

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE CATALUÑA

FACULTAD DE INFORMÁTICA DE BARCELONA

INGENIERÍA DE SOFTWARE

---

# Repositorio de árboles genealógicos en BD NoSQL

---

*Author:*

Daniel ALBARRAL NUÑEZ

*Supervisor:*

Enric MAYOL

Q1 - 2015-2016



UNIVERSITAT POLITÈCNICA  
DE CATALUNYA  
BARCELONATECH

## Contents

<b>1</b>	<b>Planificación temporal</b>	<b>2</b>
1.1	Identificación y estimación de costes . . . . .	2
1.1.1	Costes de personal . . . . .	2
1.1.2	Coste del espacio de trabajo . . . . .	4
1.1.3	Coste de los servidores . . . . .	4
1.2	Imprevistos . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Sostenibilidad y compromiso social</b>	<b>5</b>
2.1	Dimensión económica - 7 . . . . .	5
2.2	Dimensión social - 9 . . . . .	5
2.3	Dimensión ambiental - 6 . . . . .	5

# 1 Planificación temporal

La siguiente planificación económica tiene en cuenta los siguientes puntos:

- El proyecto no esta orientado a dar rentabilidad económica.
- Todas las tareas se asignaran a la misma persona, el sueldo se supondrá según el rol que asuma en cada momento.

## 1.1 Identificación y estimación de costes

### 1.1.1 Costes de personal

A pesar que el proyecto solo sera desarrollado por una única persona, durante el transcurso del proyecto asumirá diferente roles. Los costes de personal se estimaran calculando la carga de trabajo que tendrá que asumir cada rol, se establecerá el coste por hora a cada rol.

Ateniéndonos a la planificación temporal:

- La parte que corresponde a planificación, que va del día 09/14/2015 al 11/14/15, sera asignada al jefe del proyecto.
- La primera fase de desarrollo, donde se configura el entorno de trabajo, que se comprende del 11/15/15 al 12/12/15, se asignara al de técnico de sistemas.

- Durante las siguientes fases del desarrollo, del 12/12/15 al 08/14/16, la carga de trabajo se distribuirá entre todos los roles. Estas fases se comprenden entre el 12/12/15 y el 05/14/16.

**Jefe del proyecto** 5%

**Programador** 70%

**Sistemas** 10%

**Tester** 15%

- La ultima fase donde se preparara la presentación del proyecto estará asignada al jefe del proyecto, del 05/15/16 al 06/14/16.

Contando una dedicación media de tres horas al día:

Costes de personal			
ROL	Horas	€/hora	Coste total
Jefe del proyecto	274.8	40	10992
Programador	431.2	30	12936
Tester	92.4	25	2310
Sistemas	169.6	25	4240
			30478

### 1.1.2 Coste del espació de trabajo

Bajo el supuesto que se desarrollase el proyecto en un área de *coworking*, concretamente coworking fontanella, el coste seria de 180€ al mes, dado que el proyecto dura aproximadamente 9 mes, tal como podemos ver en la planificación temporal, implicaría un coste de 1620€.

### 1.1.3 Coste del los servidores

Durante la fase de *deploy* se alquilaran servidores de digital ocean, el precio es de 10€ al mes, dado que la fase de deploy dura un mes el coste sera de 10€.

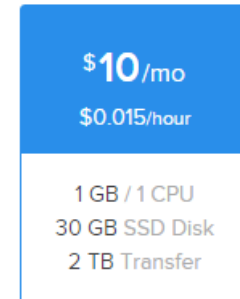


Figure 1: Precio y especificaciones del servidor

## **2 Sostenibilidad y compromiso social**

Cada una de las tres secciones siguientes están evaluadas sobre 10.

### **2.1 Dimensión económica - 7**

El proyecto a desarrollar no busca la rentabilidad económica, por otro lado sus costes de desarrollo son muy bajos, siendo un proyecto muy viable económicamente. Si bien, en el caso de querer comercializar el software, como hemos podido ver en el estado del arte, es difícil que en el tiempo de duración del proyecto con los recursos que se disponen dar una solución del nivel de las soluciones actuales.

### **2.2 Dimensión social - 9**

Al ser un software en el que todo su código sera abierto y integrara varias tecnologías que actualmente siguen en desarrollo, podrá ayudar a varias comunidades de desarrolladores. Por otro lado un resultado final del proyecto podría ser interesante para diferentes sectores dedicados a la genealogía que busquen una solución abierta para guardar la información de la que disponen.

### **2.3 Dimensión ambiental - 6**

El proyecto tiene un mínimo impacto medio ambiental, no se espera que mediante el uso del software se ahorre ningún recurso material, pero el coste de mantenimiento y creación no implica consumir recursos materiales.