

PROY

UT1: Análisis del sector y detección de necesidades

José Antonio
Benítez Chacón



Índice

1

Introducción

2

Sintaxis de Python

3

Estructuras de control en
Python

4

Estructuras de datos en
Python



1. Introducción

Cada **proyecto** que se desarrolla debe tener en cuenta diferentes casuísticas a la hora de poder tomar las decisiones que darán luz verde o no a su arranque o incluso que permitirán que sea rentable.

Para empezar, los proyectos dependen del tipo de empresa que los desarrollan y el sector productivo al que pertenece y pueden verse impactados en mayor o menor medida por normativas y obligaciones legales.



2. Tipos de empresas

Podemos clasificar las empresas según varias características:

Sector productivo

Es un conjunto de actividades económicas relacionadas (ej: salud, educación, turismo, transporte, videojuegos...)

Tipo de empresa

Dentro de cada sector hay distintos tipos de empresas (y pueden clasificarse según tamaño, titularidad, etc.)

- Grandes empresas
- Pymes
- Startups
- Entidades públicas o mixtas (hospitales, colegios, ayuntamientos...)



2. Tipos de empresas

Ejemplo de estructura organizacional de empresas TIC

Una empresa tecnológica requiere departamentos específicos para funcionar eficientemente:

Dirección: Toma decisiones estratégicas y define la visión empresarial a largo plazo.

Desarrollo: Equipo de programadores especializados en backend, frontend y desarrollo fullstack.

Diseño UI/UX: Crea interfaces atractivas y experiencias de usuario intuitivas y funcionales.

Marketing: Capta clientes potenciales y promociona los productos y servicios de la empresa.

Soporte técnico: Atiende incidencias y asegura el correcto funcionamiento de las aplicaciones.

Recursos Humanos: Gestiona contratación, formación y bienestar del equipo humano.

Legal: Asesoran y revisan que los proyectos y condiciones se adapten a la normativa vigente

etc.



3. Tipo de proyecto informático

Un proyecto debe tener en cuenta las principales **necesidades** del mercado o del sector.

Una **necesidad** es un problema sin resolver o una carencia del sector.

Una **oportunidad** es la posibilidad de cubrir esa necesidad con una solución (ej: software)

Ejemplos:

Educación:

- necesidad: gestionar tareas online
- oportunidad: App de control de deberes

Transporte:

- necesidad: mejorar tiempos de entrega
- oportunidad: sistema de seguimiento GPS



3. Tipo de proyecto informático

Un proyecto informático puede ser:

Desarrollo a medida: se crea desde cero en base a unas necesidades

Implantación/Adaptación: se utiliza un software existente y se adapta

Infraestructura/servicios: plataformas, redes, cloud, etc.

Además, entre las principales necesidades que demandan empresas y usuarios se encuentran:

- Aplicaciones web personalizadas
- Comercio electrónico
- Ciberseguridad
- Computación en la nube
- Inteligencia Artificial



4. Obligaciones y marco normativo

Tanto las empresas como los proyectos que desarrollan estas se ven afectados por el marco normativo vigente.

Obligaciones fiscales: alta de actividad, facturación, IVA

Obligaciones laborales: seguridad social, contratación

Prevención de riesgos laborales (PRL): ergonomía, seguridad del trabajo en la oficina

Protección de datos (LOPD/GDPR): seguridad y confidencialidad de información de usuarios.



5. Ayudas y subvenciones

Pueden existir programas de apoyo a los que acogerse según las características de la empresa o del proyecto.

Existen programas de apoyo:

Nacionales y europeos: Kit Digital, fondos europeos, etc.

Locales: ayudas municipales y autonómicas



5. Ayudas y subvenciones

Pueden existir programas de apoyo a los que acogerse según las características de la empresa o del proyecto.

Existen programas de apoyo:

Nacionales y europeos: Kit Digital, fondos europeos, etc.

Locales: ayudas municipales y autonómicas



6. Guion de trabajo inicial

Es un esquema preliminar con las fases principales del proyecto.

Ejemplo muy genérico y superficial:

1. Análisis del sector y necesidades
2. Diseño del proyecto
3. Planificación de ejecución
4. Seguimiento y control

NOTA: No es un plan detallado. Es un “esqueleto” que se irá ampliando.

