

Especificación de Requerimientos de Software

para

XOOK

Sistema de Creación de Tarjetas

Versión 1.0

por:

Jesús Everardo Pinedo Delgado.

Profesora:

Dr. Cristian Boyain.

Universidad Autónoma de Zacatecas
Unidad Académica de Ingeniería Eléctrica
Licenciatura de Ingeniería de Software
Zacatecas Zac., 18 de octubre de 2024

Contenido

1. Introducción	4
1.1. Antecedentes	4
1.2. Propósito	4
2. Requerimientos de Negocio	5
2.1. Oportunidad del Negocio	5
2.2. Riesgos del negocio	5
2.3. Catálogo de Requerimientos Negocio	5
3. Visión y Alcance	6
3.1. Enunciado de la Visión	6
3.2. Descripción de la Solución	6
3.3. Suposiciones y Dependencias	6
3.4. Alcance y Limitantes	7
3.5. Árbol de Características	7
4. Contexto del Negocio	8
4.1. Perfiles de los Stakeholders	8
4.2. Clases de Usuario	9
4.3. Diagrama de Contexto	¡Error! Marcador no definido.
5. Requerimientos de Usuario	10
5.1. Diagrama de Casos de Uso	¡Error! Marcador no definido.
5.2. Catálogo de Casos de Uso	10
5.3. Especificación de Casos de Uso	10
5.3.1. CU-01: Nombre del Caso de Uso	13
6. Requerimientos No Funcionales	17
6.1. Selección de Atributos de Calidad	17
6.2. Catálogo de Escenarios de Atributos de Calidad	17
6.3. Especificación de Atributos de Calidad	17
6.3.1. ID-01: Nombre del Escenario de Atributo de Calidad	18
6.3.2. ID-NN: Nombre del Escenario de Atributo de Calidad	18
7. Requerimientos Funcionales	19
7.1. Catálogo de Requerimientos Funcionales	19
7.2. Interfaces Externas	19
7.3. Restricciones	19

Índice de figuras

1.	Enunciado de la Visión	4
2.	Ejemplo de Diagrama de Contexto	5
3.	Elementos para un diagrama de casos de uso.	6
4.	Priorización de los atributos de calidad.	8

1. Introducción

El proyecto XOOK consiste en el desarrollo de una aplicación de creación ficheros de tarjetas personalizadas, con el fin de lograr una memorización de información, en dicho proyecto los usuarios crearán, administrarán y repasarán los contenidos requeridos de forma interactiva. La necesidad de memorizar grandes cantidades de información en el menor tiempo posible hace necesario el repaso continuo de la información.

1.1. Antecedentes

A lo largo de la trayectoria académica y laboral es fundamental la memorización de información, las estrategias actuales nos indican que el repaso constante de la información a memorizar.

1.2. Propósito

En el presente documento definiremos los requerimientos funcionales y no funcionales del sistema de ficheros y tarjetas de memorización, con el fin de tener una guía clara para el desarrollo del proyecto.

2. Requerimientos de Negocio

2.1. Oportunidad del Negocio

El principal objetivo de la aplicación se proporcionará atención a estudiantes y profesionales donde se les proporcionará métodos efectivos, ágiles y adaptables de estudio y repaso que seleccionará el usuario de acuerdo a sus objetivos.

2.2. Riesgos del negocio

- Alta competencia en el mercado de aplicaciones educativas.
- Posibles problemas técnicos durante el desarrollo.
- Cambios en las tendencias de aprendizaje que pueden afectar la aceptación del producto.

2.3. Catálogo de Requerimientos Negocio

ID-RN	Descripción
RN-01	Facilitar la creación y gestión de temas personalizados.
RN-02	Permitir diferentes métodos de repaso (audible, comparación, cuestionarios, completar frases).
RN-03	Proveer una interfaz amigable y accesible para todos los usuarios.
RN-04	Seguimiento de progreso de aprendizaje
RN-05	Seguridad de datos personales

3. Visión y Alcance

3.1. Enunciado de la Visión

Crear una plataforma intuitiva que permita a los usuarios aprender y repasar información de forma personalizada, destacando las necesidades de cada usuario satisfaciendo las cualidades de aprendizaje de cada persona.

3.2. Descripción de la Solución

La aplicación permitirá a los usuarios registrarse, crear temas y fichas de memorización, y elegir entre diferentes modos de repaso. La plataforma será accesible desde dispositivos móviles y de escritorio.

3.3. Suposiciones y Dependencias

1. Acceso a Internet

- Se asume que todos los usuarios tendrán acceso a una conexión a internet estable y de alta velocidad, ya que la aplicación se basa en la sincronización de datos en tiempo real y en el acceso a contenido almacenado en la nube.

2. Disponibilidad de Dispositivos

- Se supone que los usuarios utilizarán dispositivos móviles o de escritorio compatibles con la aplicación, como smartphones, tabletas o computadoras, y que tendrán instaladas las versiones actualizadas de los navegadores web o sistemas operativos requeridos.

3. Conocimientos Técnicos Básicos

- Se asume que los usuarios tienen un nivel básico de conocimientos técnicos para operar la aplicación, lo que incluye habilidades como la navegación por la web, el uso de aplicaciones y la comprensión de conceptos de aprendizaje digital.

4. Ajustes de Privacidad y Seguridad

- Se supone que los usuarios estarán dispuestos a configurar sus preferencias de privacidad y seguridad, incluyendo el manejo de datos personales y el uso de funciones de autenticación. La aceptación de políticas de privacidad y términos de uso será un requisito para el registro.

5. Recursos de Desarrollo

- Se asume que el equipo de desarrollo contará con los recursos necesarios, incluyendo tiempo, presupuesto y personal calificado, para llevar a cabo el proyecto dentro de los plazos establecidos y con la calidad deseada.

6. Evolución del Mercado de Aplicaciones

- Se supone que las tendencias en el mercado de aplicaciones educativas no cambiarán drásticamente durante el desarrollo y lanzamiento de la aplicación. Esto incluye la aceptación continua de métodos de aprendizaje autónomo y el uso de tecnología en la educación.

7. Colaboraciones con Plataformas Educativas

- Se asume que se podrán establecer alianzas con plataformas educativas externas que faciliten la integración de contenido adicional y recursos para los usuarios, lo que podría enriquecer la experiencia de aprendizaje.

8. Normativas de Protección de Datos

- Se supone que la aplicación cumplirá con las regulaciones locales e internacionales sobre protección de datos, como el GDPR en Europa y la LOPD en España, garantizando la seguridad y confidencialidad de la información del usuario.

9. **Feedback de Usuarios**

- Se asume que se recopilarán y analizarán opiniones de los usuarios para mejorar continuamente la aplicación, lo que permitirá adaptarse a las necesidades y preferencias cambiantes de los usuarios.

10. **Mantenimiento de Infraestructura**

- Se supone que la infraestructura tecnológica (servidores, bases de datos, APIs) será mantenida y actualizada regularmente para asegurar un rendimiento óptimo y minimizar el tiempo de inactividad de la aplicación.

3.4. **Alcance y Limitantes**

Alcance:

- Registro de usuarios.
- Creación y gestión de fichas.
- Métodos de repaso variados.

Limitantes:

- La aplicación no contará con contenido predefinido, solo temas generados por los usuarios.
- Inicialmente estará disponible solo en un idioma.

3.5. **Árbol de Características**

1. Registro e inicio de sesión
 - a. Crear cuenta
 - b. Iniciar sesión
2. Gestión de temas
 - a. Crear tema
 - b. Editar tema
 - c. Eliminar tema
3. Gestión de fichas
 - a. Crear ficha
 - b. Editar ficha
 - c. Eliminar ficha
4. Métodos de repaso
 - a. Modo audible
 - b. Modo comparación
 - c. Modo cuestionario
 - d. Modo completar frases
 - e. Modo relacionar columnas

4. Contexto del Negocio

4.1. Perfiles de los Stakeholders

4.1.1 Usuarios Finales

- a) **Descripción:** Los usuarios finales incluyen estudiantes de diversos niveles educativos (primaria, secundaria, universidad) y profesionales que buscan mejorar su capacidad de memorización y repaso de información.
- b) **Objetivos:**
 - Acceder a herramientas efectivas para el aprendizaje autónomo.
 - Crear y gestionar contenidos educativos personalizados.
 - Utilizar diferentes métodos de repaso que se adapten a sus estilos de aprendizaje.
- c) **Expectativas:**
 - Interfaz intuitiva y accesible.
 - Rapidez y eficiencia en el acceso a las funcionalidades.
 - Soporte técnico y recursos educativos que faciliten el uso de la aplicación.

4.1.2 Desarrolladores

- a) **Descripción:** El equipo de desarrollo de software se encargará de implementar, mantener y mejorar la aplicación. Esto incluye programadores, diseñadores UX/UI y testers.
- b) **Objetivos:**
 - a. Crear una aplicación estable y escalable que cumpla con los requerimientos funcionales y no funcionales.
 - b. Asegurar la calidad del software a través de pruebas rigurosas y feedback de usuarios.
 - c. Mantener la documentación técnica actualizada para facilitar futuras mejoras y mantenimiento.
- c) **Expectativas:**
 - a. Herramientas de desarrollo adecuadas y acceso a documentación clara.
 - b. Colaboración efectiva entre los miembros del equipo y con otros stakeholders.
 - c. Posibilidad de implementar nuevas características basadas en las necesidades de los usuarios.

4.1.3 Inversores

- a) **Descripción:** Inversores y partes interesadas que buscan un retorno de inversión positivo y sostenible a través del éxito comercial de la aplicación.
- b) **Objetivos:**
 - a. Asegurarse de que el proyecto se mantenga dentro del presupuesto y se complete en los plazos establecidos.
 - b. Monitorear el crecimiento de la base de usuarios y la rentabilidad del producto.
 - c. Obtener actualizaciones regulares sobre el progreso del desarrollo y las métricas de uso.
- c) **Expectativas:**
 - a. Informes claros y concisos sobre el rendimiento financiero y el avance del proyecto.
 - b. Estrategias de marketing efectivas para aumentar la visibilidad y adopción de la aplicación.
 - c. Compromiso por parte del equipo de desarrollo para implementar mejoras que respondan a las demandas del mercado.

4.1.4 Equipo de Soporte Técnico

- a) Descripción:** Personal encargado de resolver problemas técnicos y ayudar a los usuarios con dificultades en la aplicación.
- b) Objetivos:**
 - a. Proporcionar asistencia eficiente y efectiva a los usuarios.
 - b. Mantener la satisfacción del cliente y reducir la tasa de abandono de usuarios.
- c) Expectativas:**
 - a. Herramientas de soporte que faciliten la resolución de problemas.
 - b. Capacitación continua sobre las características de la aplicación y las posibles incidencias.

4.2. Clases de Usuario

Usuario	Descripción
Usuario Registrado	Acceder, crear y administrar información de una parte de beneficios de la aplicación
Administrador	Supervisar, dar soporte y escalar plataforma
Usuario no registrado	Solo puede acceder a una parte de la plataforma funcional, con el objetivo de que se registre

5. Requerimientos de Usuario

5.1. Catálogo de Casos de Uso

ID-CU	Descripción
CU-01	Registro de Usuario: Permite a un nuevo usuario registrarse en el sistema.
CU-02	Inicio de Sesión: Permite a un usuario registrado iniciar sesión en el sistema.
CU-03	Creación de Tarjeta: Permite al usuario crear una nueva tarjeta.
CU-04	Edición de Tarjeta: Permite al usuario editar una tarjeta existente.
CU-05	Eliminación de Tarjeta: Permite al usuario eliminar una tarjeta existente.
CU-06	Organización de Tarjetas: Permite al usuario organizar tarjetas en categorías o tableros.
CU-07	Búsqueda de Tarjetas: Permite al usuario buscar tarjetas por criterios específicos.
CU-08	Registro de Usuario: Permite a un nuevo usuario registrarse en el sistema.

5.2. Especificación de Casos de Uso

Caso de Uso 1: Registro de Usuario

- **ID:** CU-01
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite a un nuevo usuario registrarse en el sistema.
- **Precondiciones:** El usuario no debe tener una cuenta existente.
- **Postcondiciones:** Se crea una nueva cuenta y el usuario puede iniciar sesión.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la página de registro.
 2. El usuario ingresa su correo electrónico y una contraseña.
 3. El sistema valida la información.
 4. El sistema crea una nueva cuenta y envía un correo de confirmación.
 5. El usuario recibe un mensaje de éxito.
- **Flujo Alternativo:**
 1. 3a. Si el correo electrónico ya está registrado, el sistema muestra un mensaje de error y solicita otro correo.

Caso de Uso 2: Inicio de Sesión

- **ID:** CU-02
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite a un usuario registrado iniciar sesión en el sistema.
- **Precondiciones:** El usuario debe tener una cuenta registrada.
- **Postcondiciones:** El usuario accede a su panel de control.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la página de inicio de sesión.

2. El usuario ingresa su correo electrónico y contraseña.
 3. El sistema valida las credenciales.
 4. El usuario es redirigido a su panel de control.
- **Flujo Alternativo:**
 1. 3a. Si las credenciales son incorrectas, el sistema muestra un mensaje de error y solicita el ingreso de los datos nuevamente.

Caso de Uso 3: Creación de Tarjeta

- **ID:** CU-03
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite al usuario crear una nueva tarjeta.
- **Precondiciones:** El usuario debe estar autenticado.
- **Postcondiciones:** Se crea una nueva tarjeta y se añade a la colección del usuario.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la opción de crear tarjeta.
 2. El usuario ingresa el título, la descripción y las etiquetas opcionales.
 3. El sistema valida la información ingresada.
 4. El sistema guarda la tarjeta en la base de datos.
 5. El usuario recibe un mensaje de confirmación de creación.

Caso de Uso 4: Edición de Tarjeta

- **ID:** CU-04
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite al usuario editar una tarjeta existente.
- **Precondiciones:** El usuario debe estar autenticado y tener al menos una tarjeta creada.
- **Postcondiciones:** La tarjeta se actualiza con la nueva información.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la lista de tarjetas.
 2. El usuario selecciona la tarjeta que desea editar.
 3. El sistema muestra la información actual de la tarjeta.
 4. El usuario modifica el título, la descripción o las etiquetas.
 5. El sistema guarda los cambios y actualiza la tarjeta en la base de datos.
 6. El usuario recibe un mensaje de confirmación de actualización.

Caso de Uso 5: Eliminación de Tarjeta

- **ID:** CU-05
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite al usuario eliminar una tarjeta existente.
- **Precondiciones:** El usuario debe estar autenticado y tener tarjetas creadas.
- **Postcondiciones:** La tarjeta se elimina de la colección del usuario.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la lista de tarjetas.
 2. El usuario selecciona la tarjeta que desea eliminar.

3. El sistema solicita confirmación para eliminar la tarjeta.
4. El usuario confirma la eliminación.
5. El sistema elimina la tarjeta de la base de datos.
6. El usuario recibe un mensaje de confirmación de eliminación.

Caso de Uso 6: Organización de Tarjetas

- **ID:** CU-06
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite al usuario organizar tarjetas en categorías o tableros.
- **Precondiciones:** El usuario debe estar autenticado y tener tarjetas creadas.
- **Postcondiciones:** Las tarjetas se organizan según la categoría seleccionada.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la opción de organización de tarjetas.
 2. El usuario crea una nueva categoría o selecciona una existente.
 3. El usuario arrastra y suelta tarjetas en la categoría deseada.
 4. El sistema actualiza la organización en la base de datos.
 5. El usuario recibe un mensaje de confirmación de organización.

Caso de Uso 7: Búsqueda de Tarjetas

- **ID:** CU-07
- **Actor:** Usuario
- **Descripción:** Permite al usuario buscar tarjetas por criterios específicos.
- **Precondiciones:** El usuario debe estar autenticado y tener tarjetas creadas.
- **Postcondiciones:** Se muestran las tarjetas que coinciden con los criterios de búsqueda.
- **Flujo Principal:**
 1. El usuario accede a la función de búsqueda.
 2. El usuario ingresa criterios de búsqueda (título, descripción, etiquetas).
 3. El sistema realiza la búsqueda en la base de datos.
 4. Se muestran los resultados de la búsqueda al usuario.

5.2.1. CU-01: Nombre del Caso de Uso

ID-CU-01	Registro de Usuario
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite a un nuevo usuario registrarse en el sistema.
Actor(es) primario(s):	Usuario Sin Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	El usuario no debe tener una cuenta existente.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede a la página de registro. 2. El usuario ingresa su correo electrónico y una contraseña. 3. El sistema valida la información. 4. El sistema crea una nueva cuenta y envía un correo de confirmación. 5. El usuario recibe un mensaje de éxito.
Post-condición(es):	Se crea una nueva cuenta y el usuario puede iniciar sesión.
Alternativos:	3a.- Si el correo electrónico ya está registrado, el sistema muestra un mensaje de error y solicita otro correo.
Notas:	
Requerimientos relacionados:	

ID-CU-02	Registro de Usuario
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite a un usuario registrado iniciar sesión en el sistema.
Actor(es) primario(s):	Usuario Con Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	El usuario debe tener una cuenta existente.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede a la página de inicio de sesión. 2. El usuario ingresa su correo electrónico y contraseña. 3. El sistema valida las credenciales. 4. El usuario es redirigido a su panel de control.
Post-condición(es):	El usuario accede a su panel de control.
Alternativos:	3a. Si las credenciales son incorrectas, el sistema muestra un mensaje de error y solicita el ingreso de los datos nuevamente.
Notas:	
Requerimientos relacionados:	

ID-CU-03	Creación de Tarjeta
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite al usuario crear una nueva tarjeta.
Actor(es) primario(s):	Usuario Con Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	El usuario debe estar autenticado.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede a la opción de crear tarjeta. 2. El usuario ingresa el título, la descripción y las etiquetas opcionales. 3. El sistema valida la información ingresada. 4. El sistema guarda la tarjeta en la base de datos. 5. El usuario recibe un mensaje de confirmación de creación.
Post-condición(es):	El usuario accede a su panel de control.
Alternativos:	
Notas:	
Requerimientos relacionados:	

ID-CU-04	Edición de Tarjeta
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite al usuario editar una tarjeta existente.
Actor(es) primario(s):	Usuario Con Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	La tarjeta se actualiza con la nueva información.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede a la lista de tarjetas. 2. El usuario selecciona la tarjeta que desea editar. 3. El sistema muestra la información actual de la tarjeta. 4. El usuario modifica el título, la descripción o las etiquetas. 5. El sistema guarda los cambios y actualiza la tarjeta en la base de datos. 6. El usuario recibe un mensaje de confirmación de actualización.
Post-condición(es):	La tarjeta se actualiza con la nueva información.
Alternativos:	
Notas:	
Requerimientos relacionados:	

ID-CU-05	Eliminación de Tarjeta
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite al usuario eliminar una tarjeta existente.
Actor(es) primario(s):	Usuario Con Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	El usuario debe estar autenticado y tener tarjetas creadas.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede a la lista de tarjetas. 2. El usuario selecciona la tarjeta que desea eliminar. 3. El sistema solicita confirmación para eliminar la tarjeta. 4. El usuario confirma la eliminación. 5. El sistema elimina la tarjeta de la base de datos. 6. El usuario recibe un mensaje de confirmación de eliminación.
Post-condición(es):	La tarjeta se elimina de la colección del usuario.
Alternativos:	
Notas:	
Requerimientos relacionados:	

ID-CU-06	Organización de Tarjetas
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite al usuario organizar tarjetas en categorías o tableros.
Actor(es) primario(s):	Usuario Con Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	El usuario debe estar autenticado y tener tarjetas creadas.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede a la opción de organización de tarjetas. 2. El usuario crea una nueva categoría o selecciona una existente. 3. El usuario arrastra y suelta tarjetas en la categoría deseada. 4. El sistema actualiza la organización en la base de datos. 5. El usuario recibe un mensaje de confirmación de organización.
Post-condición(es):	Las tarjetas se organizan según la categoría seleccionada.
Alternativos:	

Notas:	
Requerimientos relacionados:	

ID-CU-07	Búsqueda de Tarjetas
Fecha y Versión:	31/10/2024 Ver 01
Autor:	Jesús Everardo Pinedo Delgado
Descripción:	Permite al usuario buscar tarjetas por criterios específicos.
Actor(es) primario(s):	Usuario Con Registro
Actor(es) secundario(s):	
Precondición(es):	El usuario debe estar autenticado y tener tarjetas creadas.
Happy Path:	
	<ol style="list-style-type: none">1. El usuario accede a la función de búsqueda.2. El usuario ingresa criterios de búsqueda (título, descripción, etiquetas).3. El sistema realiza la búsqueda en la base de datos.4. Se muestran los resultados de la búsqueda al usuario.
Post-condición(es):	Se muestran las tarjetas que coinciden con los criterios de búsqueda.
Alternativos:	
Notas:	
Requerimientos relacionados:	

6. Requerimientos No Funcionales

Esta sección aborda los aspectos no funcionales del sistema, como rendimiento, seguridad, etc.

6.1. Selección de Atributos de Calidad

Identifica los atributos de calidad que son críticos para el éxito del sistema. Estos podrían incluir rendimiento, confiabilidad, seguridad, etc. Coloca una tabla de priorización de atributos de calidad. Usa la figura ?? como ejemplo para la priorización de atributos de calidad, toma en cuenta que el conteo de prioridades puede no ser correcta.

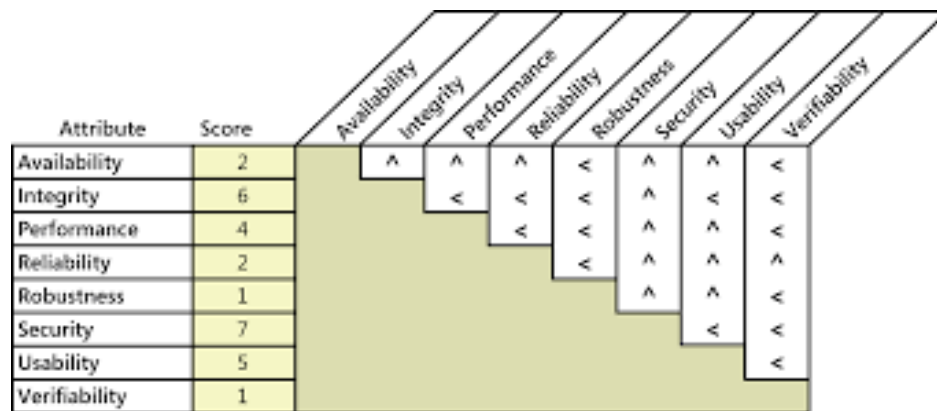


Figura 4: Priorización de los atributos de calidad.

6.2. Catálogo de Escenarios de Atributos de Calidad

Enumera y describe escenarios específicos que ilustren cómo se cumplirán los atributos de calidad identificados.

ID-AC	Descripción
AC-01	

6.3. Especificación de Atributos de Calidad

Detalla cada atributo de calidad identificado. Proporciona métricas específicas y criterios de aceptación para evaluar su cumplimiento.

6.3.1. ID-01: Nombre del Escenario de Atributo de Calidad

Especifica en detalle el primer atributo de calidad identificado. Proporciona información clara sobre cómo se medirá y evaluará.

AC-01	Nombre del Escenario de Atributo de Calidad
<i>Fuente:</i>	
<i>Estimulo:</i>	
<i>Artefacto:</i>	
<i>Ambiente:</i>	
<i>Respuesta:</i>	
<i>Métrica:</i>	

6.3.2. ID-NN: Nombre del Escenario de Atributo de Calidad

Repite el proceso para cada atributo de calidad identificado, numerándolos de manera secuencial.

AC-NN	Nombre del Escenario de Atributo de Calidad
<i>Fuente:</i>	
<i>Estimulo:</i>	
<i>Artefacto:</i>	
<i>Ambiente:</i>	
<i>Respuesta:</i>	
<i>Métrica:</i>	

7. Requerimientos Funcionales

Esta sección se enfoca en las funciones específicas que el sistema debe realizar.

7.1. Catálogo de Requerimientos Funcionales

Enumera y describe cada requerimiento funcional del sistema. Utiliza un formato que incluya un identificador único, descripción detallada y cualquier condición de satisfacción.

ID-RF	Descripción
RF-01	

7.2. Interfaces Externas

Detalla las interfaces externas con las que el sistema debe interactuar, como bases de datos, servicios web, u otros sistemas.

7.3. Restricciones

Identifica cualquier restricción que pueda afectar el diseño o la implementación del sistema, como limitaciones de hardware o software.

ID-RT	Descripción
RT-01	