
Especificación de requisitos de software

Proyecto: ASPRA Móvil



2023



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



Contenido

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



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

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

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

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



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

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

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

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

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

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

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



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

Header	Parte superior de la estructura de una página web
Login	Lugar del sitio web donde el usuario usa sus credenciales para iniciar sesión
US	Historia de Usuario
TK	Tarea
DB	Base de Datos
DER	Modelo Entidad-Relación
MVC	Modelo-Vista-Controlador
CRUD	Crear-Leer-Actualizar-Borrar
DAO	Organización Autónoma Descentralizada
Java	Lenguaje de programación
Android Studio	Entorno de desarrollo integrado de apps para Android
Django	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

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

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

Tipo de usuario	Visitante registrado
Formación	Manejo de entorno móvil en Android
Actividades	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



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

- Protocolos de comunicación con soporte técnico.
- Los servidores deberán atender consultas concurrentemente.
- 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 sesion (Login) en Android Studio



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

- ☐ #TK19 Diseño de pantalla de registro de usuario (Registro) en Android Studio
- ☐ #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.

- ☐ 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
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> 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. Definir tareas dentro de las Historias de Usuario (GITHUB). Plantear Historias de Usuarios y Tareas dependientes de las US para incorporarlas en el repositorio remoto gitHub. (Issues y Milestones).
Responsabilidades	Todo el equipo
Calendario	Fecha Inicio = 28/08/2023 - Fecha de Fin = 05/09/2023
Inconvenientes:	Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint.

N° de sprint	01
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> Crear su propio DER y Modelo relacional para documentar las tablas en la DB. Crear un Diagrama de Clases y Casos de Uso para facilitar el modelado en POO. Script SQL de la base de datos actualizada con las tablas nuevas. Actualizar el repositorio grupal, creando una carpeta dentro de la branch. <p><i>Diseño de pantallas de Activity</i></p>



Proyecto Integrador 2

Especificación de requisitos de software

	<ul style="list-style-type: none">• Se puede presentar maqueta en Figma y principalmente navegabilidad el Proyecto de Android Studio (paso previo sin funcionalidad).<ul style="list-style-type: none">• Incluir una pantalla para contacto.• Incorporar la navegabilidad de la aplicación completa.• 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.• 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).<ul style="list-style-type: none">• Pueden activar en GitHub la opción WIKI para reflejar avances individuales y de equipo.
Responsabilidades	Todo el equipo
Calendario	Fecha Inicio = 25/09/2023 - Fecha de Fin = 29/09/2023
Inconvenientes:	