|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CONTROL DE VERSIONES | | | | | |
| *Versión* | *Hecha por* | *Revisada por* | *Aprobada por* | *Fecha* | *Motivo* |
| 1.0 | AP | JP | JS | 16/02/17 | Versión Original. |

*DOCUMENTACIÓN DE REQUISITOS*

|  |  |
| --- | --- |
| NOMBRE DEL PROYECTO | SIGLAS DEL PROYECTO |
| **Guía de turista para el centro histórico** | **MCT** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NECESIDAD DEL NEGOCIO U OPORTUNIDAD A APROVECHAR: *DESCRIBIR LAS LIMITACIONES DE LA SITUACIÓN ACTUAL Y LAS RAZONES POR LAS CUÁLES SE EMPRENDE EL PROYECTO.* | | | | | | | | | | |
| * Se detectó que al viajar como turista al centro histórico de la ciudad de Mérida, este mismo carece del fomento informativo de zonas culturales e históricas que se encuentran en la zona. | | | | | | | | | | |
| OBJETIVOS DEL NEGOCIO Y DEL PROYECTO: *DEFINIR CON CLARIDAD LOS OBJETIVOS DEL NEGOCIO Y DEL PROYECTO PARA PERMITIR LAS TRAZABILIDAD DE ÉSTOS.* | | | | | | | | | | |
| * Fomentar el conocimiento sobre la historia de la ciudad al igual que los usuarios puedan conocer acerca de la cultura y de los acontecimientos importantes. * La aplicación móvil ofrecerá interactividad con el usuario para satisfacer ciertas necesidades, tales como recomendar dónde comer a ciertas horas del día, recomendar eventos realizados en los sitios culturales del centro histórico. | | | | | | | | | | |
| REQUISITOS FUNCIONALES: *DESCRIBIR PROCESOS DEL NEGOCIO, INFORMACIÓN, INTERACCIÓN CON EL PRODUCTO, ETC.* | | | | | | | | | | |
| *STAKEHOLDER* | *PRIORIDAD*  *OTORGADA POR EL*  *STAKEHOLDER* | *REQUERIMIENTOS* | | | | | | | | |
| *CÓDIGO* | | *DESCRIPCIÓN* | | | | | | |
| ***Equipo de desarrollo Master Coder*** | Muy alta | RE01 | | Diseñar un programa Móvil que ofrezca al turista información relevante sobre diversos sitios históricos y culturales del Mérida, Se contempla incluir sitios comerciales que requerirán de suscripciones de pago y tendrán tiempo de vigencia para ser visibles en la aplicación. | | | | | | |
| Alta | RE02 | | Presentar un documento con el análisis de los requerimientos del sistema a desarrollar. | | | | | | |
| Alta | RE03 | | Realizar el diseño de la interfaz de usuario respetando los requisitos y estándares de diseño. | | | | | | |
| Muy alta | RE04 | | Realizar el módulo de mapas y geolocalización de la aplicación móvil | | | | | | |
| Alta | RE05 | | Presentar informes mensuales sobre los avances del programa en el estándar para la gestión de proyectos y uso del MS Project. | | | | | | |
| Alta | RE06 | | Presentar un documento final que incluya los registros de todas las actividades realizadas, resultados alcanzados y todo el material elaborado durante la realización del proyecto | | | | | | |
| REQUISITOS NO FUNCIONALES: *DESCRIBIR SEGURIDAD, ADECUACIÓN, ETC.* | | | *REQUISITOS* | | *TALES* | *CÓMO* | *NIVEL* | *DE* | *SERVICIO,* | *PERFORMANCE,* |
| *STAKEHOLDER* | *PRIORIDAD*  *OTORGADA POR EL*  *STAKEHOLDER* | *REQUERIMIENTOS* | | | | | | | | |
| *CÓDIGO* | | *DESCRIPCIÓN* | | | | | | |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Muy alta | RE07 | | La aplicación debe hacer todo el trabajo, el usuario no debe ingresar casi nada de información | | | | | | |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Muy alta | RE08 | | Designar distancia del usuario a los lugares de su alrededor. También asignar un radio de alcance para visualizar esos sitios a partir de la posición del usuario así como Acordar disposición de los lugares de comida. | | | | | | |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Alta | RE09 | | Cada determinado tiempo la aplicación Móvil deberá mandar una solicitud a la WebService y la cual tendrá que responder si hay algo cercano para recomendar. | | | | | | |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Muy alta | RE10 | | El usuario deberá seleccionar el lugar y la aplicación móvil lo guiará por medio de google maps. | | | | | | |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Media | RE11 | | La aplicación móvil deberá contener un apartado de compartir lugar en las redes sociales para tomar foto y dejar sello de la aplicación. | | | | | | |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Alta | RE12 | | En el caso de gustarle al usuario el lugar visitado la aplicación móvil deberá permitirle descargar una archivo en formato pdf ligero. | | | | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| REQUISITOS DE CALIDAD: *DESCRIBIR REQUISITOS RELATIVOS A NORMAS O ESTÁNDARES DE CALIDAD, O LA SATISFACCIÓN Y CUMPLIMIENTO DE FACTORES RELEVANTES DE CALIDAD.* | | | |
| *STAKEHOLDER* | *PRIORIDAD*  *OTORGADA POR EL*  *STAKEHOLDER* | *REQUERIMIENTOS* | |
| *CÓDIGO* | *DESCRIPCIÓN* |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Muy alta | RE13 | Durante el desarrollo del producto final se espera una satisfacción de todos los puntos estipulados por el tutorado de la universidad. |
| Carlos Canto Bonilla  (Sponsor) | Muy alta | RE14 | Cumplir**con los estándares de diseño para que su contenido sea de fácil y de correcto acceso desde múltiples dispositivos y plataformas, garantizando que todos pueden visualizar el contenido y tenga una correcta usabilidad y navegabilidad.** |
| CRITERIOS DE ACEPTACIÓN: *ESPECIFICACIONES O REQUISITOS DE RENDIMIENTO, FUNCIONALIDAD, ETC., QUE DEBEN CUMPLIRSE ANTES DE ACEPTAR EL PROYECTO.* | | | |
| *CONCEPTOS* | *CRITERIOS DE ACEPTACIÓN* | | |
| *1. TÉCNICOS* | El proyecto se debe desarrollar de acuerdo a especificaciones optimas del sistema. | | |
| *2. DE CALIDAD* | Se debe lograr la satisfacción del cliente a un nivel de 80%. | | |
| *3. ADMINISTRATIVOS* | La aprobación de todos los entregables del proyecto está a cargo del tutorado del proyecto. | | |
| *4. COMERCIALES* | Cumplir las especificaciones del proyecto tutorado. | | |
| REGLAS DEL NEGOCIO: *REGLAS PRINCIPALES QUE FIJAN LOS PRINCIPIOS GUÍAS DE LA ORGANIZACIÓN.* | | | |
| - Comunicación constante entre el equipo de proyecto, respecto a la ejecución del proyecto.  - Emitir informes periódicos del rendimiento del proyecto, y tomar acciones correctivas si ha de ser el caso.  - La gestión del proyecto se realiza de acuerdo a la Metodología de Gestión de Proyectos | | | |
| IMPACTOS EN OTRAS ÁREAS ORGANIZACIONALES | | | |
| - Ninguno | | | |
| IMPACTOS EN OTRAS ENTIDADES: *DENTRO O FUERA DE LA ORGANIZACIÓN EJECUTANTE.* | | | |
| - Se espera que como resultado del proyecto el personal de Master Coder obtenga el conocimiento y la capacidad de desarrollar sus proyectos de acuerdo a las buenas prácticas de Gestión de Proyectos del Guía de los Fundamentos para la Dirección de Proyectos. | | | |
| REQUISITOS DE SOPORTE Y ENTRENAMIENTO | | | |
| - Para las dudas o sugerencias, los usuarios podrán realizar comentarios en el sitio web para contactar con algún administrador y poder aclarar algún tema en específico. | | | |
| SUPUESTOS RELATIVOS A REQUISITOS | | | |
| * El usuario designará el sitio histórico al que desea ir por medio de las rutas personalizadas. * Se cuenta con el personal necesario para el soporte y mantenimiento del sistema. | | | |
| RESTRICCIONES RELATIVAS A REQUISITOS | | | |
| - Presentar un informe mensual de los sitios históricos y de los establecimientos más visitados por los usuarios. | | | |