
Certbox Development House

**Educación Infinita
Business Case**

Version 2.0

Certbox Development House

Revision History

Date	Version	Description	Author
09/10/19	2.0	Plantear objetivos, alcance, descripción del producto y determinación del ROI	Pérez Valente Mario Enrique Guevara González Carlos Enrique Mariscal Cid Manuel Alejandro Luengas Cruz Ricardo Velázquez Nava Perla Angélica

Certbox Development House

Tabla de Contenido

1. Introducción	3
1.1 Propósito	3
1.2 Alcance	3
1.3 Definiciones Acronimos y Abreviaciones	4
1.4 Referencias	4
1.5 Vista General	4
2. Descripción del Producto	4
3. Contexto del Negocio	5
4. Objetivos del Producto	5
5. Pronóstico Financiero	6
5.1 Estimaciones	6
5.1.1 Estimaciones de recursos	6
5.1.1.1 Recursos Técnicos	6
5.1.1.2 Recursos Materiales	6
5.1.1.3 Recursos Humanos	6
5.1.2 Estimaciones de la Duración de Actividades	6
5.1.3 Estimación de Costos	¡Error! Marcador no definido.
5.2 Estudio de factibilidad	9
5.2.1 Factibilidad Técnica	9
5.2.2 Factibilidad de Recursos	¡Error! Marcador no definido.
5.3 Análisis Costo Beneficio	13
6. Restricciones	13

Business Case

1. Introducción

El contenido descrito en el presente documento consta de propósito, alcance y breve descripción de estimaciones en costos y tiempo para el desarrollo del proyecto a manera de que sea entendible este estudio de negocio.

1.1 Propósito

El objetivo principal de Business Case es desarrollar un plan económico para realizar una evaluación precisa del retorno de la inversión (ROI) proporcionado por el proyecto. Proporciona la justificación del proyecto y establece sus limitaciones económicas. Proporciona información sobre el valor económico del proyecto y determina si el proyecto debería avanzar.

1.2 Alcance

La aplicación Web se implementará con la metodología de administración de proyectos PMBOK y desarrollada por la metodología de desarrollo de software RUP.

Certbox Development House

La aplicación contará con una plataforma para la ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NUMERO 732 DAVID ALFARO SIQUEIROS, el usuario podrá ingresar cuestionarios y problemáticas que se adapte a sus necesidades también como las necesidades de los alumnos.

La aplicación Web mostrará información importante como los horarios de examen y cuestionarios de la asignación de la materia y lecturas recreativas.

1.3 Definiciones Acronimos y Abreviaciones

Educación Infinita (Aplicación web que realice un Quiz)

Certbox Developmetn House (Equipo encargado de desarrollar la aplicación web)

1.4 Referencias

- PMBOK.
- RUP.
- IEEE 830.
- Protocolos de la W3C.
<http://www.w3.org/standards/webarch/protocols>
- Principios Arquitectónicos de la Web
<http://www.w3.org/standards/webarch/principles>
- “Proceso de la Ingeniería de Requerimientos” Parte del material complementario de la
- materia Planificación y Modelado.
- Disponible online en:
<http://antares.itmorelia.edu.mx/~jcolivar/courses/pm10a/index.html>

1.5 Vista General

Este documento está organizado de la siguiente manera: en primer lugar, se encuentra la introducción que contiene el propósito de este documento, el alcance que tiene el Proyecto, las definiciones, acrónimos y abreviaciones que existen en este documento, en el documento se muestran los resultados del estudio de factibilidad partiendo de una breve descripción del producto (software), contexto de la educación el cual será la Institución y los costos-beneficio del proyecto.

2. Descripción del Producto

Educación infinita será la aplicación web dirigida a los usuarios que necesiten evaluación que se adapte a sus necesidades.

Educación infinita permitirá a los usuarios ver la información que proporcionan a los profesores a los alumnos llevando a cabo el plan de estudio, exámenes, evaluación, de esta manera el usuario realizará ejercicios de la practica según el temario con cuestionarios de opción múltiple y falso/verdadero, será de gran comodidad para los profesores y alumnos.

Educación infinita es necesario para el beneficio del profesor y del alumno registrado puesto que la información está al alcance de cualquier alumno que necesite ser evaluado.

Certbox Development House

3. Contexto del Negocio

ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NUMERO 732 DAVID ALFARO SIQUEIROS

Posicionada una de las mejores del estado de México

posicionando a sus alumnos en su primera opción en el examen de comipems en la cdmx y el séptimo lugar en todo el estado de México

4. Objetivos del Producto

Una aplicación web que permita consultar los resultados de una evaluación de la ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NUMERO 732 DAVID ALFARO SIQUEIROS,

Su aprendizaje de cada uno de los usuarios a sí mismo como grupal y fallas en el aprendizaje.

Riesgos Técnicos:

ID	Riesgo
1	Pérdidas de información por fallas de hardware o software
2	Falta de recursos de Hardware específicos (impresora, entre otros).
3	Sobredimensionamiento de las capacidades de las herramientas a utilizar.
4	Plan de capacitación insuficiente

Riesgos de Negocio:

ID	Riesgo
5	Un producto similar sale al mercado

Riesgos de Proyecto:

ID	Riesgo
6	Desconocimiento del software a utilizar en la construcción de la aplicación
7	Insatisfacción por parte del Cliente de la interfaz usuaria
8	Necesidad de cambiar la herramienta de desarrollo durante el proyecto
9	La necesidad de cumplir plazos en la planificación podría llevar a sacrificar la calidad del software
10	Mala estimación de costos de desarrollo de la aplicación

Certbox Development House

5. Pronóstico Financiero

5.1 Estimaciones

5.1.1 Estimaciones de recursos

5.1.1.1 Recursos Técnicos

Entorno y Lenguaje	Líneas de Comando	Esfuerzo por Persona Física
PHP	150	20 a 30 hrs.
HTML	850	20 a 30 hrs.
MYSQL	800	20 a 30 hrs.

5.1.1.2 Recursos Materiales

Gasto	Costo Mensualmente	Costo total
Luz	\$100	\$300
Teléfono	\$50	\$150
Internet	\$150	\$450
Comida	\$400	\$1200
Transporte	\$300	\$900
Papelería	\$200	\$600
Total		=\$3600

5.1.1.3 Recursos Humanos

Duración en meses=3 meses.

- TIEMPO
TOMANDO EN CUENTA UN RANGO DE 25 HORAS POR SEMANA DE TRABAJO.
Duración del proyecto en horas=1200 horas
Duración en meses= 400 horas por mes.
Duración del proyecto en horas= 300 por miembro

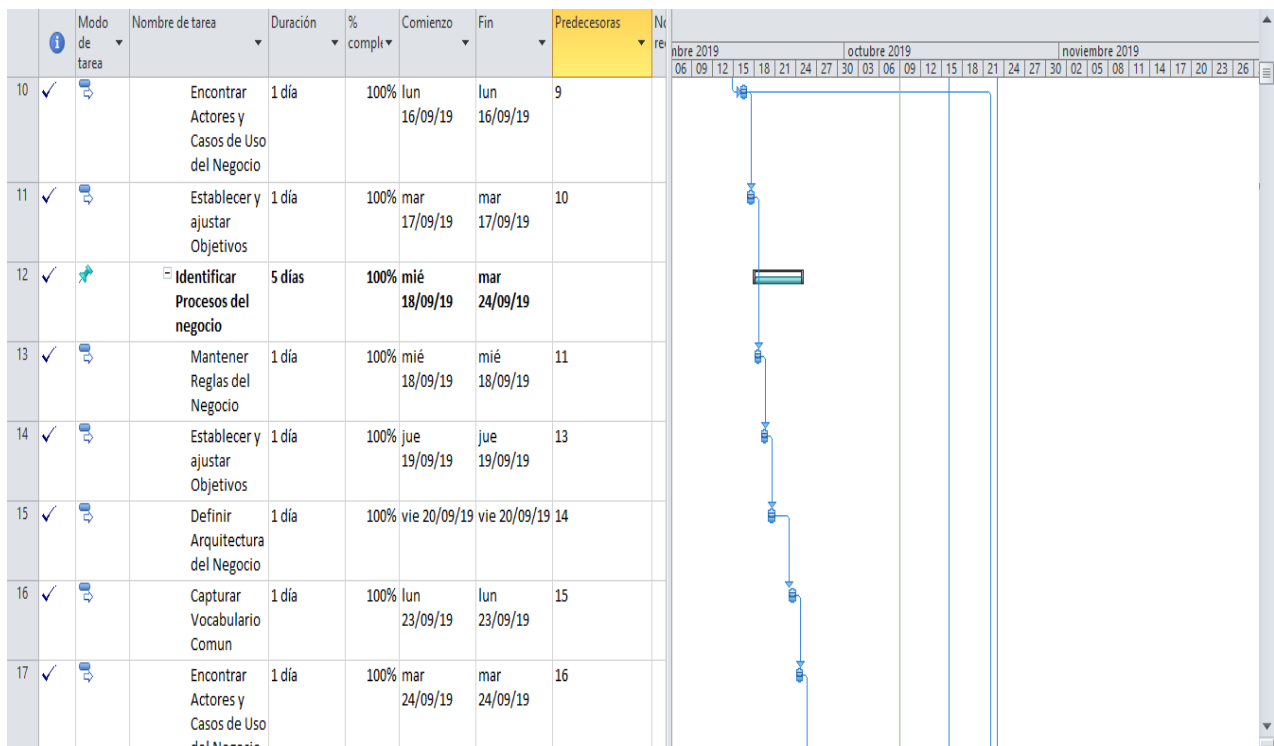
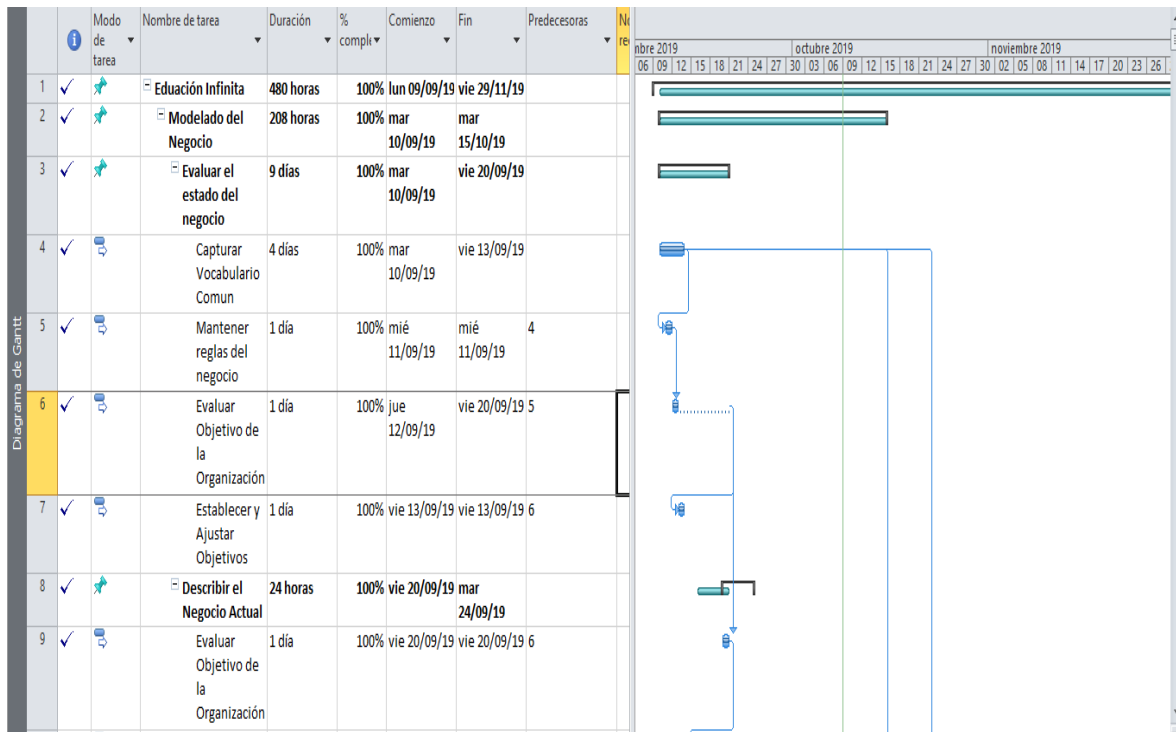
5.1.1.4 Estimaciones de la Duración de Actividades

En el gráfico de a continuación detalla las actividades que se desempeñarán a lo largo del Proyecto.

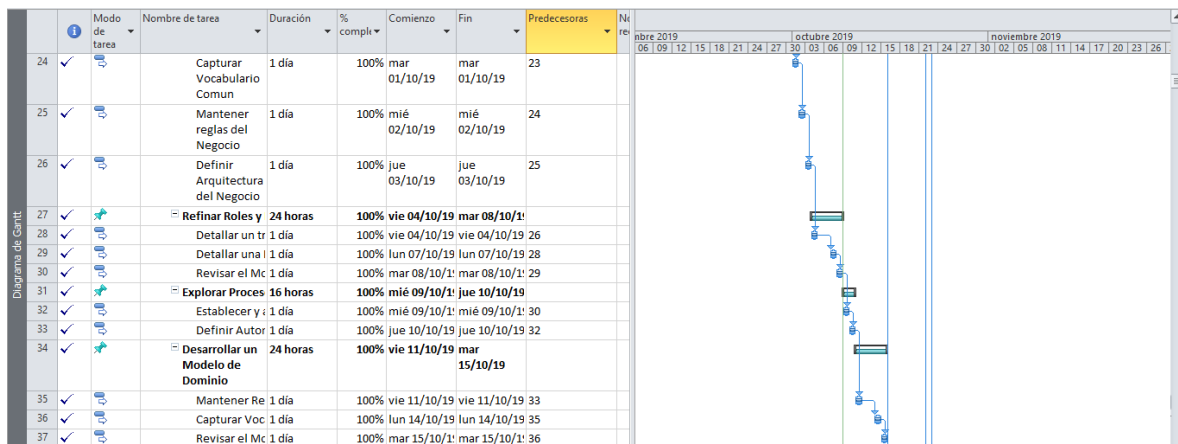
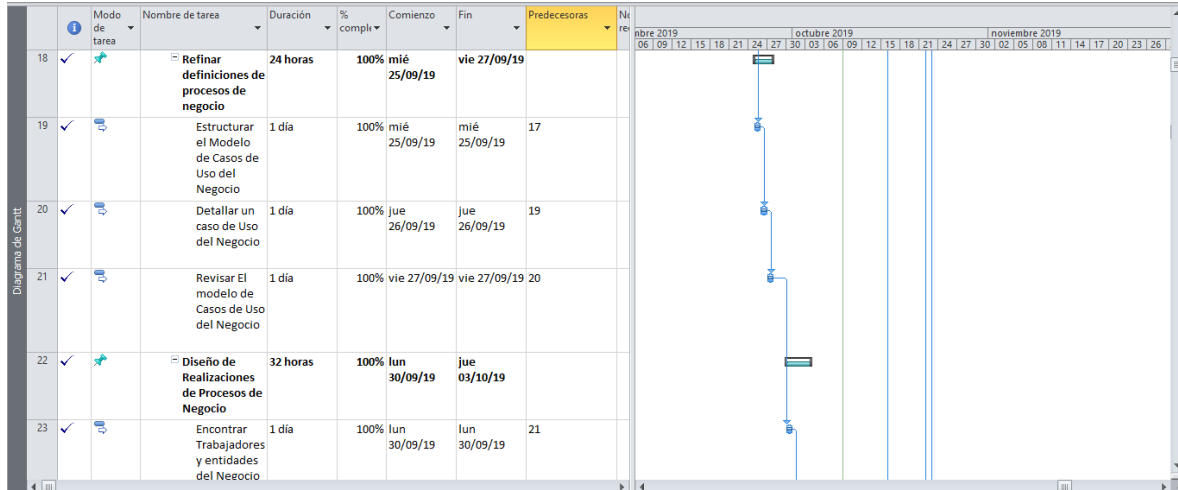
Fecha de Inicio: 19-09-2019

Fecha Fin: 29-11-2019

Certbox Development House



Certbox Development House



Certbox Development House

5.2 Estudio de factibilidad

5.2.1 Factibilidad Técnica

5.2 Factibilidad operativa

El proyecto es totalmente factible ya que los Lenguajes, equipos herramientas para su desarrollo son existentes en el mercado, así mismo el personal posee la experiencia técnica requerida para diseñar, implementar, operar y mantener el sistema propuesto.

Se cuenta con todas las capacidades técnicas de hardware y software.

El personal asignado a este proyecto es el siguiente

No.	Rol que desempeña	Tarea que desempeña
1	Project Manager	La organización, el planteamiento, la motivación y el control de los recursos con la finalidad de alcanzar los objetivos propuestos para lograr el éxito en uno o varios proyectos dentro de las limitaciones establecidas.
2	Analista	Esta función identifica y define las pruebas requeridas, monitorea el progreso pruebas detalladas y los resultados en cada ciclo de prueba y evalúa la calidad general. El papel también representa a los interesados que no tienen representación directa o regular en el proyecto.
3	Administrador de la base de datos	El DBA es la persona con más conocimientos sobre base de datos en una organización. Como tal, debe entender las reglas básicas de la tecnología de base de datos relacional y ser capaz de comunicarlos con precisión a los demás.
4	Programador	Escribe las líneas de código pertenecientes al lenguaje de Programación, a fin de que el ordenador ejecute las órdenes. Previamente puede realizar el diseño del programa. Tras la escritura en sí, debe depurar las líneas de código, compilarlo si lo requiere (lo cual significa transformarlo a un lenguaje básico), y luego realizar la manutención del programa, aparte de las tareas de testeo de un programa. Un Programador puede trabajar realizando todas estas tareas o sólo alguna de ellas, dependiendo de su trabajo. La creación de programas de cierta complejidad suele incluir un equipo de trabajo con varios programadores.

Certbox Development House

5	Diseñador	Como diseñador de la Interface de Usuario conduce y coordina el prototipo de la Interface de usuario, de la siguiente manera: captura de requerimientos de interface de usuario y requerimientos de usabilidad, involucra a los interesados en la interface de usuario en las revisiones de usabilidad y en las sesiones de revisión de prototipos, revisa y proporciona un retorno apropiado de la implementación final de la Interface de Usuario creada por los implementadores
6	Tester	Investiga un producto de software con el objetivo de obtener información acerca de su calidad y del valor que representa para quienes lo utilizan. Asume el desafío de detectar la mayor cantidad de fallas severas (incidentes de alto impacto) con el mínimo esfuerzo, antes de que el software salga a producción.

Factibilidad tecnica

Hardware

EQUIPO	MARCA	DESCRIPCION	CANTIDAD
Lap Top	HP	Core i5 Disco duro Sata 500gb 4gb memoria RAM Tarjeta madre Intel	1
Lap Top	Dell	Core i5 Disco duro Sata 1Tb 4gb memoria RAM Tarjeta madre Intel	2
Lap Top	HP	Core i7 Disco duro Sata 1Tb 8gb memoria RAM	1

Certbox Development House

		Tarjeta madre intel	
Lap Top	Lenovo	Core i5 Disco estado solido 4gb memoria RAM Tarjeta madre Intel	1
Impresora Inyección de Tinta	Deskjet 1000	Resolución: Negro: Hasta 600 ppp Color: Hasta 4800 x 1200 ppp Tamaño de Papel: A4; B5; A5; A6; Sobre DL Tipos de Papel: Papel (folletos, inyección de tinta, normal), papel fotográfico, sobres, etiquetas, tarjetas (felicitación), transparencias Entrada de Papel: Bandeja entrada 60 hojas	1

Software

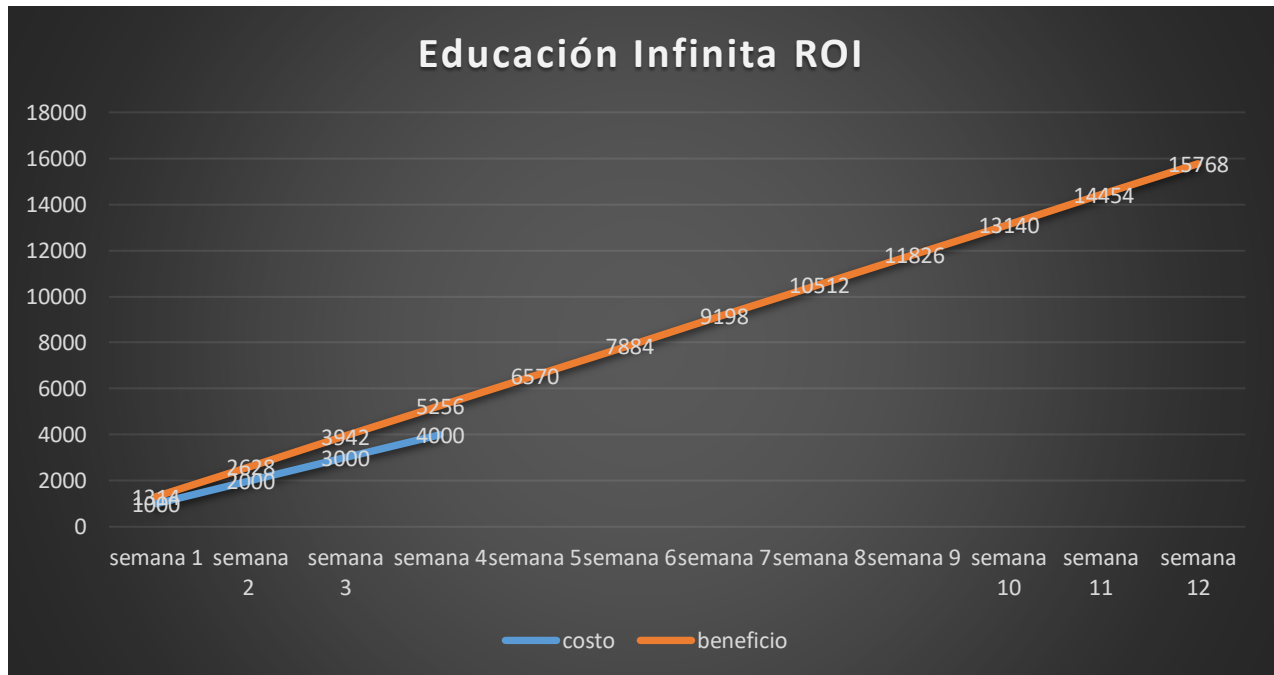
Nombre Herramienta
Wbs charpro
Ms Project

Certbox Development House

CmapTools
Dreamweaver
Wamp Server
RUP
MySQL
Rational Rose

Certbox Development House

5.3 Análisis Costo Beneficio



En base al promedio de ganancias que tiene la ESCUELA SECUNDARIA OFICIAL NUMERO 732 DAVID ALFARO SIQUEIROS al mes calculamos que el retorno de la Inversión se cumplirá a partir de la 4° Semana

6. Restricciones

La aplicación web educación infinita tiene estándares ya definidos que si el usuario desea cambiar puede tener impacto en el costo del Software, dependiendo de las modificaciones, ya sea por tipo de licencias y certificaciones, o requiera que se adapte a cierta tecnología en específico

El Proyecto debe terminar en un plazo no mayor a 3 meses y tampoco rebasar el presupuesto asignado.