
Especificación de requisitos de software

Proyecto:

“Planet Superheroes”

Instrucciones para el uso de este formato

Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.

Está basado y es conforme con el estándar IEEE Std 830-1998.

Los textos en color azul son indicaciones que deben eliminarse y, en su caso, sustituirse por los contenidos descritos en cada apartado.

Ficha del Documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
2023	01	Benitez, Fabiola.	Robles, Emilce

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
2023			

Contenido

<u>FICHA DEL DOCUMENTO</u>	3
<u>CONTENIDO</u>	4
<u>1 INTRODUCCIÓN</u>	6
<u>1.1 Propósito</u>	6
<u>1.2 Alcance</u>	6
<u>1.3 Personal involucrado</u>	6
<u>1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas</u>	7
<u>1.5 Referencias</u>	7
<u>1.6 Resumen</u>	7
<u>2 DESCRIPCIÓN GENERAL</u>	7
<u>2.1 Perspectiva del producto</u>	7
<u>2.3 Características de los usuarios</u>	8
<u>2.4 Restricciones</u>	9
<u>3 REQUISITOS ESPECÍFICOS</u>	9
<u>3.2 Product Backlog</u>	17
<u>3.2.1 Product Backlog</u>	17
<u>3.3 Sprints</u>	19
<u>3.3.1 Sprint 1</u>	19
<u>3.3.2 Spint 2</u>	20

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 al usuario poder ingresar al sitio, registrarse, ver los productos que se ofrecen y en caso de interés comprarlos de forma online.

1.2 Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida al usuario del sistema, para que interactúe con el sitio web, viendo y adquiriendo los productos ofrecidos.

1.3 Personal involucrado

Nombre	Emilce Robles
Rol	Fullstack developer y Scrum Master
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Diseño y prototipado de la UI para la página(UI Kit y Mockup en Figma). Diseño y desarrollo del contenido individual de cada producto de la pagina. Testing manual y corrección de bugs en Front. Revisión y complemento de documentación IEEE 830. Desarrollo de clase Categoría en Back.
Información de contacto	Mail emi.nrobles@gmail.com

Nombre	Paula Velez
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Junior
Responsabilidad	Diseño y desarrollo de la sección contacto. Supervise e integre todas las ramas hacia la rama Develop. Testeo. Arreglo de bugs. Co Creación del diagrama de clases.
Información de contacto	Mail velezpaula.a@gmail.com

Nombre	Veronica Cecilia Vargas
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	-Desarrollo de una de las páginas de galería de productos (Estructura con HTML, estilos con CSS y card dinámicas con Javascript) -Diagrama del modelo de datos relacional para la base de datos

Proyecto Integrador

Especificación de requisitos de software

	-Diseño físico de la base de datos (junto a Lucas Villalba) -Creación del kanban, agregado de issues, documentar en la wiki.
Información de contacto	Mail vargas.veronica55@gmail.com

Nombre	Marco Virinni
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Desarrollo de about.html.Arreglo/Ajustes errores en el maquetado en general. Comunicacion activa con mis compañeros. Aporte ideas y ayudas.
Información de contacto	Mail marcovirinni@gmail.com

Nombre	Lucas Javier Villalba
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Desarrollo de la una de las páginas de galerías dee producto (Estructura con HTML, estilos con CSS) Desarrollo de carrusel dinámico con Javascript. Diseño físico de la base de datos (junto a Verónica Vargas).
Información de contacto	Mail lucasiaviervillalba@gmail.com

Nombre	Fabiola Benitez
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Desarrollo del navbar responsive, arreglos de codigo, elaboración del documentos IEEE 830, armado de clases de Python (back)
Información de contacto	Mail jeanette.armoa@gmail.com

Nombre	Hernan zazzarini
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Desarrollo del login y diagrama de clases(con paula velez)
Información de contacto	Mail hernanzazzarini@gmail.com

Nombre	Duncan Martinez
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Desarrolle footer, reseña, diagrama de clase. Utilice css html y python. Recibí colaboración de mis compañeros
Información de contacto	Mail roniduncang@gmail.com

Nombre	Silvana del Pilar Barea
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee

Responsabilidad	Desarrollo de la sección envío y prototipo de carrusel(con estructura HTML5 y estilos CSS3), aportes diversos con alternativas para historias de usuarios -diagramas de clases- paletas de colores Desarrollo de clases en python
Información de contacto	Mail silvanahousseini@gmail.com
Nombre	Nicolás Isaías Churquina Villa
Rol	Fullstack developer
Categoría Profesional	Trainee
Responsabilidad	Desarrollo de la sección Registros (Estructura con HTML, estilos con CSS). Desarrollo de armado clases en Python (back) con Fabiola Benitez y Duncan Martinez.
Información de contacto	Mail nicochurquina11@gmail.com

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

<i>Nombre</i>	<i>Descripción</i>
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
SIS-I	Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
FTP	Protocolo de Transferencia de Archivos
Moodle	Librería virtual

1.5 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.6 Resumen

El presente documento detalla tres secciones:

- En la primera sección se hace referencia a la misión y alcance de los recursos del sistema. Como también se detalla al equipo a cargo.
- En la segunda sección se realiza una descripción general del entorno web, con el fin de conocer sus principales funciones, los datos asociados y los factores, restricciones, supuestos y dependencias que afectan al desarrollo.
- Por último, la tercera sección es la que informa detalladamente los requisitos específicos que debe satisfacer el sistema.

2 Descripción general

2.1 Perspectiva del producto

El página “Planet SuperHeroes”, será una plataforma web accesible desde navegadores de internet. Los usuarios podrán acceder a una sección principal que brindará opciones como registrarse y loguearse, también podrá ingresar a otras secciones para explorar el catálogo de productos, agregar elementos al carrito de compras, realizar compras, ponerse en contacto y realizar reseñas. Contará también con toda la información de la tienda y preguntas frecuentes.

2.2 Características de los usuarios

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

Tipo de usuario	Visitante
Formación	Manejo de entornos web
Actividades	Observa el sitio, sus productos y en caso de que sea de su interés poder registrarse.

Tipo de usuario	Socio
Formación	Manejo de entornos web y compras Online
Actividades	Observar el sitio, sus productos, loguearse, realizar compras y reseñas sobre su experiencia como cliente.

2.3 Restricciones

- **Conectividad:** Podrá ser usado solo con internet.
- **Compatibilidad de Navegadores:** Apto para Edge y Chrome.
- **Idioma y Localización:** La web de la tienda estará disponible en idioma español y sólo estará habilitada para el territorio de Argentina.
- **Tecnologías en uso:** HTML, CSS, Bootstrap, JavaScript, Python.
- **Modelo:** El sistema se diseñará según un modelo cliente/servidor.
- **Escalabilidad:** debe ser capaz de manejar al menos 1000 usuarios simultáneos.

3 Requisitos específicos

Product Backlog:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1V07LGuux9VXBDaoBVT1ri0vCPo83DVYW_vn-tw74n0M/edit?usp=sharing

Sprints:

Proyecto Integrador

Especificación de requisitos de software

N° de sprint	01
Sprint Backlog	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1V07LGuux9VXBDaoBVT1ri0vCPo83DVYW_vn-tw74n0M/edit#gid=0
Responsabilidades	<p>Scrum Master: El Scrum Master será el encargado de facilitar el proceso Scrum y asegurarse de que el equipo siga las prácticas y principios ágiles. Sus responsabilidades incluyen la organización de reuniones de Scrum, la eliminación de obstáculos y la garantía de que el equipo mantenga un flujo de trabajo eficiente.</p> <p>Equipo de Desarrollo: El equipo de desarrollo estará compuesto por los miembros encargados de llevar a cabo las tareas asignadas en el Sprint Backlog. Esto incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir requisitos del sistema: El equipo de desarrollo será responsable de comprender a fondo los requisitos funcionales y no funcionales del sistema. Esto incluye características, funcionalidades y cualquier otra especificación necesaria. • Diseñar la interfaz de usuario: El equipo de desarrollo también será responsable de diseñar la interfaz de usuario (UI) del sitio web. Esto incluye la disposición de elementos, la elección de colores, tipografías y cualquier elemento gráfico necesario. • Diseñar la estructura de la base de datos: El equipo de desarrollo se encargará de definir la arquitectura y estructura de la base de datos que respaldará el sistema. Esto implica la creación de tablas, relaciones y definición de campos. • Desarrollar la lógica en el Backend: Implementar la lógica de negocio que controla el comportamiento del sitio web. Esto implica el procesamiento de datos, cálculos y cualquier otra operación que sea necesaria en la web.
Calendario	<p>-Semana 1 (28/8 al 03/09):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrum Master: Organizar y dirigir la reunión de planificación del Sprint, asegurar comprensión de los requisitos. • Equipos de Desarrollo: Definición de requisitos del sistema. Diseño de la interfaz de usuario y prototipado del sitio. <p>- Semana 2 (04/09 al 10/09):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scrum Master: Continuar apoyando al equipo, asegurar prácticas ágiles. • Equipos de Desarrollo: Comienzo del diseño de la base de datos. Completar el diseño de la interfaz de usuario. <p>- Semana 3 (11/09 al 17/09):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipos de Desarrollo: Finalizar diseño de interfaz. Comenzar la implementación de la lógica y desarrollo del Backend. Verificar la funcionalidad del frontend y backend. Analizar y abordar los problemas identificados durante las pruebas. • Scrum Master: Supervisión del progreso y manejo de cualquier obstáculo. <p>- Semana 4 (18/09 al 24/09):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipos de Desarrollo: Finalizar desarrollo de clases en Backend. Testing de Front y Back. Arreglos de bugs. • Scrum Master: Supervisión y organización para el deploy del 24/09
Inconvenientes:	<ul style="list-style-type: none"> • La adaptación del diseño a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla resultó ser más compleja de lo anticipado. • A pesar de los esfuerzos del equipo, hubo ciertos retrasos en la finalización de las tareas asignadas. Algunos aspectos de la interfaz de usuario tomaron más tiempo del previsto para ser implementados.