

## **DOCUMENTO DE VISIÓN**

### **VD (Vision Document)**

<b>Nombre del documento</b>	Documento de visión
<b>Nombre del fichero:</b>	<i>ISST-VD-V19.docx</i>
<b>Versión:</b>	3
<b>Fecha de entrega:</b>	<i>08/04/2024</i>
<b>Caso de estudio:</b>	<i>Ocio con mascotas</i>
<b>Entrega:</b>	<i>Sprint 2</i>

**Autores/as:** María Lozano Casero, Alejandro Muñoz de la Morena, Javier González Pérez,  
Ignacio Díez Vergara

**Revisor/a:** Marina Lumbreras Lara, María Lozano Casero

## INDICE

<b>1 INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>0</b>
1.1 Propósito del documento.....	0
1.2 Definiciones, acrónimos y abreviaturas .....	1
1.3 Alcance del proyecto .....	1
1.4 Materiales de referencia.....	2
1.5 Estructura del documento .....	2
<b>2 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA .....</b>	<b>3</b>
<b>3 DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USO .....</b>	<b>3</b>
3.1 Caso de Uso: Consultar oferta de un establecimiento .....	4
3.2 Caso de Uso: Publicar un comercio.....	5
<b>4 ESPECIFICACIÓN SUPLEMENTARIA .....</b>	<b>7</b>
Reglas de dominio.....	7
Requisitos no funcionales .....	7
Restricciones .....	8

## 1 INTRODUCCIÓN

### ***Propósito del documento***

Este documento pretende dar una visión general de los intereses y metas relacionadas con el desarrollo del sistema. Se trata de una guía inicial para entender las necesidades y expectativas de los stakeholders, estableciendo las bases para el diseño y desarrollo del portal Mascotmercio.

El principal usuario objetivo de Mascotmercio son los amantes de las mascotas, en particular, aquellos que poseen perros en Madrid. En cuanto a los stakeholders, incluyen todos aquellos establecimientos que desean atraer clientes con mascotas, ofreciendo diferentes servicios que se especificarán más adelante.

El sistema permitirá a los establecimientos de ocio mostrar su disposición para recibir clientes con mascotas, ofreciendo servicios y productos específicos para ellas. Los usuarios, una vez registrados, podrán explorar la oferta de establecimientos a través de un mapa interactivo, además de evaluar y compartir sus experiencias. También podrán editar la información relacionada con su perfil: nombre de usuario, foto de perfil, tipo de cuenta (cliente/propietario), etc. La plataforma fomentará la interacción entre los establecimientos y los clientes, generando un ambiente inclusivo y amigable para las mascotas.

La creciente tendencia de considerar a las mascotas como miembros de la familia en Madrid ha generado una demanda en la oferta de ocio adaptada a este nuevo perfil. Mascotmercio surge para satisfacer esta necesidad, proporcionando un espacio donde los amantes de las mascotas pueden encontrar establecimientos que no solo los acojan, sino que también ofrezcan servicios específicos para ellos.

El desarrollo seguirá una metodología ágil basada en Scrum, con un enfoque inicial desarrollando un prototipo básico (MVP) para evaluar la viabilidad tecnológica del proyecto. Este tendrá una primera vista basada en un mapa para consultar las diferentes ofertas de ocio y una segunda vista donde los propietarios puedan editar la información relativa a sus establecimientos.

### ***Definiciones, acrónimos y abreviaturas***

**Mascotmercio:** Plataforma de oferta de ocio con mascotas en Madrid.

**Stakeholders:** Todas las partes interesadas, incluyendo establecimientos, usuarios finales y posibles inversores.

**MVP:** Mínimo Producto Viable

**SCRUM:** Enfoque ágil para el desarrollo de sistemas y servicios software innovadores, basado en modelos de procesos iterativos y los valores del manifiesto ágil (desarrollo iterativo e incremental, fomentando una respuesta rápida y flexible ante el cambio).

**UML:** (Unified Modeling Language) Estándar de la industria para visualizar, especificar, construir y documentar los artefactos de un sistema software orientado a objetos.

### ***Alcance del proyecto***

**PARA** establecimientos pet-friendly y dueños de mascotas en Madrid **QUE** buscan una plataforma especializada para una interacción mejorada, Mascotmercio es un servicio web **QUE** facilita una comunicación fluida entre establecimientos y personas con mascotas. Ofrece una solución integral para negocios que desean destacar, incluyendo áreas dedicadas para mascotas, snacks y productos alimenticios.

A **DIFERENCIA** de otras plataformas de ocio genéricas o software empresarial convencional, **NUESTRA PLATAFORMA** proporciona una experiencia personalizada, ofreciendo una interfaz amigable para descubrir estos establecimientos, permitiendo a los propietarios compartir sus experiencias, fomentando así la aparición de una nueva comunidad en Madrid.

El **Mínimo Producto Viable (MVP)** para el proyecto Mascotmercio se centra en ofrecer las funcionalidades esenciales necesarias para validar la viabilidad y aceptación del sistema por parte de los usuarios. Este incluirá dos vistas principales:

#### **Mapa de Ofertas de Ocio:**

- Visualización interactiva de establecimientos pet-friendly en Madrid.
- Para acceder será necesario un registro de usuarios mediante nombre y contraseña.
- Los datos de registro se podrán editar una vez se ha iniciado sesión en la web.

- Filtro y búsqueda por ubicación, tipo de establecimiento y servicios específicos para mascotas.
- Acceso a información básica de cada lugar, como servicios ofrecidos y valoraciones de otros usuarios.

#### **Panel de Establecimientos:**

- Herramienta para que los propietarios de establecimientos gestionen y actualicen la información de su negocio.
- Para acceder será necesario un registro de usuarios mediante nombre y contraseña, en el que hay que marcar la opción de propietario de establecimiento.
- Los datos de registro se podrán editar una vez se ha iniciado sesión en la web.
- Posibilidad de indicar servicios y productos específicos para mascotas.
- Los datos del establecimiento también podrán modificarse por su propietario (nombre, dirección del comercio, servicios ofrecidos...)
- Interfaz sencilla para la gestión de valoraciones y fotos compartidas por los usuarios.

#### ***Materiales de referencia***

Apuntes de la asignatura facilitados en Moodle:

- T1.1: Productos, proyectos y procesos software
- T1.2: Metodologías ágiles: Scrum y Kanban
- T1.3 Equipos y planificación en procesos ágiles
- T2.2: Casos de uso

#### ***Estructura del documento***

El documento se estructura en tres secciones principales:

##### **Descripción General del Sistema:**

- Proporciona un resumen del caso de estudio y sus características clave.
- Identifica stakeholders y actores, detallando sus necesidades.

##### **Descripción de Casos de Uso:**

- Identifica todos los casos de uso del sistema.
- Selecciona casos significativos para descripciones detalladas.
- Describe casos de uso específicos con detalles como actores, eventos iniciales, secuencias de acciones y escenarios de error.

**Especificación Suplementaria:**

- Recopila requisitos no cubiertos en casos de uso, incluyendo reglas de dominio, requisitos no funcionales y restricciones.
- Detalla reglas de dominio, requisitos no funcionales y restricciones del sistema.

## **2 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA**

Este proyecto quiere solucionar el problema de la sociedad actual en la que numerosas familias tienen a su cargo perros, pero no disponen de la suficiente información por parte de los distintos lugares de ocio familiar como para poder conocer si pueden llevar o no a su mascota con ellos. El principal objetivo es proporcionar un portal en el que los establecimientos puedan publicitar su disposición a acoger a estos perros, así los clientes podrán seleccionar los lugares más convenientes de una manera práctica y sencilla. Por un lado, este portal dispondrá de la capacidad por parte de los propietarios de los establecimientos de mostrar su disposición a recibir clientes con animales de compañía, además de otros servicios y productos para los mismos. Por otro lado, la aplicación será capaz proporcionar una interfaz gráfica al cliente para que este pueda ver los distintos establecimientos con los servicios o productos que ofrecen para su mascota.

Todo este proyecto se va a desarrollar empleando un método de trabajo basado en Scrum con 3 fases diferentes. Una primera fase en la que se iniciará el desarrollo del portal en el que se tratará de implementar una interfaz básica de funcionamiento para tener una base sólida desde la que poder seguir trabajando. La segunda fase será de desarrollo específico de diferentes funcionalidades fundamentales para el correcto funcionamiento de la aplicación. Por último, la tercera fase servirá para asegurar el correcto funcionamiento de todo lo implementado con una mejora en la interfaz gráfica para que esta sea lo más intuitiva posible para el usuario.

Para terminar, el proyecto tendrá un método de evaluación continua de prueba y error con la aplicación, esto nos permitirá probar nuevas funcionalidades según se vayan logrando pequeños objetivos considerando siempre las tres entregas a sprint que se deben realizar, y así lograr con la última un producto acorde y funcional a las especificaciones pedidas.

## **3 DESCRIPCIÓN DE CASOS DE USO**

**Consultar oferta de establecimientos:**

El usuario accede al portal Mascotmercio donde le aparecen en un mapa las tiendas más cercanas que admiten mascotas. El cliente analiza las distintas opciones y sus detalles como ubicación o comentarios para decidir a cuál de los establecimientos acudir según sus preferencias.

**Publicar un comercio:**

El propietario inicia sesión en Mascotmercio y selecciona publicar establecimiento. Rellena un formulario con nombre y dirección. Adicionalmente puede promocionar servicios de ocio o alimentación para mascotas. Confirma y publica la información.

### Realizar valoraciones:

El cliente acude a una de las tiendas que admiten mascotas anunciadas en Mascotmercio. Tras su visita a la tienda escribe un comentario acerca de la experiencia y la publica en el portal. El propietario de ese comercio podrá responder a la reseña.

### Registrar un usuario:

Para acceder al mapa los usuarios se deben registrar como clientes. Para publicar comercios los propietarios deben registrarse como tal para poder anunciar sus servicios.

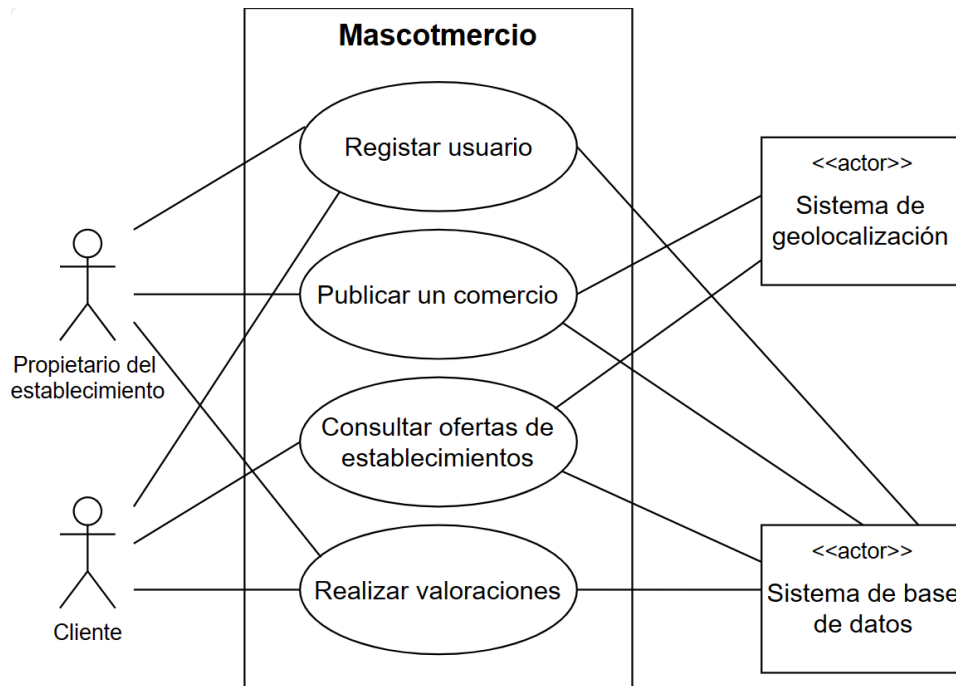


Figura 1. Diagrama de casos de uso en UML.

### 3.1 Caso de Uso: Consultar oferta de un establecimiento

Un cliente desea saber en qué establecimiento de una determinada zona puede acudir acompañado de su mascota. Para ello, accede al portal Mascotmercio desde su teléfono móvil con acceso a internet donde le aparece una vista con un mapa que indica los comercios pet-friendly. El usuario navega por las opciones disponibles y consulta detalles de su interés como ubicación, puntuación y reseñas de otros clientes. Tras valorar estos aspectos se decide por una de las tiendas y acude con su animal de compañía.

El sistema tiene facilidades adicionales como la oferta de servicio de descanso/ocio y alimentos para las mascotas.

- **Nombre del Caso de Uso:** Consultar oferta de un establecimiento
- **Actores principales:** cliente
- **Actores secundarios:** sistema de base de datos, sistema de geolocalización
- **Evento inicial:** el cliente abre el portal Mascotmercio para buscar establecimientos que admitan mascotas

- **Breve resumen del caso:** El usuario consulta la oferta de establecimientos en un mapa, buscando aquellos que aceptan mascotas permitiendo al usuario explorar las opciones disponibles.
- **Secuencia de acciones en un escenario de actuación típica:** El usuario accede al portal Mascotmercio donde le aparecen en un mapa las tiendas más cercanas que admiten mascotas a partir de la información de la base de datos. El cliente analiza las distintas opciones y sus detalles como ubicación o comentarios. El cliente decide a cuál de los establecimientos acudir según sus preferencias.
- **Extensiones** (pequeñas variaciones de la secuencia típica): Si el usuario no encuentra establecimientos en la ubicación que desea, puede explorar en el mapa en otras localizaciones más lejanas.
- **Escenarios para casos de error:** Si la conexión a Internet falla, el sistema debe notificar al usuario y sugerir intentar nuevamente.  
Si no hay establecimientos que cumplan los criterios de búsqueda se debe notificar al usuario.
- **Cualquier otra información que sea necesaria para comprender o implementar el caso:** La información de los establecimientos debe ser actualizada periódicamente para garantizar precisión.  
Se deben implementar medidas de seguridad para proteger la privacidad de los usuarios y la integridad de los datos almacenados.

### **3.2 Caso de Uso: Publicar un comercio**

El propietario de un establecimiento permite la entrada con mascotas a su tienda. A través de su navegador web accede a Mascotmercio para añadir su comercio al mapa. Rellena un formulario de registro del establecimiento en el que indica nombre, ubicación y opcionalmente si ofrece área de descanso/ocio o productos alimenticios para mascotas.

- **Nombre del Caso de Uso:** Publicar un comercio
- **Actores principales:** propietario del establecimiento
- **Actores secundarios:** sistema de base de datos, sistema de geolocalización
- **Evento inicial:** El propietario desea publicar la información de su comercio en el portal Mascotmercio.
- **Breve resumen del caso:** El propietario del establecimiento proporciona detalles sobre su comercio, incluyendo la disposición para recibir mascotas y servicios específicos. La información se publica en la plataforma para que los usuarios clientes la consulten.
- **Secuencia de acciones en un escenario de actuación típica:** El propietario inicia sesión en Mascotmercio y selecciona publicar establecimiento. Rellena un formulario con nombre, dirección y servicios disponibles. Confirma y publica la información.
- **Extensiones** (pequeñas variaciones de la secuencia típica): Si el establecimiento cambia su disposición para recibir mascotas, el propietario puede volver a acceder al sistema y actualizar la información.
- **Escenarios para casos de error:** Si la conexión a Internet falla, el sistema debe notificar al usuario y sugerir intentar nuevamente.  
El formulario contará con al menos dos campos obligatorios (nombre y ubicación), si estos no se completan el sistema debe informar al usuario.

- **Cualquier otra información que sea necesaria para comprender o implementar el caso:** La información de los establecimientos debe ser actualizada periódicamente para garantizar precisión.  
Se deben implementar medidas de seguridad para proteger la privacidad de los usuarios y la integridad de los datos almacenados.

### **3.3 Caso de Uso: Realizar valoraciones**

El cliente tras acudir a un establecimiento puede escribir reseñas y puntuar su visita. El propietario puede responder a los comentarios que se realicen sobre las visitas a su comercio.

El sistema tiene facilidades adicionales como la subida de una fotografía acompañando al comentario acerca de la experiencia con su mascota en la tienda o reseñar el servicio de ocio y venta de alimentos para animales si el comercio lo ofrece.

- **Nombre del Caso de Uso:** Realizar valoraciones
- **Actores principales:** Cliente y propietario de establecimiento
- **Actores secundarios:** Sistema de base de datos
- **Evento inicial:** El cliente desea comentar su experiencia sobre la visita a una tienda
- **Breve resumen del caso:** Un cliente realiza una reseña sobre su visita a un establecimiento encontrado en el mapa de Mascotmercio. Este comentario puede tener alguna respuesta por parte del propietario.
- **Secuencia de acciones en un escenario de actuación típica:** Un cliente busca un comercio al que pueda acceder con su mascota y opcionalmente adquiere un servicio. Según su experiencia realiza un comentario sobre el establecimiento en Mascotmercio para que el resto de usuarios pueda ver los comentarios antes de acudir.
- **Extensiones** (pequeñas variaciones de la secuencia típica): No es necesario que los propietarios respondan a todas las reseñas sobre su establecimiento.
- **Escenarios para casos de error:** Si la conexión a Internet falla, el sistema debe notificar al usuario y sugerir intentar nuevamente.  
El formulario de reseña debe tener como campo obligatorio el título y el nombre del establecimiento.
- **Cualquier otra información que sea necesaria para comprender o implementar el caso:** Se deben implementar medidas de seguridad para proteger la privacidad de los usuarios y la integridad de los datos almacenados.

### **3.4 Caso de Uso: Registrar un usuario**

El cliente quiere acceder al mapa para ver los comercios disponibles, para ello necesita estar registrado en la web. Rellenará un formulario que incluye nombre de usuario, contraseña e email. En caso de ser un propietario de un establecimiento que quiera publicar su comercio debe hacer lo mismo y además marcar la opción de propietario que aparecerá debajo de los datos anteriormente mencionados.

- **Nombre del Caso de Uso:** Registrar un usuario
- **Actores principales:** Cliente y propietario de establecimiento
- **Actores secundarios:** Sistema de base de datos
- **Evento inicial:** El cliente o el propietario desea acceder a la plataforma Mascotmercio



- **Breve resumen del caso:** Los usuarios del portal necesitan estar registrados para poder acceder a sus servicios.
- **Secuencia de acciones en un escenario de actuación típica:** Un cliente quiere acceder al mapa de establecimientos disponibles o un propietario quiere publicar su tienda. Para realizar estas acciones necesitan rellenar un formulario de registro para poder ser identificados. Una vez rellenado según si son usuarios tipo cliente o propietario tendrán distintos tipos de acciones disponibles.
- **Extensiones** (pequeñas variaciones de la secuencia típica): La información de registro (nombre, contraseña e email) podrán ser modificados una vez creada la cuenta.  
También se podrá cambiar el tipo de usuario de cliente a propietario y viceversa.
- **Escenarios para casos de error:** Si la conexión a Internet falla, el sistema debe notificar al usuario y sugerir intentar nuevamente.  
Los campos del formulario de registro serán obligatorios para que este se complete correctamente.
- **Cualquier otra información que sea necesaria para comprender o implementar el caso:** Se deben implementar medidas de seguridad para proteger la privacidad de los usuarios y la integridad de los datos almacenados, especialmente las contraseñas y los emails.

## 4 ESPECIFICACIÓN SUPLEMENTARIA

### *Reglas de dominio*

Dentro de la empresa, estableceremos una serie de directrices y normas que se deberán cumplir para poder así guiar las acciones de los empleados establecer unos estándares para la conducta.

- Seguridad de datos: Se prohíbe el almacenamiento no cifrado de datos sensibles. Todos los sistemas deben implementar medidas de cifrado para garantizar la seguridad de la información.
- Privacidad: Es obligatorio obtener el consentimiento de los usuarios antes de recopilar, procesar o compartir información personal.
- Sostenibilidad: El desarrollo del portal deben seguir prácticas sostenibles de optimización de recursos y minimizar los residuos digitales.

Además de las políticas aplicadas por la empresa, deberemos tener en cuenta todas las regulaciones y leyes relacionadas con nuestras actividades

- Ley de Protección de Datos Personales (LOPD): Ley que establece las reglas sobre la recopilación y almacenamiento de datos personales
- Normativas de seguridad en espacios públicos: Se debe garantizar que los establecimientos anunciados en la aplicación cumplan con los requisitos de seguridad.
- Ley de defensa del consumidor: La ley establece los derechos de los consumidores, los cuáles deben ser respetados por los establecimientos anunciados.
- Normativas de Bienestar Animal: La empresa debe cumplir con las leyes establecidas con el bienestar animal dentro de espacios de ocio

### *Requisitos no funcionales*

Seguridad:

- La plataforma debe garantizar que la información tanto del establecimiento como la del usuario son seguras.
- La información sensible, como las contraseñas y datos del usuario, deben almacenarse seguramente.

Portabilidad:

- Se debe garantizar que la aplicación pueda ser ejecutada en diferentes navegadores web, como Google Chrome, Firefox o Microsoft Edge.
- La aplicación deberá ser compatible con diferentes sistemas operativos o plataformas, como sistemas Microsoft Windows, MacOS y Linux.

Recursos:

- La disponibilidad del sistema deberá ser superior a 99,9%.

Escalabilidad:

- La arquitectura del sistema debe ser escalable para adaptarse al crecimiento tanto de usuarios como de establecimientos.
- Debe ser sencillo agregar nuevas funcionalidades y expandir la plataforma basándose en las necesidades que el negocio vaya desarrollando.

## ***Restricciones***

Restricciones de diseño: Se implementará una arquitectura cliente-servidor en tres niveles, con la capa de servicios y acceso a persistencia sobre base de datos relacional, implementada mediante servicios REST corriendo sobre Spring Boot. Para la capa cliente se desarrollará una app de cliente a través de SpringBoot.