

---

## **Especificación de requisitos de software**

**Proyecto: ASPRA Móvil**





Proyecto Integrador 2  
Especificación de requisitos de software

---

## Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
2023	31-08	ASPRA Móvil	Verificado
2023	09-09	ASPRA Móvil	Verificado
2023	27-09	ASPRA Móvil	Verificado
2023	01-10	ASPRA Móvil	Verificado



## Contenido

<a href="#"><u>FICHA DEL DOCUMENTO</u></a>	3
<a href="#"><u>CONTENIDO</u></a>	4
<a href="#"><u>1 INTRODUCCIÓN</u></a>	4
<a href="#"><u>1.1 Propósito</u></a>	4
<a href="#"><u>1.2 Alcance</u></a>	4
<a href="#"><u>1.3 Personal involucrado</u></a>	4
<a href="#"><u>1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas</u></a>	5
<a href="#"><u>1.5 Referencias</u></a>	6
<a href="#"><u>1.6 Resumen</u></a>	6
<a href="#"><u>2 DESCRIPCIÓN GENERAL</u></a>	7
<a href="#"><u>2.1 Perspectiva del producto</u></a>	7
<a href="#"><u>2.2 Características de los usuarios</u></a>	7
<a href="#"><u>2.3 Restricciones</u></a>	7
<a href="#"><u>3 REQUISITOS ESPECÍFICOS</u></a>	8
<a href="#"><u>3.1 Product Backlog</u></a>	8
<a href="#"><u>3.2 Sprints</u></a>	10
<a href="#"><u>3.2.1 Sprint 0</u></a>	10
<a href="#"><u>3.2.2 Sprint 1</u></a>	10
<a href="#"><u>3.3 Activitys</u></a>	11



## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

---

# 1 Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de información para la gestión de procesos y control basándose en las directrices dadas por el estándar IEEE para IRS ANSI/IEEE 830, 1998. Desarrollando formalmente el documento necesario para fomentar el aprendizaje, desarrollo y organización del grupo para poder crear la aplicación ("ASPRA Móvil") en Android la cual sea innovadora y funcional enriqueciendo nuestra experiencia como desarrolladores.

## 1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito dar a conocer el funcionamiento general o, más específicamente, definir las especificaciones funcionales, para el desarrollo de un sistema de información móvil destinado al proyecto ASPRA Móvil que está dirigido tanto a los administradores del negocio (y sus respectivos empleados), como a los clientes del mismo.

## 1.2 Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida al usuario del sistema, que posea conocimientos y el acceso a navegar en Internet, que cumpla con los requisitos de seguridad y esté de acuerdo con los términos y condiciones del Sistema.

## 1.3 Personal involucrado

<b>Nombre</b>	Juan Diego Gonzalez Antoniazzi
<b>Rol</b>	Scrum Master - Tester
<b>Categoría Profesional</b>	Junior
<b>Responsabilidad</b>	Probar funcionalidades y ejecutar pruebas
<b>Información de contacto</b>	Mail: juandi19972008@gmail.com

<b>Nombre</b>	Federico Fabián Bellon
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Junior
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollar colaborativamente el producto
<b>Información de contacto</b>	Mail: federicobellon@gmail.com

<b>Nombre</b>	Alejando Moreno Cabrero
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Junior/Trainee
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollar colaborativamente el producto
<b>Información de contacto</b>	Mail: Morenocabreroalejando@gmail.com



## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

<b>Nombre</b>	Melanie N. Reyes M.
<b>Rol</b>	Desarrolladora
<b>Categoría Profesional</b>	Junior
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollar colaborativamente el producto
<b>Información de contacto</b>	Mail: melanie.reyes.tecnicos2017@gmail.com

<b>Nombre</b>	Fabiana Jazmin Amato
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Junior
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollar colaborativamente el producto
<b>Información de contacto</b>	Mail: proyectos.amato@gmail.com

<b>Nombre</b>	Axel Ezequiel Montivero
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Trainee
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollar colaborativamente el producto
<b>Información de contacto</b>	Mail: ezmant14@gmail.com

<b>Nombre</b>	Nicolas Alberto Mattos
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Junior
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollar colaborativamente el producto
<b>Información de contacto</b>	Mail: nicomattos2014@gmail.com

## 1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

<b>Nombre</b>	<b>Descripción</b>
<b>Usuario</b>	Persona que usará el sistema
<b>SIS-I</b>	Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos
<b>ERS</b>	Especificación de Requisitos Software
<b>RF</b>	Requerimiento Funcional
<b>RNF</b>	Requerimiento No Funcional
<b>FTP</b>	Protocolo de Transferencia de Archivos
<b>Moodle</b>	Aula Virtual
<b>ISPC</b>	Instituto Superior Politécnico Córdoba
<b>TSDWAD</b>	Tecnicatura Superior en Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales
<b>BE</b>	Back-End
<b>FE</b>	Front-End
<b>BBDD</b>	Bases de Datos
<b>GitHub</b>	Donde se aloja proyecto de Git para su trabajo de manera remota
<b>Git</b>	Programa de control de versiones, utilizado para trabajo en grupo de manera eficiente
<b>Header</b>	Parte superior de la estructura de una página web



## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

<b>Login</b>	Lugar del sitio web donde el usuario usa sus credenciales para iniciar sesión
<b>US</b>	Historia de Usuario
<b>TK</b>	Tarea
<b>DB</b>	Base de Datos
<b>DER</b>	Modelo Entidad-Relación
<b>MVC</b>	Modelo-Vista-Controlador
<b>CRUD</b>	Crear-Leer-Actualizar-Borrar
<b>DAO</b>	Organización Autónoma Descentralizada
<b>Java</b>	Lenguaje de programación
<b>Android Studio</b>	Entorno de desarrollo integrado de apps para Android
<b>Django</b>	Framework de desarrollo de código (escrito en Python) que respeta el patrón de diseño conocido como MVC

## 1.5 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

## 1.6 Resumen

En este documento informativo sobre el proyecto se detalla de qué se trata el mismo, como se va llevar a cabo, qué lenguajes se van a utilizar, qué rol y quienes son sus integrantes.

En la introducción se abordan puntos que hacen a la comprensión general del proyecto, su propósito, su objetivo, su área de acción, y conceptos necesarios para la lectura.

A continuación se describen las características y componentes del sitio, así como los roles de desarrolladores y participantes.

Y finalmente, en la sección de requisitos se presenta de forma organizada la serie de pasos técnicos y metodológicos necesarios para cumplir con el objetivo.

Este documento cuenta con 3 (tres) secciones:

- La primera sección describe al producto, su alcance y su funcionalidad.
- La segunda sección se centra en el producto, describiendo su propósito, características de los diferentes usuarios involucrados, lenguajes de codificación utilizados y restricciones del sistema.
- La tercera parte define los requerimientos para el desarrollo del producto y las instancias en las que éstos se irán completando

## 2 Descripción general

### 2.1 Perspectiva del producto

La aplicación “ASPRA Móvil” será un producto diseñado para trabajar en el entorno móvil de Android lo que permitirá su utilización de forma rápida y eficaz, además de ofrecer seguridad y confiabilidad a la hora de realizar adopciones, seguimientos, donaciones y contactar veterinarios. Para este proyecto, nos enfocaremos principalmente en el sistema de adopción.

### 2.2 Características de los usuarios

<b>Tipo de usuario</b>	Entidad protectora de animales
<b>Formación</b>	Cuidado y atención de animales en situación de vulnerabilidad
<b>Actividades</b>	Brindar información, fotos y/o videos sobre los animales rescatados. Realizar seguimiento de reportes de animales extraviados.

<b>Tipo de usuario</b>	Visitante
<b>Formación</b>	Manejo de entorno móvil en Android
<b>Actividades</b>	Ver animales rescatados por la organización. Contactar veterinarios.

<b>Tipo de usuario</b>	Visitante registrado
<b>Formación</b>	Manejo de entorno móvil en Android
<b>Actividades</b>	Realizar seguimiento de los animales rescatados para adoptar y/o realizar una donación a la entidad. Reportar animales perdidos, abandonados o maltratados. Contactar veterinarios.

### 2.3 Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet (puede ser desde el celular y/o computadora).
- Interfaces de usuario intuitivas.
- Funcional en las versiones de Android más comunes.
- Lenguajes y tecnologías en uso: Java, Django, Base de Datos, Git y GitHub.
- La comunicación entre cliente y servidor deberá establecerse a través de protocolos HTTP.
- El uso de la aplicación requiere de conexión a internet
- Consideraciones de seguridad.
- Políticas de la empresa
- Protocolos de comunicación con soporte técnico.
- Los servidores deberán atender consultas concurrentemente.



## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

---

- Disponibilidad de dispositivo móvil para el acceso a la aplicación.

## 3 Requisitos específicos

### 3.1 Product Backlog

- ☐ TK#01 Designar al / a la Scrum Master inicial
- ☐ TK#02 Registrar a cada Miembro en el Repositorio
- ☐ TK#03 Crear documentación IEEE830
- ☐ TK#04 Registrar Reuniones (Meetings)
- ☐ TK#05 Crear el Project estilo Kanban
- ☐ TK#06 Crear Wiki del Proyecto
- ☐ TK#07 Elaborar lista de pendientes de producto (Product Backlog)
- ☐ TK#08 Verificar Script SQL de la Base de Datos
- ☐ TK#09 Diseñar mapa de sitio de la aplicación
- ☐ TK#10 DER (Diagrama de Entidad-Relación)
- ☐ TK#11 Modelo Relacional
- ☐ TK#12 Diagrama de Caso de Uso
- ☐ TK#13 Diagrama de Clases
- ☐ TK#14 Diseñar pantallas de la app en Figma
- ☐ TK#15 Implementación navegabilidad en Android Studio
- ☐ #TK16 Diseño de pantalla principal (Home) en Android Studio
- ☐ #TK17 Diseño de pantalla de "Contacto" en Android Studio
- ☐ #TK18 Diseño de pantalla de inicio de sesión (Login) en Android Studio
- ☐ #TK19 Diseño de pantalla de registro de usuario (Registro) en Android Studio





## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

---

- ☐ #TK20 Diseño de pantalla de reportes (Reporte) en Android Studio
- ☐ #TK21 Integración de Pantallas en Android Studio
- ☐ TK#22 Planificación de Casos de Pruebas
  
- ☐ US#01 Como usuario, quiero reportar animales perdidos o encontrados para contribuir a su rescate.
- ☐ US#02 Como usuario, quiero ver animales perdidos o encontrados.
- ☐ US#03 Como usuario, quiero poder ver la información de una mascota encontrada.
- ☐ US#04 Como usuario, quiero contactarme con el refugio o albergue donde se encuentra la mascota.
- ☐ US#05 Como usuario, quiero registrarme en la aplicación.
- ☐ US#06 Como usuario, quiero poder filtrar las mascotas por especie, edad y ubicación para encontrar una que se ajuste a mis preferencias.
- ☐ US#07 Como usuario, quiero poder ver los detalles de una mascota seleccionada.
- ☐ US#08 Como usuario, quiero seguir el progreso de los animales rescatados mediante la aplicación para estar informado sobre su situación.
- ☐ US#09 Como usuario, quiero poder compartir fotos o videos de los animales rescatados.
- ☐ US#10 Como usuario, quiero crear una cuenta en la aplicación para acceder a todas las funcionalidades..
- ☐ US#11 Como usuario, quiero poder iniciar sesión en la aplicación con mi cuenta registrada para acceder a mi perfil y realizar acciones personalizadas.
- ☐ US#12 Como usuario, quiero poder reportar un animal perdido o abandonado a través de la aplicación, proporcionando detalles como la ubicación, descripción y fotos del animal.
- ☐ US#13 Como usuario, quiero poder marcar un animal como rescatado en la aplicación, una vez que haya sido encontrado.
- ☐ US#14 Como usuario, quiero recibir notificaciones en la aplicación cuando haya actualizaciones sobre los animales que he reportado y/o rescatado.
- ☐ US#15 Como usuario, quiero poder editar mi perfil en la aplicación, para actualizar mi información personal y preferencias de notificación.
- ☐ US#16 Como usuario, quiero cerrar sesión en la aplicación para proteger mi privacidad y seguridad.



## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

- ☐ US#17 Como usuario, quiero poder instalar la aplicación en mi dispositivo Android para acceder a sus funcionalidades.
- ☐ US#18 Como administrador, quiero tener acceso a un panel de administración en la aplicación para gestionar los reportes de animales perdidos y abandonados.
- ☐ US#19 Como usuario, quiero acceder a un enlace que redirija al WhatsApp del dueño del animal desde la aplicación para facilitar el contacto.

## 3.2 Sprints

N° de sprint	00
<b>Sprint Backlog</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Definir requerimientos funcionales para la app a desarrollar (colocarlos en el Product Backlog del Project), a su vez revisar si han cumplimentado todos los requerimientos previos, realizando mejoras del mismo.</li><li>Definir tareas dentro de las Historias de Usuario (GITHUB).</li><li>Plantear Historias de Usuarios y Tareas dependientes de las US para incorporarlas en el repositorio remoto gitHub. (Issues y Milestones).</li></ul>
<b>Responsabilidades</b>	Todo el equipo
<b>Calendario</b>	Fecha Inicio = 28/08/2023 - Fecha de Fin = 05/09/2023
<b>Inconvenientes:</b>	Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint.

N° de sprint	01
<b>Sprint Backlog</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>Crear su propio DER y Modelo relacional para documentar las tablas en la DB.</li><li>Crear un Diagrama de Clases y Casos de Uso para facilitar el modelado en POO.</li><li>Script SQL de la base de datos actualizada con las tablas nuevas.</li><li>Actualizar el repositorio grupal, creando una carpeta dentro de la branch.</li></ul> <p><b><u>Diseño de pantallas de Activity</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Se puede presentar maquetación en Figma y principalmente navegabilidad el Proyecto de Android Studio (paso previo sin funcionalidad).</li><li>Incluir una pantalla para contacto.</li></ul>



## Proyecto Integrador 2

### Especificación de requisitos de software

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Incorporar la navegabilidad de la aplicación completa.</li><li>• Subirla al repo grupal, con GIT , en una branch por desarrollador para que cada uno tenga una copia. Luego crear una branch feature, para realizar nuestros cambios que no se encuentran aún en condiciones de incorporarse a la branch develop.</li><li>• La branch “MAIN” o “MASTER” es la que suele usarse para mantener las versiones estables (productivas) de nuestros proyectos. Listas para salir a producción (Aquí deben dejar las versiones al cierre del SPRINT).</li><li>• Pueden activar en GitHub la opción WIKI para reflejar avances individuales y de equipo.</li></ul>
<b>Responsabilidades</b>	Todo el equipo
<b>Calendario</b>	Fecha Inicio = 25/09/2023 - Fecha de Fin = 01/10/2023
<b>Inconvenientes:</b>	Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint.

### 3.3 Activitys