|  |
| --- |
| DUOC UC - ESCUELA DE INFORMÁTICA Y TELECOMUNICACIONES |
| Especificación de Requisitos de Software |
| *Proyecto: La X Tienda X del X Cazador* |
| Integrantes:   * Ignacio López * Joaquín Zenteno   Profesor: Eduardo Antonio Baeza Escobar |
|  |
| **[30/10/25]** |

|  |
| --- |
| Especificación de Requisitos según estándar de IEEE 830. |

**Contenido**

[**Ficha del documento 3**](#_heading=h.mtbcf4bfex9w)

[**1. Introducción 4**](#_heading=h.uqiaf2ij4aob)

[1.1.](#_heading=h.ag8dlsq2vjr0) Propósito 4

[1.2.](#_heading=h.yj6p90x2l7i0) Ámbito del Sistema 4

[**2.**](#_heading=h.c9wbwf5ru1r3) **Descripción General** 4

[2.1.](#_heading=h.37ukerb841zv) Perspectiva del Producto 5

[2.2.](#_heading=h.d7fz2tsh6kru) Funciones del Producto 5

[2.3.](#_heading=h.eagyezfbpy1g) Características de los Usuarios 5

[2.4.](#_heading=h.j3b813gjrqti) Restricciones 5

[2.5.](#_heading=h.if3hri3lnzvt) Suposiciones y Dependencias 6

[2.6.](#_heading=h.bic4l8v3ffmy) Requisitos Futuros 6

[**3.**](#_heading=h.u1p8tvxzrsq3) **Requisitos Específicos 7**

[3.1](#_heading=h.v9uskfw9zu44) Requisitos comunes de las interfaces 8

[*3.1.1*](#_heading=h.qswep99z42nf) *Interfaces de usuario 8*

[*3.1.2*](#_heading=h.we24kowf368) *Interfaces de hardware 8*

[*3.1.3*](#_heading=h.x7rbnevsy2qt) *Interfaces de software 8*

[*3.1.4*](#_heading=h.fbl6ljnpl93x) *Interfaces de comunicación 8*

[3.2](#_heading=h.gphviy93x472) Requisitos funcionales 9

[3.3](#_heading=h.i6no92v5n5w) Requisitos no funcionales 9

[*3.3.1*](#_heading=h.1cebgnbac2av) *Requisitos de rendimiento 9*

[*3.3.2*](#_heading=h.4akbjuf5a6x5) *Seguridad 10*

[*3.3.3*](#_heading=h.hohfhx9xfy3r) *Fiabilidad 10*

[*3.3.4*](#_heading=h.3aq671a0p4v3) *Disponibilidad 10*

[*3.3.5*](#_heading=h.hd05k1r0ildx) *Mantenibilidad 10*

[*3.3.6*](#_heading=h.b49uz6avgms9) *Portabilidad 10*

[3.4](#_heading=h.jlf81hlvt6rg) Otros Requisitos 10

# 1. Introducción

En el presente documento se encuentra el desarrollo del proyecto propuesto por la asignatura de FullStack 2, acerca del desarrollo de una página web la cual sirva como un medio o recurso para la venta y gestión de un comercio o negocio. La idea es poder aplicar los conocimientos adquiridos en el curso y llevarlos a la práctica por medio del trabajo en conjunto de un negocio establecido en el país

En esta sección se proporcionará una introducción a todo el documento de Especificación de Requisitos Software (ERS). Consta de varias subsecciones: propósito, ámbito del sistema, definiciones, referencias y visión general del documento.

## 1.1. Propósito

Para la elaboración del trabajo establecimos comunicación y asociación con una tienda llamada “LaXtiendaXdelXcazador” enfocada en la venta de figuras coleccionables de animé y otros. Este negocio funciona y gestiona su comercio principalmente por medio de la red social Instagram, además de su tienda física y distintas instancias de ferias a las que se presenta.

La recolección y definición de requisitos dependerá entonces de la comunicación directa y clara con este emprendimiento y apuntaremos a desarrollar un producto que sea fiel a lo que ellos establezcan y les pueda ser útil para analizar la posibilidad de abrir una página web específica para su negocio.

En esta subsección se definirá el propósito del documento ERS y se especificará a quién va dirigido el documento.

## 1.2. Ámbito del Sistema

El ámbito de la página web “LaXtiendaXdelXcazador” podrá mostrar con detalle los distintos tipos de productos que se ofrecen, cada uno con una descripción, precio e imágenes específicas; permitirá observar un sistema de inicio de sesión y registro para clientes que deseen establecer una cuenta con nuestro cliente; permitirá que los clientes puedan conocer y comunicarse con la empresa.

Por otro lado, permitirá que el administrador de la página gestione y pueda ver una lista completa de los productos que tiene, además de la lista de cuentas que se registran en la misma página.

Con esto se buscará un beneficio directo para nuestro cliente en cuanto a la personalización de su tienda propia y la forma en que maneja su comercio, nuestro objetivo o meta es que con este proyecto inicial puedan evidenciar los beneficios y la personalización que pueden obtener desarrollando una idea como esta.

# 

# 2. Descripción General

## 2.1. Perspectiva del Producto

En un principio, según está pensado, el producto se presenta de manera totalmente independiente ya que al ser una especie de prueba sobre un posible desarrollo profesional de una página web de e-commerce no se relaciona con ningún sistema de mayor orden. De todas formas, en un posible desarrollo futuro la gestión del proyecto algún sistema de pago pertinente.

## 2.2. Funciones del Producto

El sistema permitirá a los clientes:

* Navegar por un catálogo de figuras coleccionables con imágenes, precio y descripción con filtros.
* Crear una cuenta personal con inicio de sesión y registro.
* Agregar productos al carrito de compras y simular una compra.
* Comunicarse con el administrador mediante un formulario de contacto.
* Mantenerse al tanto de sorteos que realice la página por Instagram.

El sistema permitirá al administrador:

* Gestionar el catálogo de productos (crear, modificar y eliminar).
* Visualizar y administrar las cuentas de clientes registradas.
* Revisar movimientos de stock.

## 2.3. Características de los Usuarios

Se identifican los siguientes perfiles de usuario:

* Cliente
* Conocimientos básicos de uso de internet y navegación en páginas web.
* Puede ser un coleccionista joven o adulto con interés en figuras de animé.
* Accede principalmente desde dispositivos móviles y computadores personales.
* Administrador (dueño del negocio)
* Conocimientos básicos de PC e internet.
* Manejo intermedio de Excel u otras herramientas de organización.
* Responsable de la gestión del catálogo, pedidos y usuarios.

## 2.4. Restricciones

En cuanto a las restricciones se encuentran:

* El sistema debe estar desarrollado en un lenguaje web estándar (HTML, CSS, JavaScript).
* Se debe optimizar la experiencia en dispositivos móviles (diseño responsive).
* No se integrará inicialmente con sistemas de pago en línea, solo simulación de compra.

## 2.5. Suposiciones y Dependencias

Se asume que los clientes cuentan con conexión a internet para acceder a la página, que el administrador dispone de un computador con acceso estable a internet para la gestión. En el futuro, el sistema dependerá de integraciones con plataformas de pago en línea y herramientas de envío de correos automáticos y el negocio mantendrá un catálogo actualizado de productos para cargar en la página.

## 2.6. Requisitos Futuros

Como requisitos futuros pudimos rescatar que los clientes buscan:

* Integración con pasarela de pagos en línea para compras reales.
* Implementación de carrito de compras completo con cálculo automático de envío.
* Sistema de reseñas y calificaciones de productos por parte de clientes.
* Integración con redes sociales para compartir productos directamente.
* Módulo de estadísticas avanzadas para el administrador (ventas, productos más vistos, usuarios activos)

# 3. Requisitos Específicos

## 3.1 Requisitos comunes de las interfaces

### 3.1.1 Interfaces de usuario

Las interfaces de usuario serán páginas web con un menú superior de navegación y un área de contenido principal.

* Diseño simple, moderno y responsive.
* Paleta de colores en concordancia con la identidad del negocio (predominio de negro, blanco y un color secundario llamativo).
* Imágenes de alta calidad para cada producto.

### 3.1.2 Interfaces de hardware

* Compatible con computadores de escritorio y dispositivos móviles.
* Optimizado para pantallas táctiles.
* Requiere conexión estable a internet.

### 3.1.3 Interfaces de software

En un futuro el sistema tendrá que poder ser integrado con:

* Una base de datos relacional para la gestión de usuarios y productos.
* Sistemas de pago como WebPay.
* El uso de un servidor web para que se encuentre en la nube

### 3.1.4 Interfaces de comunicación

* El sistema se comunicará con el servidor web mediante protocolo HTTPS.
* Se utilizarán formularios para el envío de datos entre cliente y servidor.
* La comunicación futura con pasarelas de pago usará APIs REST.

## 3.2 Requisitos funcionales

3.2.1 Requisito funcional 1

* Requerimiento: Crear cuenta de usuario y gestionarla.
* Actor: Cliente.
* Descripción: El cliente podrá registrarse ingresando correo, contraseña y datos básicos. También podrá cambiar estos datos si así lo desea.

3.2.2 Requisito funcional 2

* Requerimiento: Iniciar sesión.
* Actor: Cliente.
* Descripción: El cliente podrá acceder a su cuenta ingresando correo y contraseña.

3.2.3 Requisito funcional 3

* Requerimiento: Navegar catálogo de productos.
* Actor: Cliente.
* Descripción: El cliente podrá visualizar productos con su nombre, descripción, precio e imágenes, ya sea viendo todos uno por uno o por categorías.

3.2.4 Requisito funcional 4

* Requerimiento: Agregar producto al carrito.
* Actor: Cliente.
* Descripción: El cliente podrá seleccionar varios productos y agregarlos a un carrito de compras.

3.2.5 Requisito funcional 5

* Requerimiento: Gestionar productos.
* Actor: Administrador.
* Descripción: El administrador podrá crear, modificar, eliminar y desactivar productos en el sistema.

3.2.6 Requisito funcional 6

* Requerimiento: Gestionar cuentas.
* Actor: Administrador.
* Descripción: El administrador podrá visualizar la lista de cuentas registradas y administrar permisos básicos.

## 3.3 Requisitos no funcionales

### 3.3.1 Requisitos de rendimiento

* El sistema debe soportar al menos 20 usuarios simultáneos sin pérdida de rendimiento.
* El tiempo de carga de cada página no debe superar los 2 segundos.

### 3.3.2 Seguridad

* Contraseñas almacenadas encriptadas.
* Validación de formularios para prevenir errores e información basura.
* Acceso restringido al módulo de administración mediante autenticación y cuenta específica de administrador.

### 3.3.3 Fiabilidad

* El sistema deberá garantizar que los datos del catálogo no se pierdan en caso de error.
* El sistema detectará cuando algún producto se quede sin stock para que no se compre por error.

### 3.3.4 Disponibilidad

* El sistema debe estar disponible al menos el 95% del tiempo mensual.

### 3.3.5 Mantenibilidad

* Código organizado y documentado.
* Posibilidad de actualizar productos y usuarios sin interrumpir el servicio.

### 3.3.6 Portabilidad

* Compatible con navegadores principales (Chrome, Firefox, Edge, Safari).
* Adaptado a dispositivos móviles, tablets y computadores de escritorio.

## 3.4 Otros Requisitos

* Cumplimiento de estándares de accesibilidad (texto alternativo en imágenes).
* Posibilidad de internacionalización en el futuro (idioma inglés).
* Diseño responsive optimizado para móviles.