

Equipo: Creative-Soft

Proyecto: CEI.Soft

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PUEBLA

ÁREA SISTEMAS INFORMÁTICOS

Administración de proyectos.

Proyecto: CEI.Soft

Integrantes:

Blas Merino Gonzaga

Profesora:

Jessica Jazmín Tinajero Nava

Grupo:

5° "C"

Enero – abril (2012)

Creative-Soft. Co.



CEI.Soft

Administrador Escolar

*U
s
a
b
l
e*
*P
o
r
t
a
b
l
e*
*R
o
f
a
u
s
b
l
e*
*C
o
m
p
a
r
t
i
b
l
e*

Verano-2012

Índice:

Definición y justificación de CEI.Soft -----	4
Objetivos generales -----	4
Objetivos específicos -----	4
Misión -----	5
Visión -----	5
Valores -----	5
Factibilidad técnica -----	5
Recursos materiales -----	5
Hardware -----	5
Software -----	6
Recursos humanos -----	6
Organigrama de puestos -----	8
Perfil de puestos -----	9
Planeación (Hitos) -----	12
Periodo de actividades -----	13
Riego y plan de acción -----	14
Word Breakdown Strucure -----	14
Matriz de asignación de responsabilidades -----	15
Matriz de antecedentes -----	16
Matriz secuencial -----	16
Conclusión -----	18
Bibliografía -----	18
Project carácter -----	19

Introducción.

La creación del sistema tiene como objetivo de dar a conocer y facilitar el funcionamiento del sistema en la captura y reportes que se puedan generar en altas, bajas, modificación y actualización de alumnos y maestros que operen en el Centro Educativo Ixtliyollotlque.

Definición y Justificación de CEI-Soft.

En la actualidad el control de alumnos del Centro Educativo Ixtliyollotlque se compone de Estudiantes de Secundaria y Preparatoria se realiza a través de procesos manuales y tardíos, por lo que se solicita la introducción de una herramienta informática que además de acelerar el proceso de gestión del alumnado, proveerá de información útil y necesaria para cada parte del área administrativa de la institución. Por ejemplo, el área de finanzas con el registro de pagos de cada alumno, y para el área de control escolar con la información perteneciente a cada estudiante dentro de la institución.

El desarrollo de esta herramienta informática se desarrollara a través de la plataforma de desarrollo Visual Studio 2010 y el Gestor de base de datos SQL Server 2008, han sido elegidas estas herramientas para el desarrollo pues cuentan con la capacidad de generar una interfaz fácil de comprender para el usuario y el sistema sea fácil de usar.

El personal administrativo será el encargado de alimentar la base de datos, así como de realizar las consultas (altas, bajas, actualizaciones) dentro del mismo sistema.

Objetivos Generales.

Desarrollar un software capaz de resolver los problemas de tiempo y eficiencia dentro de una institución educativa en un periodo de 4 meses y con un costo real aproximado a los **\$ 228 700.00**

Específicos.

1. Diseñar y crear la interfaz principal o menú que comprenda dar de alta, baja, modificaciones y reportes realizados dentro de la institución actualmente.
2. Diseñar y crear la interfaz propia para cada usuario dentro de la institución con el fin de que sean familiares y fáciles de comprender.
3. Diseñar y crear la base de datos propia de la institución, esta deberá ser capaz de resolver las necesidades de información (status del estudiante, boleta de calificaciones, edo. De cuenta, etc.) dentro del Centro Educativo,

1 BD con tablas relacionadas eficientemente con el objetivo de no crear tantas tablas que sean poco funcionales.

Misión

Somos un Centro de desarrollo e innovación tecnológica para la productividad de las organizaciones considerando los componentes de capital humano, económico y tecnológico.

Visión

Ser el mejor centro particular de desarrollo e innovación tecnológica para la productividad de las organizaciones en la región capitalina de la Ciudad de Puebla.

5

Valores

Responsabilidad: Obtener resultados y así poder seguir creciendo.

Trabajo en equipo: colaborar sumamos esfuerzos multiplicamos logros.

Pasión: Nos entregamos en todo lo que hacemos de trabajos se sistemas.

Calidad: Ofrecemos diariamente productos y servicios de calidad para que el cliente este satisfecho con el trabajo.

Efectividad: Ejecutamos con precisión y excelencia.

Confianza: Cultivamos cada relación con integridad.

Factibilidad técnica

Desde el punto de vista técnico, para la realización del proyecto son necesarios algunos recursos tecnológicos que nos son pertinentes de desarrollar, pues el mercado tanto nacional como internacional los ofrece costos razonables y de buena calidad.

Consiste en realizar el proyecto administrativo que cobijara la información (consultas, respuestas, actualizaciones, altas, bajas y modificaciones.) en una computadora local instalada en la oficina de la institución, en este caso los recursos requeridos para la puesta en marcha del proyecto CEI-Soft son básicamente los siguientes:

Recursos Materiales

HARDWARE

Dispositivos	Cantidad	Precio ⁽¹⁾	Subtotal
Computadores de desarrollo	3	5 000.00	15 000.00
Impresora Láser	1	1 000.00	1 000.00
Total (pesos)			16 000.00

SOFTWARE

Software/ Licencia	Cantidad	Precio ⁽¹⁾	Subtotal
Sistema Operativo para PC	3	2500.000	7 500.00
Suite de Aplicaciones de Escritorio	3	2000.00	6 000.00
Software de tratamiento de Imágenes	1	3000.00	3 000.00
Software Visual Studio 2010	1	5 000.00	5 000.00
Software SqlServer2008	1	5 000.00	5 000.00
Total (pesos)			26 500.00

(1) Aproximaciones de los precios, según las tendencias del mercado de hardware y del software, sujetas a modificaciones.

Recurso Humano

IMPORTANCIA	MUY IMPORTANTE=MI	IMPORTANTE= IMP	NECESARIO=N
--------------------	-------------------	-----------------	-------------

Personal	Importancia	Cantidad	Precio*	Meses	Precio*
----------	-------------	----------	---------	-------	---------

Project Manager	MI	1	\$ 8 000.00	4	\$ 32 000.00
Programador	MI	1	\$ 22 000.00	4	\$ 88 000.00
Analista	IMP	1	\$ 15 000.00	2	\$ 30 000.00
Diseñador	N	1	\$ 13 000.00	2	\$ 26 000.00
Total (pesos)					\$ 176 000.00

7

Costos e Inversión

Cuentas	Meses	Precio	TOTAL
Luz eléctrica	4	\$ 200.00	\$ 800.00
Agua	4	\$ 100.00	\$ 400.00
Teléfono	4	\$ 800.00	\$ 3 200.00
Arriendo	4	\$ 900.00	\$ 3 600.00
Insumos de Oficina	4	\$ 300.00	\$ 1 200.00
Total (pesos)		\$ 950.00	\$ 9 200.00

***LOS GASTOS MENCIONADOS PUEDEN CAMBIAR DE ACUERDO AL TIEMPO DE DURACION DEL PROYECTO YA SEA MENOS O MAS TIEMPO.**



Monto Estimado en Pesos		Monto Real
\$ 300 000.00	Recurso Humano	\$ 176 000.00
	Hardware	\$ 16 000.00
	Software	\$ 26 500.00
	Costos de oficina	\$ 9 200.00
	TOTAL (pesos)	<u>\$ 227 700.00</u>

Organigrama de puestos

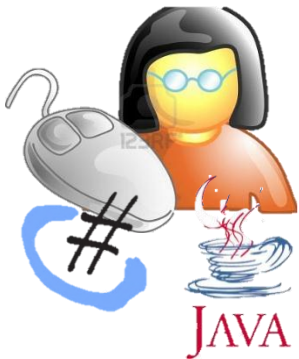


Perfiles de Puesto


PERFILES DE PUESTO

PERFIL	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES EN EL PUESTO
<p>PROJECT MANAGER</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entender las necesidades de un cliente (externo o interno) ✓ Visualizar previamente las características de un proyecto y diseñar sus etapas e hitos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Controlar cada una de las fases ✓ Aportar soluciones alternativas o de contingencia ante variaciones o problemas en su ejecución, 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Coordinar la ejecución de las tareas <ul style="list-style-type: none"> ✓ Verificar riesgos ✓ Llevar el trato directo con los clientes <ul style="list-style-type: none"> ✓ Gestionar las actividades ✓ Dar solución a casos imprevistos <ul style="list-style-type: none"> ✓
<p>ANALISTA</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Conocimiento del paradigma tradicional de la ingeniería del software y del tradicional ciclo de vida del software en cascada. ✓ Modelado funcional: Diagrama de flujo de datos, diagrama de estado. ✓ Modelado de datos y sus técnicas: Diagrama entidad-relación, modelo relacional. ✓ Conocimiento de la tecnología: arquitectura de software, bases de datos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Evaluar el funcionamiento del negocio ✓ Recopilar la información de entradas y salidas ✓ Establecer límites junto con el equipo ✓ Integrar graficas de tiempo y avances del proyecto ✓ Ver necesidades a implementar según el proyecto

PROGRAMADOR



- ✓ Analiza programas de baja y mediana complejidad.
- ✓ Diseña programas de baja y mediana complejidad.
- ✓ Elabora programas de baja y mediana complejidad.
- ✓ Mantiene programas de baja y mediana complejidad.
- ✓ Implanta programas de baja y mediana complejidad.
- ✓ Documenta los programas de computación de acuerdo con las normas establecidas.
- ✓ Recolecta información del usuario sobre sus necesidades.
- ✓ Asiste a usuarios finales en el uso de los programas.
- ✓ Diseña pruebas de validación para los programas.
- ✓ Ejecuta pruebas de validación para los programas.
- ✓ Realiza respaldo de la información bajo su responsabilidad.
 - ✓ Documenta los trabajos realizados.
 - ✓ Participa en reuniones técnicas.
- ✓ Cumple con las normas, lineamientos y estándares establecidos por la unidad para el desarrollo de programas de computación.
- ✓ Cumple con las normas y procedimientos en materia de seguridad integral, establecidos por la organización.
- ✓ Mantiene en orden equipo y sitio de trabajo,
 - ✓ Generar interfaces con pantallas.
 - ✓ Realizar conectividad con paqueterías de base de datos.
 - ✓ Realizar un mejor funcionamiento al software.
 - ✓ verificar para que realice cosas inadecuadas el sistema.
 - ✓ Verificar que se acople con lo pedido del cliente.

	<p>reportando cualquier anomalía.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Elabora informes periódicos de las actividades realizadas	
<p>DISEÑADOR</p> 	<ul style="list-style-type: none">✓ Diseñar un sistema agregando usos de aplicación y otras definiciones del sistema como miembros.✓ Configurar las rutas de comunicación entre los miembros.✓ Ver las restricciones, configuración, extremos, definiciones y otras propiedades de los miembros.✓ Reemplazar la configuración en los miembros según sea necesario y reemplazable en sus definiciones subyacentes.✓ Exponer selectivamente el comportamiento de los miembros fuera del sistema.✓ Después de diseñar un sistema, puede definir y evaluar la implementación del sistema.	<ul style="list-style-type: none">✓ Generar pantallas de diseño del sistema✓ Oponer la función de cada uno de los botones<ul style="list-style-type: none">✓ Realizar diagramas de flujo✓ Realizar el logotipo de la empresa

Planeación (Hitos)

ACTIVIDADES												
ETAPA INICIAL	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Inicio del Proyecto	Obtención de Requerimientos	Análisis de la necesidades	Planteamiento, conceptualización de problemas	Búsqueda de Soluciones (lluvia de ideas)	Obtención de recursos:	Visual Studio SqlServer WebMatrix PC	Determinación de Plazos, tareas	Integración de las partes	Corrección de Errores	Entrega de Resultados	Entrega Final del Producto o Servicio.	

Periodos de Actividades.

DIAGRAMA DE GANTT	TE= TIEMPO ESTIMADO	TR= TIEMPO REAL	Q= QUINCENA
-------------------	---------------------	-----------------	-------------

TIEMPOS	ACTIVIDAD	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8
TE	1	*							
TR	1	*							
TE	2	*							
TR	2	*							
TE	3		*						
TR	3		*						
TE	4		*						
TR	4		*						
TE	5			*					
TR	5			*					
TE	6			*					
TR	6			*					
TE	7				*				
TR	7				*				
TE	8					*			
TR	8					*			
TE	9						*		
TR	9						*		
TE	10						*		
TR	10						*		
TE	11							*	
TR	11							*	
TE	12								*
TR	12								*

Riesgos y plan de acción.

Riesgo	Causa	Gravedad	Plan se acción	Solución
Datos de información incoherentes	Falta de información por parte del analista	Alta	Estar verificando el trabajo del analista	Solicitar la mayor información posible si es que se requiere con el cliente.
Datos ambiguos	Mal análisis de información.	Alta	Reunión para verificar información del sistema	Verificar información de entrada de la base de datos.
Trabajo individual	Falta de comunicación entre áreas	Alta	Colaboración de personal que labora.	Reuniones para obtener avances de las diferentes áreas.
Falta de tiempo para conclusión de proyecto	Tiempo mal calculado.	Alta	Trabajar sobre el proyecto.	Comprometerse en los requerimientos del sistema.

Work BreakdownStrucure

Inicio	Diseño de sistema	materiales	Prueba e instalación del sistema	Inicio del sistema	Cierre
Búsqueda del proyecto	Creación d interfaces	Equipo de computo	Calcular recursos de hardware	Instalación de software	Conclusión
Identificar problema	Creación de base de datos	Software de desarrollo	Calcular recursos d software	Instalación de servidor	Cierre total
Identificar objetivos	Desarrollo de código	Usar software SqlServer 2008	Utilización de computadoras	Entrega de manuales	
Calcular recursos		Contratación de personal	Verificar errores		
Sacar presupuesto		Métricas de pago	Corregir errores		

Matriz de asignación de responsabilidades

			Cristian Rodríguez Project manager	Blas Merino Analista	Reina Vera Diseñado	Persona 1 Codificador
A		Inicio				
	1	Búsqueda de proyecto	*	+		
	2	Hacer contrato		*		
	3	Definir roles	*			
B		ANALISIS				
	4	Análisis del problema	+	*		+
	5	Solución del problema		*		+
	6	Objetivos específicos	+	*		
	7	Cálculos económicos y tiempo	*	+		+
C		DISEÑO				
	8	Creación de interfaces		+	*	+
	9	Creación de botones		+	*	+
	10	Creación de logotipo	+	+	*	
D		CODIFICACION				
	11	Inicio de conectividad		+	+	*
	12	Codificación de botones		+	+	*
	13	validación			+	*
		PRUEBAS				
	14	Pruebas del sistema	*	+	+	+
15	Calcular recursos de hardware	+	*		+	

	16	Verificar errores del sistema		+	+	*
	17	Corregir errores		+	+	*
F		MATERIALES				
	18	Creación entregables (manual técnico, manual de usuario)		*	+	+
	19	Instalación del sistema	*		+	+
G		Cierre				
	20	Conclusión	*	+	+	+

RESPONSABLE *




PARTICIPANTES +

Matriz de antecedentes

Numero	Actividad	Antecedente
1	CEI-Soft	0
2	Análisis de situación de proyecto	1
3	Planeación d proyecto	2
4	Diseño d interfaces y base de datos	3
5	Creación de base de datos	4
6	Codificación de proyecto en interfaz	5
7	Pruebas del proyecto	6
8	Cierre de proyecto	

Matriz secuencial

Numero	Actividad	Secuencia
1	Búsqueda de nombre de proyecto	✓
2	Búsqueda del problema	➤

	del proyecto	
	Dar solución del proyecto	>
	Calcular costo del proyecto	>
3	Nombrar representantes de cargo del proyecto	*
	Creación de diagrama d Gantt	*
4	Creación de pantallas en interfaz	❖
	Creación de botones	❖
	Creación relacional de base de datos	❖
5	Crear base de datos	o
	Crear tablas en vas de datos	o
	Crear llaves primarias en base de datos	o
	Creación de llavs secundarias en base de datos	o
6	Codificar interfaz entre base de datos	
	Codificar conectividad	
	Codificar botones	
7	Buscar errores por usuarios finales	■
	Reconocer errores	■
	Solución de errores	■
8	conclusión	■
	Fin contrato	■

Conclusión:

La creación del proyecto fue algo complicada porque en los puntos de riesgos muestra que puede tener mala comunicación dentro del equipo, pero por lo cual la actitud de los compañeros y el que seguí trabajando para no dejar inconcluso el proyecto lo logre sacar adelante.

Bibliografía

Trabajos citados

(s.f.). [Película].

Clealand, D. I. (2001). manual para la administracion de proyectos. En D. I. Clealand, *manual para la administracion de proyecto*. mexico: compañía editorial continental.

David, F. R. (2008). conceptos de administracion estrategica . En F. R. David, *conceptos de administracion estrategica* (pág. 416). mexico: pearson educacion.

Garcia, D. (Dirección). (<http://www.youtube.com/watch?v=izn8FeyD2sQ&feature=relmfu>). *Organizacion de Empresas* [Película].

Lopez, F. (Dirección). (http://www.youtube.com/watch?v=WR6_XtCMUFo). *Administracion de empresas* [Película].

	Project Chárter	
Fecha 17 de abril de 2012		Página 1 de 1
Nombre del proyecto CREATIV-Soft	Líder del proyecto Cristian Hernández Crizz_920@hotmail.com 2224506912	Equipo de proyecto Blas Merino Gonzaga blas.mg@hotmail.com 2231081213 Reyna Vera Castillo Quick_92@hotmail.com 2224568594
INTRODUCCION: Actualmente se requiere información del personal que trabaja, alumnos y administrativos del Centro escolar, par facilitar la información se considera implementar un sistema de control de información con un costo no mayos a \$300000		
Objetivo del proyecto: Tener un buen sistema capas d buscar con rapidez información del personal de la institución con una inversión a no más de \$277000 y no superior a 4 meses		
Alcances: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Manual técnico ▪ Manual de usuario ▪ software 		
Medidas: <ul style="list-style-type: none"> ▪ inversión \$277000 ▪ tiempo 4 meses ▪ manuales de 30 hojas cada uno 		
Exclusiones: <ul style="list-style-type: none"> ▪ lo podrán administrar solo personal de la institución ▪ podrán checar calificaciones solo alumnos de la institución. 		
Nombre y firma del Líder de proyecto		nombre y firma del cliente