

UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

LICENCIATURA EN INGENIERÍA SUPERIOR EN INFORMÁTICA



PROYECTO FIN DE CARRERA

**..TÍTULO PROYECTO..**

AUTOR: LÓPEZ CEREZO, ALEJANDRO M.

TUTOR: FERNÁNDEZ GIL, ALBERTO



# Agradecimientos

Tras ser capaz de desarrollar mis estudios universitarios de un modo satisfactorio, llegué al último paso: el Proyecto Fin de Carrera.

La presente memoria hace referencia a, por diferentes motivos, el tercer proyecto que realizo, quedando su desarrollo y elaboración compaginada con mi actividad laboral; circunstancia que ha implicado numerosas dificultades ligadas fundamentalmente a la falta de tiempo. Por ello, su finalización no hubiese sido posible sin el apoyo y ayuda de una serie de personas que me gustaría tener en cuenta en este punto final.

A mi tutor, Alberto Fernández, por haberme dado la oportunidad de desarrollar el proyecto bajo su supervisión cuando, después de una mala experiencia previa, me quedé sin ninguno asignado.

A mis padres, mi hermano y mi novia, Ana, por su comprensión y apoyo constante durante el proceso y, sobre todo, en esos fines de semana de programación interminables en los que no estaba para nada ni nadie, sin vosotros todo esto seguiría en el aire mientras que mis nervios ya me hubiesen vuelto loco.

A todos, gracias.



# Resumen

Aquí he de poner un resumen del proyecto. . .



# Índice general

Agradecimientos	III
Resumen	V
<b>1. Introducción</b>	<b>1</b>
1.1. Motivación . . . . .	1
1.2. Metodología . . . . .	1
<b>2. Objetivos</b>	<b>3</b>
<b>3. Descripción informática</b>	<b>5</b>
3.1. Requisitos . . . . .	5
3.2. Análisis . . . . .	5
3.3. Diseño . . . . .	5
3.4. Implementación . . . . .	5
<b>4. Pruebas</b>	<b>7</b>
<b>5. Conclusiones</b>	<b>9</b>
5.1. Líneas futuras . . . . .	9
<b>A. Título del primer anexo</b>	<b>11</b>





# Índice de figuras



# Capítulo 1

## Introducción

### 1.1. Motivación

Aquí he de poner el porqué he hecho esto...

### 1.2. Metodología

Aquí se ha de poner la metodología seguida...



# Capítulo 2

## Objetivos

...



# Capítulo 3

## Descripción informática

### 3.1. Requisitos

Casos de uso, etc. . .

### 3.2. Análisis

Diagramas de secuencia, estados, lo que se considere. . .

### 3.3. Diseño

Aquí va la arquitectura, diagramas de clases. . .

### 3.4. Implementación

No hay que enrollarse mucho con detalles. . . Herramientas utilizadas. . .





# Capítulo 4

## Pruebas

Describir el escenario de pruebas usado (bicis de Madrid) y cómo se ha probado



# Capítulo 5

## Conclusiones

### 5.1. Líneas futuras

...



# Apéndice A

## Manual de usuario

Aquí podemos poner un manual de usuario



# Bibliografía

- [1] Oetiker T. et al, *The Not So Short Introduction to L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>*, Version 5.05, 2015.