

---

## **Especificación de Requisitos de Software (ERS) según estándar IEEE Std 830-1998**

**Proyecto: WebApp Tinder para músicos**

Este contenido forma parte del trabajo del proyecto integrador del módulo FULL STACK

Este documento esta basado en la plantilla para documentar los requisitos de software, siguiendo el estándar IEEE Std 830-1998

**Ficha del documento**

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
2022			

## Contenido

1.	Introducción	5
1.1.	Propósito	5
1.2.	Alcance	5
1.3.	Personal involucrado	5
1.4.	Definiciones, acrónimos y abreviaturas	6
1.5.	Referencias	7
1.6.	Resumen	7
2.	Descripción general	7
2.1.	Perspectiva del producto	7
2.2.	Características de los usuarios	7
2.3.	Restricciones	8
3.	Requisitos específicos	8
3.1.	Requisitos comunes de las interfaces.	8
3.1.1	Interfaces de usuario	8
3.2.	Product Backlog	8
3.3.	Sprints.	9

## 1. Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de información WebApp Tinder de Músicos, Red social orientada a músicos, que permita buscar y matchear con otros pares para formar nuevos grupos, difundir conciertos y mostrar lo que hacen, siguiendo los estándares IEEE Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos Software ANSI/IEEE 830, 1998.

### 1.1. Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, para el desarrollo de un sistema de información web que permitirá gestionar una Red social orientada a músicos, donde luego de registrarse e iniciar sesión, una persona y/o una banda puede buscar y matchear con otros pares para formar nuevos grupos, difundir conciertos y mostrar lo que hacen.

### 1.2. Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida para que los usuarios de webApp puedan registrarse, gestionar y personalizar su perfil, como así también poder conectar con otros, compartir información sobre la temática, pudiendo identificar a cada usuario que interactúa en la plataforma. Además, poder establecer una conexión por medio un Match, según los intereses de cada usuario, otorgando la posibilidad de la comunicación personal por medio de un chat

### 1.3. Personal involucrado

<b>Nombre</b>	Girotti Gabriel
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	girottigabriel@gmail.com

<b>Nombre</b>	Diaz Osvaldo
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	osvaldoeverdiaz@gmail.com

<b>Nombre</b>	Wentancur Eduardo
---------------	-------------------

<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	eduardo.wentancur123@gmail.com

<b>Nombre</b>	Lopez Melina
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	melina2905@gmail.com

<b>Nombre</b>	Martinez Duncan
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	roniduncang@gmail.com

<b>Nombre</b>	Carcamo Carolina
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	caro.carcamo17@gmail.com

<b>Nombre</b>	Torres Pedro
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	pwtorres10@gmail.com

<b>Nombre</b>	Gonzalez Pablo
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	pgonzalezc237@gmail.com

<b>Nombre</b>	Núñez Rodrigo Martín
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	rmn.nunez90@gmail.com

<b>Nombre</b>	Giannico Valentino
<b>Rol</b>	Desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	Desarrollador
<b>Responsabilidad</b>	Análisis de información y diseño
<b>Información de contacto</b>	valentinogiannico04@gmail.com

#### 1.4. Definiciones, acrónimos y abreviaturas

<b>Nombre</b>	<b>Descripción</b>
<b>Usuario</b>	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
<b>SIS-I</b>	Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos
<b>ERS</b>	Especificación de Requisitos Software
<b>RF</b>	Requerimiento Funcional
<b>RNF</b>	Requerimiento No Funcional
<b>FTP</b>	Protocolo de Transferencia de Archivos
<b>Moodle</b>	Aula Virtual
<b>APP</b>	Aplicación para móviles
<b>BD</b>	Bases de datos.
<b>NA</b>	No aplica

## 1.5. Referencias

<b>Título del Documento</b>	<b>Referencia</b>
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

## 1.6. Resumen

Este documento ofrece una descripción general del sistema y la información necesaria para conocer el funcionamiento tanto de la página web como de la aplicación para dispositivos móviles. Además, se especifican requisitos del sistema, diseño y beneficios previstos.

## 2. Descripción general

### 2.1. Perspectiva del producto

El WebApp será un producto diseñado para trabajar tanto en entornos WEB, como en dispositivos móviles, para el caso desde una aplicación específica. No obstante, la versión Web para dispositivos puede funcionar sin la aplicación.

### 2.2. Características de los usuarios

<b>Tipo de usuario</b>	Administrador
<b>Formación</b>	Técnico Superior
<b>Habilidades</b>	Manejo de herramientas informáticas.
<b>Actividades</b>	control total del sistema, capacidad de detectar y corregir fallos y proponer mejorar en el sistema.

<b>Tipo de usuario</b>	Usuario
<b>Formación</b>	NA
<b>Habilidades</b>	Capacidad de uso del sistema, ya sea desde la aplicación de escritorio y/o en un dispositivo móvil
<b>Actividades</b>	Registrarse, darse de baja, consultar y/ modificar tanto sus datos como el contenido de su perfil. Contactar con otros usuarios.

### 2.3. Restricciones

- Lenguajes y tecnologías en uso: HTML, JavaScript.
- Los servidores deberán estar siempre activos y con la capacidad suficiente como para atender consultas concurrentes
- Sistema basado en cliente-servidor, y deberá ser sencillo de usar

## 3. Requisitos específicos

### 3.1. Requisitos comunes de las interfaces.

#### 3.1.1 Interfaces de usuario

La interfaz de usuario consistirá en un conjunto de ventanas con botones, listas y campos de texto que desplegaran información necesaria para llevar a cabo las tareas.

### 3.2. Product Backlog

US01 Como usuario quiero encontrar músicos para unirlos a mi banda

US02 Como usuario quiero encontrar gente o bandas para hacer música juntos

US03 Como usuario busco gente dispuesta y apto, para tocar diversos géneros, para un salón de fiesta.

US04 busco bajista y guitarrista para la banda, Hombres de marte.

US05 casting: selecciono baterista para armar un grupo nuevo de rock

US06 Como dueño de local nocturno, busco bandas para shows en mi espacio.

US07 Como espectador, busco información sobre shows para ir a ver.



### 3.3. Sprints.

<b>N° de sprint</b>	00
<b>Sprint Backlog</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Registrar la Especificación de Requerimientos mediante la documentación IEEE830 (subirlo en una carpeta de GitHub en la rama main).</li> <li>• Git/GitHub : Instalación y registración</li> <li>• Crear Project estilo Kanban con incorporación de Historias de Usuarios, tareas, e incidencias.</li> <li>• Idea de mapa del Sitio (sitemap o estructura del Sitio)</li> <li>• Llevar registro de meetings y toda la info necesaria dentro de la Wiki de GitHub. (Ver consideraciones generales)</li> </ul>
<b>Responsabilidades</b>	Crear la Lista Priorizada de Pendientes del Producto Crear Historias de Usuarios Crear las Tareas Crear la Lista de Pendientes del Sprint Crear la Lista de Pendientes del Sprint Crear Entregables
<b>Calendario</b>	Fecha Inicio = 17/09/2022 - Fecha de Fin = 03/10/2022
<b>Inconvenientes:</b>	

<b>N° de sprint</b>	01
<b>Sprint Backlog</b>	<b>Frontend</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Producción de una web del PROYECTO aprobado (mínimo 3 páginas, ej index.html, registro.html, login.html) con estructura HTML, semántica y estilos CSS. (No es plantilla mockup, ni imagen)</li> <li>• Validar Navegabilidad - Links funcionales. Responsive</li> <li>• Aplicar BOOTSTRAP</li> </ul> <b>Backend:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado de DB. DER, Modelo Relacional.               <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En primer lugar, crear el modelo conceptual (DER). Este modelo tiene por objeto identificar las entidades, atributos y relaciones entre ellas (cardinalidad). Pueden utilizar como herramienta <a href="https://app.diagrams.net/">https://app.diagrams.net/</a></li> <li>➤ En segundo lugar, crear el modelo lógico (modelo relacional) a partir del DER creado previamente. Es decir, llevarlo a tablas. En este punto deben realizar también la normalización (mínimo 3ra forma normal). Pueden usar MySQL Workbench como gestor de base de datos y MySQL como motor de base de datos u los que hubieran trabajado en el cuatrimestre anterior.</li> <li>➤ Finalmente, crear la base de datos, para presentar en el SPRINT 2. (si trabajan con MySQL Workbench se puede crear la base de datos a partir del modelo relacional y luego generar automáticamente el script de la base de</li> </ul> </li> </ul>

## Proyecto Integrador

### Especificación de requisitos de software

	<p>datos. La extensión del script de la base de datos debe ser *.sql</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Abstracción y Modularización en MVC (<i>consultar los videos del Módulo Programador Full Stack - Backend: Libro de Introducción a la programación en python</i>):             <ul style="list-style-type: none"> <li>En relación a la <b>Abstracción</b>, deben:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ En primer lugar, crear el Diagrama de Clases (modelo de objetos). Pueden usar como herramienta también <a href="https://app.diagrams.net/">https://app.diagrams.net/</a></li> <li>➤ En segundo lugar, la construcción de las clases utilizando el lenguaje de programación en Python. Hay videos explicativos en el apartado de Backend.</li> </ul> </li> <li>En relación al MVC, pueden tomar el siguiente ejemplo concreto sobre un esquema de modularización <a href="https://pythones.net/arquitectura-mvc-en-python/">https://pythones.net/arquitectura-mvc-en-python/</a> y este ejemplo más conceptual para que puedan explicar el esquema de un proceso <a href="https://lbcnet.files.wordpress.com/2012/10/mvc.jpg">https://lbcnet.files.wordpress.com/2012/10/mvc.jpg</a></li> </ul> </li> </ul>
<b>Responsabilidades</b>	
<b>Calendario</b>	Fecha Inicio = 03/10/2022 - Fecha de Fin = 17/10/2022
<b>Inconvenientes:</b>	

Realizar la carga de la tabla teniendo en cuenta todos los sprint que se realicen para este espacio curricular.