óptima, actuando de la forma más ágil posible.

8.7. Problemas soporte/servicio técnico

- Probabilidad: Baja
- Impacto: Alto
- Consecuencia: Desconfianza del cliente y pérdida de futuros encargos.
- Prevención: Establecer un soporte de calidad y fiabilidad.
- Plan de contingencia: Contratar un nuevo técnico/s de calidad para un servicio óptimo

9. Evaluación económica

A la hora de realizar un proyecto, es importante ver el impacto económico que este supondrá y estimar lo que va a costar su desarrollo, así como la amortización del mismo. Al tratarse de un proyecto desarrollado para la asignatura de Gestión de Proyectos, se tratará de una aplicación gratuita por la cual no se percibirá ningún aporte económico y se usarán aplicaciones gratuitas para su desarrollo, como Wix. Pero si que se añadirá un precio estimado al trabajo realizado.

TABLA TAREAS							
Tareas	Esfuerzo	Esfuerzo Joseba	Esfuerzo Gaizka	Esfuerzo Garikaitz	Esfuerzo Janirre	Esfuerzo Borja	Esfuerzo Unai
Reunión con el cliente	0,33	0,33	0	0	0	0	0
Análisis de los requisitos	1	0	0	1	0	0	0
Hacer EDT	2	2	0	0	0	0	0
Identificación de los objetivos	1,5	0	1	0,5	0	0	0
Planificar y asignar las tareas en base al cliente	0,5	0	0,5	0	0	0	0
Agenda	0,33	0,33	0	0	0	0	0
Orden de las reuniones	0,17	0	0,17	0	0	0	0

Hacer DOP	20	2,5	3,5	3,5	3,5	3,5	3,5
Definición del temario interactivo	3	0	0	0	3	0	0
Diseño general de la página web	10	0	0	0	0	0	10
Diseño del temario interactivo	6	0	0	0	6	0	0
Implementar subida de videos	0,5	0	0	0,5	0	0	0
Implementar subida de ejercicios	3	0	3	0	0	0	0
Implementar temario interactivo	3	0	0	3	0	0	0
Pruebas unitarias de la página web general	1	0	0	0	0	1	0
Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos	1	0	0	0	0	1	0
Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios	1	0	0	0	0	0	1
Presentación	5	0	0	0	0	0	5
Mostrar su funcionamiento ante el cliente	0,5	0,5	0	0	0	0	0
Documento con el funcionamiento de la página web	1	0	0	0	0	1	0
<i>Proyecto</i>	60,83	5,66	8,17	8,5	12,5	6,5	19,5

- Esfuerzo de cada trabajador en cada tarea, el esfuerzo general es 60,83 horas y cada empleado tiene sus horas asignadas dependiendo del trabajo del tipo de trabajadores que sean.

Tareas	Coste Joseba	Coste Gaizka	Coste Garikoitz	Coste Janire	Coste Borja	Coste Unai	Coste total Personal	Duración
Reunión con el cliente	6,534	0	0	0	0	0	6,534	0,33
Análisis de los requisitos	0	0	14,52	0	0	0	14,52	1
Hacer EDT	39,6	0	0	0	0	0	39,6	2
Identificación de los objetivos	0	14,52	7,26	0	0	0	21,78	1
Planificar y asignar las tareas en base al cliente	0	7,26	0	0	0	0	7,26	0,5
Agenda	6,534	0	0	0	0	0	6,534	0,33
Orden de las reuniones	0	2,4684	0	0	0	0	2,4684	0,17
Hacer DOP	49,5	50,82	50,82	46,2	36,96	46,2	280,5	3,5
Definición del temario interactivo	0	0	0	39,6	0	0	39,6	3
Diseño general de la página web	0	0	0	0	0	132	132	10
Diseño del temario	0	0	0	79,2	0	0	79,2	6

interactivo								
Implementar subida de videos	0	0	7,26	0	0	0	7,26	0,5
Implementar subida de ejercicios	0	43,56	0	0	0	0	43,56	3
Implementar temario interactivo	0	0	43,56	0	0	0	43,56	3
Pruebas unitarias de la página web general	0	0	0	0	10,56	0	10,56	1
Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos	0	0	0	0	10,56	0	10,56	1
Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios	0	0	0	0	0	13,2	13,2	1
Presentación	0	0	0	0	0	66	66	5
Mostrar su funcionamiento ante el cliente	9,9	0	0	0	0	0	9,9	0,5
Documento con el funcionamiento de la página web	0	0	0	0	10,56	0	10,56	1
<i>Proyecto</i>	112,068	118,628	123,42	165	68,64	257,4	845,1564	43,83

- Coste Joseba: el coste que tiene que Joseba trabaje en las siguientes tareas: Reunión con el cliente, hacer EDT, agenda, hacer DOP y mostrar el funcionamiento de la aplicación al cliente. Todas esas tareas suman un total de 5.66 horas y como el coste total hora de Joseba es 19.8€ (que se muestra más abajo), en el proyecto tendrá un total de 112.068.
- Coste Gaizka: el coste que tiene que Gaizka trabaje en las siguientes tareas: Identificación de los objetivos, planificar y asignar las tareas en base al cliente, ordenar las reuniones, hacer DOP e implementar la subida de videos . Todas esas tareas suman un total de 8.17 horas y como el coste total hora de Gaizka es 14.52€ (que se muestra más abajo), en el proyecto tendrá un total de 118.6284.
- Coste Garikoitz: el coste que tiene que Garikoitz trabaje en las siguientes tareas: análisis de los requisitos, identificación de los objetivos, hacer DOP e implementar subida de videos, Implementar subida de videos. Todas esas tareas suman un total de 8.5 horas y como el coste total hora de Garikoitz es 14.52€ (que se muestra más abajo), en el proyecto tendrá un total de 132.42.
- Coste Janire: el coste que tiene que Janire trabaje en las siguientes tareas: hacer DOP, definición del temario interactivo y diseño del temario interactivo . Todas esas tareas suman un total de 12.5 horas y como el coste total hora de Janire es 13.2€ (que se muestra más abajo), en el proyecto tendrá un total de 123.42.

- Coste Borja: el coste que tiene que Borja trabaje en las siguientes tareas: hacer DOP, pruebas unitarias de la página web general y pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos . Todas esas tareas suman un total de 6.5 horas y como el coste total hora de Borja es 10.56€ (que se muestra más abajo), en el proyecto tendrá un total de 68.64.
- Coste Unai: el coste que tiene que Unai trabaje en las siguientes tareas: hacer DOP, diseño general de la página web, pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios y presentación. Todas esas tareas suman un total de 19.5 horas y como el coste total hora de Unai es 13.2€ (que se muestra más abajo), en el proyecto tendrá un total de 257.4.

Tareas	% día Joseba	% día Gaizka	% día Garikoitz	% día Janire	% día Borja	% día Unai
Reunión con el cliente	8,25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Análisis de los requisitos	0,00	0,00	25,00	0,00	0,00	0,00
Hacer EDT	50,00	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Identificación de los objetivos	0,00	25,00	12,50	0,00	0,00	0,00
Planificar y asignar las tareas en base al cliente	0,00	12,50	0,00	0,00	0,00	0,00
Agenda	8,25	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Orden de las reuniones	0,00	4,25	0,00	0,00	0,00	0,00
Hacer DOP	8,93	12,50	12,50	12,50	12,50	12,50
Definición del temario interactivo	0,00	0,00	0,00	75,00	0,00	0,00
Diseño general de la página web	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	50,00
Diseño del temario interactivo	0,00	0,00	0,00	50,00	0,00	0,00
Implementar subida de videos	0,00	0,00	12,50	0,00	0,00	0,00
Implementar subida de ejercicios	0,00	75,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Implementar temario interactivo	0,00	0,00	75,00	0,00	0,00	0,00
Pruebas unitarias de la página web general	0,00	0,00	0,00	0,00	25,00	0,00
Pruebas unitarias de subida y visualización de vídeos	0,00	0,00	0,00	0,00	25,00	0,00
Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	25,00
Presentación	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	41,67
Mostrar su funcionamiento ante el cliente	12,50	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00

Documento con el funcionamiento de la página web	0,00	0,00	0,00	0,00	25,00	0,00
<i>Proyecto</i>						

- Porcentaje Joseba: el porcentaje de trabajo al día que emplea Joseba para las tareas Reunión con el cliente, Hacer EDT, Agenda, Hacer DOP y Mostrar su funcionamiento ante el cliente.
- Porcentaje Gaizka: el porcentaje de trabajo al día que emplea Gaizka para las tareas Identificación de los objetivos, Planificar y asignar las tareas en base al cliente, Orden de las reuniones, Hacer DOP e Implementar subida de ejercicios.
- Porcentaje Garikoitz: el porcentaje de trabajo al día que emplea Garikoitz para las tareas Análisis de los requisitos, Identificación de los objetivos, Hacer DOP, Implementar subida de videos e Implementar temario interactivo.
- Porcentaje Janire: el porcentaje de trabajo al día que emplea Janire para las tareas Hacer DOP, Definición del temario interactivo y Diseño del temario interactivo.
- Porcentaje Borja: el porcentaje de trabajo al día que emplea Borja para las tareas Hacer DOP, Pruebas unitarias de la página web general, Pruebas unitarias de subida y visualización de videos y Documento con el funcionamiento de la página web.
- Porcentaje Unai: el porcentaje de trabajo al día que emplea Unai para las tareas Hacer DOP, Diseño de la página web general y Pruebas unitarias de subida de tareas y entrega de ejercicios y Presentación.

TABLA RECURSOS HUMANOS						
Recurso	Tipo	Salario hora	SS hora	Coste total hora	Coste por día	
Joseba	Jefe de proyecto	15	4,8	19,8	79,2	
Gaizka	Programador	11	3,52	14,52	58,08	
Garikoitz	Programador	11	3,52	14,52	58,08	
Janire	Diseñadora	10	3,2	13,2	52,8	
Borja	Tester	8	2,56	10,56	42,24	
Unai	Diseñador	10	3,2	13,2	52,8	

- Empleados que formarán parte del trabajo junto al trabajo que se les va a asignar y pagar por ello, teniendo en cuenta el pago de la seguridad social. Se trabajará 4 horas diarias para cumplir con la entrega.

TABLA OTROS GASTOS			
Tipo	Coste total en proyecto	Horas totales en proyecto	Coste por hora
Ordenador	960	60,83	15,78
Indirectos	10	60,83	0,164
Wix	0(Soporte gratuito)	25,5	0
Transporte del personal	60	32	1,875

- Gastos de los recursos a utilizar en el proyecto y en los empleados.