DOCUMENTO DE REQUERIMIENTOS SRS

|  |  |
| --- | --- |
| **Proyecto** | **Tienda Virtual (TiendalDia)** |
| **Documento** | Sprint1-Definiendoelproyecto |
| **Grupo** | Grupo 4 - S65 |
| **Ciclo** | Análisis y Definición de Requerimientos |

# 

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Versión** | **Descripción** | **Autor** |
| **03/09/2021** | 1.0 | SRS | Laura González  Edward López  Diego Marin  Harvey Scarpeta |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**MUNDO DEL PROBLEMA**

El Plan Nacional de Desarrollo cobijado por la Ley 1955 de 2019 otorga al Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) las facultades para definir un plan de acción que aborde la transformación digital del país y el uso de tecnologías emergentes. Así mismo, el CONPES 3975 define la Política Nacional de Transformación Digital e Inteligencia Artificial, en donde por intermedio de la Dirección de Gobierno Digital ordena elaborar planes de transformación digital a entidades públicas de orden nacional.

Bajo este contexto normativo y de política pública, el MinTIC promulga el Marco de Transformación Digital que busca brindar mayor calidad de vida para las personas y mayor competitividad para las empresas desde el punto de vista social, económico y cultural, enmarcado por la Cuarta Revolución Industrial.

A pesar de que la normatividad colombiana para las microempresas indica que se debe llevar un registro de operaciones en un libro diario o libro fiscal, actualmente la mayoría de tiendas de barrio no llevan la contabilidad de sus negocios debido a que no es obligatorio y no lo consideran necesario por la poca información y capacitación que tienen los propietarios y/o administradores sobre los temas contables, lo que se ve reflejado en una deficiencia de hechos y soportes sobre la realidad de sus mercancías y finanzas que da como resultado una obstrucción en su crecimiento económico, además de contraer posibles sanciones por parte de la DIAN.

**JUSTIFICACIÓN Y/O PERTINENCIA DE LA TEMÁTICA**

El bienestar económico de la comunidad se ve reflejado en el progreso de negocios principales como industrias, grandes almacenes de cadena, centros comerciales, entre otros. Sin embargo, en los estratos medio y bajo es palpable la serie de vicisitudes que afrontan los negocios como las tiendas de barrio para mantenerse a flote en el mercado y, en último término, para generar rentabilidad, especialmente ahora en medio de una pandemia global.

Un hallazgo determinante en esta situación es que la mayoría de los propietarios de las tiendas ya mencionadas no llevan un control claro de su operación comercial - privándose así de herramientas administrativas que les ayudarían a observar su desempeño financiero y a la vez a gestionar estratégicamente su negocio en pro de afianzarlo-. Este fenómeno se debe a factores como el desconocimiento de básicos principios administrativos, al manejo inadecuado del dinero circulante y también a la ausencia de medios prácticos y accesibles que les brinden facilidad para realizar periódicamente dicho control.

Consciente de la necesidad de innovación aplicada al uso cotidiano de las tecnologías en favor del ciudadano promedio, el MinTIC está fomentando la transformación digital a lo largo de la ciudad y se ha vinculado con este equipo de trabajo para encomendar el desarrollo de una aplicación digital que reciba y registre los movimientos de las mercancías, así como del dinero, recursos manejados por las tiendas que libremente se registren en la plataforma virtual.

Con la puesta en marcha de esta herramienta tecnológica se ofrecerá a cada propietario de tienda contar con la disponibilidad en tiempo real de la información que ha cargado previamente, la cual el software organizará de manera sistemática por períodos de tiempo de días, semanas y meses, con el ánimo de facilitar la ejecución de tareas comunes a esa información (trazabilidad, consulta, adición, modificación y eliminación de registros).

**OBJETIVOS DEL PROYECTO**

**OBJETIVO GENERAL**

Implementar un aplicativo de software web con el apoyo de la metodología ágil SCRUM que registre los ingresos, los egresos y el control de inventario de la mercancía de las tiendas de barrios para dar solución a la necesidad de digitalizar sus operaciones comerciales.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Definir el ciclo de vida del software mediante la metodología SCRUM.
2. Determinar los requerimientos funcionales y no funcionales del software.
3. Diseñar el Modelo Entidad Relación (MER) y el diagrama de Lenguaje Unificado de Modelado (UML) como guías generales del proyecto.
4. Crear la base de datos en MySQL con las tablas que requiere el sistema.
5. Desarrollar el código del software JAVA y AngularJS para dar solución a los requerimientos del cliente con el estándar MVC.
6. Evaluar la operatividad del software mediante pruebas funcionales que ofrezcan la retroalimentación necesaria para su validación.

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES Y NO FUNCIONALES**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **REQUERIMIENTO** | **TIPO** |
| 1 | El sistema solicitará iniciar sesión con registro de usuario y contraseña | Funcional |
| 2 | El sistema permitirá registrar los proveedores | Funcional |
| 3 | El sistema debe permitir registro de los pedidos con fecha de compra, factura de compra, proveedor, valor, observaciones | Funcional |
| 4 | El sistema permitirá registrar productos con atributos como nombre, referencia, categoría, cantidad, precio de costo y de venta | Funcional |
| 5 | El sistema permitirá registrar las ventas diarias, relacionándolas con los artículos, cantidades, valor antes de iva y total de compras | Funcional |
| 6 | El sistema debe permitir consultar informes diarios de arqueo de caja | Funcional |
| 7 | El sistema debe permitir consultar informes diarios del inventario disponible | Funcional |
| 8 | El sistema debe poseer interfaces gráficas intuitivas | No funcional |
| 9 | La aplicación debe estar conectada a una Base de datos en MySQL | No funcional |
| 10 | La aplicación debe mostrar mensajes de error que sean informativos y orientados al usuario | No funcional |
| 11 | El tiempo de aprendizaje del sistema para el usuario debe ser menor a una hora | No funcional |

**ROLES Y FUNCIONES**

Los roles que intervendrán en el proyecto se apegan a la metodología SCRUM y son los siguientes:

**Product Owner - Laura Yadira González**

Es el encargado de liderar el proyecto desde la perspectiva del cliente, y será quien supervise que se lleve a cabo el proyecto para que satisfaga las expectativas del cliente. Se ocupa además de dar prioridad al backlog del producto, hacer pruebas del incremento y formular las historias de usuario.

**Scrum Master - Diego Marín**

Es el líder de cada una de las reuniones, ayuda en la resolución de los problemas, jugando un rol de “facilitador” para minimizar los obstáculos. El Scrum Master debe poseer conocimientos técnicos de los lenguajes de programación, bajo los cuales se llevará a cabo el proyecto. Realiza labores como promover la implementación de Scrum, organizar los eventos del equipo, planear y cancelar los sprints e implementar mejoras en el proceso.

**Developer Team - Edward López, Harvey Scarpeta**

Es el equipo de desarrollo y núcleo de la metodología Scrum. Se encarga de la codificación del software y de cumplir los objetivos o metas propuestas por el Product Owner. Trabajan en el desarrollo del incremento, asisten al scrum diario y a las retrospectivas y priorizan el backlog del producto.

**Client** **- Edward Ropero**

El cliente, a diferencia de otras metodologías, juega un papel esencial en SCRUM, pues tiene la capacidad de influir en el proceso debido a que conoce la lógica del negocio. El cliente puede proponer nuevas ideas y hacer comentarios de retroalimentación.