

Software Requirements Specification (SRS)

for

KnowAboutEsports

Versión 1.0

Universidad Nacional de Río Cuarto

Autores: Bricco Matías - Bavera Guillermo - Irigoyen Juan Cruz

Asignatura: Análisis y Diseño de Sistemas

1. Introducción

1.1. Propósito

El documento presente, está destinado a dar una descripción detallada de las características y funcionalidades del proyecto KnowAboutEsports.

Cuenta con el objetivo de, mediante una aplicación o página web, instruir a nuevos usuarios sobre los juegos competitivos que participan en los deportes electrónicos (Esports). Esto se realizará brindando un sistema de preguntas en formato de trivia para que sea más llevadero y eficaz , aprendiendo así, palabras clave, jugadas, mecánicas o simplemente costumbres de los videojuegos que deseen, luego una fase de evaluación, en donde se pueda poner a prueba lo aprendido.

1.2 Convenciones del documento

El presente documento será desarrollado usando Google Docs, en donde los tres integrantes del equipo de desarrollo harán sus aportes. La extensión será “.pdf”.

1.3 Audiencia esperada y recomendaciones de lectura

El documento presente está destinado principalmente para los docentes de la Asignatura de Análisis y Diseño de Sistemas de la Universidad Nacional de Río Cuarto. Además para desarrolladores, gestores de proyectos, usuarios y probadores.

Se recomienda que la lectura del presente documento sea de manera lineal, para así comprender el contexto del surgimiento de esta idea y el resultado que se espera del mismo tanto de la funcionalidad del sistema como el impacto a la audiencia que está destinado.

1.4 Alcance del producto

Esta aplicación no tiene límites en alcance, está creada para nuevas personas que se quieran incorporar en el sector competitivo de los videojuegos, ya sea por o para aquellos que llevan tiempo experimentando en el mismo y desean llevar su experiencia de un nivel casual, a uno más “profesional” como a la vez competitivo.

1.5 Referencias

Por ahora no hay ninguna referencia.

2. Descripción general

2.1. Perspectiva del producto

En los últimos años, los videojuegos han sido tomados en mayor medida como un deporte, llamándolos “Esports” o “Deportes electrónicos”. Muchos de estos dando origen a grandes jugadores en videojuegos con potencial de considerarlos competitivos al resto que son casuales, ya sea por su complejidad en las mecánicas que presenta, la jugabilidad, el sistema de comunicación, que debe ser en tiempo real y preciso, o simplemente por tener un carácter competitivo para la comunidad del videojuego.

El problema es ¿Cómo han aprendido estos jugadores los conceptos en clave del videojuego al que se dedican? Algunos jugando partidas, otros buscando en lugares con información (Wikis, videos explicativos, etc.), o hasta conocerlos al meterse en el ambiente más competitivo del videojuego en cuestión, ya que por lo general un videojuego no ofrece un manual explicativo o un entrenamiento que explique estos conceptos importantes para el nivel competitivo.

Por esto, tomamos la iniciativa de desarrollar un sistema que enseñe mediante un formato de trivia los conceptos competitivos del videojuego, el cual estén interesados en aprender. Para luego ser llevados a una prueba final que pondrá a práctica si los conceptos han sido entendidos o no con sus debidos aciertos y fallos por parte del usuario, con su respectiva valoración.

2.2. Funciones del producto

Las funciones principales que este software va a realizar son las siguientes:

- ❖ Registro del usuario.
- ❖ Perfil del usuario.
- ❖ Menú de configuración.
- ❖ Menú de selección de videojuegos.
- ❖ Menú de selección de trivia y nivel de dificultad.
- ❖ Menú de trivia.
- ❖ Ver progreso de aprendizaje.
- ❖ Sesión de evaluación.

2.3 Clases de usuarios y características

Los usuarios que se prevé que le darán uso al producto son los siguientes:

- ❖ Usuarios sin/nulo conocimiento: Tienen la característica que no conocen casi ningún concepto. Siendo estos nuestro principal objetivo, ofreciéndoles así, todo lo necesario para que puedan aprender desde cero, y poner a prueba lo con el producto.
- ❖ Usuarios con conocimiento medio: Son los usuarios que conocen algunos conceptos competitivos de nivel bajo/medio y quieren aprender los más avanzados. Este grupo tiene una experiencia casual del videojuego en cuestión, pero quieren llevarla al siguiente nivel.
- ❖ Usuarios con conocimiento total: Son aquellos los cuales comprenden la gran mayoría de conceptos competitivos del videojuego, siendo así nuestro foco de menor importancia, pero aun así pueden darle un buen uso al producto como método de repaso de los conceptos que requieran.

2.4 Desarrollo de operación

Desarrollo de operación el sistema será desarrollado en el Entorno Integrado de Desarrollo Visual Studio Code, cuya versión es 1.87, y la plataforma de ejecución de la aplicación será cualquier navegador.

2.5 Restricciones de diseño e implementación

El producto utilizará diferentes lenguajes de programación para diseño e implementación (Ruby, HTML, CSS, etc) y tendrá restricciones a lo que se refiere con el tiempo de producción y el conocimiento de los programadores encargados.

2.6 Documentacion del usuario

Los usuarios tendrán acceso a documentación sobre los conceptos de cada juego donde podrán aprender una base de los mismos de manera resumida.

2.7 Suposiciones y dependencias

Se supone que los videojuegos los cuales se enseñaran no tendran cambios o novedades en un lapso de tiempo corto o mediano, por lo que la información almacenada que se utiliza para enseñar no sufrirá cambios.

3. Requerimientos de la interfaz externa

3.1 Interfaces de usuario

La interfaz del usuario tendrá un uso sencillo e intuitivo para el usuario, se centrará en cuadros con imagen y texto o solamente con texto, una barra donde se mostrará el progreso de aprendizaje y una explicación para cada pregunta donde se explica el concepto al cual está respondiendo el usuario.

3.2 Interfaces del hardware

No hay requerimientos en específicos ya que el sistema será utilizado en navegadores web. Se espera que el mismo pueda usarse en cualquier navegador.

3.3 Interfaces del software

No se necesita integrar otro software externo para el desarrollo del presente en desarrollo.

3.4 Interfaces de comunicación

No es necesario comunicarse con un software externo.

4. Características del sistema

4.1 Descripción y prioridad

TBD

4.2 Secuencias de estímulo/respuesta

TBD

4.3 Requerimientos funcionales

- ❖ Registro del usuario: El usuario debe ingresar a la aplicación y si es su primera vez registrarse, esto solo sucede una vez o cuando el mismo cierra sesión.
- ❖ Perfil del usuario: Información personal del usuario, con sus resultados en exámenes y la opción de cambiar datos de su cuenta.
- ❖ Menú de configuración: Muestra todas las configuraciones disponibles. En estas se le permitirá al usuario modificar aspectos estéticos, funcionales y de accesibilidad.
- ❖ Menú de selección de videojuegos: Sección principal del sistema, donde el usuario seleccionará el videojuego que desea aprender (De momento Counter-Strike, Street Fighter y League Of Legends).
- ❖ Menú de selección de trivia y nivel de dificultad: Le permite al usuario encontrar su dificultad y trivia correcta. Además se podrá entrar a una guía breve para obtener conocimientos básicos de los conceptos del juego que el usuario desea aprender.
- ❖ Menú de preguntas y respuestas: Se mostrará al usuario una pregunta y respuestas referidas al videojuego que haya seleccionado, podrá solamente elegir una o más, de las respuestas dependiendo el contexto del interrogante. Cada vez que responda una pregunta, pasará a la siguiente de la trivia.
- ❖ Ver progreso de aprendizaje: Permite visualizar el progreso de aprendizaje del usuario.
- ❖ Sesión de evaluación: Permite al usuario poner en práctica los conocimientos adquiridos en la etapa de aprendizaje con una nota final.

5. Otros requerimientos no funcionales

5.1 Requerimientos de desempeño

Esta aplicación se podrá usar mediante un navegador web. Preferentemente por medio de una computadora, por cuestiones de adaptabilidad. De esta forma, cualquier usuario registrado podrá disfrutar y aprovechar al máximo la aplicación, sin ser limitado por otros factores.

5.2 Requisitos de seguridad

El usuario debe ingresar a la aplicación utilizando su e-mail y contraseña, atento a sus alrededores.

5.3 Atributos de calidad del software

El sistema tendrá una IU sencilla y fácil de usar, con esto el usuario podrá entender su uso más rápido.

5.4 Reglas de la empresa

La información del usuario en el registro debe ser verídica.

6. Otros requerimientos

TBD

Apéndice A: Glosario

TBD

Apéndice B: Modelos de análisis

TBD

Apéndice C: Lista “To be determined ”

TBD