

## **Capítulo VI: Planificación y presupuesto**

### **1 – Planificación**

Para llevar a cabo el proyecto se han seguido una serie de fases que se indican a continuación:

#### **1.1 – Estudio del estado del arte**

Durante esta fase de realizará un estudio de la evolución de las tecnologías para el acceso web de los dispositivos móviles desde sus inicios hasta la actualidad. Se hará hincapié en las principales barreras para el acceso web móvil y las distintas alternativas existentes para sortearlas.

Se estudiarán también distintos elementos y tecnologías existentes relacionadas con Internet, así como diversos conceptos relacionados con el mundo web.

#### **1.2 – Análisis y diseño de la solución elegida**

Tras un análisis de las distintas soluciones posibles para afrontar los problemas del acceso móvil, se elegirá la que mejor se ajuste en nuestro caso y se definirán los distintos módulos funcionales de la estructura del sistema elegido.

Para cada uno de los módulos necesarios, se realizará un estudio con las distintas alternativas disponibles y se elegirá la más oportuna.

#### **1.3 – Instalación del entorno de desarrollo**

Una vez concretados la estructura y los módulos que compondrán el sistema, se procederá la creación de un entorno de desarrollo adecuado. Este proceso incluye la instalación de las herramientas necesarias y la puesta en marcha del portal y el servidor de transcodificación. Incluye el periodo de aprendizaje para el uso de las herramientas y módulos necesarios.

#### **1.4 – Desarrollo de portlets, pruebas e integración**

Este periodo abarca todo el proceso de creación y desarrollo de los portlets, así como la ejecución de todas las pruebas que se consideren necesarias. Incluirá también todo el proceso de integración de todos los elementos que componen el sistema diseñado.

## 1.5 – Conclusiones

Una vez realizadas las actividades anteriores, se evaluarán los resultados obtenidos. Finalmente se elaborarán documentos de todo el desarrollo del proyecto así como de los resultados alcanzados.

Para mostrar visualmente la planificación se ha creado un diagrama de Gantt, con la herramienta GanttProject, en el que se indica la duración aproximada de cada una de las fases. La duración total del proyecto es de unas 38 semanas. Las tareas correspondientes a labores de documentación y estudio de la solución elegida se muestran en azul claro, mientras que las correspondientes al desarrollo y conclusiones finales se muestran de color azul oscuro.

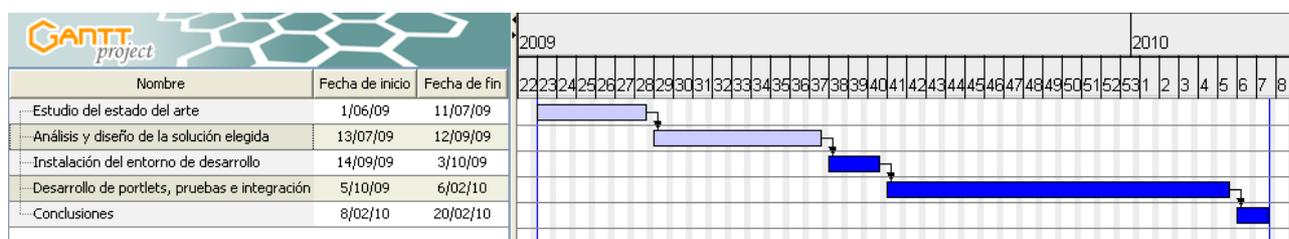


Diagrama 22: Diagrama de Gantt

## 2 – Presupuesto

A continuación se procede a detallar los costes en los que se ha incurrido.

### 2.1 – Costes de recursos humanos

El proyecto ha sido realizado por una única persona como parte de su Proyecto de Fin de Carrera. A efectos de costes, se va considerar el precio de la mano de obra como si se tratase de un becario, estimado en unos 600€/mes.

| Tarea   | Duración estimada | Precio unitario | Subtotal |
|---|-------------------|-----------------|----------|
| Estudio del estado del arte                               | 30                | 600€/mes        | 600€     |
| Análisis y diseño de la solución elegida                  | 45                | 600€/mes        | 900€     |
| Instalación del entorno de desarrollo                     | 15                | 600€/mes        | 300€     |
| Desarrollo de portlets, pruebas e integración del sistema | 90                | 600€/mes        | 1800€    |
| Conclusiones  | 10                | 600€/mes        | 200€     |

*Tabla 3: Costes de recursos humanos*

## 2.2 – Costes de ejecución

En este apartado vamos a evaluar los costes que no corresponden al apartado anterior. Se realizarán las siguientes consideraciones:

Se ha necesitado la adquisición de un equipo informático. En éste se ha realizado todo el proceso de desarrollo y la búsqueda de toda la información necesaria, así como la elaboración de toda la documentación.

Debido al uso de software libre y gratuito, los costes de las licencias se reducen al de una copia de Windows XP Home (Service Pack 2) para el equipo adquirido.

En “Material fungible” englobamos todo aquel material o elementos consumibles que se ha necesitado.

El apartado “otros” engloba todos los costes no recogidos en los apartados anteriores.

| Tipo                     | Coste |
|--------------------------|-------|
| Equipamiento informático | 600€  |
| Licencias                | 80€   |
| Material fungible        | 300€  |
| Otros                    | 500€  |

*Tabla 4: Costes de ejecución*

## 2.3 – Costes totales

El coste total del proyecto constituye la suma de los recursos humanos con los costes de

ejecución.

| Tipo                       | Subtotal     |
|----------------------------|--------------|
| Costes de recursos humanos | 3800€        |
| Costes de ejecución        | 1480€        |
| <b>Coste total</b>         | <b>5280€</b> |

*Tabla 5: Coste total del proyecto*