



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO[®]
de Pabellón de Arteaga

TEC

INGENIERIA DE SOFTWARE

CTRL (Software de control)

Maestro:

Eduardo Flores Gallegos[®]

Alumna:

Leslie Guadalupe Esparza Caldera

Carrera:

Tecnologías de la Información y
comunicaciones

Fecha:



1 Iniciación

1.1 Definir alcance del proyecto

- Desarrollar un sistema web para llevar el manejo de la información del ganado ovino
- **Objetivos específicos:**
 - Contar ganado
 - Ganado comprado
 - Ganado vendido
 - Dietas de ganado (Kg)
 - Ganado nacido
 - Ganado muerto
 - Ganado Enfermo
 - Vacunas del ganado (Hora, día, año)
 - Destetes del ganado (Hora, día, año)

1.2 Estimación de costes y programación

Juicio experto:

16,500

¿por qué?

Por los conocimientos que tengo en haber manejado con anterioridad los programas, me es más fácil la realización del proyecto y en el tiempo ya fijo.

Analogía:

Yo lo compare con Gsiempre porque es un software muy similar al de CTRL

En este sitio cobraron el primer mes de dominio, al igual que cobraron por líneas de código más diseño de software y el lenguaje en el que está realizado que en este caso es PHP y cobraron el total de 17,000

Yo cobrare 16,500 porque no tengo tantos conocimientos como el que hizo la pagina

COCOMO:

$(150 \times 167) / 1000 = 25.05$

$3.2(25.05)^{1.05} = 94.16$

$2.5 \times 94.16^{0.38} = 14.06$

$94.16 / 14.06 = 6.69$

1.3 Definir riesgos

- Falta de comunicación
- Falta de conocimiento de PHP
- Faltas de recursos económicos
- Falta de tiempo
- Falta de energía



RIESGOS	PRIORIDAD	PROBABILIDAD	IMPACTO	CAUSA
No tener tiempo	alta	media	No entregar el software	Otros pendientes
Falta de conocimiento de PHP	alta	alta	No entregar el software	Haberlo manejado poco
Faltas de recursos económicos	baja	baja	No entregar el software	No medios de ingresos
Falta de comunicación	alta	alta	No entregar el software	distancias
Falta de energía	alta	alta	No entregar el software	No hay luz

1.3 Determinar Viabilidad del proyecto

- Técnica
- Operacional
- Económica
- Legal

1.4 Preparar el entorno del proyecto

[illegible]