

Proyecto de software

Profesor

José Castro

Alumno

Johan Mauricio Ávila Sánchez

Id Banner: 100106768

Corporación Universitaria Iberoamericana

Proyecto de software

Septiembre - 2023

Tabla de contenido

Introducción	2
Descripción del problema	3
Solución	4
Alcance del proyecto	5
Estructura del desglose (EDT)	6
Objetivos (general y específicos)	7
Justificación alcance corto, medio, largo; Descripciones, soluciones al problema.....	8
Matriz de riesgos.....	9
Presupuesto	11
Conclusión	12
Bibliografía	13

Introducción

Descripción de la problemática y el proyecto a realizar para solucionar en la mayor medida posible su disminución.

Descripción del problema

- Mascotas en estado abandono por falta de adopción y mascotas perdidas.

Solución

- Desarrollar un sitio web (Encuentra y Adopta) para divulgar y facilitar la búsqueda de mascotas perdidas y divulgar información sobre mascotas que se encuentran en estado de adopción.

Alcance del proyecto

- Desarrollo de un sitio web acerca de mascotas extraviadas o en estado de adopción reportadas por parte de los usuarios, siendo accesible desde dispositivos móviles, ordenadores y tabletas; El sitio web contará con una interfaz de registro e ingreso a la aplicación; La información del usuario se almacenará en una base de datos. Al ingresar se mostrará una interfaz donde se podrá publicar información sobre la mascota extraviada o en estado de adopción y también se permitirá la visualización de las publicaciones de otros usuarios.

Estructura del desglose (EDT)



Objetivos (general y específicos)

General

- Desarrollar un sitio web para la mitigación de la problemática de mascotas perdidas, de esta forma se reducirá la situación de mascotas en estado de abandono por perdidas previas y por su bajo nivel de divulgación, además se proveerá información acerca de mascotas que se encuentran en estado de adopción y se proporcionará la información de contacto de la persona que está a cargo de la mascota o la persona que extravió su mascota.

Específicos

- Mitigar la población de mascotas en estado de abandono y mascotas en estado de extravío
- Implementación de herramientas como: VsCode, JS, nodeJs, React, APIs, Docker, PostgreSQL.
En el desarrollo del Front-end se utilizarán herramientas como JS para programar la lógica y los botones de acción para generar más dinamismo implementando APIs, también se implementarán la librería React y node.js.
- En el desarrollo Back-end se implementarán las herramientas SQL, el sistema gestor de bases de datos PostgreSQL y la herramienta Docker.

Justificación alcance corto, medio, largo; Descripciones, soluciones al problema.

- El objetivo es Implementar un sitio web para mitigar la población de mascotas en estado de abandono o que se encuentran extraviadas, según un estudio, aproximadamente 110.000 mascotas se pierden al año, solo en Bogotá, está cantidad se compone por 60.000 perros y 50.000 gatos y claramente en una problemática que afecta a todos, aumentando la cantidad de animales que se encuentran sin refugio y con un crecimiento de la población de perros y gatos descontrolada
- Desarrollando un sitio web para la promoción a la adopción de mascotas y la divulgación de las que se encuentran perdidas, por medio de contacto vía correo electrónico o telefónico, directamente con la persona interesada de esta forma se puede reducir en gran medida el crecimiento de la población descontrolada de mascotas perdidas y abandonadas

Matriz de riesgos

RIESGO	Probabilidad (Ocurrencia)	Gravedad (Impacto)	Valor del Riesgo	Nivel de Riesgo
Imprevisto humano	4	5	20	Muy grave
Ilíquidez del proyecto	1	3	3	Apreciable
Estimación inadecuada del tiempo de ejecución	1	5	5	Apreciable
Variación de los requerimientos	3	4	12	Importante
Falta de experiencia del líder del equipo	1	5	5	Apreciable
Fallas de hardware	1	5	5	Apreciable
Fallas de software de desarrollo	1	4	4	Apreciable

Cronograma

Cronograma sitio web - Encuentra y Adopta																					
Actividad	Tiempo/semanas																				
	1S	2S	3S	4S	5S	6S	7S	8S	9S	10S	11S	12S	13S	14S	15S	16S	17S	18S	19S	20S	21S
Analisis																					
Estudio de la problemática																					
Requerimientos																					
Objetivo general																					
Objetivos específicos																					
Evaluación de las herramientas a Implementar																					
presupuesto																					
Diseño																					
Definición del funcionamiento																					
Arquitectura de software																					
Diseño de la interfaz																					
Desarrollo																					
Codigo de software																					
Base de datos																					
Servicio de hosting																					
Montaje y realización del sitio web																					
Pruebas																					
Pruebas operacionales																					
Ajustes																					
Evaluación de resultados																					
Entrega final																					
Mantenimiento																					

Presupuesto

<i>Presupuesto desarrollo sitio web</i>		
	mensual	Anual
Administrador del proyecto	5.000.000	60.000.000
Desarrollador (1)	1.800.000	21.600.000
Desarrollador (2)	1.800.000	21.600.000
Desarrollador (3)	1.800.000	21.600.000
Internet	300.000	3.600.000
Servicio de hosting		300.000
Dominio Registro		52.500
Dominio Renovación		52.500
Transporte x (3 personas)	840.000	10.800.000
Servicios publicos(Luz)	180.000	2.160.000
Servicios publicos(Agua)	80.000	960.000
Sub Total	11.800.000	142.725.000
Imprevistos(Tecnicos)		7.275.000
Total		150.000.000

Conclusión

Al momento de plantear un proyecto, hay que registrar toda la información posible, para tener de esa manera un buen objetivo y no tener pérdidas de tiempo ni presupuesto, de esa manera se puede trabajar de una manera mas eficiente, contemplando los riesgos posibles, y teniendo claro el objetivo final.

Bibliografía

- Hernández Bejarno, M. (2020). Ciclo de vida de desarrollo ágil de software seguro. Fundación Universitaria Los Libertadores. **<https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/197008>**
- Pressman, Roger S., (2021) Ingeniería de software. McGraw-Hill Interamericana. Capítulo 24, 25, 26 página de la 490 a 548 **<http://www.ebooks7-24.com.ibero.basesdedatosezproxy.com/?il=16414>**
- Omaña, M. (2012). Manufactura esbelta: una contribución para el desarrollo de software con calidad.. Red Enlace página de la 14 a la 18 **<https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/98547>**
- Echeverri, J. Aristizábal, M. & González, L. (2013). Reflexiones sobre ingeniería de requisitos y pruebas de software.. Corporación Universitaria Remington. **<https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/68913>**
- [Alonso Amo, F. Martínez Normand, L. & Segovia Pérez, J. \(2005\). Introducción a la Ingeniería del Software: modelos de desarrollo de programas.. Delta Publicaciones. **<https://elibro.net/es/ereader/biblioibero/170188>**](#)
- [Martínez Ruiz, H. \(2012\). Metodología de la investigación. Cengage Learning. **<https://elibro.net/es/lc/biblioibero/titulos/39957>**](#)