|  |
| --- |
|  |

**Especificación de requisitos de software**

**Proyecto:**

**Phoenix**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | 18 de mayo del 2024 |

.

**Ficha del documento**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Verificado dep. Calidad.** |
| 18/05/2024 | 1.0 | Stefanny Nikoll Hidalgo Urrea | Josue Audor |

*Tabla de contenido*

[Contenido 5](#_heading=h.1fob9te)

[1 Marco](#_heading=h.3znysh7) conceptual y organizativo 5

[1.1 Introduc](#_heading=h.2et92p0)ción 5

[1.2](#_heading=h.tyjcwt) Abstract 5

[1.3 Resumen](#_heading=h.3dy6vkm)

[1.](#_heading=h.3dy6vkm)4 [Planteamiento del problema 5](#_heading=h.3dy6vkm)

[1.5](#_heading=h.1t3h5sf) Propósito 6

[1.](#_heading=h.4d34og8)6 [Justificación 6](#_heading=h.4d34og8)

[1.](#_heading=h.3rdcrjn)7 [O](#_heading=h.3rdcrjn)bjetivo General 7

[1.](#_heading=h.lnxbz9)8 [Alcance 7](#_heading=h.lnxbz9)

[1.](#_heading=h.1ksv4uv)9 [Personal Involucrado 8](#_heading=h.1ksv4uv)

[1.](#_heading=h.44sinio)10 [Definiciones, acr](#_heading=h.44sinio)ónimos y abreviaturas

[1.](#_heading=h.44sinio)11 [Referencias](#_heading=h.44sinio)

[2](#_heading=h.z337ya) Descripción general 8

[2.1](#_heading=h.1y810tw) Perspectiva del producto 8

[2.2](#_heading=h.2xcytpi) Características de los usuarios 8

[2.3](#_heading=h.3whwml4) Restricciones 9

[2.4](#_heading=h.qsh70q) Suposiciones y dependencias 9

[3](#_heading=h.3as4poj) Requisitos específicos 10

[3.1](#_heading=h.1pxezwc) Requisitos comunes de las interfaces 10

[3.2](#_heading=h.49x2ik5) Requerimientos Funcionales 10

[3.3](#_heading=h.2p2csry) Requerimientos No Funcionales 34

[4](#_heading=h.147n2zr) Requisitos por casos de usos 41

[4.1](#_heading=h.3o7alnk) Diagrama UML de casos uso 41

[4.2](#_heading=h.23ckvvd) Caracterización de casos de uso 42

1. **Introducción**

Desarrollar un software para tienda virtual de beats que permita a los usuarios comprar y descargar productos de alta calidad, además de ofrecer una experiencia de usuario personalizada y permitir la comunicación con el productor para solicitar servicios personalizados. El objetivo general es crear una plataforma de alta calidad y fácil de usar que se distinga de la competencia y promueva la marca de la tienda de manera efectiva, a la vez que se cumple con las expectativas y necesidades de los usuarios.

La finalidad o propósito del proyecto y este documento, es crear una página web de ventas de beats o instrumentales musicales en línea, fácil y accesible requiriendo la creación de usuarios por correos electrónicos existentes, limitando a los usuarios a acceder, visualizar los productos, y si lo desean, la posibilidad de comprar de 1 a muchos o ninguno.

* 1. **Planteamiento del problema**

Al reunirnos con nuestro cliente, pudimos entender su necesidad. Nuestro cliente necesita en sus propias palabras, un lugar dónde vender sus temas musicales personales y bts que crea para aquellos que los necesiten o les guste. Teniendo su declaración clara, el problema de nuestro cliente es su necesidad de tener una página web propia, la cual compita en el mercado musical brindando apoyo de la elaboración de instrumentales completas o fragmentos de estas, dejando un audio corto menor a 30 segundos (seg), con el cual los posibles compradores escuchen los bts creado por nuestro cliente y puedan comprar los que necesiten o les guste, a propósito, la página no solo buscará vender bts, también nuestro cliente requiere que nuestro proyecto acerca de la página web, sea capaz de vender sus propias canciones, esto con un total de 2 objetivos:

* Patrocinarse así mismo con sus propias canciones mostradas en la página.
* Incentivar la compra de dichas canciones por licencia de autor parcial o completa.
  1. Licencia de autor parcial: Los compradores en la página web tendrían acceso a dichos bts o canciones creadas y puestas a la venta por nuestro cliente, con la condición de tener participación en los créditos en caso de un uso profesional, esto según las normas de derechos de autor.
  2. Licencia de autor completa: Los compradores en la página web tendrían acceso a dichos bts o canciones creadas y puestas a la venta por nuestro cliente, dicha compra vendría con un uso libre y propio de los compradores y nuestro cliente entregaría los derechos de autor del material vendido.
  3. **Propósito**

Desarrollar un software para tienda virtual de beats que permita a los usuarios comprar y descargar productos de alta calidad, además de ofrecer una experiencia de usuario personalizada y permitir la comunicación con el productor para solicitar servicios personalizados. El objetivo general es crear una plataforma de alta calidad y fácil de usar que se distinga de la competencia y promueva la marca de la tienda de manera efectiva, a la vez que se cumple con las expectativas y necesidades de los usuarios.

* 1. **Justificación**

Crea tu tienda virtual de beats personalizada y ofrece una experiencia única a productores y compradores. Si bien existen plataformas establecidas como Beatstars y Soundclick, estas plataformas ofrecen una experiencia limitada y genérica para los productores y compradores. Esta plataforma ofrecerá a los compradores una experiencia más personalizada al permitir una comunicación directa y fácil con el productor para solicitar servicios personalizados. Además, el catálogo completo de los trabajos del productor estará disponible en la tienda virtual, lo que permitirá a los compradores explorar una amplia variedad de opciones de compra.

En conclusión, la creación de una tienda virtual de beats personalizada es un proyecto necesario en el mercado actual de venta de beats en línea. Esta plataforma permitirá a los productores independientes ofrecer una experiencia de compra más personalizada y mostrar su catálogo completo de trabajos y ofertas de servicios personalizados.

* 1. **Objetivo General**

Desarrollar un software para tienda virtual de beats que permita a los usuarios comprar y descargar productos de alta calidad, además de ofrecer una experiencia de usuario personalizada y permitir la comunicación con el productor para solicitar servicios personalizados. El objetivo general es crear una plataforma de alta calidad y fácil de usar que se distinga de la competencia y promueva la marca de la tienda de manera efectiva, a la vez que se cumple con las expectativas y necesidades de los usuarios.

* 1. **Objetivos específicos**
* Desarrollar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva que facilite la navegación y la compra de los productos.
* Integrar un sistema de búsqueda avanzada que permita a los usuarios buscar y filtrar los productos por género, tempo, artista, entre otros.
* Ofrecer una experiencia de usuario personalizada mediante la creación de una cuenta, lo que permitirá al usuario guardar y compartir sus favoritos, recibir recomendaciones y descuentos personalizados.
* Integrar un sistema de descarga rápida y fácil de los productos adquiridos en diferentes formatos de alta calidad.
* Permitir la comunicación directa entre los usuarios y los productores a través de un sistema de mensajes, chats o correo electrónico.
  1. **Alcance**

La seguridad sobre las cuentas es la prioridad en los alcances de cada usuario individual, y es lo que se buscará que cada usuario cuente con su privacidad, igual las cuentas para las transacciones o los métodos de pago, como en cualquier aplicación o página de ventas, la seguridad sobre cada cliente es una prioridad.

* 1. **Personal involucrado**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Stefanny Nikoll Hidalgo Urrea |
| **Rol** | Aprendiz |
| **Categoría Profesional** | Nivel básico |
| **Responsabilidad** | Desarrollador |
| **Información de contacto** | 3228962745 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Laura Camila Sanchez |
| **Rol** | Aprendiz |
| **Categoría Profesional** | Nivel básico |
| **Responsabilidad** | Desarrollador |
| **Información de contacto** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** |  |
| **Rol** |  |
| **Categoría Profesional** |  |
| **Responsabilidad** |  |
| **Información de contacto** |  |

* 1. **Definiciones, acrónimos y abreviaturas**

|  |  |
| --- | --- |
| ***Nombre*** | ***Descripción*** |
| **RF** | Requerimiento Funcional. |
| **RNF** | Requerimiento No Funcional. |

* 1. **Referencias**

|  |  |
| --- | --- |
| **Título del Documento** | **Referencia** |
|  |  |
|  |  |

1. **Descripción general**

* 1. **Perspectiva del producto**
  2. **Características de los usuarios**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de usuario** |  |
| **Formación** |  |
| **Actividades** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de usuario** |  |
| **Formación** |  |
| **Actividades** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de usuario** |  |
| **Formación** |  |
| **Actividades** |  |

* 1. **Restricciones**
  2. **Suposiciones y dependencias**

1. **Requisitos específicos**
   1. **Requisitos comunes de las interfaces**
   2. **Requisitos funcionales**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Identificador: | | Nombre: |
| Tipo: | Requerimiento que lo utiliza o especializa | |
| Prioridad de desarrollo | Documento de visualización asociado: | |
| Entrada: | Salida: | |
| Descripción: | | |
| Manejo de situaciones anormales: | | |
| Criterios de aceptación: | | |

* 1. **Requisitos no funcionales**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Identificador:** | | **Nombre:** | |
| **Tipo:** | **Requerimiento que lo utiliza o especializa:** | | **¿Crítico?** |
| **Prioridad de desarrollo** | **Documento de visualización asociado:** | | |
| **Entrada:** | **Salida:** | | |
| **Descripción:** | | | |
| **Manejo de situaciones anormales:** | | | |
| **Criterios de aceptación:** | | | |

1. **REQUISITOS POR CASOS DE USOS**
   1. **DIAGRAMA UML DE CASOS DE USO**
   2. **CARACTERIZACION DE CASOS DE USOS**