

# DOCUMENTO DE ALCANCE

**[RetroVault]**  
**Cristian Suárez Melian**

[RV\_2025]. [RetroVault]  
[App\_v1.0]. [Aplicación Web de Coleccionismo ]

Nombre del fichero:	DAW_PRW_[RV_2025]_UT01.1. Documento de alcance.odt
Fecha de esta versión:	17/02/2026

## Historial de revisiones

Fecha	Descripción	Autor
[21/12/2025]	[Creación del documento de alcance]	[Cristian Suárez Melian]
[17/02/2025]	[Eliminación de IA mediante python]	[Cristian Suárez Melian]

## ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN.....	4
2 REQUISITOS DE USUARIO.....	4
2.1 Necesidad del negocio.....	4
2.2 Objetivos del negocio y del proyecto.....	4
2.3 Perfil de usuarios potenciales.....	5
2.4 Requisitos No Funcionales(RNF).....	5
3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA.....	6
4 CRITERIOS DE ACEPTACIÓN Y PLANIFICACIÓN.....	7
4.1 Criterios de aceptación.....	7

# 1 INTRODUCCIÓN

El presente documento, tiene como finalidad establecer las especificaciones funcionales, técnicas y operativas para el desarrollo del software "RetroVault". Este documento actúa como acuerdo formal entre el cliente solicitante y el equipo de desarrollo, definiendo los límites del proyecto y los entregables esperados.

La solicitud parte de la necesidad estratégica de lanzar al mercado una plataforma SaaS (Software as a Service) que modernice la gestión de colecciones de videojuegos. El documento está dirigido a los Stakeholders, Jefes de Proyecto y al Equipo de Ingeniería, con el objetivo de asegurar que la solución final cumpla con los estándares de calidad y funcionalidad requeridos para competir en el sector del ocio digital y el coleccionismo.

## 2 REQUISITOS DE USUARIO

### 2.1 Necesidad del negocio

El mercado del coleccionismo de videojuegos ha experimentado un crecimiento exponencial, pero las herramientas actuales de gestión (hojas de cálculo o bases de datos manuales) presentan barreras de entrada significativas para el usuario. Se han detectado las siguientes carencias que justifican la inversión en este desarrollo:

1. Fricción en la entrada de datos: Los usuarios abandonan las plataformas existentes debido al tiempo excesivo que requiere introducir manualmente los datos en sus bibliotecas.
2. Falta de retención: Una vez catalogados los juegos, los usuarios carecen de herramientas que les aporten valor añadido, como análisis de gustos o sugerencias de qué jugar, lo que provoca la inactividad de la cuenta.

La empresa requiere una solución que elimine estas barreras mediante la automatización de procesos y potencie el uso continuo de la plataforma mediante algoritmos de recomendación, centralizando la experiencia en un entorno web accesible y seguro.

### 2.2 Objetivos del negocio y del proyecto

El objetivo principal es disponer de un Producto Mínimo Viable funcional de RetroVault que permita la captación y gestión de usuarios.

Los objetivos específicos del proyecto son:

- [Objetivo 1] Proveer una plataforma segura que garantice la privacidad y persistencia de los inventarios digitales de los clientes.
- [Objetivo 2] Desarrollar un sistema de gestión de contenidos personalizado que permita organizar videojuegos por consolas y estados de uso.

- [Objetivo 3] Integrar servicios de reconocimiento de imágenes para permitir la "catalogación en un clic", extrayendo información automáticamente de las fotografías de los productos físicos subidas por el usuario.
- [Objetivo 4] Implementar un motor de inteligencia de negocio que analice las valoraciones del usuario para sugerir productos similares (Cross-selling/Recomendación), aumentando el tiempo de permanencia en la web.
- [Objetivo 5] Desplegar una interfaz moderna y adaptativa que asegure la correcta visualización en dispositivos móviles y de escritorio.

## 2.3 Perfil de usuarios potenciales

La aplicación debe satisfacer las necesidades de los siguientes perfiles de usuario definidos en el estudio de mercado:

### 1. Visitante:

- Descripción: Usuario que llega a la plataforma atraído por la propuesta de valor.
- Contexto: Su interacción se limita a la visualización de la información corporativa y al acceso a las pasarelas de registro y autenticación.

### 2. Usuario Suscriptor:

- Descripción: Usuario registrado con acceso a las herramientas de gestión.
- Contexto: Utiliza la plataforma para digitalizar su inventario. Es el único perfil autorizado para interactuar con los módulos de carga de imágenes y solicitar análisis de recomendaciones personalizados. Gestiona el ciclo de vida de sus videojuegos (Alta, Baja, Modificación).

### 3. Administrador de Plataforma:

- Descripción: Personal interno de la empresa encargado de la supervisión.
- Contexto: Responsable de la gestión de cuentas de usuario, moderación de contenido y mantenimiento de las tablas maestras del sistema (listado de consolas soportadas, géneros, etc.).

## 2.4 Requisitos No Funcionales(RNF)

A diferencia de las funciones específicas, estos requisitos definen los atributos de calidad, rendimiento y restricciones técnicas del sistema:

**RNF-01: Rendimiento y Latencia**

- El tiempo de carga inicial de la página de inicio (Dashboard) no debe superar los 3 segundos bajo condiciones normales de red (4G/Fibra).
- El procesamiento de imágenes por parte del servicio de IA debe retornar los metadatos en un tiempo máximo de 5 segundos por solicitud.

**RNF-02: Seguridad y Privacidad**

- Todas las comunicaciones entre cliente y servidor deben estar encriptadas mediante protocolo HTTPS.
- Las contraseñas de los usuarios no se almacenarán en texto plano, debiendo utilizarse un algoritmo de hash robusto.
- El sistema debe cumplir con los principios básicos del RGPD, permitiendo al usuario la descarga o eliminación de sus datos.

**RNF-03: Disponibilidad**

- El sistema está diseñado para operar como un servicio SaaS con una disponibilidad objetivo del 99% durante el horario comercial estándar.

**RNF-04: Usabilidad y Accesibilidad**

- La interfaz debe ser Responsive (Diseño Adaptativo), ajustándose automáticamente a resoluciones de escritorio, tablets y dispositivos móviles.
- Se seguirán pautas básicas de accesibilidad web para facilitar su uso.

**RNF-05: Escalabilidad**

- La arquitectura Backend (Spring Boot) debe ser modular para permitir la futura adición de nuevos tipos de coleccionables sin reescribir el núcleo del sistema.

### **3 DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA**

RetroVault se define como una plataforma web de gestión de activos digitales. El sistema deberá estar construido sobre una arquitectura robusta y escalable (Backend en Java Spring Boot) capaz de comunicarse con microservicios de procesamiento de datos

El sistema se estructura en los siguientes módulos funcionales:

#### **1. Módulo de Acceso y Seguridad**

- Gestión de sesiones, encriptación de credenciales y protección de rutas privadas.
- Punto de entrada para Visitantes (Landing Page y Login).

## 2. Módulo de "Bóveda Virtual" (Dashboard)

- Interfaz principal del Cliente. Visualización jerárquica de la colección: Usuario -> Consolas -> Juegos.
- Permite la navegación fluida entre las diferentes plataformas coleccionadas.

## 3. Módulo de Inventariado Inteligente

- Alta Manual: Formulario estándar para la introducción de datos.
- Alta Automatizada: Interfaz de carga de imágenes conectada al servicio de visión artificial. El sistema debe procesar la imagen y devolver los campos (Título, Año, Género) cumplimentados para su validación.

## 4. Módulo de Consultoría de Ocio (Recomendador)

- Interfaz donde el usuario solicita sugerencias. El sistema procesa el historial de valoraciones y devuelve un listado de títulos afines no presentes en la biblioteca actual.

## 5. Módulo de Administración

- Panel de control (Back-office) para la gestión de usuarios y supervisión del estado del sistema.

# 4 CRITERIOS DE ACEPTACIÓN Y PLANIFICACIÓN

## 4.1 Criterios de aceptación

Para dar por finalizado el contrato de desarrollo y proceder a la aceptación del software, el producto entregado debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Seguridad: El sistema debe impedir el acceso a datos de otros usuarios. Un usuario solo puede ver y editar su propia colección.
2. Integridad de Datos: Las operaciones de creación, lectura, actualización y borrado de consolas y juegos deben reflejarse correctamente en la base de datos relacional sin generar inconsistencias.
3. Eficacia del Reconocimiento: La funcionalidad de "Scan" debe ser capaz de identificar correctamente la carátula de un videojuego estándar y poblar el formulario de alta en menos de 5 segundos.
4. Lógica de Recomendación: El motor de recomendaciones debe ser capaz de generar sugerencias coherentes basadas en los datos de entrada proporcionados por el usuario (historial de juegos valorados).

5. **Experiencia de Usuario:** La interfaz debe ser completamente funcional en los navegadores web compatibles con los estándares HTML5, CSS3 y ES6+ en sus versiones estables actuales (Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge y Safari), garantizando la compatibilidad.
6. **Notificaciones:** El sistema deberá enviar automáticamente un correo electrónico de bienvenida y confirmación al usuario tras completar exitosamente el proceso de registro.