



TECNOLÓGICO  
NACIONAL DE MÉXICO



INSTITUTO TECNOLÓGICO  
de Pabellón de Arteaga

**ITEC**

Instituto Tecnológico de Pabellón de Arteaga,  
Ags.

# PROYECTO (LOCUS LUDIO)

Tristán Nathaniel Huerta Valdivia

ITIC's 4to Semestre

# Índice

Definir el alcance del Proyecto .....	2
Estimación de costos y programación .....	2
Definir riesgos .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
Determinar viabilidad del proyecto .....	4
Factibilidad técnica .....	4
Factibilidad operacional .....	4
Factibilidad económica .....	4
Factibilidad organizacional .....	4
Preparar entorno del proyecto .....	5

## Definir el alcance del Proyecto

El alcance pensado es crear un software con la mayor cantidad de música local, con el fin de promover las canciones locales, dándole así más reconocimiento y publicidad a los artistas locales, además de conocer más artistas locales y sus canciones.

## Estimación de costos y programación

Para la estimación de costos utilizare el método COCOMO tomando el modelo básico, que es para estimar el coste de proyectos pequeños o medianos en función de número de líneas de código estimadas. En este modelo, el algoritmo COCOMO establece varios criterios de desarrollo, dependiendo el nivel de dificultad no del nivel de experiencia de los desarrolladores –que se supone- sino de posibles dificultades que se pueden encontrar en el desarrollo o limitaciones del hardware usado en el desarrollo del software.

### Ecuaciones básicas:

**Esfuerzo:**  $PM = A \times (KSLOC)^B$

PM = Esfuerzo estimado. Representa los meses/personas necesarias para ejecutar el proyecto

KSLOC = Tamaño de software a desarrollar en miles de líneas de código

A y B = Son coeficientes que varían según el modo de desarrollo (orgánico, semi-acoplado, empujado)

**Cronograma:**  $TDEV = C \times (PM)^D$

TDEV = Meses de trabajo que se necesitan para ejecutar el proyecto

C y D = Son coeficientes que varían según el Modo de Desarrollo (orgánico, semi-acoplado, empotrado)

A continuación, se muestra la variación de la fórmula de estimación y cronograma para los tres modos de desarrollo:

Modelo 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	$PM = 3.6 \times (KSLOC)^{1.20}$	$TDEV = 2.5 \times (PM)^{0.32}$

## Definir riesgos

Riesgos	Probabilidad	Causa	Impacto
<b>Dificultad encontrando a los artistas locales</b>	Alta	No saber donde o como buscar a los artistas locales	El software no tendría prácticamente contenido de artistas
<b>Falta de presupuesto</b>	Media	De momento no creo que se necesite	Software incompleto
<b>Falta de conocimiento para programar</b>	Alta	No tener los conocimientos necesarios	Fallas en el software, gastar más tiempo en saber
<b>Insuficiencia de tiempo</b>	Media alta	La complejidad del programa o cosas académicas	No cumplir con el tiempo de entrega
<b>No cumplir con los parámetros planteados</b>	Media	Fallos en la programación	La dificultad para manejar el software
<b>Diseño complejo o no autodidacta</b>	Media	Que el programa funcione, pero sin tomar en cuenta cómo piensa el usuario	Usuarios con mucha dificultad para usar el software
<b>Fallos durante los procesos finales del software</b>	Alta	Por la falta de conocimiento para solucionar problemas de programación	Retraso en los tiempos "planeados"

## **Determinar viabilidad del proyecto**

Por el momento creo que si es viable el proyecto ya que como se puede ver en la tabla de riesgos del proyecto esta no tiene grandes riesgos como se podría creer, ya que el riesgo/problema más grande es encontrar a los artistas locales ya que desconozco como o donde buscar los artistas locales fuera de eso creo que no hay mucho problema en la creación del proyecto ya que se conta con el apoyo del profesor para las cosas que no sepa programar.

### **Factibilidad técnica**

Por el momento consideró que el proyecto si es factible ya que ya que técnicamente solo se necesita el conocimiento adecuado que nos dará el profesor y una PC con los programas necesarios.

### **Factibilidad operacional**

Si es factible, ya que actualmente existen muchos reproductores similares entre ellos pero no iguales haciendo que la operación de este sea fácil para cualquier persona.

### **Factibilidad económica**

Nadie lo hace como creo 😞

### **Factibilidad organizacional**

X2 we :v

## Preparar entorno del proyecto

**My SQL:** Es un sistema de gestión de base de datos relacional (RDBMS) de código abierto, basado en lenguaje de consulta estructurado (SQL). (Rouse, 2008)

**PHP My Admin:** es un software de código abierto, diseñado para manejar la administración y gestión de bases de datos MySQL a través de una interfaz gráfica de usuario. (Carlos, 2012)

**Editor texto, visual:** Es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. (Anónimo, EcuRed, 2015)

**Bootstrap:** es un framework CSS y JavaScript diseñado para la creación de interfaces limpias y con un diseño responsivo\_ Además, ofrece un amplio abanico de herramientas y funciones, de manera que los usuarios pueden crear prácticamente cualquier tipo de sitio web haciendo uso de los mismos. (Anónimo, axarnet, 2017)

**XAMPP:** Es un servidor independiente de plataforma de código libre Te permite instalar de forma sencilla Apache en tu propio ordenador, sin importar tu sistema operativo (Linux, Windows, MAC o Solaris). Y lo mejor de todo es que su uso es gratuito (Blogger, 2017)

**FileZilla:** uno de los clientes FTP más populares, gratis, de código abierto y disponible tanto para Windows como para Mac y Linux. Te explicaremos cómo funciona y los primeros pasos para que aprendas a configurarlo y lo puedas empezar a usar. (Ramírez, 2019)

**Apache:** Es un software de servidor web gratuito y de código abierto para plataformas Unix con el cual se ejecutan el 46% de los Sitios web de todo el mundo. (3, 2017)

**UML:** son las siglas de "Unified Modeling Language" o "Lenguaje Unificado de Modelado". Se trata de un estándar que se ha adoptado a nivel internacional por numerosos organismos y empresas para crear esquemas, diagramas y documentación relativa a los desarrollos de software (programas informáticos). (Krall, 2006)

**Codeigniter:** es un framework para el desarrollo de aplicaciones en php, que utiliza el MVC. Esto permite a los programadores o desarrolladores Web mejorar su forma de trabajar, además de dar una mayor velocidad a la hora de crear páginas Webs\_ (Pineda, 2016)

**PHP:** es un lenguaje de código abierto muy popular especialmente adecuado para el desarrollo web y que puede ser incrustado en HTML. (Anónimo, php\_net, 2001)

