



Universidad Nacional Autónoma de México

Tecnología Orientada a Objetos

Requerimientos de Software

Versión 1.0

Fecha: 09/Marzo/2019

Posgrado en Ciencia e Ingeniería de la Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Tecnología Orientada a Objetos - Requerimientos de Software

Contenido

Histórico de Cambios	3
Descripción general	4
Objetivos del software	4
Glosario de términos	4
Requisitos funcionales	5
Identificación de los casos de uso	5
Detallado de los casos de uso	5
Prototipo de la interfaz del usuario	5
Plan de pruebas del sistema	5
Requisitos no funcionales	5
Usabilidad	5
Confiabilidad	6
Eficiencia	6
Mantenimiento	6
Portabilidad	6
Restricciones de diseño y construcción	6
Reusabilidad	6
Interfaces	6

Histórico de Cambios

Versión	Descripción	Responsable de Actualización	Fecha de actualización
v0.1	Creación del documento (Secciones 1, 2.1 y 3)	Jesús Iván Saavedra Martínez	09/03/2019

Posgrado en Ciencia e Ingeniería de la Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Tecnología Orientada a Objetos - Requerimientos de Software

1. Descripción general

1.1. Objetivos del software

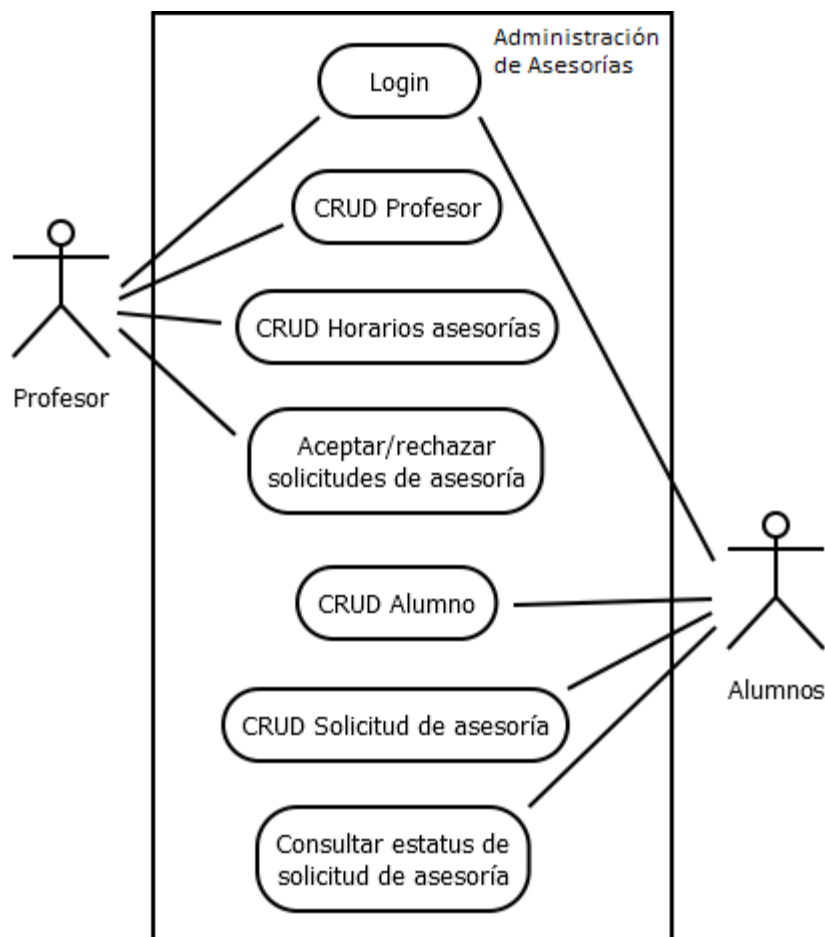
Los alumnos y profesores de una universidad necesitan hacer citas entre ellos para asesorías. Por lo que se requiere desarrollar un sistema web que apoye tanto a los profesores como a los alumnos en la concertación de citas para asesorías. A los profesores les debe permitir publicar sus horarios disponibles de asesoría y gestionar sus citas de asesoría. A los alumnos les debe permitir registrar peticiones de citas, conocer cuáles han sido aceptadas o rechazadas y gestionarlas.

1.2. Glosario de términos

Término	Significado en el software
Alumno	Persona que agenda, consulta y cancela asesorías de un profesor y que sigue estudios en la universidad.
Áreas de conocimiento	Agrupación de disciplinas, estudios y conocimientos con los que cuenta un profesor para apoyar a los alumnos en una asesoría.
Asesoría	Proceso en el que se da asistencia, apoyo mediante la sugerencia, ilustración u opinión con conocimiento a los y las directivas o colectivos de las instituciones escolares en busca de la mejora.
Cita	Acuerdo o compromiso entre profesor y alumno acerca del lugar, día y hora en que se encontrarán para atender una asesoría.
Gestión de cita de asesoría (alumno)	Registrar, consultar y cancelar una cita para asesoría.
Gestión de cita de asesoría (profesor)	Consultar y rechazar o aceptar una cita para asesoría.
Profesor	Persona que da asesorías a alumnos respecto a una ciencia, un arte, una técnica, etc.
Petición de cita	Proceso mediante el cual un alumno realiza un registro para solicitar a un profesor una cita para asesoría.
Sistema adaptativo y responsivo	Sistema de programación flexible que permite que el código reorganice los elementos de la web adaptándolos a la resolución de la pantalla donde están siendo visualizados.
Solicitud de cita	Petición de cita.

2. Requisitos funcionales

2.1. Identificación de los casos de uso



2.2. Detallado de los casos de uso

2.3. Prototipo de la interfaz del usuario

2.4. Plan de pruebas del sistema

3. Requisitos funcionales

3.1. Usabilidad

Se seguirá la ISO/IEC 9126-1:2001 que define la usabilidad como la capacidad que tiene un producto software para ser entendido, aprendido, operable, atractivo para el usuario y conforme a estándares/guías, cuando es utilizado bajo unas condiciones específicas.

Por ello la usabilidad se divide en las siguientes subcaracterísticas:

- Fácil de aprender: capacidad para ser aprendido en su manejo

Posgrado en Ciencia e Ingeniería de la Computación, Universidad Nacional Autónoma de México
Tecnología Orientada a Objetos - Requerimientos de Software

- Fácil de entender: capacidad del producto de ser entendido por nuevos usuarios en términos de su propósito y cómo puede ser usado en tareas específicas.
- Fácil de operar: capacidad del producto de ser operado y controlado en cualquier momento.
- Atractivo: capacidad del producto de ser atractivo para sus usuarios.
- Conformidad: capacidad del producto para adherirse a estándares, convenciones, guías de estilo o regulaciones relacionadas con la usabilidad.

3.2. Confiabilidad

El sistema debe estar disponible 24/7. Debe tener un bajo sentido de exactitud antes las búsquedas para brindar problemas o soluciones también similares a las buscadas

3.3. Eficiencia

El tiempo promedio para dar respuesta a las búsquedas debe ser de 2 segundos.

3.4. Mantenimiento

Una vez entregado el sistema, el soporte y mantenimiento tendrá un costo adicional por cada ticket solicitado.

3.5. Portabilidad

El sistema debe poder ser consultado desde un dispositivo móvil, pero que también sea fácil de consultar desde una computadora (laptop o de escritorio). Por lo que este sistema web debe ser responsivo y adaptativo.

3.6. Restricciones de diseño y construcción

El sistema deberá estar codificado en algún lenguaje orientado a objetos.

3.7. Reusabilidad

El sistema será desarrollado sin comprar o reutilizar componentes de otro software.

3.8. Interfaces

El sistema no tiene interacción con interfaces de otros sistemas, hardware o software.