



INVENTARIO VIANNEY (IV)



INGENIERIA DE SOFTWARE
Profesor: Eduardo Flores
Gallegos

ALUMNA:

Nayeli Jazmin Contreras Hernandez
Ing.Tecnologias de la Informacion y
la Comunicacion
4 Semestre
11 de Mayo del 2020



Índice

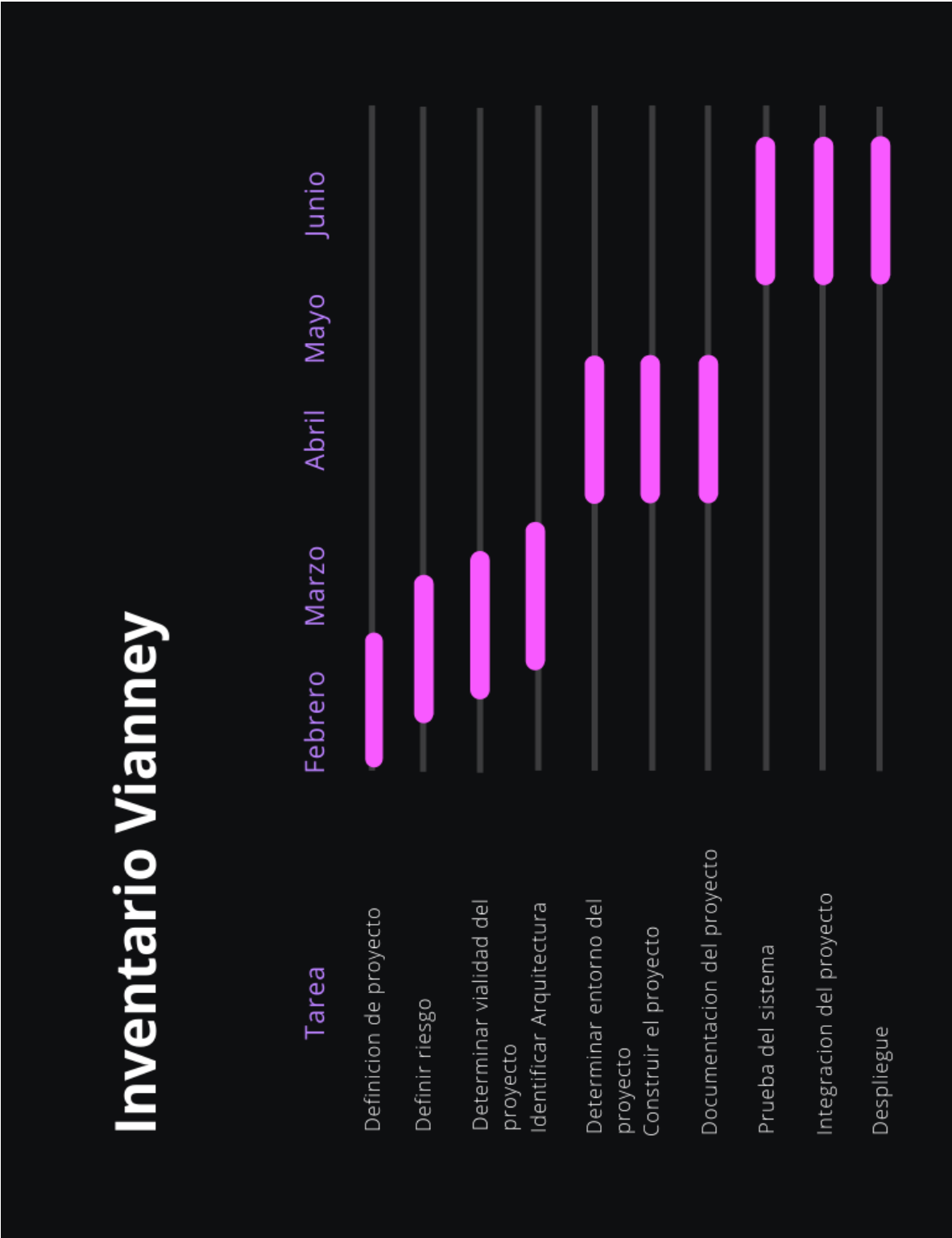
Resumen del Proyecto	2
Diagrama de Gantt.....	3
Análisis de Costo.....	4
Factibilidades	5
Riesgos del proyecto	6

Resumen del proyecto

Este proyecto se realiza con el objetivo de mantener un nivel más alto en control del inventario ya que con el que se está implementando actualmente es tardado entonces se pretende hacerlo en un menor tiempo y también que sea más fácil identificar que producto falta, y agregarle una forma de cobrar para que se vayan rebajando los productos que se venden, así como agregarle los productos que se realizó devolución y mejorar el traspaso de productos entre las diferentes sucursales que se manejan. De esta manera se tendrá un mejor inventario para la otra de solicitar más mercancía identificar más fácil que producto no se vende tan rápido y que sí.

Por otra parte, el alcance de este proyecto es innovar la forma de hacer los inventarios que sea mucho más interesante y los dueños de la empresa tengan la facilidad de ver que productos son los que les faltan para surtir, así como saber que productos no tienen en existencia y saber por qué no están en existencias si los marca el inventario.

Diagrama de Gantt



Análisis de costos

El Modelo Básico de COCOMO estima el esfuerzo y el tiempo empleado en el desarrollo de un proyecto de software usando dos variables predictivas denominadas factores de costo (cost drivers): el tamaño del software y el modo de desarrollo.

Las ecuaciones básicas son:

Esfuerzo:

$$PM = A \times (KSLOC)^B$$

Donde:

- PM es el esfuerzo estimado. Representa los meses-persona³ necesarios para ejecutar el proyecto.
- KSLOC es el tamaño del software a desarrollar en miles de líneas de código
- A y B son coeficientes que varían según el Modo de Desarrollo (Orgánico, Semiacoplado, Empotrado).

En la Tabla muestra la variación de la fórmula de estimación de esfuerzo y cronograma para los tres Modos de Desarrollo:

Modo de Desarrollo	Esfuerzo	Cronograma
Orgánico	$PM=2.4 \times (KSLOC)^{1.05}$	$TDEV=2.5 \times (PM)^{0.38}$
Semiacoplado	$PM=3.0 \times (KSLOC)^{1.12}$	$TDEV=2.5 \times (PM)^{0.35}$
Empotrado	$PM=3.6 \times (KSLOC)^{1.20}$	$TDEV=2.5 \times (PM)^{0.32}$

Este modelo es adecuado para una estimación rápida y temprana, pero su precisión es muy limitada debido a que no contempla factores que tienen significativa influencia en los costos.

Factibilidades

- **Operacional**

Este proyecto se podría agregar a la empresa en cualquier momento debido a la factibilidad que tiene y el funcionamiento tan rápido que tendría el dueño y los empleados al estar viendo las existencias al instante y no esperar a que vayan a revisar en la bodega o en la misma tienda, el dueño tendría la facilidad de manejar la información de sus clientes para cuando tenga que enviarles la paquetería.

- **Técnica**

Los recursos que se necesitaran para realizar serían los que se muestran en la tabla, la implementación del proyecto se llevar a partir de tener estos recursos y así utilizar una metodología.

	recursos	Descripción
software	Xampp	Gestor de base de datos
	Mysql	Base de datos
	Visual Studio	Editor de código
	Filezilla	Ordenador para conectar servidor
	codeigniter	Framework PHP
	Bootstrap	Diseñador

- **Legal**

En cuestiones legales tendríamos que verificar que no hay un proyecto parecido para que no tengas problemas de propiedad, así como tener licencias de cada cosa que se necesite tenga la correcta y sea legal.

- **Económica**

En esta tabla solo estamos colocando los recursos que están planeados desde el principio los demás se le estarán agregando al final del proyecto para tener un mejor control de lo que se necesitó y ver cómo se va a tener una ganancia.

Recursos			
Cantidad	Nombre	Precio*semana	Costo
1	Ing. Sistemas	\$1,500	\$31,500
1	Computadora	\$7,000	\$7,000
1	Diseñador	\$1,250	\$26,250
1	Programador	\$1,700	\$35,700

Riesgos del proyecto

Los riesgos que se pueden encontrar en este proyecto son los siguientes:

Riesgo	Probabilidad	Causa
Tiempo	40%	No hay tiempo suficiente para realizarla
Programar	80%	Falta de conocimientos sobre los programas.
Recursos	35%	La computadora no tiene espacio suficiente para instalaciones
cliente	50%	Falta de comunicación entre el cliente y el programador y el programador no haga lo que se le pide.