
Especificación de requisitos de software

Proyecto: Virtual Trends

Contenido

1 INTRODUCCIÓN	3
1.1 Propósito	3
1.2 Alcance	3
1.3 Personal involucrado	4
1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas	5
1.5 Referencias	5
1.6 Resumen	5
2 DESCRIPCIÓN GENERAL	5
2.1 Perspectiva del producto	5
2.2 Características de los usuarios	5
2.3 Restricciones	6
3 REQUISITOS ESPECÍFICOS	6
3.1 Product Backlog	6
3.2 Sprints	6
3.2.1 Sprint 0	6
3.2.2 Sprint 1	
3.2.3 Sprint 2	
3.2.4 Sprint 3	
3.2.5 Sprint 4	7

1 INTRODUCCIÓN

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de información para la gestión de procesos y control de inventarios. Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar 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 comprender la interacción entre el usuario y la página de ventas de indumentaria.

1.2 Alcance

Tipo de usuario: consumidor de indumentaria y accesorios

Tipo de usuario: diseñador o marca de indumentaria y accesorios (incorporación de usuario como parte de ampliación de funcionalidad de sitio, en segunda instancia)

Administrador: de la plataforma Virtual Trends que comercializa los productos de diferentes marcas o diseñadores.

RF01: Mostrar listado de todos los productos.

Permitir el filtrado del listado de productos. Se podrán listar los mismos por precio (de mayor a menor, y de menor a mayor), permitir el filtrado a partir del nombre de diseñador/a o marca, permitir el filtrado por talla estándar, permitir el filtrado de prendas 'personalizables/customizables'. NO hace falta estar registrado para acceder a estas funcionalidades.

RF02: Registrar Usuarios.

El usuario debe suministrar datos básicos obligatorios como: Nombre, Apellido, lugar de residencia en Argentina (otorgando los datos de Provincia, Ciudad, calle y número de casa / edificio, Código Postal, teléfono celular).

El usuario debe brindar un e-mail donde se envía la solicitud de registro y donde el usuario lo confirma. Deberán proveer una casilla de email válida.

El usuario deberá seleccionar un Nombre de Usuario que se mostrará en la página web y una Password para ingresar en ella.

Ingresarán una contraseña de 6 caracteres dos veces para confirmar la selección (Esta contraseña se pedirá a la hora de autenticarse).

RF03: Autenticación del usuario e ingresos permitidos.

Los usuarios deberán identificarse para acceder a la sección de sus datos y comprar productos. Los usuarios autenticados podrán ingresar a su portal con contraseña y casilla de correo con formato válido. La autenticación no será necesaria en el caso de la visualización de los ítems pero no se podrán agregar favoritos, sí se podrán cargar ítems al carrito de compras. En el caso de estar registrado, será una carga automática con la información guardada previamente.

RF04: Guardar datos personales y de autenticación.

RF05: Poder visualizar y modificar los datos personales y de autenticación en el portal de la cuenta personal.

RF06: Cargar datos personales de talla. (Los datos personales de talla, serán requeridos obligatoriamente para la compra 'personalizada/ customizada' (en el caso de no optar por medida estándar) El usuario debe ingresar, a través de un formulario brindado, la cantidad de datos que se le solicita (Allí ingresará las medidas que el sistema le pedirá. Es obligatorio validar que sean completadas todas las medidas) Se generará un sistema propio de talla.

RF07: Guardar el sistema de talla personal generado por el formulario (posterior a la carga de datos, RF03) Para este requerimiento Sí se necesita estar registrado en la plataforma.

RF08: Ver el sistema de talla personal para verificar los datos cargados en la plataforma. Para este requerimiento Sí se necesita estar registrado en la plataforma.

RF09: Poder modificar el sistema de talla personal guardado según el cliente lo desee o necesitare. Para este requerimiento Sí se necesita estar registrado en la plataforma.

RF10: Seleccionar ítems del listado (opciones luego de la selección en RF11, RF12, RF13).

RF11: Poseer niveles de accesos a la información (uno inmediato, con información básica, otro/s que requiera/n la acción de conseguir más información por parte del usuario si el ítem ofrecido es de su interés).

RF12: Poder agregar el ítem sobre el cual el usuario tiene interés y guardarlo en su perfil de usuario para tener un marcador.

RF13: agregar ítem al carrito de compras.

RF14: Ver ítems agregados en el carrito de compras.

RF15: Modificar ítems agregados en el carrito de compras.

RF16: Vaciar carrito de compras.

RF17: Seleccionar método de pago (efectivo o tarjeta).

RF18: Caso de tarjeta de crédito: cargar datos de tarjeta (crédito).

RF19: Caso de tarjeta de débito: cargar datos de tarjeta (débito).

RF20: Mostrar cuotas sin interés según tarjeta.

RF21: Mostrar mensaje que se realiza la compra en un pago.

RF22: Seleccionar envío (punto de entrega o envío a domicilio).

RNF

RNF-01 El sistema deberá tener un diseño minimalista que priorice la visualización correcta de las imágenes a través de las cuales el usuario seleccionará el indumento o accesorio a fabricar, priorizando un 40% de espacio vacío de grilla por cada pantalla.

RNF-02 Uso de formas regulares y geométricas simples.

RNF-03 Paleta cromática restringida (máximo 3 matices)

RNF-04 Las imágenes deben tener una calidad mínima de 72 dpi y tamaño de uno de los lados de 1024px

RNF-05 Se mostrarán imagen infográfica explicativa para la comprensión del tipo de venta

RNF-06 Se mostrarán las diferentes vistas del producto. Procurando tener mínimo 2 imágenes por cada ítem ofrecido

RNF-07 Siempre que sea posible se intentará incluir una imagen de detalle (un zoom sobre sector interesante del producto ofrecido)

RNF-08 La página que muestra la vista con descripción del producto deberá incluir la opción de talles estándar y de talle personalizado en el mismo sector, con la redirección al formulario de carga de talle personalizado, (en el caso de que el usuario, previamente, no haya completado y guardado correctamente el formulario)

1. Personal involucrado

Nombre	Santana Fagnani, Estefanía Muriel
Rol	desarrollador web y de aplicaciones
Categoría Profesional	Front-End Developer. Encargada de gestionar, recabar y documentar requerimientos.
Responsabilidad	Técnica
Información de contacto	estefania.msfl0@gmail.com

Nombre	Mario Daniel Ledesma
Rol	desarrollador web y de aplicaciones
Categoría Profesional	Back-End Developer y encargado de Base de Datos. Encargado de gestionar, recabar y documentar requerimientos.
Responsabilidad	Técnico
Información de contacto	Mariodanielledesma91@gmail.com

Nombre	Agostina María Fiore
Rol	desarrollador web y de aplicaciones
Categoría Profesional	Front-End Developer y encargada de Base de Datos. Encargada de gestionar, recabar y documentar requerimientos.
Responsabilidad	Técnica
Información de contacto	ago.95fiore@hotmail.com

Nombre	Uriel Agustín Rochetti
Rol	desarrollador web y de aplicaciones
Categoría Profesional	Back-End Developer. Encargado de gestionar, recabar y documentar requerimientos.
Responsabilidad	Técnico
Información de contacto	urilrochetti@gmail.com

Nombre	Joaquín Emmanuel Gambone Martínez
Rol	desarrollador web y de aplicaciones
Categoría Profesional	
Responsabilidad	Técnico
Información de contacto	Joa17901@gmail.com

Nombre	Antonini, Carla Gisele
Rol	desarrollador web y de aplicaciones. Scrum Master
Categoría Profesional	Técnica
Responsabilidad	Organización de las tareas del equipo, Scrum Master. Diseño de imagen del sitio web. Back-End Developer y encargada de Base de Datos. Encargado de gestionar, recabar y documentar requerimientos.
Información de contacto	carla.g.antonini@gmail.com

1.3 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
E-R	Modelo entidad-relación de la base de datos
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
GitHub	Plataforma utilizada para el trabajo colaborativo en el desarrollo de software
US	Historia de usuario
TK	Tarea
HTML	Lenguaje con el que se define la estructura del sitio web
CSS	Lenguaje con el que se da estilo al sitio web
JavaScript	Lenguaje de programación utilizado para dar dinamismo y funcionalidad al sitio web
Angular	Framework opensource desarrollado por Google para facilitar la creación y programación de aplicaciones web de una sola página, las webs SPA (Single Page Application).
Typescript	El lenguaje principal de programación de Angular. Es un superconjunto de JavaScript desarrollado por Microsoft. Utiliza el compilador TypeScript para convertir el archivo TypeScript (ts) en un archivo JavaScript (js)
Bootstrap 5	Versión 5 de uno de los framework (Open Source) más conocidos utilizados para construir aplicaciones web adaptables con facilidad
Node.js	Es un entorno en tiempo de ejecución multiplataforma, de código abierto, para la capa del servidor basado en el lenguaje de programación JavaScript

NPM	"Node Package Manager" – es el administrador de paquetes predeterminado para el tiempo de ejecución de JavaScript Node.js .
Django	Es un framework de desarrollo web de código abierto, escrito en Python, que respeta el patrón de diseño conocido como modelo–vista–controlador.

1.4 Referencias

Titulo del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.5 Resumen

En este documentos se hará una breve exposición sobre los requerimientos, que se deberán utilizar para la construcción de la página para la venta de indumentaria y accesorios la interacción del sitio con el usuario.

2 DESCRIPCIÓN GENERAL

2.1 Perspectiva del producto

Funciones

(Si se considera necesario, podrían utilizarse notaciones gráficas y tablas.)

El producto consta de un sitio web que comercializa prendas de indumentaria masculina, femenina y unisex, a través de imágenes 3D. Posee como funcionalidad principal un carrito de compras que permitirá seleccionar ítems, enviarlos al carrito, y una vez allí, sumar y restar ítems del mismo. Como el sitio permite comprar online, el usuario consumidor puede seleccionar las opciones de pago virtual. No se permiten los pagos en efectivo, ni pago contra-entrega. El envío queda a cargo del correo ofrecido por la tienda virtual. A partir de ahora nos referiremos como Virtual Trends.

Las prendas visualizadas son productos que aún no han sido producidos (confeccionados en la realidad) pero que poseen factibilidad técnica garantizada por la marca o diseñador que participa de la plataforma Virtual Trends. Todos los ítems de indumentaria ofrecidos (exceptuando calzado y accesorios) se pueden construir (en las medidas seleccionadas) a requerimiento del cliente. Por ello la construcción podrá ser de dos tipos a los que nos referiremos como **talla estándar** o con **talla personalizada**.

Las tallas de tipo estándar ofrecidas son las que se comercializan regularmente en todos los e-commerce (extra-small, small, medium, large, extra-large). La talla personalizada es aquella que provee el cliente a través de la carga de sus datos. Es decir, el cliente utilizará nuestra plataforma que le permitirá introducir, en el caso de inclinarse por la compra de productos con

talla personalizada, sus medidas en las unidades utilizadas en el territorio Argentino centímetros (cm). La talla personalizada quedará registrada a partir de un formulario (proporcionado por el sitio web Virtual Trends) con la aceptación de que dichas medidas se utilizarán para confeccionar el producto pedido.

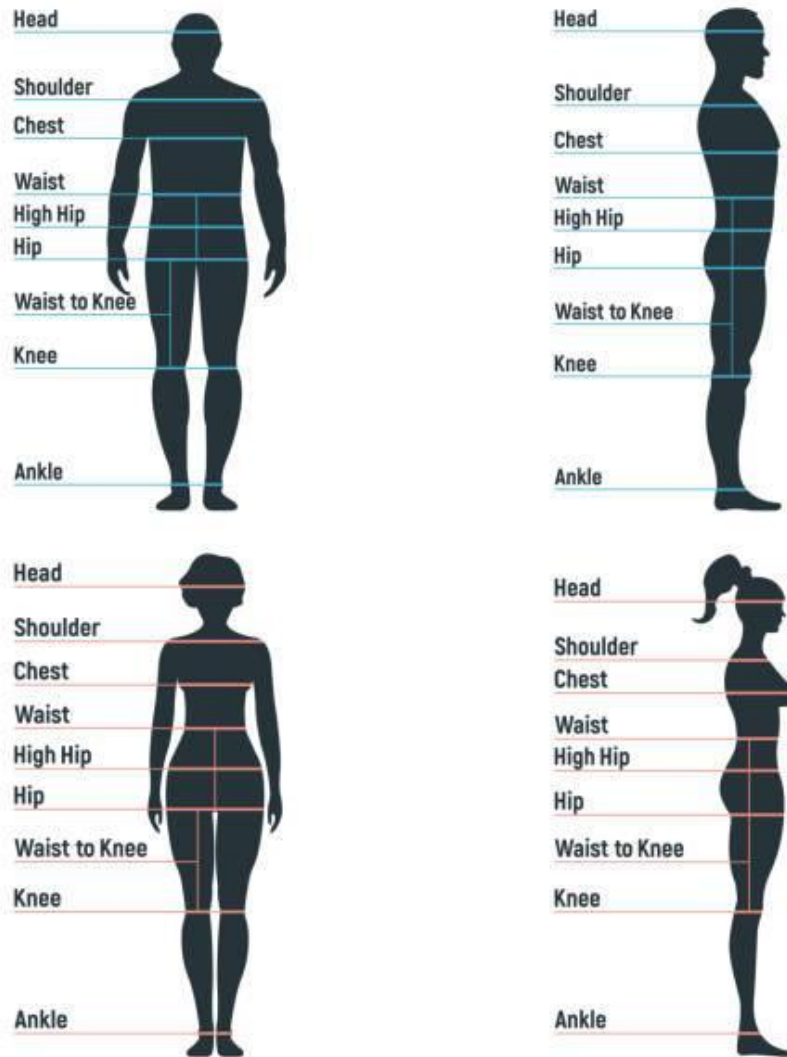
El sistema provee de un listado de **productos organizados por tipología de prenda** (se trate de jeans, remeras, blusas, calzado, etc) y **también organizados por marca o diseñador**. La plataforma es **multimarca** y permite que diferentes diseñadores y marcas comercialicen sus productos en esta plataforma.

El consumidor podrá organizar la visualización de los productos mediante filtros. Los filtros incluidos son: **por precio**, de mayor a menor, de menor a mayor, y organizados **por diseñador**.

La condición que se presenta a los diseñadores y marcas para poder participar en la venta de productos es la provisión de imágenes 3D realizadas con software especializado en el modelado 3D de indumentaria y accesorios (Clo3d) No serán admitidas fotografías con prendas confeccionadas, ni productos que no puedan realizarse a medida del cliente.

La condición que se le presentará al cliente para poder pedir una prenda a medida es el llenado del formulario -ya mencionado- que le pedirá la especificación de todas sus medidas. (gráfico adjunto de las medidas a tomar).

Se pedirá aceptar las condiciones de compra y venta, y la verificación de las medidas enviadas. El sitio no se responsabiliza por la toma incorrecta de medidas por parte del comprador.



2.2 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Administrador
Formación	Manejo de herramientas informáticas
Actividades	Control y manejo del sistema en general.

Tipo de usuario	Visitante/ Consumidor de indumentaria y accesorios.
Formación	Manejo de entornos web
Actividades	Observa, indaga información y adquiere productos a través de la compra

2.3 Restricciones

Interfaz para ser usada con internet.

Lenguajes y tecnologías en uso: HTML, CSS, JavaScript, MySQL, TypeScript,

Angular, Bootstrap, Python, DJANGO, Jnode.

Base de Datos:

El sistema se diseñará según un modelo cliente/servidor.

3 REQUISITOS ESPECÍFICOS

3.1 Product Backlog

1. Definir los requerimientos funcionales.
2. Definir el nombre de la empresa del cliente.
3. Creación de las ramas personales en GitHub.
4. Definir User Stories (historias de usuario).
5. Crear el archivo Readme en GitHub.
6. Subir documentación: Especificación de Requerimientos.
7. Definir Mapa de Sitio.
8. Definir el nombre de nuestra empresa de desarrollo.
9. Buscar imágenes de sitios web de referencia.
10. Diseño gráfico de Home en Figma
11. Diseño gráfico de Productos en Figma.
12. Diseño gráfico de Isotipo Virtual Trends
13. Cada integrante debe crearse su rama propia.
14. Rama develop para el sprint 1.
15. Estructuración de carpetas
16. Landing de todos los productos.
17. Landing de producto individual.
18. Instalación de JSON Server con jsons preparados.
19. Configuración del entorno de Django.
20. Rutas protegidas en frontend.
21. Mostrar alertas de errores al ingresar credenciales incorrectas o usuario inexistente en Login y Registro.
22. Crear servicio de autenticación para conectar con API REST de Django.
23. Implementar validación de Token JWT en Angular.
24. Mostrar alertas de error en formulario de talla personalizada.
25. Pasarela de Pagos
26. Actualizar documentación IEEE830, tablero Kanban y Wiki.
27. Actualizar proyecto de Github como respaldo.
28. Realizar demo final del proyecto.
29. Publicar sitio en un servidor.
30. Tablero de control administrador CRUD básico funcional de producto y cliente.

3.2 Sprints

3.2.1 Sprint 0

N° de sprint	0
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none">• Definir los requerimientos funcionales.• Definir el nombre de la empresa del cliente.• Creación de las ramas personales en GitHub.• Definir User Stories (historias de usuario).• Crear el archivo Readme en GitHub.• Subir documentación: Especificación de Requerimientos.• Definir Mapa de Sitio.• Definir el nombre de nuestra empresa de desarrollo.• Buscar imágenes de sitios web de referencia.
Responsabilidades	Los miembros del equipo se comprometieron a realizar las tareas asignadas.
Calendario	<i>Inicio: 10/04/2023 - Fecha de Fin: 21/04/2023</i>
Inconvenientes: Falta de continuidad en algunos miembros. Falta de comunicación con algunos miembros.	

3.2.2 Sprint 1

N° de sprint	1
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none">• Diseño gráfico de Home en Figma• Diseño gráfico de Productos en Figma.• Diseño gráfico de Isotipo Virtual Trends• Cada integrante debe crearse su rama propia.• Rama develop para el sprint 1.• Estructuración de carpetas
Responsabilidades	Los miembros del equipo se comprometieron a realizar las tareas asignadas.
Calendario	<i>Inicio: 24/04/2023 - Fecha de Fin: 07/05/2023</i>
Inconvenientes: Se comienza a notar la falta de participación de varios integrantes. Abandonaron 2 (dos) integrantes del equipo en esta instancia.	

3.2.3 Sprint 2

N° de sprint	2
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none">• Landing de todos los productos.• Landing de producto individual.• Instalación de JSON Server con jsons preparados.• Configuración del entorno de Django.
Responsabilidades	Los miembros del equipo se comprometieron a realizar las tareas asignadas.
Calendario	<i>Inicio: 08/05/2023 - Fecha de Fin: 21/05/2023</i>
Inconvenientes: Falta de ceremonias en el equipo. El rol de Scrum Master no se está ejerciendo completamente bien.	

3.2.4 Sprint 3

N° de sprint	3
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none">• Rutas protegidas en frontend.• Mostrar alertas de errores al ingresar credenciales incorrectas o usuario inexistente en Login y Registro.• Crear servicio de autenticación para conectar con API REST de Django.• Implementar validación de Token JWT en Angular.• Mostrar alertas de error en formulario de talla personalizada.
Responsabilidades	Quedaron varios temas por cerrar.
Calendario	<i>Inicio: 22/05/2023 - Fecha de Fin: 04/06/2023</i>
Inconvenientes: El rol de Scrum Master no se ha estado ejerciendo como tal. Como solución decidimos organizarnos nosotros mismos en el equipo para evitar atrasos y repartirnos el rol. En este sprint abandonó un integrante del equipo. Varios inconvenientes a la hora de delegar los temas debido a incumplimientos. Creemos que esta actitud va totalmente en contra de las prácticas Agile las cuales indican que somos un equipo y que para que podamos llegar a los objetivos cumplidos debemos ayudarnos entre sí a la vez que no hay que procrastinar.	

3.2.5 Sprint 4

N° de sprint	4
--------------	---

Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> ● Pasarela de Pagos con API de Mercado Pago ● Actualizar documentación IEEE830, tablero Kanban y Wiki. ● Actualizar proyecto de Github como respaldo. ● Realizar demo final del proyecto. ● Publicar sitio en un servidor. ● Tablero de control administrador CRUD básico funcional de producto y cliente.
Responsabilidades	Todos los miembros del equipo han cumplido con sus responsabilidades.
Calendario	<i>Inicio: 05/06/2023 - Fecha de Fin: 18/06/2023</i>
Inconvenientes: A pesar de los inconvenientes del Sprint 3 nos pudimos organizar bien luego para llegar a cabo todos los objetivos.	