
Especificación de requisitos de software

**Proyecto:
Librería Virtual
Grupo 47**

Instrucciones para el uso de este formato

Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.

Está basado y es conforme con el estándar IEEE Std 830-1998.

Los textos en color azul son indicaciones que deben eliminarse y, en su caso, sustituirse por los contenidos descritos en cada apartado.

Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
SEP 2022	01	Juan Manuel Sanchez Fin Fiorella Cristina Melgarejo Franco Agustin Trivini De Elejalde Andrea Inés Reyna Alejandro Celen Gonzalo Jesús Ezequiel Cuello Nicolas Angel Emiliano Gaitan Pamela Suarez	

Contenido

<u>FICHA DEL DOCUMENTO</u>	3
<u>CONTENIDO</u>	4
1 <u>INTRODUCCIÓN</u>	6
<u>1.1 Propósito</u>	6
<u>1.2 Alcance</u>	6
<u>1.3 Personal involucrado</u>	6
<u>1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas</u>	7
<u>1.5 Referencias</u>	7
<u>1.6 Resumen</u>	7
2 <u>DESCRIPCIÓN GENERAL</u>	7
<u>2.1 Perspectiva del producto</u>	7
<u>2.3 Características de los usuarios</u>	8
<u>2.4 Restricciones</u>	9
3 <u>REQUISITOS ESPECÍFICOS</u>	9
<u>3.2 Product Backlog</u>	17
<u>3.2.1 Product Backlog</u>	17
<u>3.3 Sprints</u>	19
<u>3.3.1 Sprint 1</u>	19
<u>3.3.2 Spint 2</u>	20

1 Introducción

Nuestro proyecto se basa en un portal de gestión de venta de libros online que muestra los libros por título o portada, como también permite navegar libros por categorías, autores o editoriales. Contiene también un buscador avanzado con el uso de filtros, una sección de novedades, de más vendidos, de redes sociales y un formulario de contacto. De esta manera brindamos un portal claro y de fácil acceso para todo tipo de usuarios.

1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no funcionales para desarrollar un sistema de información web que permita a una librería gestionar la venta y envío de libros online, y a una persona encontrar un libro deseado, comprarlo y recibirlo en su domicilio.

1.2 Alcance

La Librería Virtual es un sistema que se encarga de digitalizar el negocio de las librerías físicas, facilitando el acceso a los usuarios para la compra online de libros, entregando información de los libros, novedades, ofertas y descuentos.

1.3 Personal involucrado

Nombre	Juan Manuel Sanchez Fin
Rol	Product Owner
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Nexo entre Stakeholders y DevTeam
Información de contacto	jmsanchezfin@gmail.com

Nombre	Andrea Inés Reyna
Rol	ScrumMaster
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Líder del equipo de desarrollo Ejecuta los sprints
Información de contacto	andree.reyna@gmail.com

Nombre	Fiorella Cristina Melgarejo
Rol	Developer
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Diseño Frontend
Información de contacto	fiore9713@gmail.com

Nombre	Franco Agustin Trivini De Elejalde
Rol	Developer
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Diseño Backend
Información de contacto	frandeelejalde@gmail.com

Nombre	Alejandro Celen
Rol	Developer
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Diseño Base de Datos
Información de contacto	alecelen571@gmail.com

Nombre	Gonzalo Jesús Ezequiel Cuello
Rol	QA Testing
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Analista de calidad del producto
Información de contacto	ecuello19@gmail.com

Nombre	Nicolas Angel Emiliano Gaitan
Rol	UX/UI Designer
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Responsable de Experiencia de Usuario
Información de contacto	nicolasgaitan899@gmail.com

Nombre	Pamela Suarez
Rol	UX/UI Designer
Categoría Profesional	Full Stack Developer
Responsabilidad	Responsable de Diseño de Interfaz
Información de contacto	pamelakusha@gmail.com

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
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
PWA	Aplicación Web Progresiva
Moodle	Aula Virtual

1.5 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.6 Resumen

Este proyecto proporcionará un sistema que se podrá implementar de una manera rápida y sencilla, pudiendo así transformar un negocio físico en una tienda online.

Los usuarios encontrarán en esta plataforma una manera sencilla de comprar online sus libros y recibirlos en la comodidad de su hogar. En tanto que las empresas logran una rápida implementación, siendo compatible tanto con una pequeña tienda como en una gran cadena.

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

El producto diseñado está hecho para trabajar en entornos WEB, lo que permitirá a todo tipo de usuario iniciar una búsqueda sobre un libro cualquiera que sea, desplegar su información y también poder adquirir dicho libro y a que precio. También se podrá utilizar cómo una PWA.

2.2 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Vendedor
Formación	Basica
Actividades	Control y manejo del sistema en general. Conocimiento del producto que publica, manejo básico de computación.

Tipo de usuario	Visitante
Formación	Manejo de entornos web
Actividades	Busca libros e indaga información. Compra, paga y recibe en un domicilio la compra.

2.3 Restricciones

- Esta interfaz debe ser utilizada con Internet.
- Podrá ser accedido desde computadoras, cómo también desde celulares y tablets (responsive design)
- Tecnologías a utilizar: HTML5 y CSS3, Bootstrap, WordPress, Python, JavaScript, MySQL
- El sistema deberá tener un diseño e implementación sencilla, independiente de la plataforma o del lenguaje de programación.
- Metodología de desarrollo: Metodología Agile y Scrum

3 Requisitos específicos

- La web debe contar con un panel para que el administrador pueda subir los libros (con su título y subtítulo, autor, editorial, portada, categoría, precio, reseña, sección de comentarios de usuario, y detalles como cantidad de páginas, peso, formato, año de edición, idioma, ISBN)
- un formulario para que el usuario se registre (correo electrónico, nombre y apellido, contraseña)
- un panel para que el usuario registre datos adicionales (fecha de nacimiento, sexo, documento de identidad), direcciones de entrega (provincia, localidad, nombre y apellido de destinatario, calle, número, piso, depto, prefijo telefónico, número de teléfono, código postal), dirección de facturación provincia, localidad, nombre y apellido de destinatario, calle, número, piso, depto, prefijo telefónico, número de teléfono, código postal).
- una barra de búsqueda rápida
- una sección de novedades
- una sección de más vendidos
- un formulario de contacto
- una sección de redes sociales
- un carrito de compras
- una pasarela de pagos
- un panel para que el usuario realice el seguimiento de las compras
- un panel para que el administrador realice el seguimiento de los cobros y las ventas
- una sección para que el administrador agregue las facturas y los números de tracking de los envíos

Sprints.

N° de sprint	00
Sprint Backlog	1.- Requerimientos IEEE380 - subirlo en una carpeta de GitHub en la rama main 2.- Historias de los Usuarios y Tareas Dependientes de las Historias - #US01, #US02, etc - #TK02, #TK02, etc - Idear Mapa del sitio 3.- Crear Project y pasarlas al product backlog 4.- Agregar a la Wiki los registros del Sprint
Responsabilidades	Identificamos y definimos los requerimientos Planteamos las Historias de Usuarios y las Tareas Creamos el Product Backlog Documentamos en la Wiki las meetings y los Sprint Completamos y subimos el documento IEEE380 Retrospectiva del Sprint
Calendario	Fecha Inicio = 17/09/2022 - Fecha de Fin = 03/10/2022
Inconvenientes: Es difícil trabajar bajo Scrum informalmente. Primera vez para todos que debemos trabajar en un proyecto de forma grupal, con Scrum y documentando el proceso. Dejamos las Task / Issues para el próximo Sprint	

N° de sprint	01
Sprint Backlog	1.- Estructura HTML, semántica y estilos CSS. Links funcionales. Diseño Responsive y utilización de Bootstrap. Presentación del proyecto, quienes somos y contacto. 2.- Modelo de ER, Relacional, Casos de Uso y Clases. 3.- Abstracción y modularización patrón MVC.
Responsabilidades	Creamos la estructura de HTML con semántica, estilos CSS, usando Bootstrap y diseño Responsive. Creamos los modelos de entidad relación y relacionales de la base de datos. Creamos los modelos en UML de Casos de Uso y Clases. Generamos la estructura MVC modularizado y abstrayendo las clases.
Calendario	Fecha Inicio = 03/10/2022 - Fecha de Fin = 17/10/2022
Inconvenientes: No tuvimos respuesta alguna del tutor en nuestro foro privado. Hace falta consignas más claras y precisas, y sobre todo respuestas más rápidas. Los sprint son cortos y las dudas no se aclaran. Se dijo que sólo se debía crear tres html y después otra cosa.	

N° de sprint	02
Sprint Backlog	
Responsabilidades	
Calendario	
Inconvenientes:	