



TECNOLÓGICO
NACIONAL DE MÉXICO



Alumno: Kevin Efrén Salas Martínez.

Profesor: Eduardo Gallegos Flores.

Materia: Ingeniería de Software. Trabajo final

Fecha: 1/04/2019

Carrera: Ing. Tecnología de la información y comunicación (TIC's), 4° semestre.

INDICE

1. INICIACION.

1.1.	Definir	alcance	del	
	proyecto.....			(3)
1.2.	Estimación	de	costes	y
	programación.....			(3-4)
1.3.	Definir Riesgos.			(4)
1.4.	Determinar Viabilidad del proyecto.			(5)
1.5.	Preparar entorno del proyecto.			(6-8)

2. ELABORACION.

2.1.	Identificar arquitectura.	(9)
2.2.	Validar arquitectura.	(9)
2.3.	Desarrollar entorno del proyecto.	(9)
2.4.	Determinar el equipo.	(10)

3. COSTRUCCION.

3.1.	Modelar, construir y probar el sistema.	()
3.2.	Desarrollar documentación de soporte.	()

4. TRASICION.

4.1.	Pruebas del sistema.	()
4.2.	Pruebas de usuario.	()
4.3.	Integración.	()
4.4.	Despliegue.....	()

5. ANEXOS.

INICIACION.

Definir alcance del proyecto:

Objetivo General: Desarrollar un sistema web con el cual lleve un control de un restaurante. Desde inventario, ventas, el control de los empleados, etc.....

Objetivos específicos:

- Montar un servidor web o un lugar específico con una computadora.
- Desarrollar una base de datos.
- Realizar listas de requerimientos del sistema.
- Desarrollar el sistema en PHP cumpliendo con los requerimientos.
- Validar el sistema

Estimación de costes y programación:

Costo.

Método de analogía:

Monitorear en las diversas fuentes de información o consulta para comparar nuestro proyecto si hay ya uno existente en (FreeLancer, google)

Paginas similares o semejantes al software.

Costo del software semejantes es de 30 dólares al mes.

Comprar computadora para poner el software.[1.0]

Método de juicio experto:

Basándome en mis conocimientos que conozco anterior mente \$15,000 bueno eso sería si el software queda impecable, en el caso de no quedar impecable puede reducir el costo hasta \$10,000 o dependiendo el caso.

Método cocomo:

$$\text{KLOC} = (80 \times 167) / 1000 = 13.36 \text{ Orgánico}$$

$$E = 3.2 \times (13.36)^{1.05} = 48.66$$

$$T = 2.5 \times (48.66)^{0.38} = 10.94 \text{ semanas}$$

$$P = 48.66 / 10.94 = 4.44$$

KLOC= Líneas de código.

E= Esfuerzo (persona x mes)

T= Tiempo de duración del proyecto

P= Personas

Tabla 1: descripción método cocomo.

Programación (GANTT).

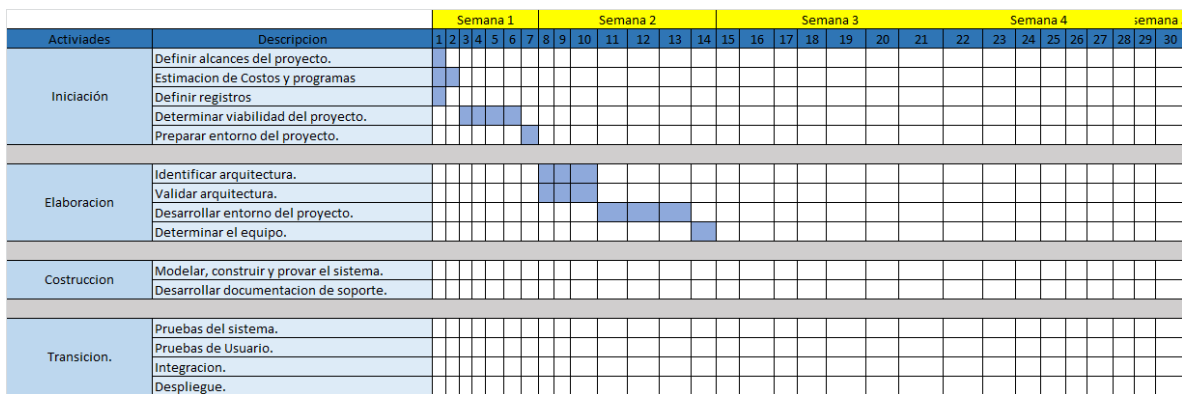


Figura 1: Cronograma tipo Gantt.

Definir Riesgos:

Riesgos	Prioridad	Probabilidad	Impacto	Causa
No tener tiempo	alta	media	No entregar el software	Otros pendientes.
Falta de comunicación(cliente/ desarrollador)	alta	media	No entregar un proyecto que satisfaga las necesidades.	No tener una comunicación constante.
No conocer el tipo de lenguaje o herramienta de apoyo de desarrollo de software	alta	media	No desarrollar el proyecto como lo establece el cliente	Falta de conocimiento.
Corte de energía	Muy alta	media	No poder avanzar con el software	Corte por falta de pago, falla técnica.
Falta de recursos económicos	alta	media	No poder avanzar con el proyecto por falta de recursos	Falta de pago
Plantear mal los riesgos	alta	alta	Tener problemas al avanzar con el proyecto	Mala planeación
No simpatizarle el diseño del software al cliente	alta	media	Modificar el proyecto ya que no le gusto al cliente	Mala comunicación, no tener una idea estable.
Añadir más personal	alta	baja	Pérdida de tiempo en el avance del proyecto.	Agradar nuevo personal y explicar todo del inicio.
Cambios de requisitos	alta	media	Reinicio de proyecto	El cliente no tener un idea o noción clara del proyecto.
Enfermedad o no encontrarse en condiciones aptas para trabajar	alta	media	No poder avanzar al proyecto por no estar bien de salud	Enfermedad.

Figura 2: Tabla de los posibles riesgos.

Determinar Viabilidad del proyecto:

RECURSOS TECNICOS PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTON			
Tipos de recurso	Nombre del recurso	Descripcion	Cantidad
Software	XAMPP	Sistema gestion de base de datos.	1
	CODEIGNTER	Framework	1
	BOOTSTRAP	herramienta de codigo abierto para diseño de sitios web.	1
	JQUERY	Simplificar la manera de interactuar.	1
	EDITOR DE TEXTOS (WORD,BLOC DE NOTAS)	modifica rchivos digitales.	1
	MYSQL WORKBENCH	herramienta que visualiza el diseño de la base de datos.	1
	PHP	preprocesador de hipertexto	1
Hardware	PC	Computadora	1
		AMD Ryzen 5 2550H	
		8 GB de RAM	
		256 Gb de Disco Duro	
Recursos Humanos	Expertos en el area de Desarrollo	Analista	1
		Diseñador de base de datos y programador	1
		Diseñador	1

Figura 3: Tabla de factibilidad técnica.

Recursos Humanos			
N°	Cargo	Costo Individual	Costo Total
1	Ing. Sistemas(Lider de proyecto)	3,500	3,500
1	Analista/Diseñador	2,800	2,800
1	Ingeniero del software	2,500	2,500
1	Programador	2,500	2,500
Total			11,300
Recursos Tecnologicos			
Hardware			
Cantidad	Descripcion	Costo/Hora	Total
1	8-12 hrs Computadora	0.8	9.6
Total			9.6
Software			
Cantidad	Descripcion	Costo/Hora	Total
1	Licencia Microsoft Office	400,00	400,00
Total			400,00
Recursos Materiales			
Cantidad	Descripcion	Costo	Total
20	Trasporte a la institucion	75	1500
20	viaticos	30	600
Total			2100

Figura 4: Tabla de factibilidad económica.

Preparar entorno del proyecto.

XAMPP.

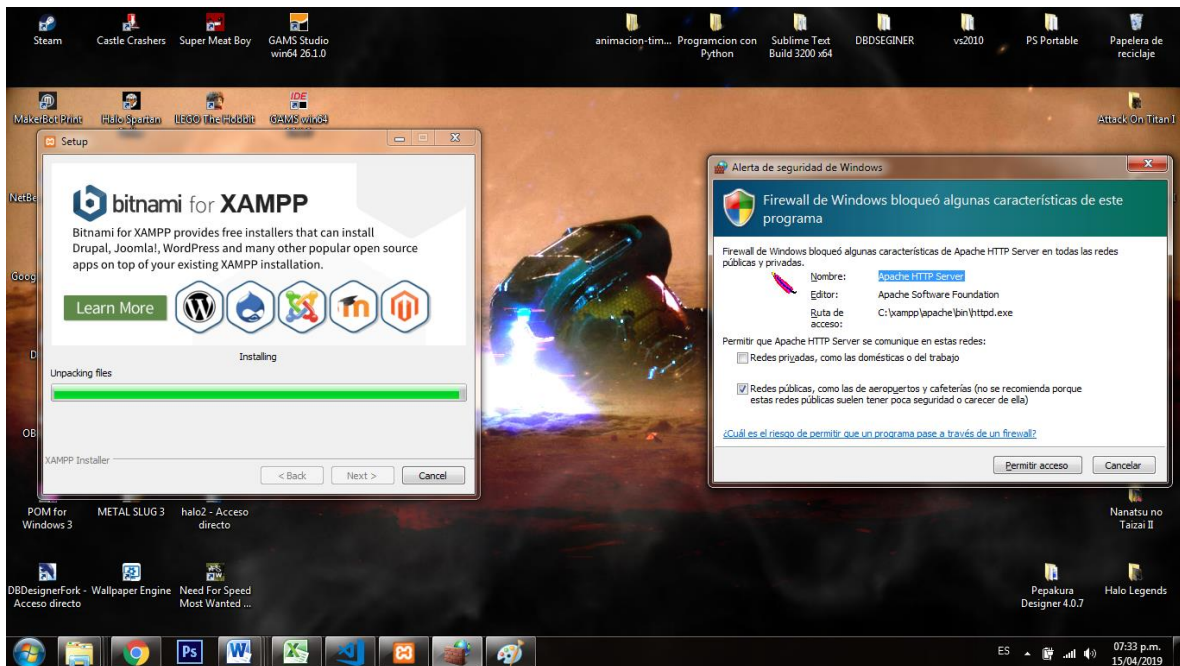


Figura 5: Instalación de Xampp

CODEIGNTER.

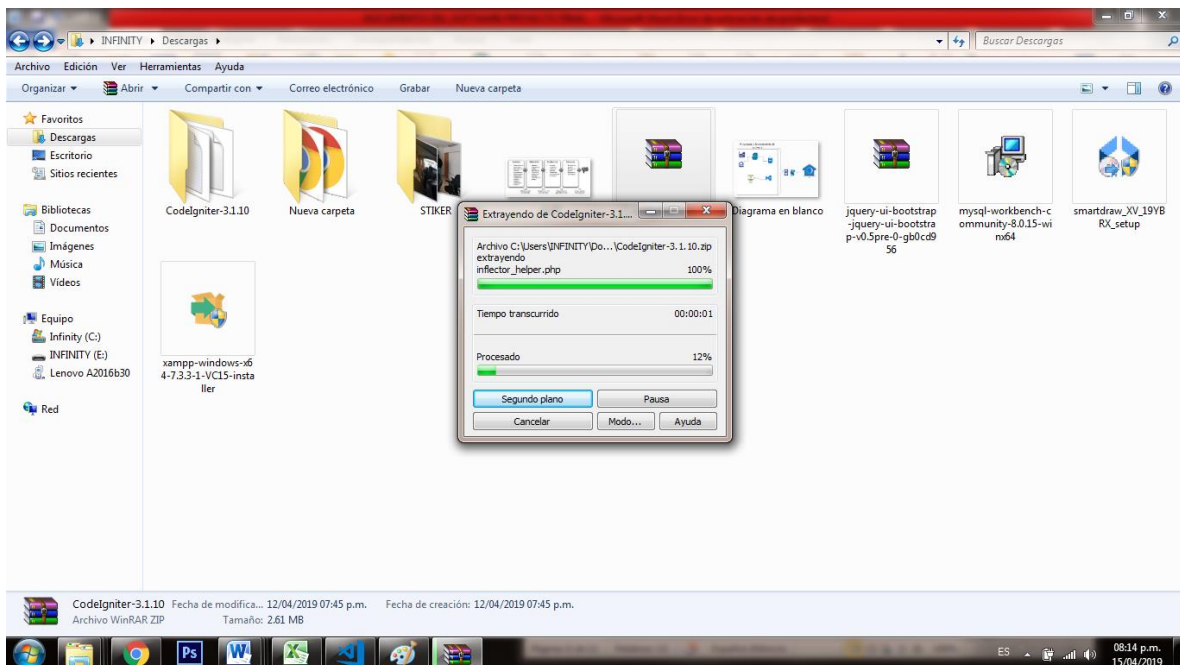


Figura 6: Descomprimiendo Codeignter

BOOTSTRAP.

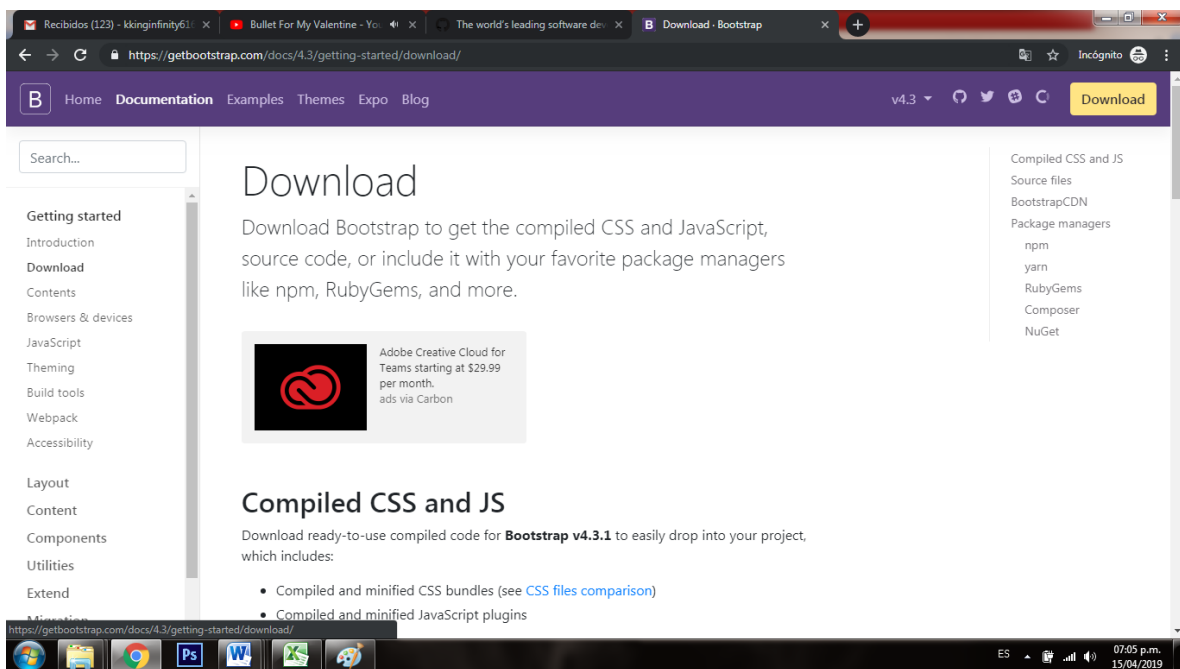


Figura 7: Descargar bootstrap

JQUERY.



Figura 8: Jquery código.

EDITOR DE TEXTO.

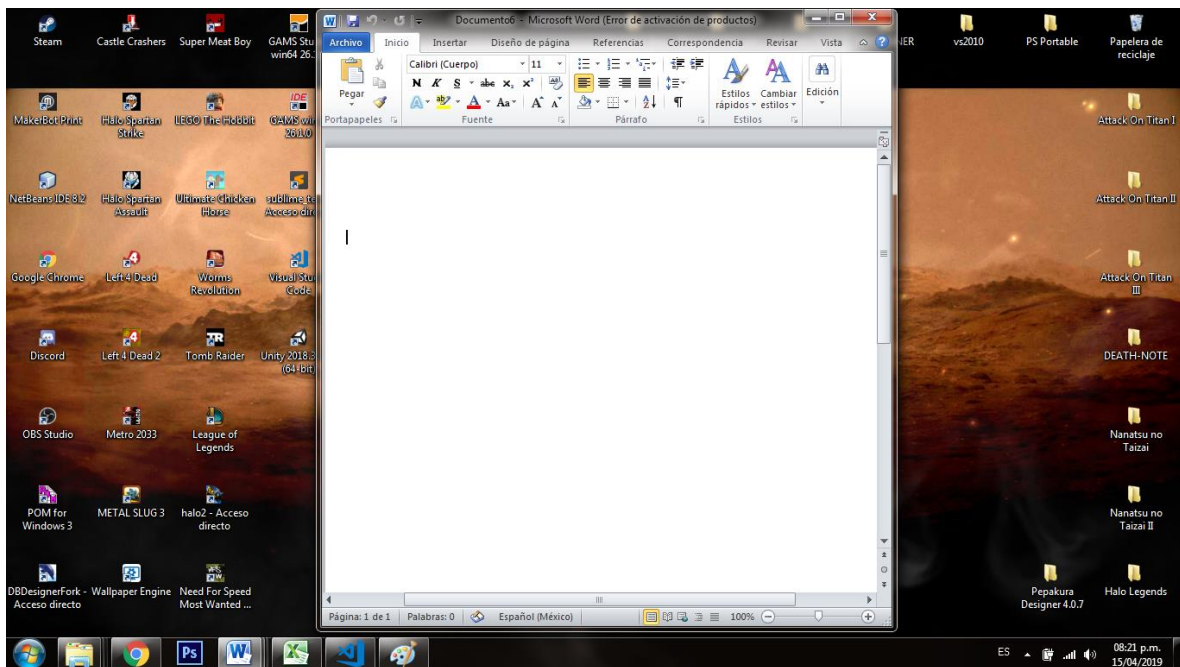


Figura 8: work editor de texto

MYSQL WORKBENCH.

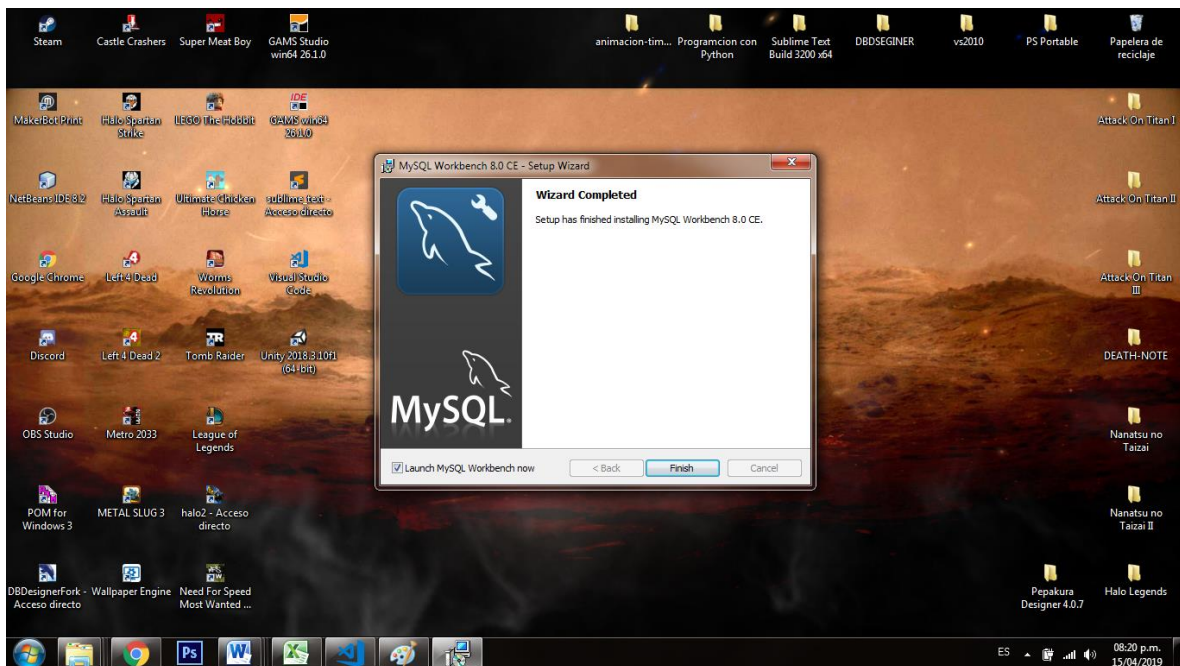


Figura 9: Finalización de instalación

ELABORACION.

Identificar arquitectura:

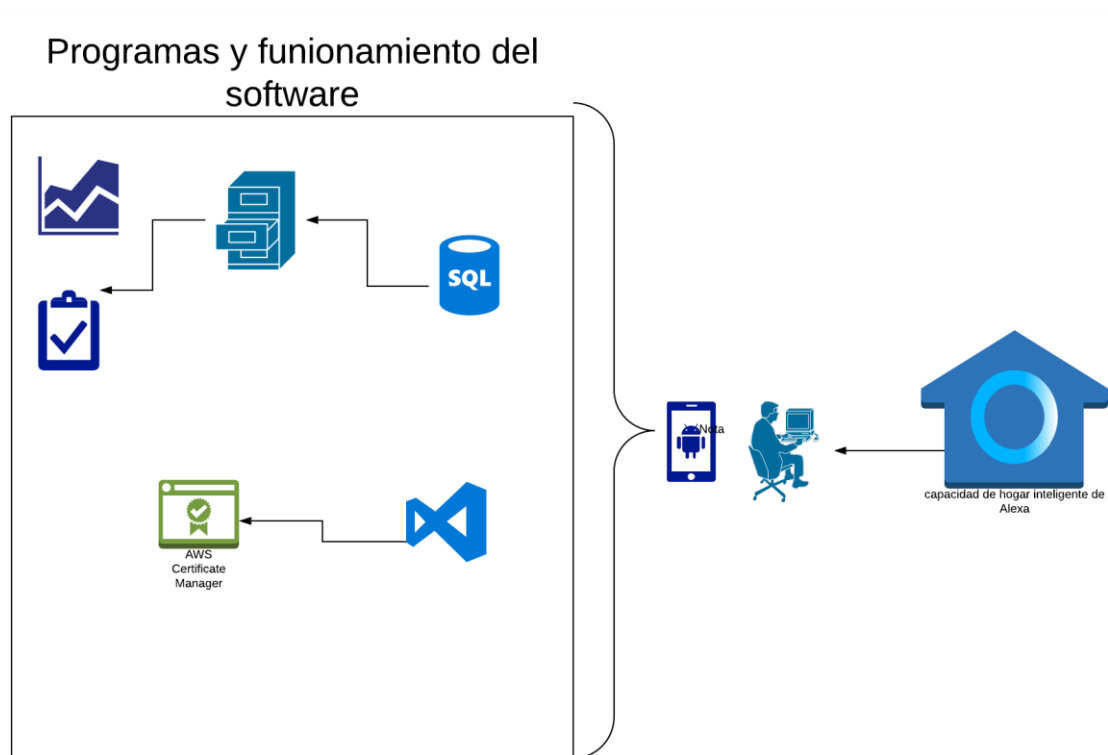


Figura 10: Diagrama de la arquitectura del software.

Validar arquitectura:

Este proyecto se basará en la arquitectura híbrida, ya que no solo podrá desarrollar eficientemente el proyecto a desarrollar. También se tendrá el apoyo del modelo vista controlador (cliente-servidor) con la cual se facilitará el manejo de datos y la lógica del negocio.

Desarrollar entorno del proyecto:

Interfaz > BOOTSTRAP HTML, JQUERY

Frameworks > PHP, CODEIGNITER

BASES DE DATOS > MARIA DB, MYSQL WORLABRONCH

Determinar el equipo:

Equipo de Proyecto	
Cargo	Nombre del encargado
Ing. Sistemas(Lider de proyecto)	kevin
Analista/Diseñador	kevin
Ingeniero del software	kevin
Programador	kevin

Figura 11: Equipo de trabajo.

COSTRUCCION.

Modelar, construir y probar el sistema:

Desarrollar documentación de soporte:

TRASICION.

Pruebas del sistema:

Pruebas de usuario:

Integración:

Despliegue:

ANEXOS.

[1.0]https://joinposter.com/en?ref=reviews_capterra&utm_source=capterra&utm_medium=cpc&utm_campaign=reviews_capterra&utm_channel=capterra