

Especificacion de requisitos de software



Proyecto: integración de ASPRA Móvil y ASPRA Web

Autores del proyecto:

Juan Diego Gonzalez Antoniazzi
Alejando Moreno Cabrero
Melanie N. Reyes M.
Fabiana Jazmin Amato
Axel Ezequiel Montivero
Nicolas Alberto Mattos

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.	Descripción de cambio realizado
2024	18-04	Todo el equipo	Verificado	Creación del documento IEEE830
2024	24-04	Melanie Reyes	Verificado	Actualización de la carátula y del contenido del documento IEEE830
2024	27-04	Axel Ezequiel Montivero	Verificado	Creación de US#01 y redirección a la misma en el repositorio.
2024	27-04	Nicolás Mattos	Verificado	Creación de US#02, US#03 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	28-04	Axel Ezequiel Montivero	Verificado	Creación de US#04, TK#02 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	28-04	Fabiana Jazmín Amato	Verificado	Creación de US#05, US#06, US#07, TK#03, TK#04 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	28-04	Nicolás Mattos	Verificado	Creación de US#08, TK#05 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	28-04	Melanie Reyes	Verificado	Creación de US#09, US#10, US#12, US#13, TK#08, TK#09 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	28-04	Juan Diego González Antoniazzi	Verificado	Creación de US#11, US#14, TK#06, TK#07 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	28-04	Alejandro Moreno Cabrero	Verificado	Creación de US#15, US#16 y redirección a las mismas en el repositorio.
2024	03-05	Juan Diego González Antoniazzi	Verificado	Correcciones ortográficas y gramaticales, verificaciones de las creaciones de las US y TK del equipo, creación de la tabla del Sprint 1
2024	06-05	Nicolás Mattos Juan Diego González Antoniazzi	Verificado	Creación de US#17, TK#13, TK#14, TK#15, TK#16, TK#17, TK#18, TK#19 y redirección a las mismas en el repositorio.

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	3
1.1 Propósito	3
1.2 Alcance	3
1.3 Personal involucrado	3
1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas	4
1.5 Referencias	5
1.6 Resumen	5
2 DESCRIPCIÓN GENERAL	6
2.1 Perspectiva del producto	6
2.2 Características de los usuarios	6
2.3 Restricciones	7
3 Requisitos específicos	7
3.1 Requerimientos Funcionales y No Funcionales	7
3.1.1 <i>Requerimientos Funcionales (RF)</i>	7
3.1.2 <i>Requerimientos No Funcionales (RNF)</i>	8
3.2 Product Backlog	9
3.2.1 <i>Tasks (Tareas)</i>	9
3.2.2 <i>User Stories (Historias de Usuario)</i>	10
3.3 Sprints	11
3.3.1 <i>Sprint 0</i>	11
3.3.2 <i>Sprint 1</i>	12

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 de manera integrada la aplicación y la página web (“ASPRA Móvil y Web”) en Android la cual sea innovadora y funcional enriqueciendo nuestra experiencia como desarrolladores.

La necesidad por la cual llevamos a cabo este proyecto, fue que muchos animales son abandonados o maltratados, y frente a esta problemática, el hecho de poder reportarlos en la app o en la web es de gran utilidad para poder ayudarlos; ya que el objetivo principal de este proyecto es ayudar y proteger a los animales con el objetivo de que puedan ser adoptados.

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 y ASPRA web 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 González Antoniazzi
Rol	Scrum Master - Tester
Categoría Profesional	Junior
Responsabilidad	Desarrollar colaborativamente el producto, probar funcionalidades y ejecutar pruebas
Información de contacto	Mail: juandi19972008@gmail.com

Nombre	Alejandro Moreno Cabrero
Rol	Desarrollador
Categoría Profesional	Junior/Trainee

Responsabilidad	Desarrollar colaborativamente el producto
Información de contacto	Mail: Morenocabreroalejandro@gmail.com

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 Jazmín Amato
Rol	Desarrolladora
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
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 a llevar a cabo, qué lenguajes se van a utilizar, qué rol y quiénes 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.

La aplicación “ASPRA Web” será un producto diseñado para trabajar en entornos WEB, lo que permitirá su utilización de forma rápida y eficaz, además cuenta con las funcionalidades para que los usuarios puedan adoptar, hacer seguimiento, donar y contactar veterinarios. Para este proyecto, nos enfocaremos en el sistema de adopción.

La idea es integrar ambos productos y hacerles algunas mejoras a ambos.

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 y de la página web requiere de conexión a internet
- Consideraciones de seguridad.
- Políticas de la empresa
- 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 Requerimientos Funcionales y No Funcionales

3.1.1 Requerimientos Funcionales (RF)

Identificación Requerimiento	Nombre del Requerimiento	Características	Descripción	Prioridad
RF#01	Registrar Usuario	Permite a los usuarios registrarse en la aplicación	Los usuarios deben poder crear una cuenta proporcionando su información personal	Alta

RF#02	<i>Iniciar Sesión de Usuario</i>	<i>Los usuarios deben poder iniciar sesión con sus cuentas registradas</i>	<i>Los usuarios deben poder acceder a sus perfiles y realizar acciones personalizadas después de iniciar sesión</i>	<i>Alta</i>
RF#03	<i>Cerrar Sesión de Usuario</i>	<i>Los usuarios deben poder cerrar sesión en la aplicación y en la web</i>	<i>Los usuarios deben poder proteger su privacidad y seguridad al cerrar sesión en la aplicación y en la web</i>	<i>Media</i>
RF#04	<i>Reportar animales abandonados o maltratados</i>	<i>El usuario puede reportar animales abandonados o maltratados a través de la aplicación y de la web</i>	<i>Los usuarios se les debe permitir contribuir al rescate de animales informando sobre mascotas abandonadas o maltratadas y proporcionando detalles como ubicación, descripción y fotografías</i>	<i>Alta</i>
RF#05	<i>Instalación en Dispositivos Android</i>	<i>La aplicación debe estar disponible para instalación en dispositivos Android</i>	<i>La aplicación debe ser accesible para usuarios de dispositivos Android a través de la tienda de aplicaciones</i>	<i>Alta</i>
RF#06	<i>Contactar Refugio/Albergue</i>	<i>Los usuarios deben poder contactar al refugio o albergue donde se encuentra la mascota</i>	<i>Los usuarios deben tener la capacidad de comunicarse con el refugio o albergue para obtener más información sobre una mascota</i>	<i>Media</i>

3.1.2 Requerimientos No Funcionales (RNF)

Identificación Requerimiento	Nombre del Requerimiento	Características	Descripción	Prioridad
RNF#01	<i>Compatibilidad con Android</i>	<i>La aplicación debe ser compatible con una amplia variedad de</i>	<i>La aplicación debe funcionar de manera consistente en diferentes modelos y</i>	<i>Alta</i>

		<i>dispositivos Android.</i>	<i>versiones de dispositivos Android</i>	
<i>RNF#02</i>	<i>Seguridad de Datos</i>	<i>Los datos de los usuarios y de los animales deben estar protegidos contra accesos no autorizados</i>	<i>La seguridad de los datos es esencial para proteger la información confidencial de los usuarios y los detalles de los animales</i>	<i>Alta</i>
<i>RNF#03</i>	<i>Disponibilidad</i>	<i>La aplicación debe estar disponible las 24 horas y los 7 días de la semana</i>	<i>La aplicación debe estar disponible en todo momento para garantizar que los usuarios puedan acceder cuando lo necesiten</i>	<i>Alta</i>
<i>RNF#04</i>	<i>Usabilidad</i>	<i>La aplicación y la web deben ser intuitivas y fáciles de usar</i>	<i>La usabilidad es clave para asegurar que los usuarios puedan utilizar la aplicación y la web de manera eficiente</i>	<i>Alta</i>
<i>RNF#05</i>	<i>Escalabilidad</i>	<i>La aplicación debe ser escalable para acomodar un crecimiento en el número de usuarios y datos</i>	<i>La aplicación debe estar preparada para manejar un aumento en la demanda y el volumen de información</i>	<i>Alta</i>

3.2 Product Backlog

3.2.1 Tasks (Tareas)

- ☐ TK#01 Configurar la organización y repositorio en GitHub
- ☐ TK#02 Crear Historias de Usuarios
- ☐ TK#03 Crear las Milestone por Sprints
- ☐ TK#04 Esquematizar el Proyecto Web (Mapa de Sitio)
- ☐ TK#05 Definir la estructura de páginas en la Wiki
- ☐ TK#06 Crear Proyecto Estilo Kanban en GitHub

- ☐ TK#07 Registrar las ceremonias
- ☐ TK#08 Evaluar Contenido y Distribución de la app web
- ☐ TK#09 Evaluar Contenido y Distribución de la app móvil
- ☐ TK#10 Definir roles de equipo Scrum
- ☐ TK#11 Documentar los roles en Wiki del Proyecto
- ☐ TK#12 Crear el documento IEEE830 del proyecto
- ☐ TK#13 Actualizar diseño de Home
- ☐ TK#14 Actualizar diseño de Contacto
- ☐ TK#15 Actualizar diseño de Nosotros
- ☐ TK#16 Actualizar diseño de Veterinarios
- ☐ TK#17 Actualizar diseño de Donaciones
- ☐ TK#18 Actualizar diseño de Header
- ☐ TK#19 Actualizar diseño de Footer

3.2.2 User Stories (Historias de Usuario)

- ☐ US#01 Como usuario de la app web quiero poder descargar ASPRA Móvil para reportar animales desde mi celular.
- ☐ US#02 Como usuario de la app web quiero poder donar para apoyar/aportar a ASPRA.
- ☐ US#03 Como equipo de desarrollo queremos poder conectarnos al repositorio de la organización en GitHub para acceder al código y colaborar en el proyecto.
- ☐ US#04 Como equipo de desarrollo queremos poder agregar Issues como US (Historias de Usuarios) para definir las tareas que se deben realizar en el proyecto
- ☐ US#05 Como equipo de desarrollo queremos establecer milestones y/o hitos para cada Sprint, con fecha de inicio y fin para organizar el trabajo de manera eficiente
- ☐ US#06 Como equipo de desarrollo queremos contar con un registro de las actividades para el seguimiento del proyecto

- ☐ US#07 Como equipo de desarrollo queremos establecer una nomenclatura coherente para las Issues del proyecto para facilitar el seguimiento e identificación de las TK (tareas)
- ☐ US#08 Como equipo de desarrollo queremos crear una Wiki con el registro de ceremonias por Sprint y novedades del equipo para que el PO (Product Owner) lleve un cronograma de avances del equipo
- ☐ US#09 Como Usuario Quiero una interfaz sencilla Para navegar cómodamente
- ☐ US#10 Como Asociación Quiero poder ofrecer beneficios Para mis usuarios
- ☐ US#11 Como equipo de desarrollo queremos tener presente el mapa de sitio actualizado para poder realizar las mejoras y agregados correspondientes
- ☐ US#12 Como Desarrollador/a Quiero corregir y/o actualizar Para las aplicaciones de ASPRA
- ☐ US#13 Como usuario Quiero inscribirme en un programa de voluntariado Para ayudar/apoyar a ASPRA en su labor
- ☐ US#14 Como equipo de desarrollo queremos implementar el uso de un tablero tipo Kanban para gestionar el Backlog de producto, las tareas pendientes, en proceso y completadas para poder visualizar el flujo de trabajo del proyecto
- ☐ US#15 Como Usuario de la app web quiero que se muestre un apartado sobre ASPRA Móvil para tener más conocimiento de esta y sus funciones
- ☐ US#16 Como Usuario de la app web quiero que se muestre un apartado sobre ASPRA Móvil para tener más conocimiento de la misma y sus funciones
- ☐ US#17 Como equipo de desarrollo queremos actualizar el diseño general de la web para que sea más moderno, atractivo y acorde a las tendencias actuales, para mejorar la experiencia del usuario y pueda encontrar la información que necesito de manera rápida y sencilla

3.3 Sprints

3.3.1 Sprint 0

Nº de sprint	00
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> • US#03 Como equipo de desarrollo queremos poder conectarnos al repositorio de la organización en GitHub para acceder al código y colaborar en el proyecto • US#04 Como equipo de desarrollo queremos poder agregar Issues como US (Historias de Usuarios) para definir las tareas que se deben realizar en el proyecto

	<ul style="list-style-type: none"> • US#05 Como equipo de desarrollo queremos establecer milestones y/o hitos para cada Sprint, con fecha de inicio y fin para organizar el trabajo de manera eficiente • US#06 Como equipo de desarrollo queremos contar con un registro de las actividades para el seguimiento del proyecto • US#07 Como equipo de desarrollo queremos establecer una nomenclatura coherente para las Issues del proyecto para facilitar el seguimiento e identificación de las TK (tareas) • US#08 Como equipo de desarrollo queremos crear una Wiki con el registro de ceremonias por Sprint y novedades del equipo para que el PO (Product Owner) lleve un cronograma de avances del equipo • US#11 Como equipo de desarrollo queremos tener presente el mapa de sitio actualizado para poder realizar las mejoras y agregados correspondientes • US#14 Como equipo de desarrollo queremos implementar el uso de un tablero tipo Kanban para gestionar el Backlog de producto, las tareas pendientes, en proceso y completadas para poder visualizar el flujo de trabajo del proyecto • TK#01 Configurar la organización y repositorio en GitHub • TK#02 Crear historias de usuarios • TK#03 Crear las Milestone por Sprints • TK#04 Esquematizar el Proyecto Web (Mapa de Sitio) • TK#05 Definir la estructura de páginas en la Wiki • TK#06 Crear Proyecto Estilo Kanban en GitHub • TK#07 Registrar las ceremonias • TK#08 Evaluar Contenido y Distribución de la app web • TK#10 Definir roles de equipo Scrum • TK#11 Documentar los roles en Wiki del Proyecto • TK#12 Crear el documento IEEE830 del proyecto
Responsabilidades	Todo el equipo
Calendario	<p>Fecha Inicio = Miércoles 17/04/2024</p> <p>- Fecha de Fin = Domingo 28/04/2024</p>
Inconvenientes:	Sin inconvenientes para la realización de dicho Sprint.

3.3.2 Sprint 1

N° de sprint	00
	<ul style="list-style-type: none"> • <u>US#17 Como equipo de desarrollo queremos actualizar el diseño general de la web para que sea más moderno, atractivo y acorde a las tendencias actuales, para mejorar la experiencia</u>

Sprint Backlog	<p>del usuario y pueda encontrar la información que necesito de manera rápida y sencilla</p> <ul style="list-style-type: none"> • TK#13 Actualizar diseño de Home • TK#14 Actualizar diseño de Contacto • TK#15 Actualizar diseño de Nosotros • TK#16 Actualizar diseño de Veterinarios • TK#17 Actualizar diseño de Donaciones • TK#18 Actualizar diseño de Header • TK#19 Actualizar diseño de Footer
Responsabilidades	Todo el equipo
Calendario	<p>Fecha Inicio = Lunes 29/04/2024 - Fecha de Fin = Miércoles 15/05/2024</p>
Inconvenientes:	