

ACOES



DOCUMENTO GENERAL DE REQUISITOS

SISTEMAS DE INFORMACIÓN PARA INTERNET



ACOES

DOCUMENTO GENERAL DE REQUISITOS

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	3
REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.....	3
Requisitos funcionales.....	3
1. GESTIÓN DE USUARIO:	3
2. GESTIÓN DE LA APLICACIÓN	4
Requisitos no funcionales.....	6
EFICIENCIA.....	6
USABILIDAD	6
SEGURIDAD.....	6
SERVIDOR WEB	7
LENGUAJES UTILIZADOS	7

MIEMBROS DEL GRUPO

Andrés Valentín Suárez Mediavilla - 77425032V – 3 horas

Sergio González Sicilia - 77225653W – 3 horas

Ignacio Pascual Gutiérrez - 54236255R – 4 horas

Katia Moreno Berrocal - 79038916Z – 3.5 horas

Rocío Montalvo Lafuente - 03138701Y – 3 horas



INTRODUCCIÓN.

Este documento está elaborado con el propósito de presentar los requisitos que requiere la renovación del software perteneciente a ACOES, creando una aplicación para la gestión de niños/jóvenes desde que entran en el proyecto hasta que salen. Principalmente se quiere recoger y organizar la información relativa a la gestión de becas, CCJ y las casas Populorum.

REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.

Requisitos funcionales.

1. GESTIÓN DE USUARIO: la aplicación deberá tener 4 tipos de usuario: invitado, socio, administrador y niño/joven.

1.1. Invitado:

- 1.1.1. Permiso de lectura.
- 1.1.2. Tiene opción a registrarse.
- 1.1.3. Tiene opción a iniciar sesión.

1.2. Socio:

- 1.2.1. Tiene permiso de lectura.
- 1.2.2. Tiene opción a cerrar sesión.
- 1.2.3. Opción a modificar sus propios datos.
- 1.2.4. Puede realizar una donación.

1.3. Niño/Joven: este tipo de usuario no tiene permiso de ninguna clase. Sólomente serán impresos por pantalla en el apartado de apadrinamiento.

1.4. Administrador:

- 1.4.1. Permiso de lectura.
- 1.4.2. Tiene opción a cerrar sesión.
- 1.4.3. Tiene opción a modificar la información de los niños/jóvenes.
- 1.4.4. Puede eliminar información de niños/jóvenes.
- 1.4.5. Puede eliminar cuentas.



2. GESTIÓN DE LA APLICACIÓN

2.1. El sistema proporcionará un apartado para el registro.

- 2.1.1. Debe contener un campo obligatorio Nombre de Usuario.
- 2.1.2. Debe contener un campo obligatorio Nombre (real).
- 2.1.3. Debe contener un campo obligatorio Primer Apellido.
- 2.1.4. Debe contener un campo opcional Segundo Apellido.
- 2.1.5. Debe contener un campo obligatorio E-mail.
- 2.1.6. Debe contener un campo obligatorio contraseña.
- 2.1.7. Debe contener un campo obligatorio Fecha de Nacimiento.
- 2.1.8. Debe contener un campo obligatorio para aceptar las políticas de privacidad de datos.
- 2.1.9. Debe contener un campo obligatorio para aceptar las políticas de protección de datos.
- 2.1.10. Debe contener un campo obligatorio DNI.
- 2.1.11. Debe contener un campo obligatorio Teléfono.

2.2. Deben existir distintos apartados: Gestión de becas, CCJ y Populorum.

2.2.1. Gestión de becas.

- 2.2.1.1. Los administradores podrán crear nuevas becas.
- 2.2.1.2. Los administradores podrán modificar becas ya existentes.
- 2.2.1.3. Los administradores podrán eliminar becas.
- 2.2.1.4. Los administradores podrán visualizar las becas ya existentes
- 2.2.1.5. Los socios podrán visualizar las becas ya existentes.
- 2.2.1.6. El sistema listará todas las becas ya existentes.
- 2.2.1.7. El sistema ordenará las becas por orden de antigüedad.
- 2.2.1.8. El sistema dispondrá a los socios la función para apadrinar/desapadrinar niños/jóvenes.
- 2.2.1.9. El sistema permitirá que un socio pueda apadrinar a uno o varios niños/jóvenes.

2.2.2. CCJ.

- 2.2.2.1. El sistema listará todos los Centros de Capacitación juvenil existentes e información relativa a cada uno.
- 2.2.2.2. Los administradores podrán añadir nuevos centros.
- 2.2.2.3. Los administradores podrán eliminar CCJ.



- 2.2.2.4. Los administradores podrán visualizar los CCJ ya existentes.
- 2.2.2.5. Los socios podrán visualizar los CCJ ya existentes.
- 2.2.2.6. El sistema listará todas los CCJ ya existentes.
- 2.2.2.7. El sistema ordenará los CCJ por orden de antigüedad.

2.2.3. Populorum.

- 2.2.3.1. El sistema listará todos las casas Populorum existentes e información relativa a cada una.
- 2.2.3.2. Los administradores podrán añadir nuevas casas Populorum.
- 2.2.3.3. Los administradores podrán eliminar casas Populorum.
- 2.2.3.4. Los administradores podrán visualizar las casas Populorum ya existentes.
- 2.2.3.5. Los socios podrán visualizar las casas Populorum ya existentes.
- 2.2.3.6. El sistema listará todas las casas Populorum ya existentes.
- 2.2.3.7. El sistema ordenará los Casas Populorum por orden de antigüedad.

2.3. El sistema proporcionará una plataforma de métodos de pagos.

- 2.3.1. Debe contar con un método de pago mediante Tarjeta de Crédito.
- 2.3.2. Debe contar con un método de pago mediante Paypal.
- 2.3.3. Debe contar con un método de pago mediante Tarjeta de Débito.

2.4. El sistema debe tener un subdominio llamado /admin.

- 2.4.1. La función principal del subdominio es el acceso a la base de datos.
- 2.4.2. Sólomente los administradores podrán acceder aquí.
- 2.4.3. Pedirá autenticación del usuario para poder acceder.

2.5. El sistema debe tener un inicio. Será lo primero que se le muestre al usuario.

- 2.5.1. Aparecerá la información de la organización resumida.
- 2.5.2. Deberá tener un menú o un desplegable para acceder a los apartados que describimos en el punto 2.2.

2.6. Deberá tener un apartado de contacto con el administrador.

- 2.6.1. Habrá una caja de texto que se mandará al administrador.
- 2.6.2. Existirá el apartado correo para enviarle la resolución de su consulta.



2.7 Envíos.

- 2.7.1 Los socios podrán enviar objetos a su/s niño/s apadrinado/s.
- 2.7.2 Los administradores podrán crear y leer **envíos**.
- 2.7.2 El sistema mostrará en todo momento el estatus de dichos envíos, siendo: recibido, entregado (al niño/joven), no recibido.

Requisitos no funcionales.

EFICIENCIA.

- 1.1. La aplicación deberá realizar cualquier transacción antes de 5 segundos.
- 1.2. La página deberá cargar antes de 2 segundos.
- 1.3. Deberá estar optimizada mediante herramientas SEO.

USABILIDAD

- 2.1. La web deberá ser intuitiva y sencilla.
- 2.2. La aplicación deberá tener un diseño responsive.
- 2.3. El usuario no deberá dedicar más de 5 minutos para saber desenvolverse con soltura en la página.
- 2.4. La página web deberá implementar un apartado de contacto con los administradores.
- 2.5. La web deberá ser compatible con todas los navegadores web.

SEGURIDAD

- 3.1. Las contraseñas deberán estar encriptadas.
- 3.2. El sistema debe tener un registro de los errores ocasionados.
- 3.3. Todas las transacciones usarán una pasarela hacia su banco.
- 3.4. La página web usará el protocolo HTTPS en vez de HTTP.
- 3.5. La página realizará un backup cada 24 horas.
- 3.6. La contraseña de los usuarios deberá tener una longitud mínima de 8 caracteres, además de contener letras y números, como así lo dicta la política de contraseñas en seguridad avanzada.



SERVIDOR WEB

4.1. La base de datos estará en un gestor de contenido online (ej: aws).

LENGUAJES UTILIZADOS

- 5.1. HTML5
- 5.2. CSS3 (Bootstrap)
- 5.3. JS
- 5.4. SQL