|  |
| --- |

**Especificación de requisitos de software**

**Proyecto:**

**Edu-Match**

|  |  | 2023 |
| --- | --- | --- |

**Ficha del documento**

| **Fecha** | **Revisión** | **Autores** | **Verificado dep. Calidad.** |
| --- | --- | --- | --- |
| 09-2023 | Creación | Riquelme, Belen  Cabrera, Paula  Vargas, Daniel  Galarza, Brian  Spuler, David  Gonzalez, Matias  Osores, Roberto |  |

**Contenido**

[**FICHA DEL DOCUMENTO 3**](#_30j0zll)

[**CONTENIDO 4**](#_1fob9te)

[**1** **INTRODUCCIÓN 6**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.2jxsxqh)

[**1.1**](#_2et92p0) **Propósito 6**

[**1.2**](#_tyjcwt) **Alcance 6**

[**1.3** **Personal involucrado 6**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.z337ya)

[**1.4** **Definiciones, acrónimos y abreviaturas 7**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.3j2qqm3)

[**1.5** **Referencias 7**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.1y810tw)

[**1.6** **Resumen 7**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.17dp8vu)

[**2** **DESCRIPCIÓN GENERAL 7**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.26in1rg)

[**2.1** **Perspectiva del producto 7**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.4i7ojhp)

[**2.3** **Características de los usuarios 8**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.2xcytpi)

[**2.4** **Restricciones 9**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.1ci93xb)

[**3** **REQUISITOS ESPECÍFICOS 9**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.3whwml4)

[**3.3** **Product Backlog**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.2bn6wsx) 10

[**3.3** **Sprints 19**](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.3as4poj)

[3.3.1 Sprint 1 19](https://docs.google.com/document/d/1RtO8QkvO9fJzCnN7LX1lU1j1B5lpTCGlJWJT2G0oL_k/edit#heading=h.1pxezwc)

# **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. **Propósito**

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, para el desarrollo de **Edu-Match**, una aplicación móvil. La misma será desarrollada por y para los estudiantes del Instituto Superior Politécnico Córdoba (ISPC).

Algunos de los desafíos que hemos afrontado como estudiantes del ISPC fueron las actividades grupales; particularmente caótica nos resultó la formación de los grupos de trabajo para completar las actividades evaluativas dado que la actual plataforma, **“Moodle”** no ofrece herramientas adecuadas para este fin.

Con esta problemática en mente nace el concepto de **Edu-Match.** El propósito principal de la aplicación es ofrecer herramientas para facilitar la creación de grupos de trabajo, búsqueda de grupos afines y reclutamiento de nuevos miembros para dichos grupos. con el claro objetivo de completar las actividades evaluativas grupales de los diferentes módulos que componen el cursado de las tecnicaturas.

* 1. **Alcance**

El nombre de la Aplicación Móvil será “**Edu-Match**”. En él los usuarios podrán registrarse proporcionando sus datos personales obteniendo un nombre de usuario único para dicho usuario, el mismo lo identificará dentro de la aplicación.

Una vez registrado, el usuario podrá ingresar sus credenciales de acceso (e-mail y contraseña) a través de un formulario de “**Login**”.

La aplicación presentará dos opciones principales: Publicar un “**Proyecto**” y realizar una búsqueda de los “**Proyectos**” publicados por otros usuarios

* **Publicar un Proyecto:** Un usuario registrado podrá publicar un Proyecto, la publicación contará con una breve descripción, información de contacto y categorías (Por ejemplo: Tecnicatura en desarrollo web,año/semestre de cursado, proyecto nuevo, proyecto ya iniciado, reuniones durante la semana, reunión es durante el fin de semana, etcétera)
* **Búsqueda/Visualización de Proyectos:** Un usuario registrado podrá visualizar los grupos publicados por los demás usuarios y filtrarlos por categorías para encontrar uno que cumpla con sus expectativas a través de una barra de búsqueda.
  1. **Personal involucrado**

| **Nombre** | Daniel Vargas |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | dvargas087@gmail.com |



| **Nombre** | Paula Cabrera |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | paucabrera95@gmail.com |

| **Nombre** | Belen Riquelme |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | koen.lion92@gmail.com |

| **Nombre** | Roberto Carlos Osores |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | osoresroberto@gmail.com |

| **Nombre** | Matias Nicolas Gonzalez |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | mng\_epson@hotmail.com |

| **Nombre** | Brian Galarza |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | @gmail.com |

| **Nombre** | David Spuler |
| --- | --- |
| **Rol** | Developer |
| **Categoría Profesional** | Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Digitales |
| **Responsabilidad** | Developer |
| **Información de contacto** | davidspuler68@gmail.com |

**1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas**

| ***Nombre*** | ***Descripción*** |
| --- | --- |
| **Usuario** | Persona que usará el sistema, previo registro en el mismo, para la creación y búsqueda de grupos. |
| **Edu-Match** | Aplicación móvil para la creación y gestionamiento de grupos de trabajo educativos. |
| **ERS** | Especificación de Requisitos Software |
| **RF** | Requerimiento Funcional |
| **RNF** | Requerimiento No Funcional |
| **Moodle** | Aula Virtual |
| **ISPC** | Instituto Superior Politécnico Córdoba |

**1.5 Referencias**

| **Título del Documento** | **Referencia** |
| --- | --- |
| Standard IEEE 830 - 1998 | IEEE |

**1.6 Resumen**

Este documento consta de tres secciones. En la primera sección se realiza una introducción al mismo y se proporciona una visión general de las especificaciones del producto.

En la segunda sección del documento se realiza una descripción general de la aplicación, con el fin de conocer las principales funciones que ésta realizará, los datos asociados y los factores, restricciones y supuestos que afectan al desarrollo, sin entrar en excesivos detalles. Por último, la tercera sección del documento es aquella en la que se definen detalladamente los requisitos que debe satisfacer el sistema.

**2 Descripción general**

**2.1 Perspectiva del producto**

“**Edu-Match**” será un producto diseñado para trabajar en dispositivos móviles con sistema operativo Android, lo que permitirá su utilización de manera generalizada, rápida y eficaz.

Contará con una interfaz sencilla y clara, siendo una prioridad que su uso sea fácil y rápido.

Dada la íntima relación del producto con las actividades realizadas durante el cursado de la tecnicatura, incorporaremos la paleta de colores y las fuentes usadas en el aula virtual del ISPC a la aplicación.

La paleta de colores a utilizar es la siguiente:

* Primario: #0695d6

Es el color primario que se utiliza dentro de la UI en elementos como links, botones, etc.

* Secundario: #01bdf2

Se utiliza para ciertos elementos del contenido que necesitan ser destacados, por ejemplo en íconos.

* Adicionales:

Se utilizan para elementos que necesiten un destaque diferencial.

■ Verde: #33b560

■ Amarillo: #fec 221

■ Rojo: #ef4d3d

o Neutros:

■ Texto: #111111

■ Gris claro: #767676

■ Bordes y detalles: #CCCCCC

■ Fondo: #F9F9F9

■ Blanco: #FFFFFF

La información sobre los detalles del diseño fueron extraídos de:

<https://www.argentina.gob.ar/normativa/nacional/resoluci%C3%B3n-333-2017-276568/texto>

**2.2 Características de los usuarios**

| **Tipo de usuario** | Administrador |
| --- | --- |
| **Formación** | Developers de la aplicación. |
| **Actividades** | Control y manejo del sistema en general. |

| **Tipo de usuario** | Usuario Registrado |
| --- | --- |
| **Formación** | Manejo básico de aplicaciones móviles |
| **Actividades** | Crear nuevos proyectos, buscar o visualizar proyectos ya publicados. |

| **Tipo de usuario** | Visitante |
| --- | --- |
| **Formación** | Manejo básico de aplicaciones móviles |
| **Actividades** | Registrarse. |

*.*

**2.3 Restricciones**

* La aplicación está destinada a dispositivos móviles con sistema android.
* La aplicación será desarrollada usando como lenguaje Java.
* Se utilizará Android Studio para el desarrollo de la aplicación.

**3 Requisitos específicos**

* La aplicación debe contemplar el registro de los usuarios al servicio.
* Los usuarios registrados deberán contar con un identificador único dentro de la aplicación
* Los usuarios registrados podrán crear y publicar proyectos de estudio, con el fin de reclutar nuevos integrantes para tal empresa.
* Un usuario registrado podrá borrar o editar los proyectos publicados por sí mismo. Ya sea por que este proyecto dejó de existir, ya no está reclutando, cambio sus especificaciones, etcétera.
* Los usuarios registrados podrán revisar/filtrar los proyectos publicados para encontrar uno que cumpla con sus expectativas para posteriormente ponerse en contacto con el dueño de dicho proyecto.

**3.1 Requisitos funcionales**

* **Crear/Registrar un nuevo Usuario:** La aplicación deberá permitir mediante un formulario la creación de una cuenta de usuario, en dicha cuenta quedará asentada la información personal del usuario: Nombre y apellido, correo electrónico y contraseña. El registro permitirá a los usuarios acceder al resto de las funciones de la aplicación.
* **Creación y publicación de un nuevo Proyecto:** Un usuario registrado podrá mediante un formulario. Dichas publicaciones deberán brindar información de forma clara y rápida sobre la naturaleza del proyecto en cuestión. Con este fin, tendrá campos delimitados claramente: Titulo, Descripción y Etiquetas (Por ejemplo: E-commerce, servicio, producto, Area salud, Area Gastronomia, etc)
* **Buscar y visualizar Proyectos publicados por otros usuarios:** Los usuarios registrados tendrán la posibilidad de realizar búsquedas en la base de datos de proyectos publicados. Podrán usar para tal fin, por ejemplo, buscar por las respectivas etiquetas del proyecto.
* **Administrador para regular las publicaciones:** La aplicación deberá contar con un administrador/es que realicen valoraciones y de ser necesario intervengan sobre aquellas publicaciones de mal gusto o que infrinjan el espíritu de la aplicación.

**3.2 Requisitos no funcionales**

* **Guia para nuevos usuarios:** La aplicación se puede beneficiar de una pequeña guía destinada a los nuevos usuarios en la que se detalle de manera sencilla las funcionalidades básicas de la misma.
* **Diseño de la app:** La app contará con un diseño similar al del ISPC, contando con un diseño cohesivo y agradable a la vista.

**3.3 Product Backlog**

**#US01** - Como Usuario/Visitante quiero ingresar a la aplicación móvil.

**#US02** - Como Visitante quiero registrarme para crear mi cuenta.

**#US03**- Como Usuario quiero ingresar a mi cuenta creada con anterioridad.

**#US04** - Como Usuario quiero editar mis proyectos cargados.

**#US05** - Como Usuario quiero eliminar mis proyectos cargados con un botón.

**#US06** - Como Usuario quiero poder publicar mis proyectos.

**#US07** - Como Usuario quiero ver los proyectos que están disponibles.

**#US08** - Como Usuario quiero contactar al dueño de un proyecto.

**#US09** - Como Usuario quiero que me puedan contactar a través de mis proyecto/s publicados.

**#US10** - Como Usuario quiero tener una opción para filtrar proyectos.

**#US11** - Como Usuario quiero poder recuperar mi contraseña en caso de que la olvide.

**#US12**- Como Usuario/Visitante quiero tener un botón de ayuda/guía en caso de no saber cómo usar la aplicación.

**#US13-** Como Usuario registrado quiero eliminar mi perfil.

**#US14-** Como Usuario quiero que cada proyecto registrado tenga un máximo de 10 integrantes.

#**US15-** Como Usuario registrado quiero poder cargar imágenes.

#**US16-** Como Usuario registrado quiero poder agregar personas a mis proyectos.

**3.4 Sprints**

| **N° de sprint** | | 01 |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Backlog** | | En proceso:  **#US01** - Como Usuario/Visitante quiero ingresar a la aplicación móvil.  **#US02** - Como Visitante quiero registrarme para crear mi cuenta.  **#US03**- Como Usuario quiero ingresar a mi cuenta creada con anterioridad.  **#US06** - Como Usuario quiero poder publicar mis proyectos.  **#US07** - Como Usuario quiero ver los proyectos que están disponibles.  **#US08** - Como Usuario quiero contactar al dueño de un proyecto.  **#US09** - Como Usuario quiero que me puedan contactar a través de mis proyecto/s publicados. |
| **Responsabilidades** | | Fueron asignadas en trello: <https://trello.com/b/bbBaYfAT/edu-match> (puede verse una captura de pantalla en la wiki del repo)  Diagrama de clase: Brian Galarza  Diagrama de E-R: David Spuler  Diagrama de casos de uso: Paula Cabrera  Actividad de testing: Roberto Osores  Figma y diseño: Belen Riquelme y Matias Gonzales  Documentación IEEE830: Roberto Osores  Navegabilidad inicial: Daniel Vargas  Creación de US: todos  Activitys: decidimos dividir una por cada participante y unirlas para generar la navegabilidad. |
| **Calendario** | | 25/09 al 29/09 |
| **Inconvenientes:** Tres compañeros no continuaron con el proyecto, por lo cual tuvimos que redistribuir las tareas en los restantes. | | |

| **N° de sprint** | | 02 |
| --- | --- | --- |
| **Sprint Backlog** | | Finalizadas parcialmente:  **#US04** - Como Usuario quiero editar mis proyectos cargados.  **#US05** - Como Usuario quiero eliminar mis proyectos cargados con un botón.  **#US07** - Como Usuario quiero ver los proyectos que están disponibles.  **#US09** - Como Usuario quiero que me puedan contactar a través de mis proyecto/s publicados.  **#US10** - Como Usuario quiero tener una opción para filtrar proyectos.  **#US11** - Como Usuario quiero poder recuperar mi contraseña en caso de que la olvide.  **#US12**- Como Usuario/Visitante quiero tener un botón de ayuda/guía en caso de no saber cómo usar la aplicación.  **#US13-** Como Usuario registrado quiero eliminar mi perfil.  **#US14-** Como Usuario quiero que cada proyecto registrado tenga un máximo de 10 integrantes.  #**US15-** Como Usuario registrado quiero poder cargar imágenes.  #**US16-** Como Usuario registrado quiero poder agregar personas a mis proyectos  Finalizadas:  **#US01** - Como Usuario/Visitante quiero ingresar a la aplicación móvil.  **#US02** - Como Visitante quiero registrarme para crear mi cuenta.  **#US03**- Como Usuario quiero ingresar a mi cuenta creada con anterioridad.  **#US06** - Como Usuario quiero poder publicar mis proyectos.  **#US08** - Como Usuario quiero contactar al dueño de un proyecto. |
| **Responsabilidades** | | Fueron asignadas en trello: <https://trello.com/b/bbBaYfAT/edu-match> (puede verse una captura de pantalla en la wiki del repo)  CRUD: Brian Galarza, David Spuler, Daniel Vargas  Actualizar documentación IEEE830 - tablero Kanban (project) y Wiki. Paula Cabrera  Actualización de diagrama de clases: Roberto Osores  Testing: Automatizar con Selenium IDE el siguiente material publicado Material 3 de estudio obligatorio Eje Temático N° 1 (Archivo .side): Paula Cabrera  Testing:1 - un video donde muestren de manera rápida (1 minuto) como aplicaron Accesibilidad en su proyecto. Belen Riquelme  Demo del producto: todos  Rama main. con las siguientes carpetas: Documentación, App y readme.md: todos |
| **Calendario** | | 23/10 al 27/10 |
| **Inconvenientes:** | | |

# ANEXO II

4. DISEÑO DE APP

Se adjunta el link de Figma con el diseño de las Activitys: <https://www.figma.com/file/I7Gh0bA4z3lPnvzmyB0p4x/Untitled?type=design&mode=design>