

# 1. PRESUPUESTO

Antes de realizar una estimación aproximada del proyecto, es necesario aclarar lo siguiente:

1. El proyecto ha sido realizado por una sola persona, cuya categoría profesional puede equivaler a la de un ingeniero junior.
2. El proyecto ha sido realizado bajo la remuneración económica de una beca proporcionada por el servicio de prácticas de la Universidad de Sevilla, SPE. La duración de la beca ha sido de 5 horas diarias durante 7 meses. No obstante, el tiempo de dedicación al proyecto en cuestión se ha extendido a una aproximación de 10 horas diarias.

## 1.1 Coste de recursos humanos

Para hacer una estimación aproximada del coste humano, se ha partido de la base de que el salario mensual de un ingeniero junior puede ser 1200 euros mensuales trabajando ocho horas diarias. Atendiendo a lo anterior y a que la jornada laboral se ha extendido aproximadamente 10 horas diarias, el sueldo mensual ascenderá a 1500 euros.

Teniendo en cuenta que la duración del proyecto se ha extendido a 7 meses, el coste humano asciende a 10500 euros.

## 1.2 Coste hardware

El coste hardware implica el uso de un ordenador personal, que no tiene coste adicional algunos puesto que ha sido proporcionado por el empresa en cuestión, y el uso de un teléfono móvil, que reúna los requisitos necesarios, cuyo precio puede ascender a unos 90 euros aproximadamente.

## 1.3 Coste software

El coste software implica únicamente la licencia del sistema operativo Windows XP, ya que el resto de software empleado (librerías criptográficas, cliente DAV, software @firma..) no implica coste alguno por ser de código abierto o autorizado, en el caso de @firma.

Por otra parte, el servidor WebDAV y la plataforma de @firma ya se encuentran implementadas, por lo tampoco suponen ningún coste.

## 1.4 Resumen de costes totales

<i>Descripción del coste</i>	<i>Total (€)</i>
Coste de recursos humanos	10500
Coste software	120
Coste hardware	90
Otros costes (gastos de luz, adsl,..)	300
	<b>11010 €</b>

Tabla 13.1. Resumen de costes totales