



UNIVERSIDAD DE BURGOS  
ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR  
Grado en Ingeniería en Informática



TFG del Grado en Ingeniería Informática

**barterAPP**

Manage your business time.



Presentado por Adrian Aguado  
en Universidad de Burgos — 25 de mayo de 2017  
Tutor: Luis R.Izquierdo

---

# Índice general

---

|   |          |
|---|----------|
| Índice general  | I        |
| Índice de figuras                                       | II       |
| <b>Apéndice A Plan de Proyecto Software</b>             | <b>1</b> |
| A.1. Introducción . . . . .                             | 1        |
| A.2. Planificación temporal . . . . .                   | 2        |
| A.3. Estudio de viabilidad . . . . .                    | 2        |
| <b>Apéndice B Especificación de Requisitos</b>          | <b>5</b> |
| B.1. Introducción . . . . .                             | 5        |
| B.2. Objetivos generales . . . . .                      | 5        |
| B.3. Catalogo de requisitos . . . . .                   | 5        |
| <b>Apéndice C Especificación de diseño</b>              | <b>6</b> |
| <b>Apéndice D Documentación técnica de programación</b> | <b>7</b> |
| D.1. Introducción . . . . .                             | 7        |
| D.2. Estructura de directorios . . . . .                | 7        |
| D.3. Manual del programador . . . . .                   | 7        |
| <b>Apéndice E Documentación de usuario</b>              | <b>9</b> |
| E.1. Introducción . . . . .                             | 9        |
| E.2. Instalación . . . . .                              | 9        |
| E.3. Manual del usuario . . . . .                       | 9        |

---

## Índice de figuras

---

# Plan de Proyecto Software

---

## A.1. Introducción

En este capítulo se detalla la planificación del proyecto. Como gestor de tareas se comenzó utilizando *Trello+Github* pero más tarde se pasó a utilizar *Zenhub*, extensión de Google Chrome que permiten integrar los *boards* dentro del mismo repositorio de código alojado en *github*. Ya se han dado más detalles en la memoria del proyecto.

Se ha utilizado metodologías ágiles para el desarrollo del proyecto y de este modo, se ha realizado un desarrollo dividido en iteraciones. Terminada una iteración empezaba la siguiente y se agregaban a las tareas planeadas las que no habían sido completado de la iteración precedente. Las iteraciones del proyecto estaban pensadas para durar una semana aproximadamente. No obstante, hay alguna excepción en la que la iteración duró más tiempo.

La fase de planificación se puede dividir a su vez en:

- Planificación temporal.
- Estudio de viabilidad.

La primera parte me centro en la programación y desarrollo de la aplicación. Es decir elaboro un programa de tiempos con una serie de tareas a seguir para cumplimentar el proyecto.

La segunda parte se centra en el estudio de viabilidad. De la misma manera desde la segunda semana de marzo vengo realizando un plan de empresa con el programa Yuzz por lo que ello me va a facilitar el estudio de viabilidad de mi proyecto. Se desarrollará tanto la viabilidad legal como la económica.

## A.2. Planificación temporal

Desde inicio del proyecto se planteó utilizar una metodología ágil como *Scrum* para la gestión del proyecto. Aunque no se ha seguido al 100 % la metodología al tratarse de un proyecto para la Universidad, sí que se ha aplicado en líneas generales una filosofía ágil y metódica.

A continuación se describen los diferentes *sprints* que se han realizado. Dentro de *github* cada *milestone* recibe el número del sprint asignado y dentro de cada uno de ellos existen diferentes tareas que describiré a continuación

### Sprint 0: 09/01/17 - 15/01/17

Tareas:

- Primera tarea.
- Segunda tarea.

Breve texto describiendo las tareas

### Sprint 1:

Tareas:

- Primera tarea.
- Segunda tarea.

Breve texto describiendo las tareas

### Sprint 2:

### Sprint 3:

### Sprint 4:

### Sprint 5:

### Sprint 6:

### Sprint 7:

## A.3. Estudio de viabilidad

En esta sección se lleva a cabo un estudio para comprobar la viabilidad del proyecto realizado. Paralelamente al desarrollo de la aplicación, como ya

se ha nombrado en la memoria, el proyecto formó parte del programa YUZZ para jóvenes emprendedores en el que durante cinco meses realicé un plan de empresa completo. Se detalla por tanto en un documento que adjuntaré al proyecto un estudio de viabilidad exhaustivo y muy completo en el que se incluyen entre otras cosas: plan de marketing, plan de financiación, estudio de viabilidad o plan de puesta en marcha del negocio a cinco años vista.

Por lo tanto en esta sección voy a realizar un resumen del documento descrito en el párrafo anterior en el que como conclusión definitiva tendremos un boceto de lo que supondría transformar un proyecto fin de carrera y que pase a formar parte del mercado. Así mismo voy a intentar adaptarlo a las condiciones que se exigen en el proyecto dado que el plan de empresa completo es un estudio de viabilidad completo de aquí a cinco años por lo que resulta ser más extenso y detallado. Se intentará por tanto aquí realizar una estimación.

### Viabilidad económica

La viabilidad económica es la parte donde lograremos detectar si el proyecto es o no rentable económicamente hablando.

#### Análisis de costes

Económica

**Coste de personal** Se considerará que el proyecto ha sido desarrollado en un periodo de cinco meses. Considerando que se ha trabajado unas 6 horas a día cada semana, y que el programador, que en este caso es una sola persona, ha percibido un sueldo de 13 e/hora, el coste del personal por lo tanto se resume en la siguiente tabla:

|                              | Total                 |
|------------------------------|-----------------------|
| 13 €/hora * 6 horas/día      | 78 €/día              |
| 78 €/día * 5 días/semana     | 390 €/semana          |
| 390 €/semana * 4 semanas/mes | 1560 €/mes            |
| <b>Coste total salario</b>   | <b>7800 €/5 meses</b> |

Tabla A.1: Tabla salarios.

**Coste de seguridad social** más información sobre el segundo item.

**Coste de software** más información sobre el segundo item.

**Coste de Hardware** más información sobre el segundo item.

### **Viabilidad legal**

La viabilidad legal se centra principalmente en el estudio de las licencias software utilizadas y en la licencia que se le va a ser asignada a las diferentes aplicaciones desarrolladas.

---

## **Especificación de Requisitos**

---

**B.1. Introducción**

**B.2. Objetivos generales**

**B.3. Catalogo de requisitos**

Especificación de requisitos usuario

Especificación de requisitos programador



*Apéndice C*

---

## **Especificación de diseño**

---

## *Apéndice D*

---

# Documentación técnica de programación

---

### D.1. Introducción

En este capítulo vamos a adentrarnos en los detalles para tener un entorno con el que programar de la manera “más real” posible y programar así nuevas funcionalidades para barterAPP.

### D.2. Estructura de directorios

### D.3. Manual del programador

En esta sección hay que tener en cuenta que el autor de este trabajo fin de grado a escogido unas herramientas, tanto para desplegar la app, como la base de datos como para desarrollar la aplicación pero que de ninguna manera resultan ser ni las únicas ni las mejores simplemente son unas herramientas que ha considerado utilizar pero existen muchas más que no son ni peores ni peores.

Para desplegar la app hemos elegido heroku, para la base de datos mlab (que dentro tiene servidores AWS, Google Cloud o Azure)

Pasos para montar en tu propio ordenador y desarrollar tu propia API (tener en cuenta que es software desde el que se realiza es un MACBOOK PRO, por lo que pueden existir cambios respecto a otros sistemas operativos. Trataré sin embargo ajustarme y dar detalles para instalarlo en cualquier entorno.

## **Compilación, instalación y ejecución del proyecto**

Voy a tratar de explicar un desarrollo completo desde la instalación en local hasta la carga en un servidor.

### **Modo desarrollador / Modo produccion**

#### **Base de datos**

#### **Avisos**

---

## Documentación de usuario

---

### E.1. Introducción

En este capítulo se detalla como un usuario puede comenzar a usar barte-rAPP. deberemos diferenciar dos aspectos diferentes:

- Aplicación Web.
- Aplicación móvil.

### E.2. Instalación

Descarga

### E.3. Manual del usuario