

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Gestión de proyectos

Ingeniería Informática de Gestión y Sistemas de Información

PromoIng Civil UPV/EHU
XabierCorp

Autor:

Xabier Gabiña
Ander Gorocica
Asier Larrazabal
Pablo Leclercq

2 de mayo de 2024

Índice general

1. Introducción	4
1.1. Introducción del Proyecto	4
1.2. Propósito del Proyecto	4
1.3. Asociaciones y Ámbito de Aplicación	4
1.4. Contexto de Negocio	4
1.5. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	4
2. Descripción del proyecto	5
2.1. Descripción del Proyecto	5
2.2. Problema que Resuelve	5
2.3. Valor del Desarrollo	5
3. Objetivos del proyecto	6
3.1. Desarrollo del Proyecto PromoEng Civil UPV/EHU	6
4. Arquitectura	7
5. Herramientas	9
6. Alcance del proyecto	11
6.1. Ciclo de vida	11
6.2. Fases del proyecto	12
6.2.1. Planificación y Gestión	13
6.2.2. Diseño	13
6.2.3. Implementación	14
6.2.4. Plan de pruebas	14
6.2.5. Documentación	14
7. Planificación temporal	15
8. Riesgos	17
9. Evaluación económica	20
10. Anexo	21
10.1. Paquetes de trabajo	21
10.2. Diagrama de ROY	37

Índice de figuras

4.1. Arquitectura del sistema	8
6.1. Ciclo de vida del proyecto	11
6.2. EDT del proyecto	12
7.1. Diagrama de Gantt	16
10.1. Diagrama de ROY 1	38
10.2. Diagrama de ROY 2	39
10.3. Diagrama de ROY 3	40

Índice de cuadros

7.1. Planificación temporal	16
8.1. Pérdida de información	17
8.2. Enfermedad de un miembro del equipo	17
8.3. Abandono de un miembro del equipo	17
8.4. Cambio de requisitos del proyecto	18
8.5. Falta de comunicación	18
8.6. Falta de recursos	18
8.7. Retraso en la entrega del proyecto	19
8.8. Mala gestión del tiempo	19
8.9. Expectativas no realistas	19
10.1. Propósitos del proyecto	21
10.2. Ámbitos de aplicación	21
10.3. Contexto de negocio	22
10.4. Descripción	22
10.5. Problemas que resuelve	23
10.6. Valor del desarrollo	23
10.7. Objetivos del proyecto	24
10.8. Arquitectura	24
10.9. Herramientas	25
10.10 Desarrollo del diagrama del EDT	25
10.11 Ciclo de vida del proyecto	26
10.12 Descripción del paquete de trabajo	26
10.13 Planificación temporal	27
10.14 Riesgos	27
10.15 Evaluación económica	28
10.16 Captura de requisitos	28
10.17 Identificación de los interesados	29
10.18 Elegir esquema de colores	29
10.19 Elegir elementos que se van a mostrar	30
10.20 Elegir los campos del formulario	30
10.21 Crear guion del video	31
10.22 Crear guion del video	31
10.23 Insertar el video en la página web	32
10.24 Generar el formulario	32
10.25 Obtener el metraje	33
10.26 Editar el metraje	33
10.27 Desplegar el sistema web	34
10.28 Probar la recogida de datos	34
10.29 Probar la visualización del video	35
10.30 Realizar la memoria final del proyecto	35
10.31 Realizar presentación del proyecto	36
10.32 Diagrama de ROY	37

1. Introducción

1.1. Introducción del Proyecto

Este documento detalla la propuesta solicitada por la persona responsable para promocionar las titulaciones de la Escuela de Ingeniería de Bilbao para el desarrollo de un vídeo promocional y una plataforma web. El objetivo es destacar la titulación de Ingeniería Civil, subrayando sus beneficios únicos, infraestructura y oportunidades. Además, la plataforma web mostrará un video sobre dicha titulación y servirá para recoger datos de contacto de estudiantes potenciales e incluirá la organización de un sorteo entre los participantes, ofreciendo material corporativo de la universidad como incentivo.

1.2. Propósito del Proyecto

El propósito de este proyecto es elaborar un video promocional y desarrollar una página web que exponga de manera atractiva y concisa las características de la titulación de Ingeniería Civil de la Escuela de Ingeniería de Bilbao, incluyendo los objetivos educativos, infraestructura, y las oportunidades de prácticas y proyectos. Proporcione una manera directa y sencilla para que los interesados dejen sus datos de contacto a través de la plataforma web, facilitando así la recolección de información. Además, se incluirá en la plataforma un sorteo de material corporativo de la universidad entre los participantes que completen el formulario de contacto.

1.3. Asociaciones y Ámbito de Aplicación

Este proyecto se realiza a petición de la persona encargada de la promoción de las titulaciones en la Escuela de Ingeniería de Bilbao y está diseñado para soportar la promoción de sus programas académicos. La plataforma web contendrá el video promocional y será accesible en todos los navegadores, asegurando que el público objetivo pueda acceder fácilmente a la información y participar en el sorteo.

1.4. Contexto de Negocio

El proyecto se enfoca en proporcionar herramientas digitales promocionales específicas para la Escuela de Ingeniería de Bilbao, orientadas a atraer a estudiantes de último año de bachillerato y profesionales jóvenes interesados en las titulaciones ofrecidas, en nuestro caso la Ingeniería Civil. Responde a la necesidad de la escuela de resaltar los puntos fuertes de sus programas y de facilitar la recogida de datos de posibles candidatos, promoviendo así un mayor interés tanto a nivel nacional como internacional. La inclusión de un sorteo busca añadir un incentivo adicional para el registro de datos en la plataforma.

1.5. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

- **UPV/EHU:** Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.
- **DOP:** Documento de Planificación.
- **PromoIng Civil UPV/EHU:** Proyecto de promoción de la titulación de Ingeniería Civil de la UPV/EHU.
- **SMART:** Es un acrónimo en inglés que se utiliza para definir objetivos específicos, medibles, alcanzables, relevantes y con un tiempo determinado.

2. Descripción del proyecto

2.1. Descripción del Proyecto

El proyecto PromoIng Civil UPV/EHU es una iniciativa encargada por la persona responsable de promocionar las titulaciones de la Escuela de Ingeniería de Bilbao, perteneciente a la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). Este proyecto integra el desarrollo de un video promocional y una plataforma web, destinados a resaltar las ventajas y oportunidades de estudiar la titulación de Ingeniería Civil en una de las instituciones más reconocidas de la región. Un aspecto distintivo de la plataforma web será la inclusión de un sorteo entre los interesados que proporcionen sus datos, ofreciendo material corporativo de la universidad como premio.

2.2. Problema que Resuelve

En un contexto de creciente competencia educativa, la UPV/EHU enfrenta el reto de mantener y diversificar su matrícula. El proyecto PromoIng Civil UPV/EHU surge como respuesta a la necesidad de mejorar la visibilidad y efectividad de las comunicaciones sobre la titulación de Ingeniería Civil. Al presentar de manera más atractiva esta titulación a potenciales estudiantes, tanto a nivel local como internacional, y facilitar la recopilación de datos de los interesados, el proyecto busca fortalecer la comunidad universitaria.

2.3. Valor del Desarrollo

La importancia de desarrollar PromoIng Civil UPV/EHU reside en varios aspectos clave:

- **Fortalecimiento de la Identidad Institucional:** La asociación directa del proyecto con la UPV/EHU destaca el prestigio y la calidad de la universidad, reforzando su imagen como líder en la educación en ingeniería.
- **Mejora de la Estrategia de Comunicación:** Mediante el uso de herramientas digitales y contenido atractivo, el proyecto facilita la comunicación de las características únicas y beneficios de la titulación de Ingeniería Civil, resonando con las expectativas de los estudiantes actuales.
- **Aumento de la Visibilidad y Alcance:** Se busca mejorar la posición de la Escuela de Ingeniería de Bilbao y de la UPV/EHU en el ámbito nacional e internacional como referentes en estudios de ingeniería.
- **Optimización del Proceso de Reclutamiento:** La plataforma web ofrecerá un canal directo y eficiente para interactuar con los interesados, facilitando el proceso de admisión y aumentando las tasas de conversión de interesados a estudiantes matriculados.

En conclusión, el proyecto PromoIng Civil UPV/EHU no solo eleva la visibilidad de una titulación específica sino que también contribuye al fortalecimiento de la marca UPV/EHU como institución líder en educación superior, especialmente en ingeniería. Este esfuerzo se alinea con los objetivos estratégicos de la universidad de atraer talento y fomentar la innovación y la excelencia académica en el País Vasco y más allá, incluyendo el sorteo como un incentivo adicional para la participación en la plataforma web.

3. Objetivos del proyecto

3.1. Desarrollo del Proyecto PromoEng Civil UPV/EHU

El proyecto PromoEng Civil UPV/EHU tiene como fin el desarrollo de una plataforma web accesible y la producción de un video promocional integrado en dicha plataforma. Este enfoque busca maximizar la visibilidad y el atractivo de la titulación de Ingeniería Civil de la Escuela de Ingeniería de Bilbao, UPV/EHU. Los objetivos son:

- Desarrollar una plataforma web accesible y producir un video promocional de 3 minutos para aumentar la visibilidad y el atractivo de la titulación de Ingeniería Civil de la Escuela de Ingeniería de Bilbao, UPV/EHU.
- Producir un video que incluya testimonios, vistas de instalaciones y descripciones de oportunidades profesionales, integrándolo de manera destacada en la plataforma web para asegurar su visibilidad. La plataforma debe incluir secciones para información del programa, contacto, y el video promocional, además de un sistema para la recopilación y gestión eficiente de datos de contacto.
- Utilizar el video como herramienta clave para aumentar el interés por la titulación, complementando la información disponible en la plataforma web. Proporcionar un recurso completo y accesible para aumentar las solicitudes de información y admisión.
- Completar el video y su integración en la plataforma web en un plazo de 4 meses desde el inicio del proyecto. Finalizar el desarrollo, pruebas y lanzamiento de la plataforma web en el mismo período. Completar las pruebas y ajustes necesarios antes del lanzamiento oficial de la plataforma y el video.

4. Arquitectura

Hemos decidido utilizar una arquitectura Web y una plataforma llamada Docker para realizar este proyecto. Docker sigue una estructura basada en contenedores y los utiliza para encapsular y distribuir aplicaciones. Dentro de este proyecto vamos a incluir un contenedor para desplegar la página web, otro para el reproductor de youtube y otro para el formulario de Google Forms, que este tendrá una base de datos. La página web tendrá la siguiente estructura:

- Un video donde resume la información que contiene la pantalla de inicio.
- Información relevante sobre el grado de Ingeniería Civil, por ejemplo, las salidas que tiene el grado, los puestos de trabajo en los que pueden trabajar en un futuro al terminarlo, opiniones sobre los alumnos que han cursado este grado.
- Un formulario donde se recoge información de interés sobre los interesados en cursar el grado, por ejemplo, los estudios actuales, la edad, el curso que está realizando, si está realizando un bachiller o una FP, quien rellena la encuesta (familiar, el propio alumno...). Además, se van a sortear dos mochilas de la UPV/EHU entre las personas que rellenen la encuesta (el sorteo se realizará de manera aleatoria y manual).

Dentro de la base de datos de Google Forms se guardará toda la información relativa a los usuarios que rellenen la encuesta de la página web.

La arquitectura de este sistema web funciona de la siguiente manera:

- El usuario accede a la página web desde su navegador metiendo la URL de la página web.
- El navegador hace una petición al DNS de Cloudflare para que le devuelva la IP del servidor donde está alojada la página web.
- El servidor recibe la petición y devuelve la página web al navegador del usuario.
- Esta web, esta desplegada en un contenedor de Docker que a su vez esta desplegada en un contenedor LXC de Proxmox.
- La pagina web carga mediante iframes el video de Youtube y el formulario de Google Forms junto con el resto de la información.

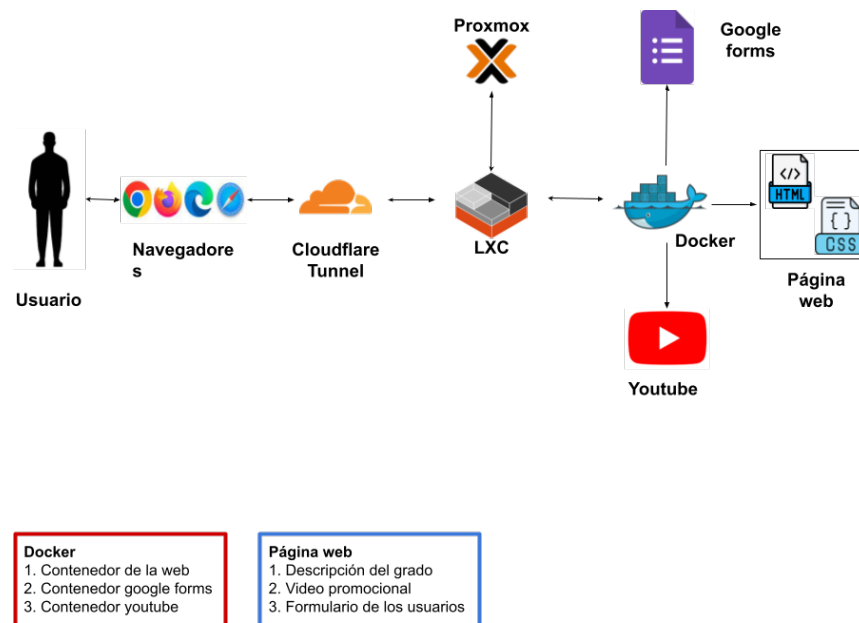


Figura 4.1: Arquitectura del sistema

5. Herramientas

Git

Git es un sistema de control de versiones distribuido de código abierto y gratuito diseñado para manejar todo, desde proyectos pequeños hasta muy grandes, con velocidad y eficiencia. Lo utilizaremos para controlar las versiones del código fuente de la página web.

GitHub

GitHub es una plataforma de desarrollo colaborativo para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Lo utilizaremos para alojar el código fuente de la página web junto con la documentación del proyecto

LibreOffice

LibreOffice es una suite ofimática de código abierto que incluye programas para el procesamiento de texto, hojas de cálculo, presentaciones, bases de datos y dibujos. Lo utilizaremos para la redacción de la documentación.

LaTeX

LaTeX es un sistema de composición de textos, orientado a la creación de documentos escritos que presenten una alta calidad tipográfica. Lo utilizaremos para la redacción de la documentación.

Apache HTTP Server

Apache HTTP Server es un servidor web HTTP de código abierto multiplataforma que nos servirá para desarrollar nuestra página web.

Cloudflare

Cloudflare es una empresa de servicios de seguridad y rendimiento en Internet que proporciona una red de entrega de contenido, servicios de seguridad DDoS y servicios de DNS distribuidos. Utilizaremos Cloudflare para proteger nuestra página web de ataques DDoS y para acelerar la carga de la página web.

Docker

Docker es un proyecto de código abierto que automatiza el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores de software, proporcionando una capa adicional de abstracción y automatización de virtualización a nivel de sistema operativo en Linux. Utilizaremos Docker para desplegar nuestra página web en un contenedor.

Proxmox

Proxmox Virtual Environment es una plataforma de virtualización de código abierto para ejecutar aplicaciones y máquinas virtuales. Utilizaremos Proxmox para desplegar los contenedores de Docker mediante LXC.

LXC

LXC es una tecnología de virtualización que permite ejecutar múltiples sistemas Linux en un único host. Utilizaremos LXC para desplegar los contenedores de Docker en Proxmox.

VSCode

Visual Studio Code es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Lo utilizaremos para la programación de la página web.

Google Forms

Google Forms es una herramienta de Google que nos permite crear encuestas y cuestionarios de manera sencilla y rápida. Lo utilizaremos para recoger información de los interesados en cursar el grado de Ingeniería Civil.

Youtube

Youtube es una plataforma de videos en la que los usuarios pueden subir, compartir y ver videos. Lo utilizaremos para alojar el video promocional de la página web.

GanttProject

GanttProject es una herramienta de código abierto para la creación de diagramas de Gantt y la gestión de proyectos. Lo utilizaremos para la planificación temporal del proyecto.

6. Alcance del proyecto

6.1. Ciclo de vida

Para el desarrollo de este proyecto hemos decidido utilizar un ciclo de vida adaptativo o ágil. Las actividades de desarrollo se completarán una tras otra. Las actividades de prueba solo ocurrirán después de que todas las actividades de desarrollo se hayan completado. Tomaremos el siguiente orden de ciclo:



Figura 6.1: Ciclo de vida del proyecto

Una de las razones por la que hemos elegido este modelo de ciclo de vida es que los equipos trabajan en ciclos cortos de desarrollo y además se adaptan a los cambios propuestos por el cliente a medida que surgen, pudiendo variar así la planificación y la gestión del proyecto en cualquier momento.

6.2. Fases del proyecto

EDT

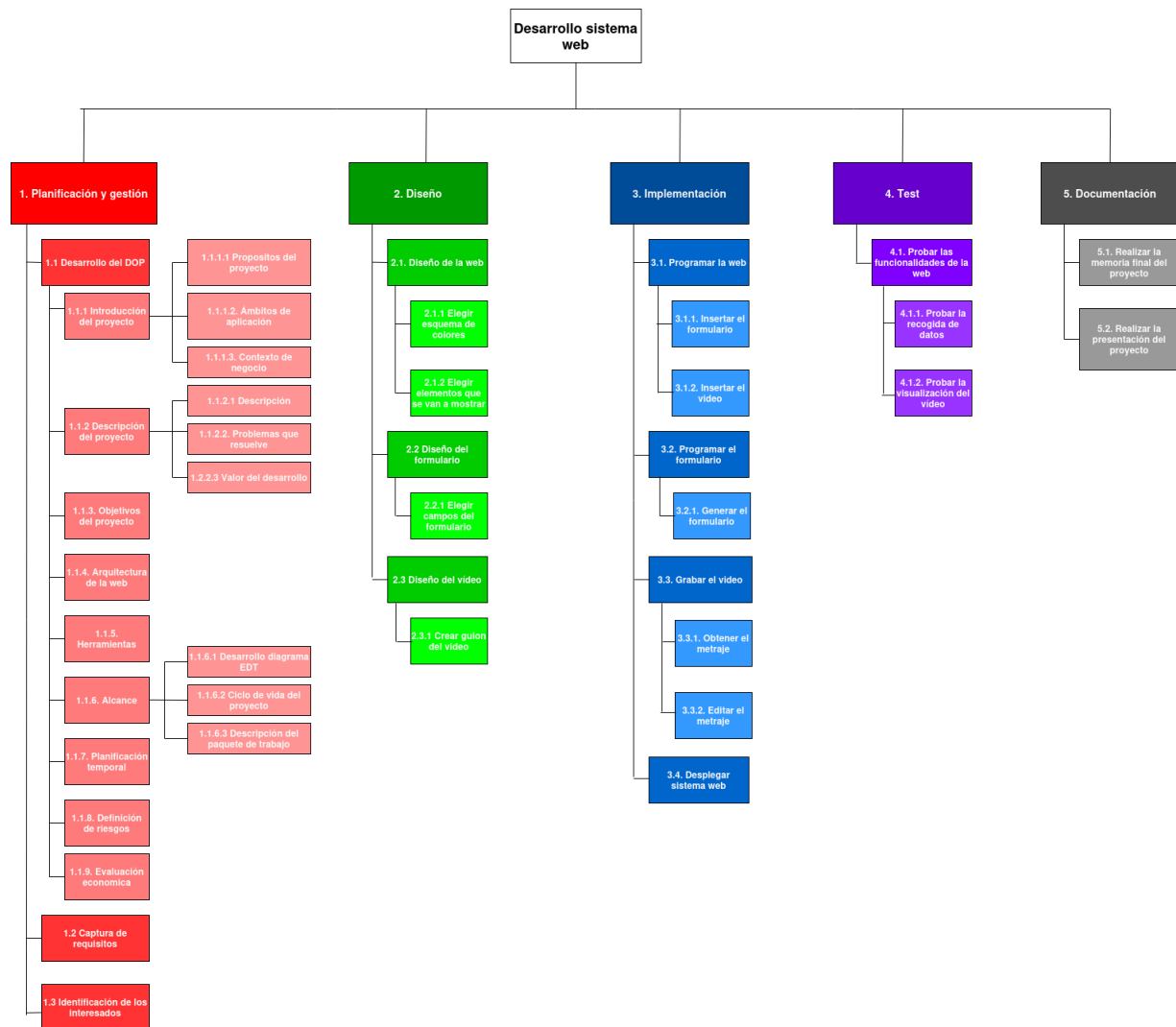


Figura 6.2: EDT del proyecto

6.2.1. Planificación y Gestión

- Desarrollo del DOP (Duración: 43 días)
 - Introducción del proyecto (Duración: 3 días)
 - Describir en qué consiste el proyecto e identificar los objetivos del mismo
 - Descripción del proyecto (Duración: 3 días)
 - Realizar una descripción del producto e identificar qué problemas soluciona
 - Objetivos del proyecto (Duración: 3 días)
 - Establecer los objetivos que se quieren llevar a cabo en el proyecto
 - Arquitectura (Duración: 3 días)
 - Identificar el tipo de estructura que va a tener el sistema y explicar cada una de sus partes
 - Herramientas (Duración: 3 días)
 - Describir las herramientas que se van a utilizar y explicar el motivo de su elección
 - Alcance del proyecto (Duración: 13 días)
 - Incluir el ciclo de vida del proyecto, diagrama de la estructura de descomposición del trabajo y una descripción de cada uno de los nodos
 - Planificación temporal (Duración: 6 días)
 - Realizar una planificación temporal del proyecto usando un diagrama de Gantt
 - Riesgos (Duración: 3 días)
 - Identificar los riesgos del proyecto y realizar una breve descripción de estos
 - Evaluación económica (Duración: 6 días)
 - Hacer un análisis económico de los costes del proyecto
- Captura de requisitos (Duración: 3 días)
 - Identificar y describir los objetivos principales del proyecto
- Identificación de los interesados (Duración: 3 días)
 - Identificar los interesados principales, su poder/interés en el proyecto y sus objetivos.

Duración total: 49 días

6.2.2. Diseño

- Diseño de la página web (Duración: 2 días)
 - Hacer un boceto del sistema web
- Diseño del video promocional (Duración: 3 día)
 - Elegir la información que se va a transmitir en el video
- Diseño del formulario de Google Forms (Duración: 1 días)
 - Hacer un esquema del formulario

Duración total: 6 días

6.2.3. Implementación

- Programación de la página web (Duración: 2 días)
 - Programar la página web
- Grabación del video promocional (Duración: 6 días)
 - Implementar el video en la página web
- Implementación del formulario de Google Forms (Duración: 3 días)
 - Implementar el formulario en la página web
- Despliegue de la página web en Google Cloud (Duración: 6 días)
 - Desplegar la página web en Google Cloud

Duración total: 17 días

6.2.4. Plan de pruebas

- Pruebas de la página web (Duración: 6 días)
 - Pruebas del video promocional (Duración: 3 días)
 - Realizar la correcta visualización del video en la página web
 - Pruebas del formulario de Google Forms (Duración: 3 días)
 - Comprobar la correcta integración del formulario en la página web

Duración total: 6 días

6.2.5. Documentación

- Realizar la documentación de la página web (Duración: 6 días)
 - Describir el funcionamiento de la página web
- Realizar la presentación del proyecto (Duración: 6 días)
 - Preparar la presentación del proyecto

Duración total: 12 días

Duración total del proyecto: 90 días

7. Planificación temporal

Para la planificación temporal del proyecto hemos decidido utilizar un diagrama de Gantt. En este diagrama se muestra la duración de cada tarea y el esfuerzo que se le ha dedicado. Además, se ha incluido una tabla con la duración y el esfuerzo de cada tarea.

Fase/Tarea	Esfuerzo (persona-tiempo)	Duración (tiempo)
1. Planificación y Gestión		
1.1 Desarrollo del DOP		
1.1.1 Introduccion del proyecto		
1.1.1.1 Proposito del proyecto	1 persona-dia	1 día
1.1.1.2 Ambitos de aplicacion	1 persona-dia	1 día
1.1.1.3 Contexto de negocio	1 persona-dia	1 día
1.1.2 Descripcion del proyecto		
1.1.2.1 Descripción	1 persona-dia	1 día
1.1.2.2 Problemas que resuelve	1 persona-dia	1 día
1.1.2.3 Valor del desarrollo	1 persona-dia	1 día
1.1.3 Objetivos del proyecto	3 persona-dia	3 día
1.1.4 Arquitectura	3 persona-dia	3 día
1.1.5 Herramientas	3 persona-dia	3 día
1.1.6 Alcance del proyecto		
1.1.6.1 Planificacion temporal	6 persona-dia	6 día
1.1.6.2 Ciclo de vida	1 persona-dia	1 día
1.1.6.3 Descripción de los paquetes de trabajo	12 persona-dia	6 día
1.1.7 Planificacion temporal	12 persona-dia	6 día
1.1.8 Riesgos	3 persona-dia	3 día
1.1.9 Evaluacion economica	6 persona-dia	6 día
1.2 Captura de requisitos	3 persona-dia	3 día
1.3 Identificacion de los interesados	3 persona-dia	3 día
2. Diseño		
2.1 Diseño de la web		
2.1.1 Elegir esquema de colores	6 persona-dia	1 día
2.1.2 Elegir elementos que se van a mostrar	6 persona-dia	1 día
2.2 Diseño del formulario		
2.2.1 Elegir campos del formulario	6 persona-dia	1 día
2.3 Diseño del video		
2.3.1 Crear guion del video	18 persona-dia	3 día
3. Implementación		
3.1 Programación la web		
3.1.1 Insertar el formulario	1 persona-dia	1 día
3.1.2 Insertar el video	1 persona-dia	1 día
3.2 Programación del formulario		
3.2.1 Generar el formulario	3 persona-dia	3 día
3.3 Grabar el video		
3.3.1 Obtener el metraje	3 persona-dia	3 día
3.3.2 Editar el metraje	18 persona-dia	6 día
3.4 Despliegue de la web en Google Cloud	6 persona-dia	6 día
4. Plan de pruebas		

4.1 Pruebas de la web		
4.1.1 Pruebas la recogida de datos	18 persona-dia	3 día
4.1.2 Pruebas del video	18 persona-dia	3 día
5. Documentación		
5.1 Documentación de la web	36 persona-dia	6 día
5.2 Presentación del proyecto	36 persona-dia	6 día
Total		90 días

Cuadro 7.1: Planificacion temporal

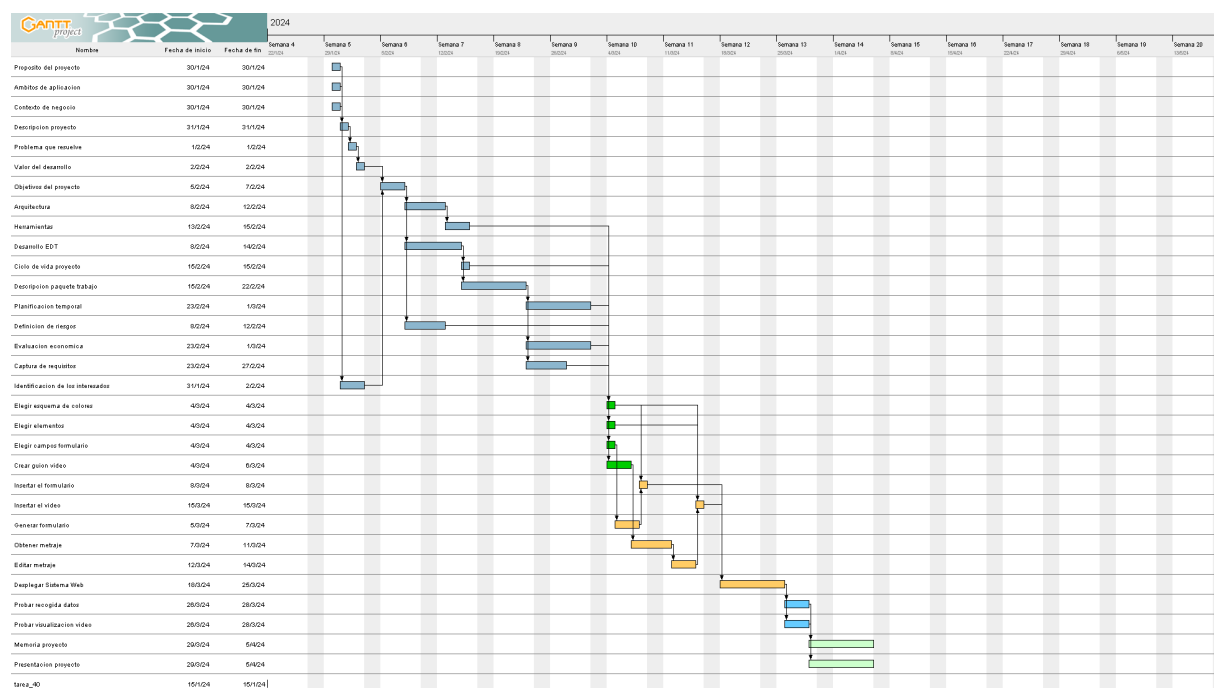


Figura 7.1: Diagrama de Gantt

Las holguras de las tareas pueden ser visto en el Anexo 10.2

Camino critico general: 1.1.1.1/1.1.1.2/1.1.1.3 - 1.1.2.1 - 1.1.2.2 - 1.1.2.3 / 1.3 - 1.1.3 - 1.1.6.1 - 1.1.6.3 - 1.1.7 / 1.1.9 - 2.3.1 - 3.3.1 - 3.3.2 - 3.1.1 / 3.1.2 - 3.4 - 4.1 / 4.2 - 5.1 / 5.2

8. Riesgos

La gestión de riesgos es un proceso que permite identificar, evaluar y priorizar los riesgos del proyecto. A continuación, se presentan los riesgos identificados en el proyecto, junto con su prevención y plan de contingencia.

Descripción	Perdida de la información del proyecto.
Prevención	Realizar copias de seguridad sistemáticas y probar las propias copias de seguridad.
Plan de contingencia	Reorganizar el proyecto y rehacer la información perdida.
Probabilidad	Media
Impacto	Muy alto

Cuadro 8.1: Perdida de información

Descripción	Enfermedad de un miembro del equipo.
Prevención	Realizar reuniones periódicas para que todos los miembros del equipo estén al tanto de las tareas de los demás.
Plan de contingencia	Reorganizar el proyecto y reasignar las tareas del miembro enfermo.
Probabilidad	Baja
Impacto	Medio

Cuadro 8.2: Enfermedad de un miembro del equipo

Descripción	Abandono de un miembro del equipo.
Prevención	Realizar reuniones periódicas para que todos los miembros del equipo estén al tanto de las tareas de los demás.
Plan de contingencia	Reorganizar el proyecto y reasignar las tareas del miembro que abandona el proyecto.
Probabilidad	Baja
Impacto	Medio

Cuadro 8.3: Abandono de un miembro del equipo

Descripción	Cambio de requisitos del proyecto.
Prevención	Ninguna.
Plan de contingencia	Distribuir los cambios en el proyecto y reorganizar las tareas.
Probabilidad	Alta
Impacto	Alto

Cuadro 8.4: Cambio de requisitos del proyecto

Descripción	Falta de comunicación entre los miembros del equipo.
Prevención	Establecer canales de comunicación claros y frecuentes, como reuniones periódicas y el uso de herramientas de colaboración en línea.
Plan de contingencia	Realizar seguimiento regular del progreso del proyecto y fomentar la comunicación abierta y transparente entre los miembros del equipo.
Probabilidad	Alta
Impacto	Medio

Cuadro 8.5: Falta de comunicación

Descripción	Falta de recursos necesarios para el proyecto.
Prevención	Realizar una planificación adecuada de los recursos necesarios y asegurarse de contar con ellos antes de comenzar el proyecto.
Plan de contingencia	Buscar alternativas o soluciones temporales para suplir la falta de recursos, como el alquiler o préstamo de equipos.
Probabilidad	Media
Impacto	Alto

Cuadro 8.6: Falta de recursos

Descripción	Retraso en la entrega del proyecto.
Prevención	Realizar una planificación adecuada del proyecto y establecer hitos y plazos claros.
Plan de contingencia	Reorganizar el proyecto y reasignar tareas para acelerar el proceso y cumplir con los plazos establecidos.
Probabilidad	Media
Impacto	Alto

Cuadro 8.7: Retraso en la entrega del proyecto

Descripción	Mala gestión del tiempo.
Prevención	Realizar una planificación adecuada del proyecto y establecer hitos y plazos claros.
Plan de contingencia	Reorganizar el proyecto y reasignar tareas para acelerar el proceso y cumplir con los plazos establecidos.
Probabilidad	Media
Impacto	Alto

Cuadro 8.8: Mala gestión del tiempo

Descripción	Expectativas no realistas.
Prevención	Establecer expectativas realistas y comunicar claramente los objetivos y limitaciones del proyecto.
Plan de contingencia	Revisar y ajustar las expectativas del proyecto según sea necesario y comunicar cualquier cambio a los interesados.
Probabilidad	Media
Impacto	Medio

Cuadro 8.9: Expectativas no realistas

9. Evaluación económica

En todo proyecto es necesario realizar una evaluación económica para saber la viabilidad del mismo.

En cuanto a los costes de personal, se ha estimado un coste de **20€/hora** por persona. Sabiendo que somos 4 personas trabajando en el proyecto y con un esfuerzo total 90 días con 3 horas de trabajo o 270 horas, se ha estimado un coste total de **10980€**. A esto habría que sumarle los costes de la seguridad social, que se estiman en un 30 % del coste total de personal, es decir, **3294€**. Por lo tanto, el coste total de personal sería de **14274€**.

En lo referente al material, al tratarse de un proyecto de desarrollo web, debemos dividirlo en dos partes: el hardware y el software.

- En cuanto al hardware, tenemos que tener en cuenta que se ha utilizado un ordenador por persona, un dispositivo móvil, una cámara de video un microfono y un servidor.
 - Cada ordenador tiene un coste aproximado de **1000€** y tienen una vida media de 5 años por lo que la amortización anual sería de **200€**. Dado que el uso del proyecto es de 3 meses y el porcentaje de uso es del 33 %, el coste total sería de **16,5€** por cabeza, es decir, **82.5€** en total.
 - El móvil tiene un coste aproximado de **500€** y tiene una vida media de 5 años por lo que la amortización anual sería de **100€**. Dado que el uso del proyecto es de 3 meses y el porcentaje de uso es del 33 %, el coste total sería de **8,25€** por cabeza, es decir, **45€** en total.
 - La cámara de video tiene un coste aproximado de **500€** y tiene una vida media de 5 años por lo que la amortización anual sería de **100€**. Dado que el uso del proyecto es de 3 meses y el porcentaje de uso es del 5 %, el coste total sería de **5.81€**
 - El microfono tiene un coste aproximado de **100€** y tiene una vida media de 5 años por lo que la amortización anual sería de **20€**. Dado que el uso del proyecto es de 3 meses y el porcentaje de uso es del 5 %, el coste total sería de **1.16€**
 - En total, el coste de hardware sería de **134.48€**.
- En cuanto al software, el equipo está concienciado con el software libre y por ello se ha utilizado software libre en todo el proyecto. Por lo tanto, el coste de software sería de **0€**.
- En lo que refiere a costes indirectos como la luz y el acceso a internet, se ha estimado un coste de **20€** por persona. Un total de **120€**.

Por lo tanto, el coste total del proyecto sería de **14528.48€**.

10. Anexo

10.1. Paquetes de trabajo

Paquete de trabajo:	Propósitos del proyecto (1.1.1.1)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Explicar los propósitos de este proyecto
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	Ninguna

Cuadro 10.1: Propósitos del proyecto

Paquete de trabajo:	Ámbitos de aplicación (1.1.1.2)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Indicar con qué otros proyectos está relacionado este proyecto y en que tipos de dispositivos va a funcionar
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	Ninguna

Cuadro 10.2: Ámbitos de aplicación

Paquete de trabajo:	Contexto de negocio (1.1.1.3)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Definición del contexto de negocio del proyecto, por ejemplo, el área y el mercado en el que se va a utilizar, los usuarios que lo van a usar. . . Además de una definición de los términos necesarios para entender el proyecto
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	Ninguna

Cuadro 10.3: Contexto de negocio

Paquete de trabajo:	Descripción (1.1.2.1)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Definición del contexto de negocio del proyecto, por ejemplo, el área y el mercado en el que se va a utilizar, los usuarios que lo van a usar. . . Además de una definición de los términos necesarios para entender el proyecto
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.1.1 Proposito del proyecto, 1.1.1.2 Ámbitos de aplicación, 1.1.1.3 Contexto de negocio

Cuadro 10.4: Descripción

Paquete de trabajo:	Problemas que resuelve (1.1.2.2)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Explicar los problemas que resuelve este proyecto
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.2.1 Descripción

Cuadro 10.5: Problemas que resuelve

Paquete de trabajo:	Valor del desarrollo (1.1.2.3)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Explicar el valor que tiene desarrollar un proyecto de este estilo
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.2.2 Problemas que resuelve

Cuadro 10.6: Valor del desarrollo

Paquete de trabajo:	Objetivos del proyecto (1.1.3)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	1 día
Descripción	Establecer los objetivos que se quieren llevar a cabo en el proyecto teniendo en cuenta cinco niveles (específico, medible, alcanzable, relevante y temporal)
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.2.3 Valor del desarrollo, 1.3 Identificación de los interesados

Cuadro 10.7: Objetivos del proyecto

Paquete de trabajo:	Arquitectura (1.1.4)
Responsable	Ander Gorocica
Esfuerzo	3 días
Descripción	Explicar los componentes de la arquitectura de la página web y el funcionamiento de esta arquitectura acompañado de un esquema.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un programador y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.3 Objetivos del proyecto

Cuadro 10.8: Arquitectura

Paquete de trabajo:	Herramientas (1.1.5)
Responsable	Asier Larrazabal
Esfuerzo	3 días
Descripción	Explicar todas las aplicaciones y herramientas que usaremos a la hora de realizar este proyecto, realizando una breve descripción de para qué usamos cada una.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un programador y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.4 Arquitectura

Cuadro 10.9: Herramientas

Paquete de trabajo:	Desarrollo del diagrama del EDT (1.1.6.1)
Responsable	Ander Gorocica
Esfuerzo	6 días
Descripción	Elaboración del diagrama del EDT que representa todas las tareas que componen el proyecto. En este esquema se muestra en forma de árbol los nombres de todas las tareas y subtareas que nos componen.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.3 Objetivos del proyecto

Cuadro 10.10: Desarrollo del diagrama del EDT

Paquete de trabajo:	Ciclo de vida del proyecto (1.1.6.2)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	1 días
Descripción	Descripción del ciclo de vida del proyecto acompañado de un esquema.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se han necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.6.1 Desarrollo del diagrama del EDT

Cuadro 10.11: Ciclo de vida del proyecto

Paquete de trabajo:	Descripción del paquete de trabajo (1.1.6.3)
Responsable	Ander Gorocica
Esfuerzo	6 días
Descripción	Descripción breve de todas las tareas que componen el diagrama del EDT y la descripción detallada de todos los nodos hoja del diagrama del árbol.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	M1: Fin de la primera parte del DOP
Recursos necesarios	Se han necesitado tres analistas y hemos utilizado libreoffice, latex y gantt project para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.6.1 Desarrollo del diagrama del EDT

Cuadro 10.12: Descripción del paquete de trabajo

Paquete de trabajo:	Planificación temporal (1.1.7)
Responsable	Pablo Leclercq y Ander Gorocica
Esfuerzo	6 días
Descripción	Realización de una planificación temporal utilizando CPM, ROY o la técnica de precedencias, el diagrama de Gantt y una tabla que recoge todas las fases y tareas con el esfuerzo y la duración de cada una.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesitan dos analistas y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.6.3 Descripción del paquete de trabajo

Cuadro 10.13: Planificación temporal

Paquete de trabajo:	Riesgos (1.1.8)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	3 días
Descripción	Descripción de todos los riesgos que puede tener el desarrollo del proyecto
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se han necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.3 Objetivos del proyecto

Cuadro 10.14: Riesgos

Paquete de trabajo:	Evaluación económica (1.1.9)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	6 días
Descripción	Estimación de los gastos que supone el desarrollo del proyecto a nivel de personal, hardware y software y costes indirectos.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla y nos hemos basado en el ejemplo facilitado
Salidas/Entregables	Documento DOP
Hitos	M2: Fin del Desarrollo del DOP
Recursos necesarios	Se han necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	1.1.6.3 Descripción del paquete de trabajo

Cuadro 10.15: Evaluación económica

Paquete de trabajo:	Captura de requisitos (1.2)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	3 días
Descripción	Identificación y descripción de los requisitos del proyecto.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla
Salidas/Entregables	Documento de captura de requisitos
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	Ninguna

Cuadro 10.16: Captura de requisitos

Paquete de trabajo:	Identificación de los interesados (1.3)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	3 días
Descripción	Identificación de los interesados y descripción de los objetivos que tienen respecto al proyecto, la influencia que tienen, como y cuando se realizan reuniones y se solucionan los problemas que surjan con el interesado.
Entradas	Hemos utilizado la plantilla
Salidas/Entregables	Documento de identificación de los interesados
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Solo se ha necesitado un analista y hemos utilizado libreoffice y latex para hacer esta parte de la documentación
Precedencias	Ninguna

Cuadro 10.17: Identificación de los interesados

Paquete de trabajo:	Elegir esquema de colores (2.1.1)
Responsable	Todos
Esfuerzo	1 días
Descripción	Elección de los colores que vamos a utilizar para diseñar la página web
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesitan varios diseñadores
Precedencias	1.1.5 Herramientas 1.1.6.2 Ciclo de vida del proyecto 1.1.7 Planificación temporal 1.1.8 Riesgos 1.1.9 Evaluación económica 1.2 Captura de requisitos

Cuadro 10.18: Elegir esquema de colores

Paquete de trabajo:	Elegir elementos que se van a mostrar (2.1.2)
Responsable	Todos
Esfuerzo	1 días
Descripción	Elección de los elementos que se van a mostrar en la página web
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesitan varios diseñadores
Precedencias	1.1.5 Herramientas 1.1.6.2 Ciclo de vida del proyecto 1.1.7 Planificación temporal 1.1.8 Riesgos 1.1.9 Evaluación económica 1.2 Captura de requisitos

Cuadro 10.19: Elegir elementos que se van a mostrar

Paquete de trabajo:	Elegir los campos del formulario (2.2.1)
Responsable	Todos
Esfuerzo	1 días
Descripción	Elección de los campos que contiene el formulario de la página web
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesitan varios diseñadores
Precedencias	1.1.5 Herramientas 1.1.6.2 Ciclo de vida del proyecto 1.1.7 Planificación temporal 1.1.8 Riesgos 1.1.9 Evaluación económica 1.2 Captura de requisitos

Cuadro 10.20: Elegir los campos del formulario

Paquete de trabajo:	Crear guion del video (2.3.1)
Responsable	Todos
Esfuerzo	3 días
Descripción	Redactar el guión del video, que contiene todos los temas que se van a tratar en el video.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	M3: Fin de la fase de diseño
Recursos necesarios	Todos los integrantes del grupo (Entre todos hemos elegido los temas que se van a tratar en el video)
Precedencias	1.1.5 Herramientas 1.1.6.2 Ciclo de vida del proyecto 1.1.7 Planificación temporal 1.1.8 Riesgos 1.1.9 Evaluación económica 1.2 Captura de requisitos

Cuadro 10.21: Crear guion del video

Paquete de trabajo:	Insertar el formulario en la página web (3.1.1)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	1 días
Descripción	Insertar el formulario en la página web.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesita un programador y hemos utilizado VSCode
Precedencias	3.2.1 Generar el formulario

Cuadro 10.22: Crear guion del video

Paquete de trabajo:	Insertar el video en la página web (3.1.2)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	1 días
Descripción	Insertar el video en la página web.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesita un programador y hemos utilizado VSCode
Precedencias	3.3.2 Editar el metraje

Cuadro 10.23: Insertar el video en la página web

Paquete de trabajo:	Generar el formulario (3.2.1)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	3 días
Descripción	Crear el formulario en la página web.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesita un programador y hemos utilizado Google Forms
Precedencias	2.2.1 Elegir campos del formulario

Cuadro 10.24: Generar el formulario

Paquete de trabajo:	Obtener el metraje (3.3.1)
Responsable	Pablo Leclercq
Esfuerzo	3 días
Descripción	Obtener el metraje del vídeo, es decir, grabar el vídeo.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesita un editor y hemos utilizado una aplicación para grabar videos
Precedencias	2.3.1 Crear guion del video

Cuadro 10.25: Obtener el metraje

Paquete de trabajo:	Editar el metraje (3.3.2)
Responsable	Todos
Esfuerzo	3 días
Descripción	Editar el vídeo.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesita un editor y hemos utilizado una aplicación para editar videos
Precedencias	3.3.1 Obtener el metraje

Cuadro 10.26: Editar el metraje

Paquete de trabajo:	Desplegar el sistema web (3.4)
Responsable	Xabier Gabiña
Esfuerzo	6 días
Descripción	Despliegue del sistema web en Kubernetes, para que cualquier usuario pueda acceder a este.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	M4: Fin de la fase de implementación
Recursos necesarios	Se necesita un programador y hemos utilizado Apache HTTP Server, Kubernetes, Docker y Google Cloud Platform
Precedencias	3.1.1 Insertar el formulario 3.1.2 Insertar el video

Cuadro 10.27: Desplegar el sistema web

Paquete de trabajo:	Probar la recogida de datos (4.1.1)
Responsable	Todos
Esfuerzo	3 días
Descripción	Comprobar que el formulario funciona correctamente y se recogen bien los datos introducidos.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesitan varios técnicos de pruebas
Precedencias	3.4 Desplegar sistema web

Cuadro 10.28: Probar la recogida de datos

Paquete de trabajo:	Probar la visualización del video (4.1.2)
Responsable	Todos
Esfuerzo	3 días
Descripción	Comprobar que el video se puede ver y escuchar bien desde la página web.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Ninguna
Hitos	M5: Fin de la fase de test
Recursos necesarios	Se necesitan varios técnicos de pruebas
Precedencias	3.4 Desplegar sistema web

Cuadro 10.29: Probar la visualización del video

Paquete de trabajo:	Realizar la memoria final del proyecto (5.1.1)
Responsable	Todos
Esfuerzo	6 días
Descripción	Descripción del funcionamiento de la página web.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Memoria final
Hitos	No se ha conseguido ningún hito
Recursos necesarios	Se necesita varios documentadores y hemos utilizado Libre Office y latex
Precedencias	4.1.1 Probar la recogida de datos 4.1.2 Probar la visualización del video

Cuadro 10.30: Realizar la memoria final del proyecto

Paquete de trabajo:	Realizar presentación del proyecto (5.1.2)
Responsable	Todos
Esfuerzo	6 días
Descripción	Realizar la presentación del proyecto.
Entradas	Ninguna
Salidas/Entregables	Presentación
Hitos	M6: Fin de la fase de documentación
Recursos necesarios	Se necesita varios documentadores y hemos utilizado Libre Office
Precedencias	4.1.1 Probar la recogida de datos 4.1.2 Probar la visualización del video

Cuadro 10.31: Realizar presentación del proyecto

10.2. Diagrama de ROY

Tarea	Precedencias	Duración	Holgura total	Holgura libre
1.1.1.1		1 día	0	0
1.1.1.2		1 día	0	0
1.1.1.3		1 día	0	0
1.1.2.1	1.1.1.1, 1.1.1.2, 1.1.1.3	1 día	0	0
1.1.2.2	1.1.2.1	1 día	0	0
1.1.2.3	1.1.2.2	1 día	0	0
1.1.3	1.1.2.3, 1.3	3 días	0	0
1.1.4	1.1.3	3 días	12	0
1.1.5	1.1.4	3 días	12	12
1.1.6.1	1.1.3	6 días	0	0
1.1.6.2	1.1.6.1	6 día	11	11
1.1.6.3	1.1.6.1	6 días	0	0
1.1.7	1.1.6.3	6 días	0	0
1.1.8	1.1.3	3 días	15	15
1.1.9	1.1.6.3	6 días	0	0
1.2	1.1.6.3	3 días	3	3
1.3		3 días	0	0
2.1.1	1.1.5, 1.1.6.2, 1.1.7, 1.1.8, 1.1.9, 1.2	1 día	8	8
2.1.2	1.1.5, 1.1.6.2, 1.1.7, 1.1.8, 1.1.9, 1.2	1 día	8	8
2.2.1	1.1.5, 1.1.6.2, 1.1.7, 1.1.8, 1.1.9, 1.2	1 día	5	0
2.3.1	1.1.5, 1.1.6.2, 1.1.7, 1.1.8, 1.1.9, 1.2	3 días	0	0
3.1.1	2.1.1, 2.1.2, 3.2.1	1 día	0	0
3.1.2	2.1.1, 2.1.2, 3.3.1	1 día	0	0
3.2.1	2.2.1	3 días	5	5
3.3.1	2.3.1	3 días	0	0
3.3.2	3.3.1	3 días	0	0
3.4	3.1.1, 3.1.2	6 días	0	0
4.1.1	3.4	3 días	0	0
4.1.2	3.4	3 días	0	0
5.1	4.1.1, 4.1.2	6 días	0	0
5.2	4.1.1, 4.1.2	6 días	0	0

Cuadro 10.32: Diagrama de ROY

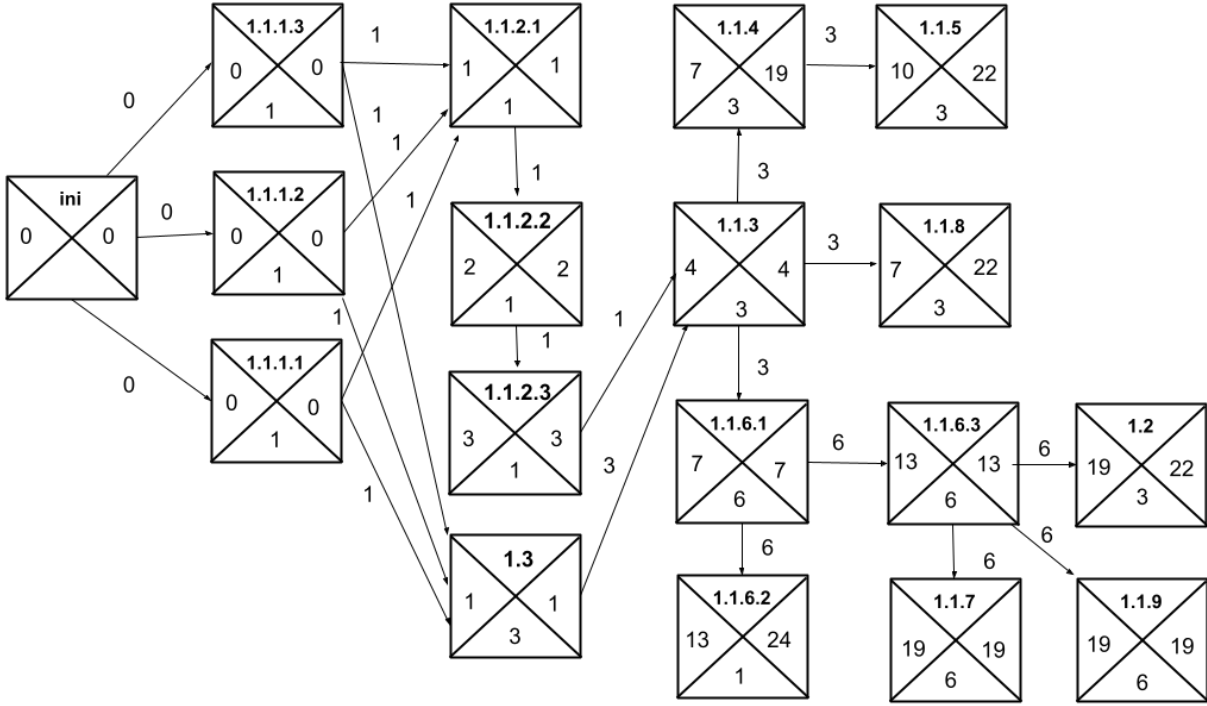


Figura 10.1: Diagrama de ROY 1

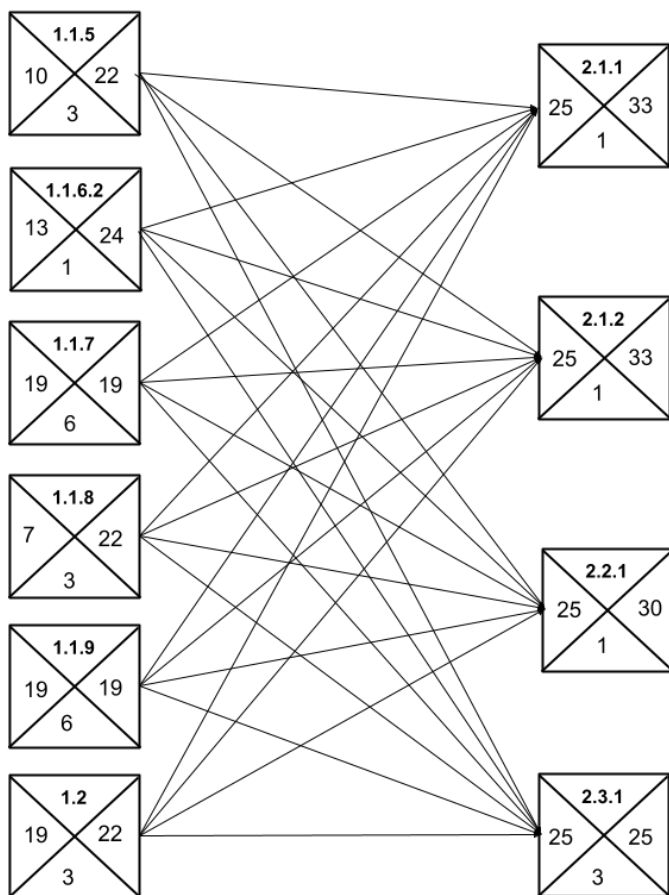


Figura 10.2: Diagrama de ROY 2

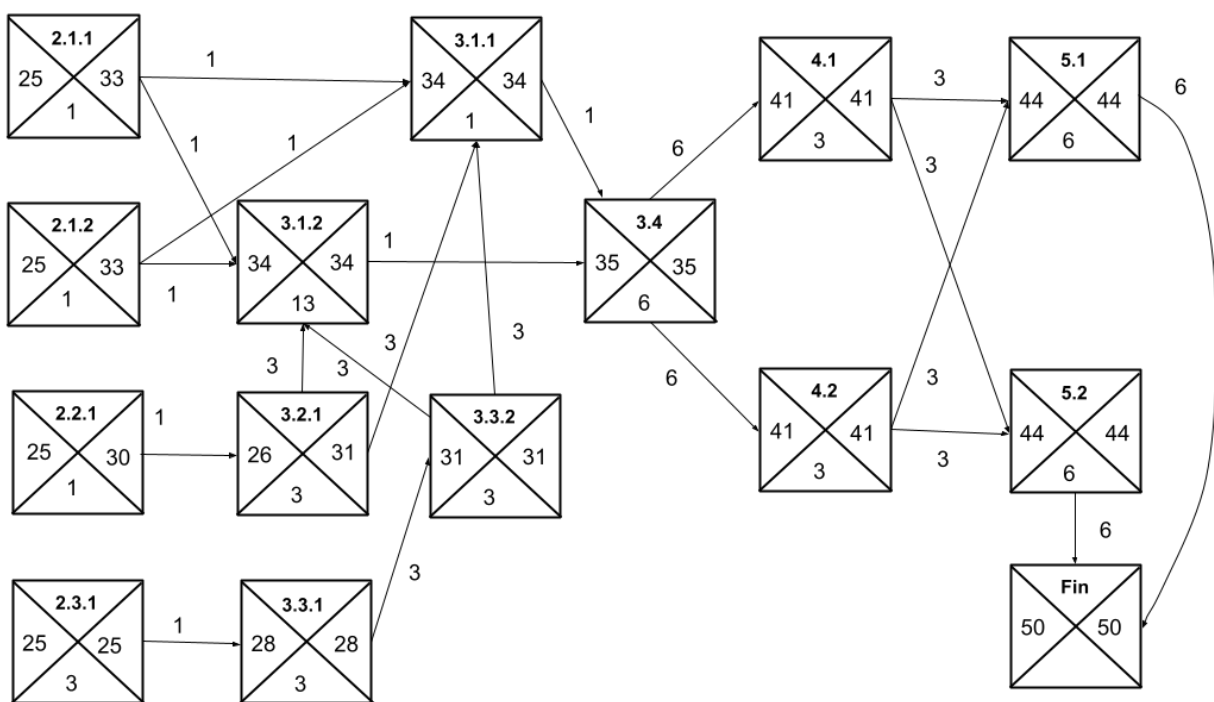


Figura 10.3: Diagrama de ROY 3

- [illegible]