

Informe 2

Proyecto Sistema de tutorías

Backlog

Taskboard Backlog Analytics | + New Work Item ...

Sprint 1 Person: All

^ Collapse all

Unparented

To Do	Doing	Done
<div><input checked="" type="checkbox"/> 10 01.2.Modelado del funcionamiento del sistema</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input type="radio"/> To Do</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> 9 02.2.Mantenimiento de tablas(CRUDS)</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Doing</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> 2 Captura de Requisitos</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Done</div>
<div><input checked="" type="checkbox"/> 11 03.1.Implementar procedimientos almacenados del Login</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input type="radio"/> To Do</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> 20 04.1.Implementar procedimientos almacenados asignar y filtrar tutores a</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Doing</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> 3 Filtrar los requisitos del alta prioridad</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Done</div>
<div><input checked="" type="checkbox"/> 12 03.3.Implementar interfaz del Login</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input type="radio"/> To Do</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> 21 04.2.Implementar interfaz asignar y filtrar tutores a grupo de estudiantes</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Doing</div>	<div><input checked="" type="checkbox"/> 5 01.4Modelado SR</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Done</div>
<div><input checked="" type="checkbox"/> 13 03.2.Implementar funcionalidad del Login</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input type="radio"/> To Do</div>		<div><input checked="" type="checkbox"/> 6 01.5.Crear prototipos de la interfaz del sistema</div> <div>Unassigned</div> <div>State <input checked="" type="radio"/> Done</div>

C o c o m o

Estimación de costos

CARACTERISTICA	MODO		
	ORGANICO	SEMIACOPLADO	EMPOTRADO
Comprensión organizacional de los objetivos del producto	Completo	Considerable	General
Experiencia en trabajar con sistemas de software relacionados	Extenso	Considerable	Moderado
Necesidad de que el software cumpla con los requisitos preestablecidos	Básico	Considerable	Completo
Necesidad de que el software cumpla con las especificaciones de la interfaz externa	Básico	Considerable	Completo
Desarrollo concurrente de nuevos procedimientos operativos y de hardware asociados	Algo	Moderado	Extenso
Necesidad de arquitecturas y algoritmos de procesamiento de datos innovadores	Mínimo	Algo	Considerable
Prima por terminación anticipada	Bajo	Medio	Alto
Rango del tamaño del producto	<50 KDSI	< 300 KDSI	Todos los tamaños

Costo Hombre-Máquina → 1500

Líneas de código (KSLOC) KSLOC=LDC/1000	Coficiente según modo de desarrollo (A)	Coficiente según modo de desarrollo (B)	Coficiente según modo de desarrollo (C)	Coficiente Según modo de desarrollo (D)
4556/1000=4,556	2,4	1,05	2,5	0,38

ECUACIÓN	MODELO BASICO	APLICACIÓN DE LA ECUACIÓN
Esfuerzo(PM) <i>Persona-Mes</i>	$PM = A * (KLCD)^B$	$PM = 2,4 * (4,556)^{1,05}$ PM = 11,80
Tiempo(TDEV) <i>Meses</i>	$TDEV = C * (PM)^D$	$TDEV = 2,5 * (11,80)^{0,38}$ TDEV = 6,39 <i>6 meses</i>
Personal(CP) <i>Personal Requerido</i>	$CP = PM / TDVE$	$CP = 11,8 / 6,39$ CP = 1,85 <i>2 personas</i>
Estimación de productividad (Velocidad)	$P = LDC / PM$	$P = 4,556 / 11,8$ P=386,2 <i>386 instrucciones persona-mes</i>
Estimación del costo(Soles)	$C = CHM * PM$	$C = 1500 * 11,8$ C = 17693,6 <i>Costo en soles</i>

Modelo básico

C o c o m o

Estimación de costos

FACTORES	MULTIPLICADOR DE ESFUERZO(ME)			
Atributos del producto de software	RELY	Fiabilidad requerida del software	L	0,88
	DATA	Tamaño de la base de datos	L	0,94
	CPLX	Complejidad del producto	L	0,85
Atributos de hardware	TIME	Restricciones del tiempo de ejecución	N	1
	STORE	Restricciones del almacenamiento principal	N	1
	VIRT	Inestabilidad de la máquina virtual	N	1
	TURN	Tiempo de respuesta del computador	N	1
Atributos del personal involucrado en el proyecto	ACAP	Capacidad de analista	N	1
	AEXP	Experiencia en la aplicación	H	0,91
	PCAP	Capacidad de los programadores	H	0,86
	VEXP	Experiencia en S.O utilizado	H	0,9
	LEXP	Experiencia en el lenguaje de programación	N	1
Atributos propios del proyecto	MODP	Uso de prácticas de programación modernas	N	1
	TOOL	Uso de herramientas de software	H	0,91
	SCED	Restricciones en la duración del proyecto	H	1,04
FACTOR DE AJUSTE DEL ESFUERZO(EAF)				0,47

Líneas de código (KSLOC) KSLOC=LDC/1000	Coeficiente según modo de desarrollo (A)	Coeficiente según modo de desarrollo (B)	Coeficiente según modo de desarrollo (C)	Coeficiente Según modo de desarrollo (D)
6538/1000=6,538	3,2	1,05	2,5	0,38

ECUACIÓN	MODELO BASICO	APLICACIÓN DE LA ECUACIÓN
Esfuerzo(PM) <i>Persona-Mes</i>	$PM = A * (KLCD)^B * EAF$	$PM = 3,2 * (4,556)^{1,05} * 0,47$ PM = 7,37
Tiempo(TDEV) <i>Meses</i>	$TDEV = C * (PM)^D$	$TDEV = 2,5 * (7,37)^{0,38}$ TDEV = 5,3 <i>5 meses</i>
Personal(CP) <i>Personal Requerido</i>	$CP = PM / TDVE$	$CP = 7,37 / 5,3$ CP = 1,38 <i>2 personas</i>
Estimación de productividad (Velocidad)	$P = LDC / PM$	$P = 4,556 / 7,37$ P=618 <i>618 instrucciones persona-mes</i>
Estimación del costo(Soles)	$C = CHM * PM$	$C = 1500 * 7,37$ C = 11057 <i>Costo en soles</i>

Modelo Intermedio

Herramientas



Azure
DevOps



Visual
Studio + C Sharp



GitHub



Microsoft®
SQL Server®

Grupos de Trabajo

Grupo 3

Ingeniería de Software I

+

Grupo 5

Desarrollo de Software I

Según la decisión ambas partes
se determinó trabajar como un
equipo para mejorar y levantar
observaciones de funcionalidad



Observaciones

- No implementado con arquitectura de 3 capas
- Hay redundancia de código especialmente en la módulos de conexión con base de datos
- No utiliza herramientas de SQL



Gestión de Riesgos

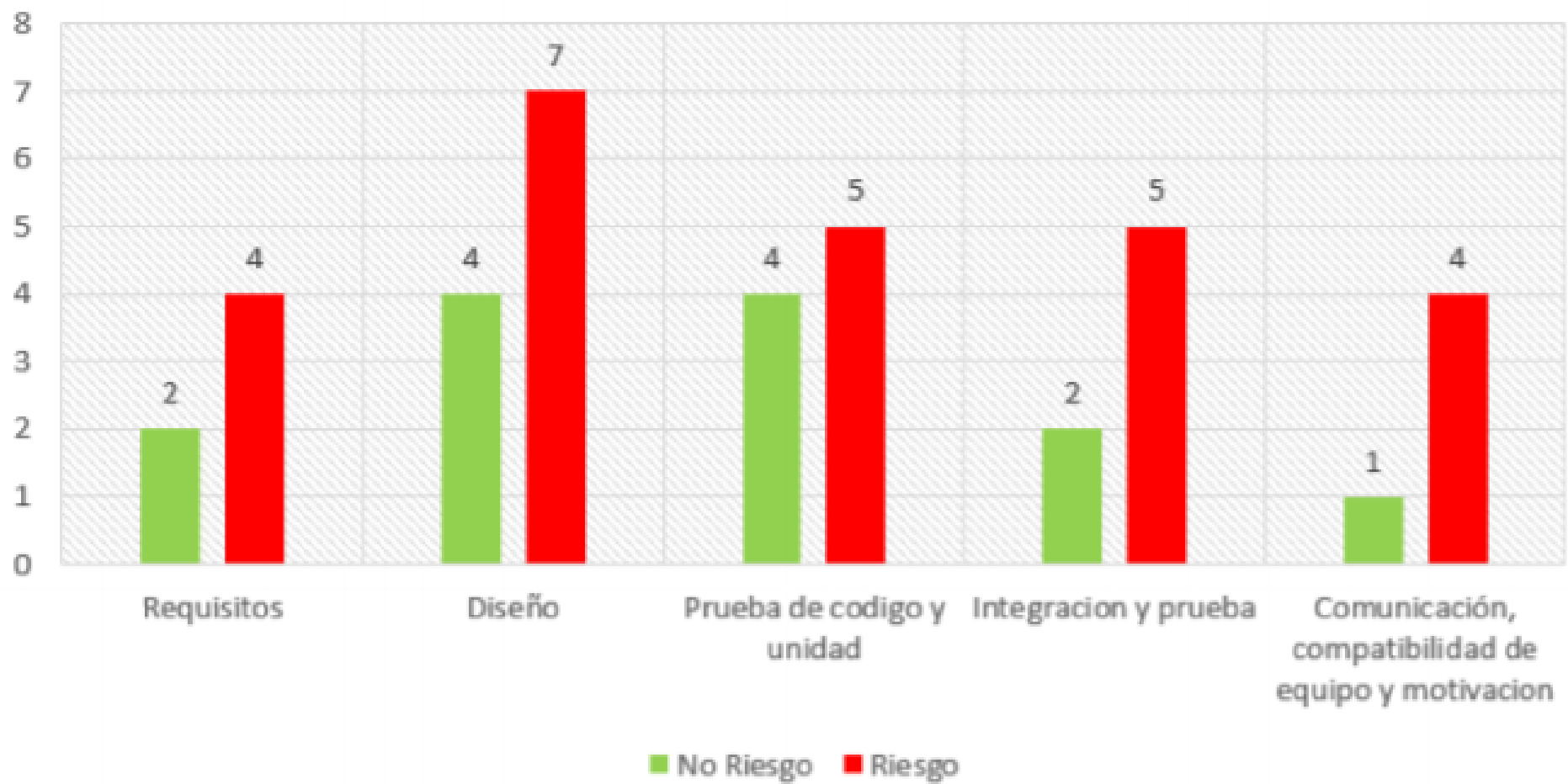
ANÁLISIS GENERAL

	Identificación de riesgo	
Proyecto	Riesgo	No Riesgo
Software	25	13

ANÁLISIS POR CATEGORÍA

	Identificación de riesgo	
Categorías	Riesgo	No Riesgo
Requisitos	4	2
Diseño	7	4
Prueba de código y unidad	5	4
Integración y prueba	5	2
Comunicación, compatibilidad de equipo y motivación	4	1
TOTAL	25	13

Grafico de analisis de riesgo por categorias



Trabajo a futuro

El trabajo a futuro nos permite tener una vision de lo que queremos mejorar y lograr en el desarrollo del proyecto y el equipo

Desarrollo del Software

- Concluir de manera satisfactoria el desarrollo de software cumpliendo con los requisitos anteriormente planteados.
- Subir el software a la web para que asi pueda ser evaluado y de esta manera lograr conseguir ventas de esta misma.
- Implementar mejoras de acuerdo a las bases de otras universidades que tengan los requisitos de tutoria.

Desarrollo del equipos

- Mejorar las habilidades en la implemntacion web.
- Utilizar y mejorar las habilidades con las tecnicas aprendidas en el curso
- Complementar las habilidades en la implementacion del Software en C#

Avances del sistema

