



Especificación de requisitos de software

Proyecto: NXT ACTIVITY
Modulo: Aplicaciones Web

Contenido

FICHA DEL DOCUMENTO

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

CONTENIDO	2
1 INTRODUCCIÓN	4
1.1 Propósito	4
1.2 Alcance	4
1.3 Personal involucrado	5
1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas	6
1.5 Referencias	Error! Bookmark not defined.
1.6 Resumen	6
2 DESCRIPCIÓN GENERAL	6
2.1 Perspectiva del producto	6
2.2 Funcionalidad del producto	6
2.3 Características de los usuarios	7
2.4 Restricciones	7
2.5 Suposiciones y dependencias	7
2.6 Evolución previsible del sistema	7
3 REQUISITOS ESPECÍFICOS	7
3.1 Requisitos comunes de los interfaces	7
3.1.1 Interfaces de usuario	7
3.1.2 Interfaces de hardware	7
3.1.3 Interfaces de software	8
3.1.4 Interfaces de comunicación	8
3.2 Requisitos funcionales	8
3.2.1 Requisito funcional 1	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Requisito funcional 2	Error! Bookmark not defined.
3.2.3 Requisito funcional 3	Error! Bookmark not defined.
3.2.4 Requisito funcional n	Error! Bookmark not defined.
3.3 Requisitos no funcionales	9
3.3.1 Requisitos de rendimiento	9
3.3.2 Seguridad	9
3.3.3 Fiabilidad	9
3.3.4 Disponibilidad	9
3.3.5 Mantenibilidad	9
3.3.6 Portabilidad	9

3.4 Otros requisitos

9

4 APÉNDICES

ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

1 Introducción

Por medio de este documento se darán a conocer todo lo que engloba nuestra empresa. Desde el propósito hasta el modelo de negocios que llevamos y los requisitos que necesitamos para que esto resulte de una manera eficiente y la meta que tenemos dentro de la empresa se cumpla. También se mencionan las personas que trabajan dentro del mismo, junto con nuestros diagramas para tener un apoyo visual de como se está construyendo nuestro proyecto desde lo más primitivo.

Este documento se estará editando con nueva documentación y al igual con los avances que se presenten dentro del nuevo proyecto.

1.1 Propósito

- El propósito de nuestro documento es dar a conocer nuestro proyecto desde la raíz explicando mas a detalle nuestros objetivos y nuestro avance dentro del mismo.
- El documento esta enfocado para las personas interesadas en aprender cómo funciona la documentación en la construcción y desarrollo en un proyecto.

1.2 Alcance

La herramienta que planeamos desarrollar es una página web de ecommerce para facilitar la compra a los clientes al igual de proporcionarles una forme oficial de consultar nuestros productos y/o servicios sin ningún problema e incluso sin interacción humana si eso prefiere el posible usuario.

Lo que se busca incluir dentro de nuestro sistema/página web es que los clientes tengan todas las facilidades posibles y ellos tengan la oportunidad de conocernos y darnos una oportunidad.

Lo que ofrecería nuestra página sería lo siguiente:

- Pagina de inicio: La pagina de inicio dará un poco de información de cada apartado de la web para que así sea mas sencillo para los usuarios encontrar lo que buscan.
- Catalogo: Esta sección servirá para encontrar nuestros productos, desde equipo tradicional hasta lo necesario para montar una computadora de escritorio.
- Servicios: En este una empresa o equipo puede consultar nuestros servicios y al igual contará con una opción de chat por si se necesita una experiencia personalizada.
- Blog: En este se comparte noticias por parte de los administradores, al igual que ofertas y una sección para que los clientes puedan interactuar con la empresa y entre ellos. También le daríamos la oportunidad de calificar a la tienda más en general en un rango clásico de 1 a 5 estrellas para así, nosotros saber que debemos mejorar.
- Pagina de contacto: Aquí se vincularan nuestras redes sociales al igual que ofrecer el servicio de un chat para solución de dudas y que los usuarios puedan solicitar alguna cotización.

Los beneficios de este producto es que, al ser un Ecommerce nos permitirá llegar a un público mucho más amplio y tendremos una comunicación uno a uno con los clientes para saber en que podemos mejorar como empresa.

El objetivo de este mismo comparte lo mismo de los beneficios. El poder llegar a un público mas extenso y llegar a tener los suficientes clientes como poder expandirnos mas por el país o incluso en el extranjero.

1.3 Personal involucrado

Nombre	Chino Rojas Edwin Fernando
Rol	Project Management/ Graphic Designer
Categoría profesional	Diseñador
Responsabilidades	Creación de las interfaces gráficas que se vayan a necesitar al igual que posibles publicidades.
Información de contacto	0322103860@ut-tijuana.edu.mx
Aprobación	N/A

Nombre	Felix Verdugo Jose Javier
Rol	Back End programmer/ Community Manager
Categoría profesional	Back End programmer
Responsabilidades	Programación de todas las funciones de la página web y publicar por medio de redes sociales las posibles publicidades
Información de contacto	0322103706@ut-tijuana.edu.mx
Aprobación	N/A

Nombre	Humeran Beltran Saul Alejandro
Rol	Base Data Programmer / server admin
Categoría profesional	Base Data
Responsabilidades	Realizar una base de datos, al igual que un backup en servidores y encargarse de la ciberseguridad de los datos de los clientes.
Información de contacto	0321101339@ut-tijuana.edu.mx
Aprobación	N/A

Nombre	Sánchez Cuevas Fernanda
Rol	Analista de marketing digital y programador en front end
Categoría profesional	Marketing
Responsabilidades	Consultar el mercado digital para mejorar el diseño de la empresa
Información de contacto	0322103820@ut-tijuana.edu.mx
Aprobación	N/A

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Ecommerce: Comercio electrónico, el proceso de comprar y vender bienes y servicios a través de internet.

1.5 Resumen

Este documento proporciona una visión detallada de nuestro proyecto de Ecommerce, desde los objetivos fundamentales hasta los requisitos específicos del sistema. También incluye información sobre el equipo involucrado y cómo se organizan los diversos componentes del proyecto.

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

La página web de Ecommerce es un producto independiente diseñado para facilitar la compra y la interacción del cliente con nuestros productos y servicios. Está integrado en un sistema mayor que incluye interfaces de usuario, servicios de backend y comunicaciones en tiempo real con los clientes.

2.2 Funcionalidad del producto

La página web permitirá a los usuarios:

- Registrarse en la plataforma proporcionando información básica como nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.
- Iniciar sesión con sus credenciales.
- Gestionar su perfil, incluyendo detalles como nombre, dirección y foto de perfil.
- Explorar y buscar productos de eSports, hardware y merchandising.
- Ver detalles detallados de cada producto, incluyendo imágenes, descripción, precio y disponibilidad.
- Agregar productos al carrito de compras y gestionar su contenido.
- Realizar compras, proporcionando información de pago y dirección de envío.
- Explorar y registrarse en torneos de eSports, ver reglas, premios y fechas.
- Gestionar configuraciones del juego y comprar artículos necesarios.
- Explorar y comprar productos de merchandising relacionados con eSports.

2.3 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Cliente
Formación	N/A
Habilidades	Básicas en navegación web
Actividades	Explorar productos, hacer compras, solicitar servicios

Tipo de usuario	Administrador(es)
Formación	Educación Técnica Preferida
Habilidades	Experiencia en gestión de sitios web
Actividades	Gestionar productos, procesar pedidos, administrar solicitudes de servicios

2.4 Restricciones

El desarrollo del sistema debe seguir las normativas legales de protección de datos y las leyes de comercio electrónico aplicables en la jurisdicción donde opera la empresa.

2.5 Suposiciones y dependencias

El sistema asume que los usuarios tienen acceso a dispositivos con conexión a internet y navegadores web modernos para acceder a la plataforma.

2.6 Evolución previsible del sistema

En el futuro, se prevé integrar características como sistemas de recomendación personalizados, opciones de pago adicionales y una mayor variedad de productos y servicios.

3 Requisitos específicos

3.1 Requisitos comunes de los interfaces

3.1.1 Interfaces de usuario

El interfaz de usuario debe ser intuitivo y fácil de usar, con un diseño atractivo y una navegación clara. Debe ser accesible desde una variedad de dispositivos y tamaños de pantalla.

3.1.2 Interfaces de hardware

No hay interfaces de hardware directas, ya que la plataforma es web-based.

3.1.3 Interfaces de software

El sistema debe integrarse con sistemas de pago en línea y servicios de entrega para procesar transacciones y gestionar envíos.

3.1.4 Interfaces de comunicación

El sistema debe utilizar protocolos de comunicación seguros para garantizar la privacidad de los datos del usuario durante las transacciones y las interacciones en línea.

3.2 Requisitos funcionales

Registro de Usuario: Los usuarios deben poder registrarse en la plataforma, proporcionando información básica como nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.

Iniciar sesión: los usuarios registrados deben poder iniciar sesión en sus cuentas con sus credenciales.

Gestión de perfiles de usuario: los usuarios deberían poder editar sus perfiles, incluidos detalles como nombre, dirección, foto de perfil, etc.

Exploración de productos: los usuarios deberían poder explorar y buscar productos, hardware, configuraciones y comercialización de deportes electrónicos en la plataforma.

Visualización de detalles del producto: los usuarios deberían poder ver información detallada sobre cada producto, incluidas imágenes, descripción, precio y disponibilidad.

Agregar al carrito de compras: los usuarios deben poder agregar productos a su carrito de compras y administrar el contenido del carrito.

Realizar compras: Los usuarios deben poder realizar compras, proporcionando información de pago y dirección de envío.

Gestión de torneos: los usuarios deberían poder navegar y registrarse en torneos de deportes electrónicos, ver detalles como reglas, premios y fechas.

Administrar los ajustes de configuración: los usuarios deberían poder ver y personalizar los ajustes de configuración del juego, así como comprar los elementos necesarios.

Gestión de productos de merchandising: los usuarios deberían poder buscar y comprar productos de merchandising relacionados con los deportes electrónicos.

Proceso de Pago: Debe existir un proceso de pago seguro que permita a los usuarios realizar transacciones con tarjetas de crédito u otras formas de pago.

3.3 Requisitos no funcionales

3.3.1 Requisitos de rendimiento

El sistema debe poder manejar al menos 1000 usuarios simultáneos sin una disminución significativa en el rendimiento. El 95% de las transacciones deben completarse en menos de 2 segundos.

3.3.2 Seguridad

El sistema debe emplear técnicas criptográficas para proteger la información del usuario. Debe mantener registros de actividad y tener controles de integridad para los datos críticos.

3.3.3 Fiabilidad

El sistema debe tener una tasa de tiempo entre fallos de al menos 1000 horas.

3.3.4 Disponibilidad

El sistema debe estar disponible para los usuarios el 99.9% del tiempo, excluyendo períodos de mantenimiento programados.

3.3.5 Mantenibilidad

Las tareas de mantenimiento, como la generación de estadísticas de acceso, deben realizarse semanal y mensualmente. Los usuarios deben ser capaces de realizar ciertas tareas de mantenimiento en sus perfiles.

3.3.6 Portabilidad

El sistema debe ser compatible con los principales navegadores web (Chrome, Firefox, Safari) y debe ser accesible desde dispositivos móviles y de escritorio.

3.4 Otros requisitos

El sistema debe cumplir con las leyes de privacidad y protección de datos del país donde opera. Además, se espera que la plataforma sea socialmente responsable y esté comprometida con prácticas comerciales éticas.

Diagrama de clases:

Diagrama de
Productos

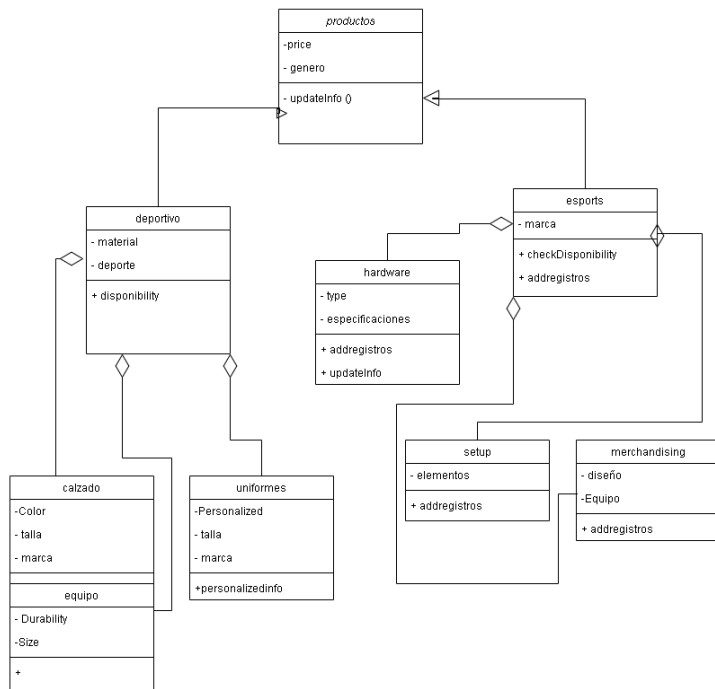


DIAGRAMA DE CARRITO DE
COMPRAS

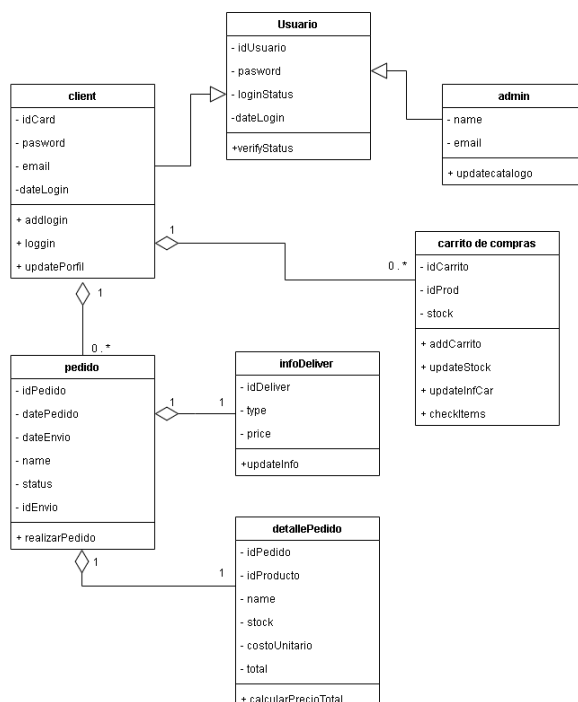
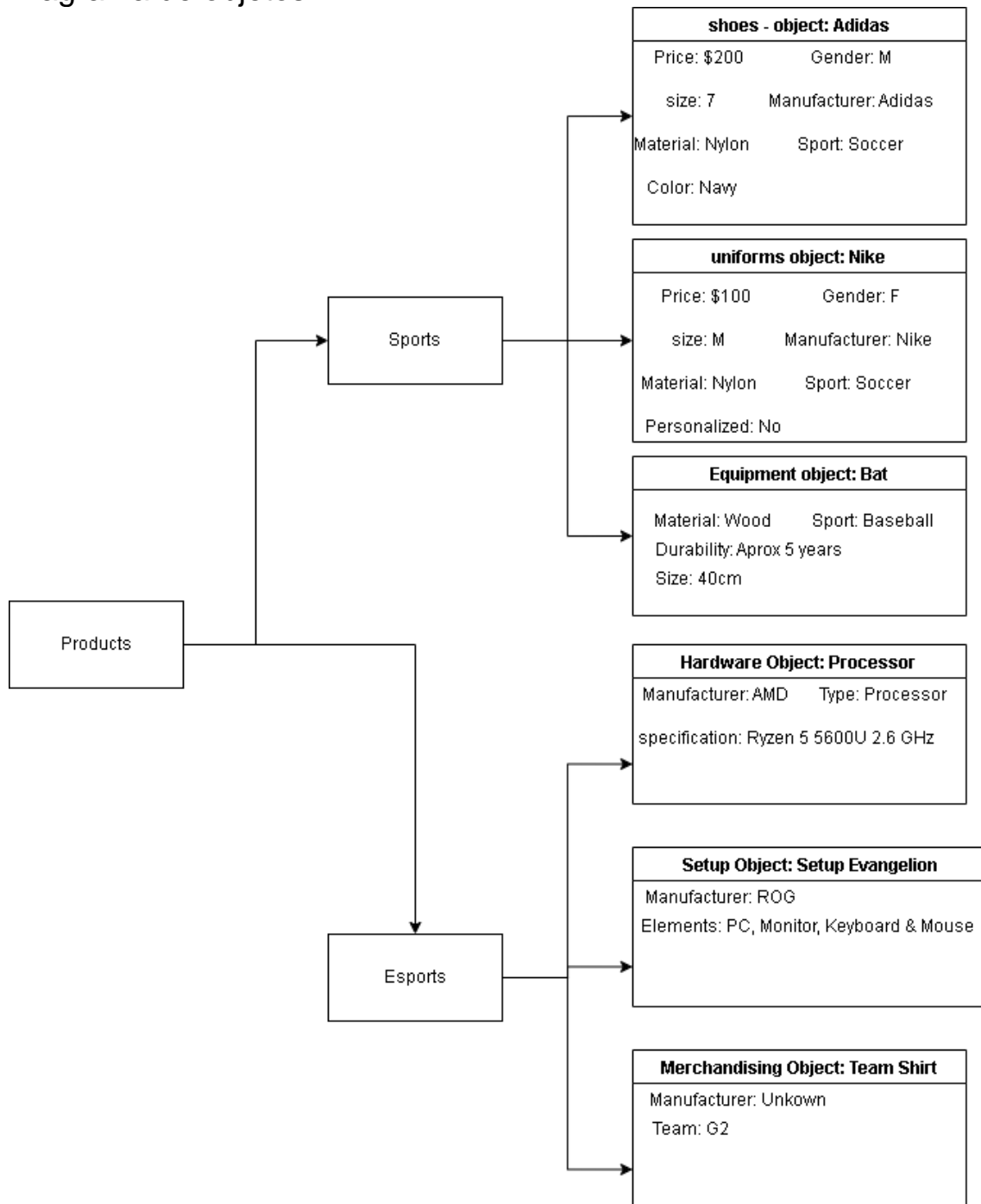
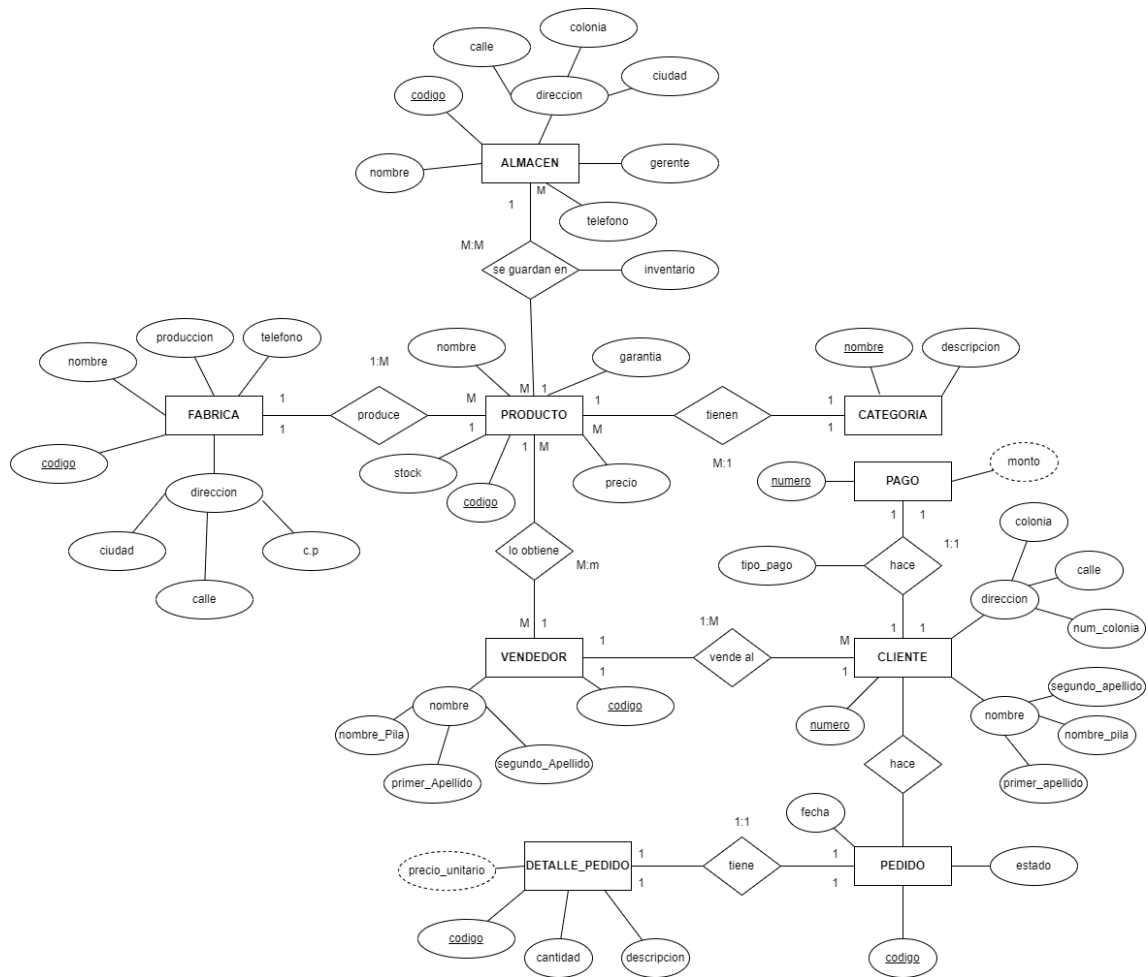


Diagrama de objetos:



DER:



MR:

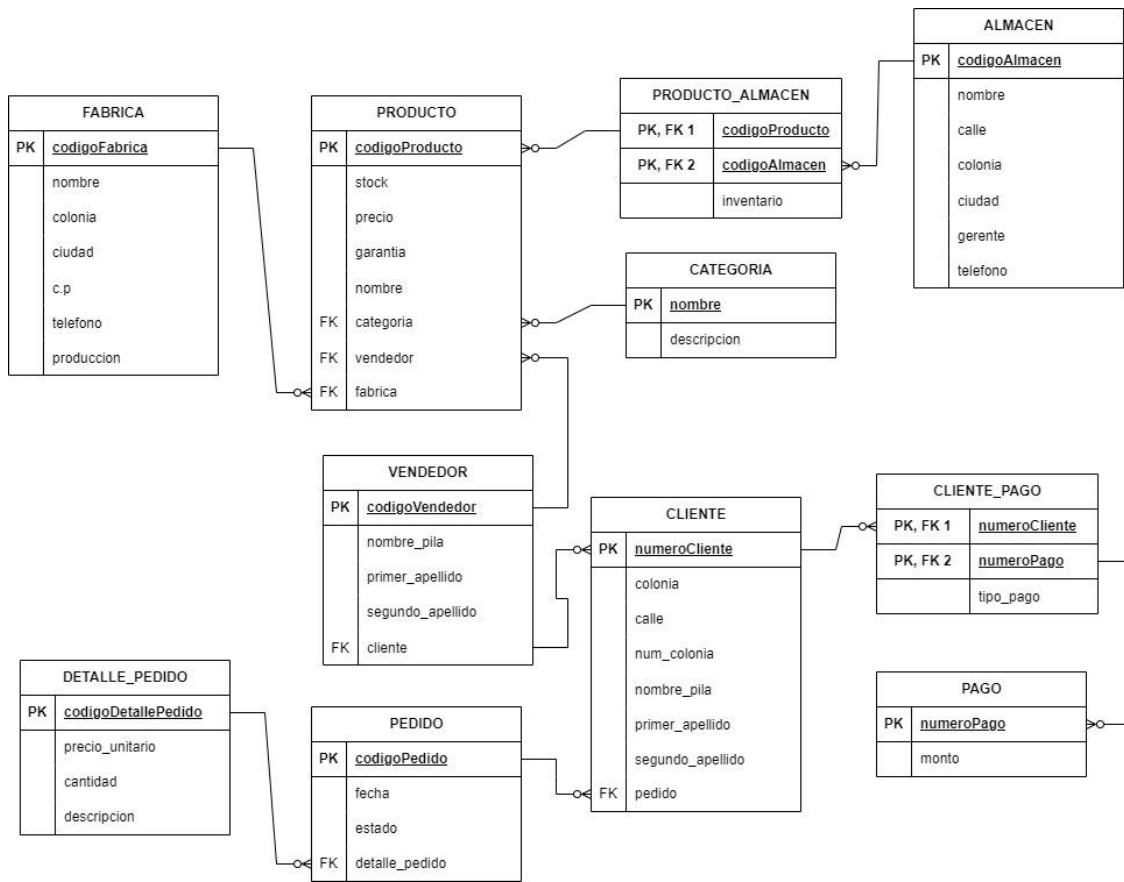
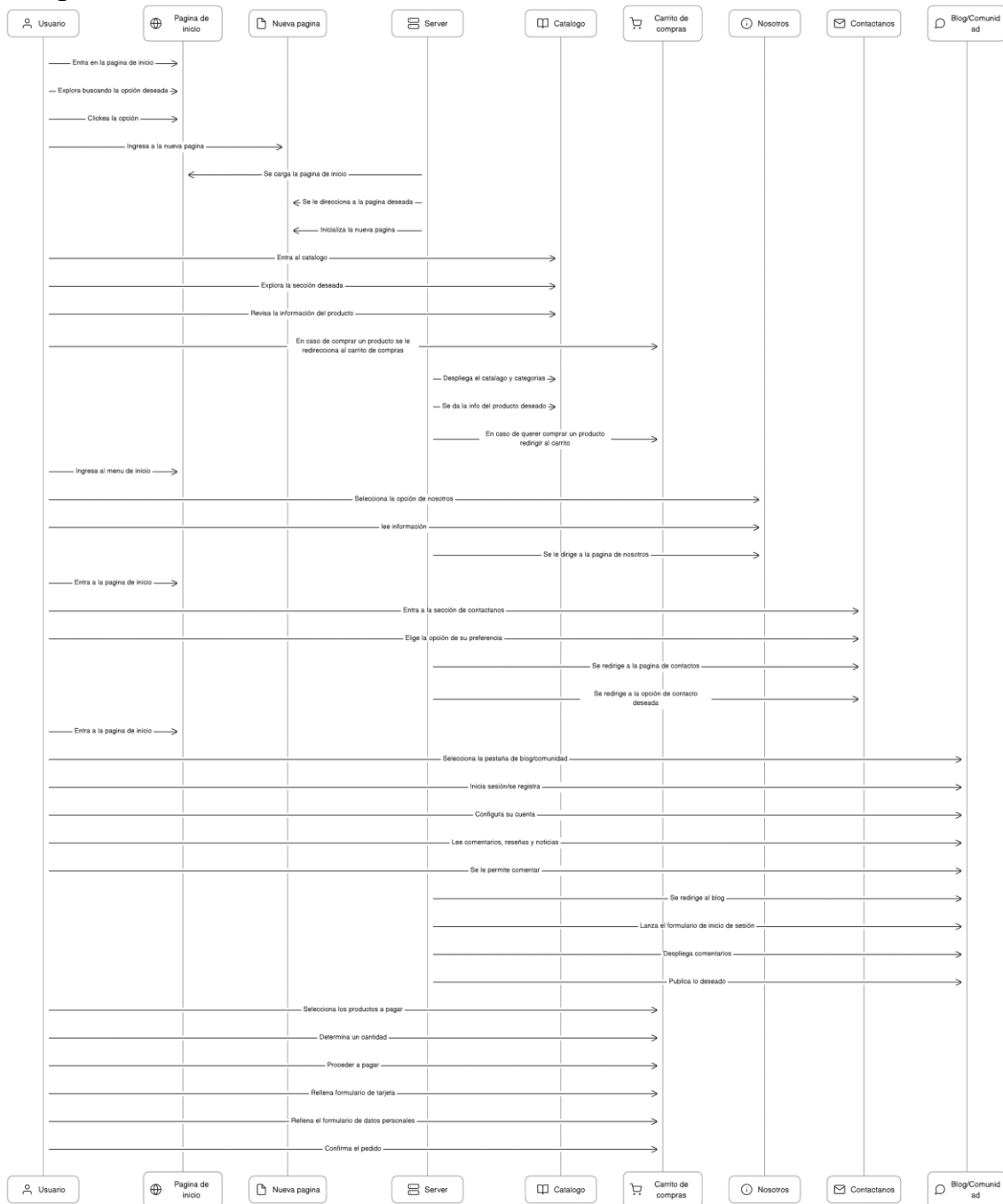
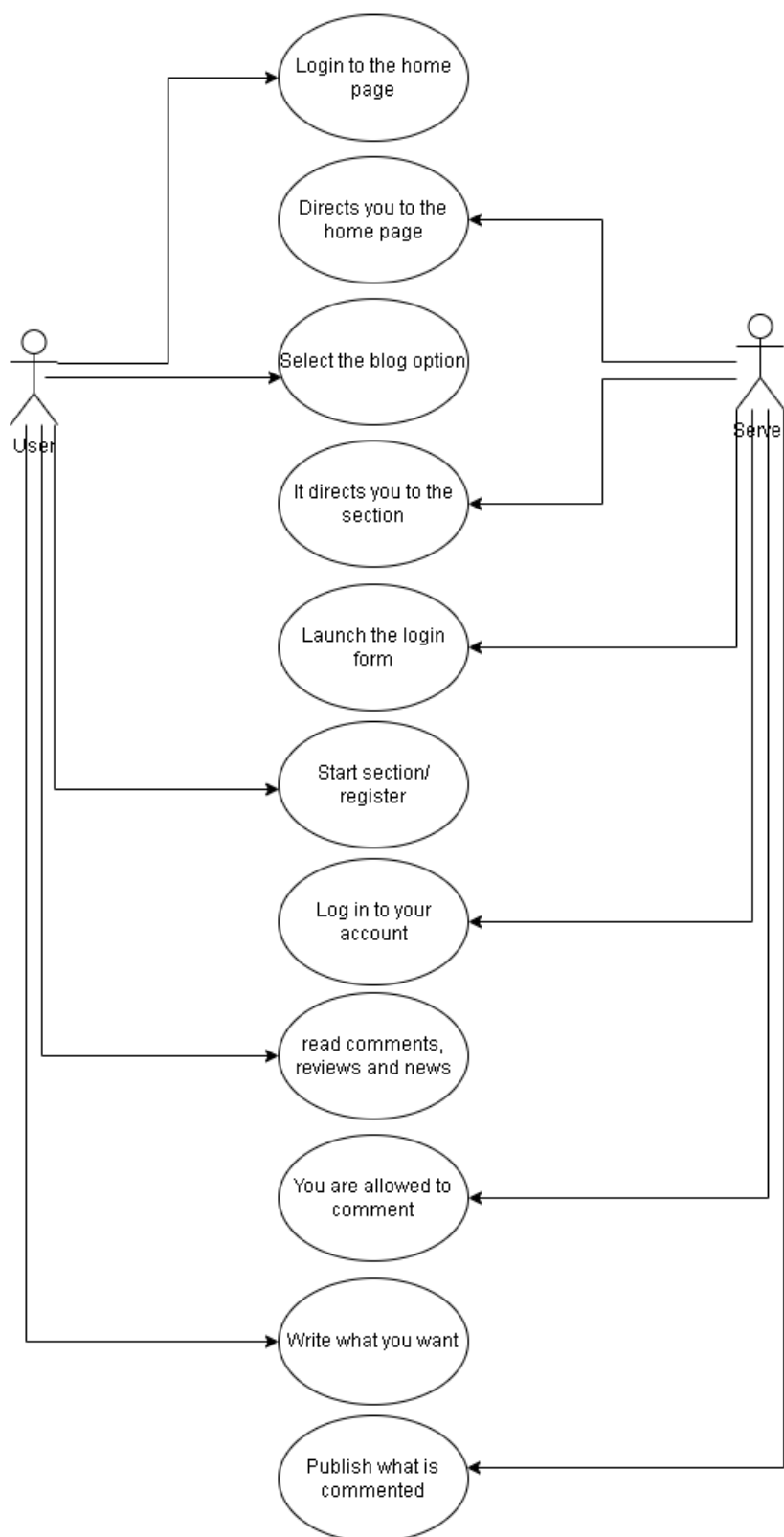


Diagrama de secuencia:

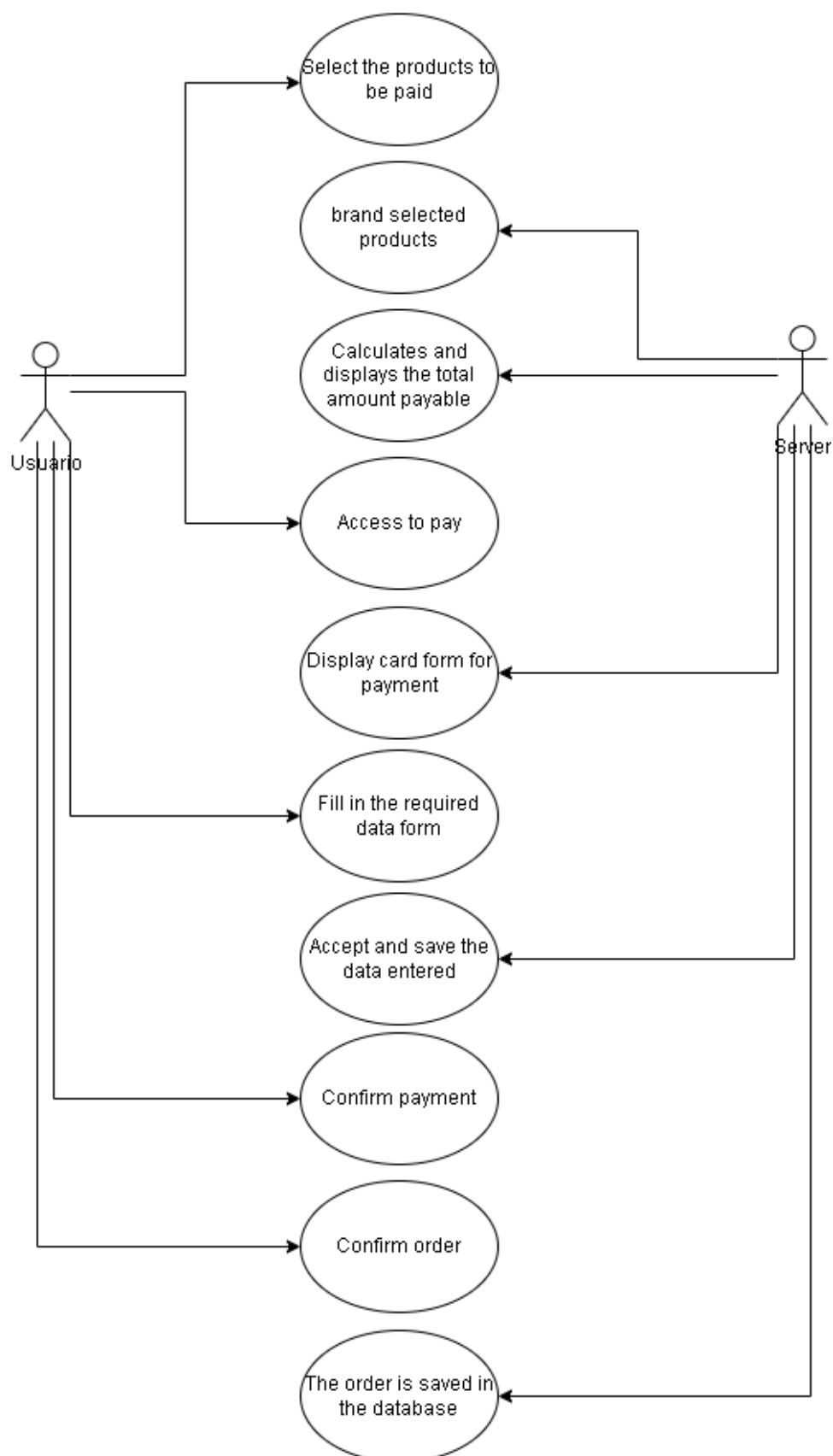


Diagramas caso de uso:

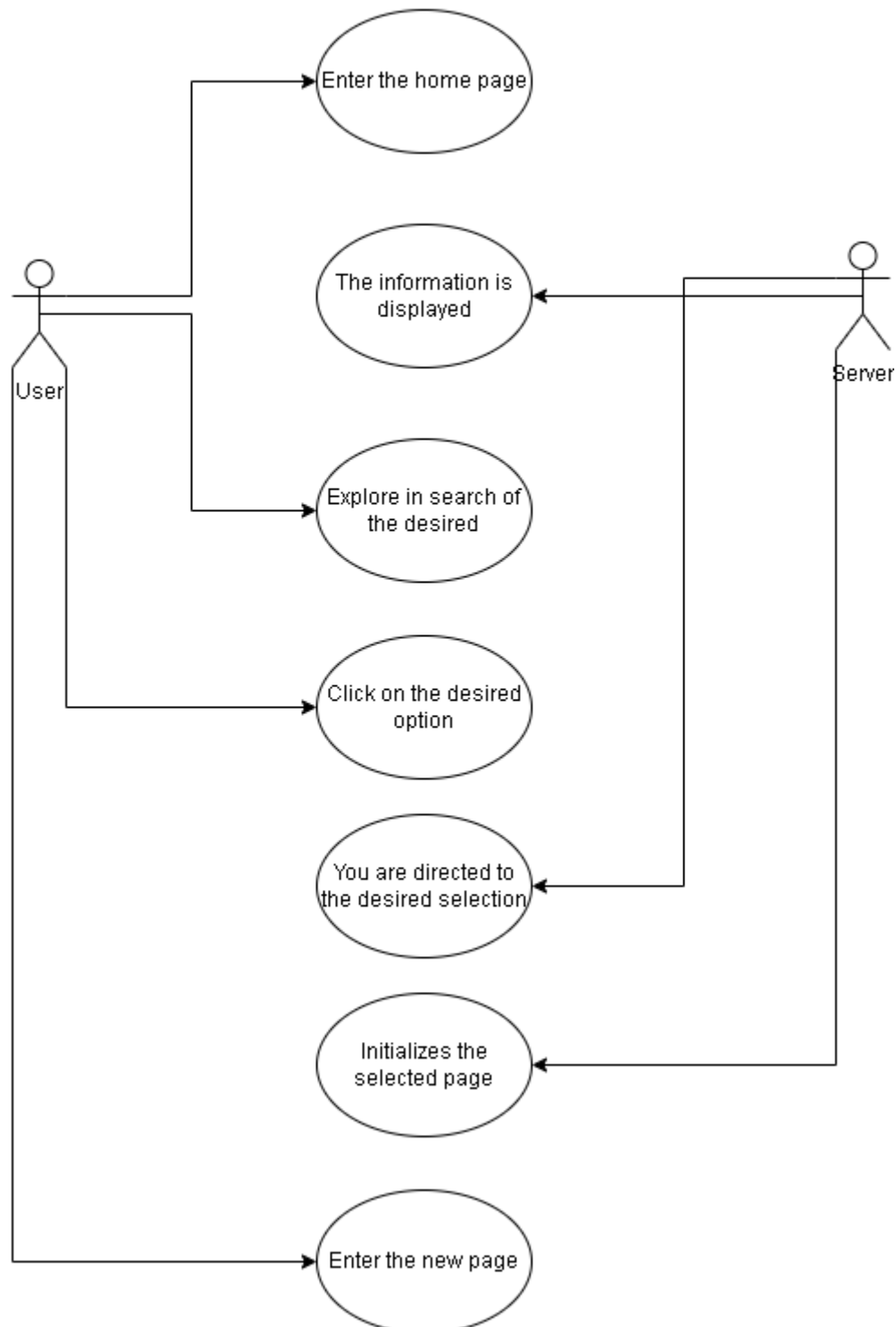
BLOG



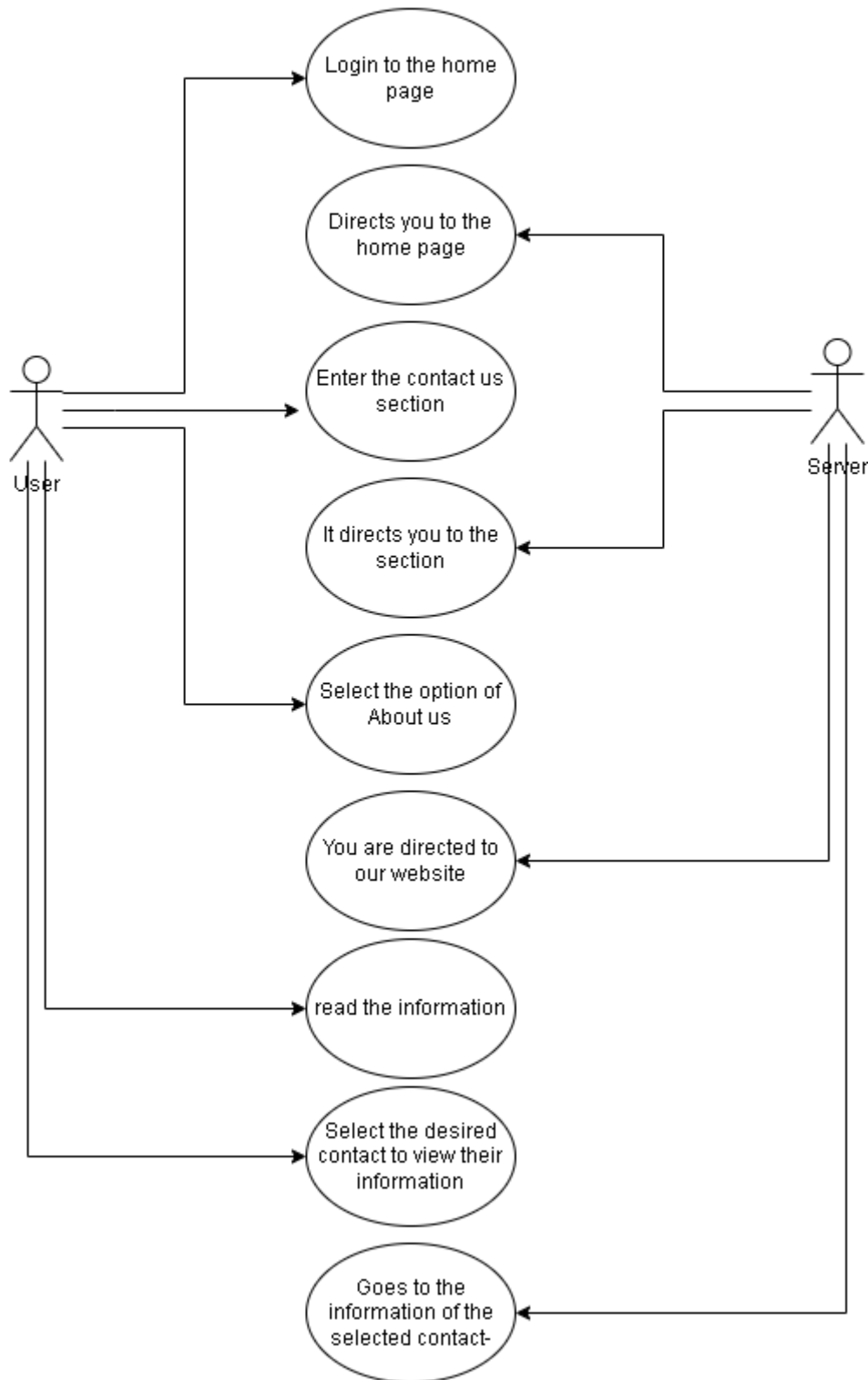
SHOPPING CART



HOME



ABOUT US



STORE

