

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, las casas Populorum y apadrinamiento.

REQUERIMIENTOS ESPECÍFICOS.

Requisitos funcionales.

1. GESTIÓN DE USUARIO: la aplicación deberá tener 3 tipos de usuario: invitado, socio y administrador.

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. Administrador:

- 1.3.1. Permiso de lectura.
- 1.3.2. Tiene opción a cerrar sesión.
- 1.3.3. Tiene opción a crear/modificar la información de los niños/jóvenes.
- 1.3.4. Puede eliminar información de niños/jóvenes.
- 1.3.5. Puede eliminar cuentas.

(Se ha eliminado niño como usuario)



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, Populorum y apadrinamiento de niños.

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 donar dinero para becas.

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.
- 2.2.2.8. Los administradores añadirán a los niños a su CCJ correspondiente.

2.2.3. Populorum.

- 2.2.3.1. El sistema listará todas 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.
- 2.2.3.8. Los administradores añadirán a los niños a su CCJ correspondiente.

2.2.4. Apadrinamiento de niños (Gestión de niños).

- 2.2.4.1. El sistema permitirá que un socio pueda apadrinar a uno o varios niños/jóvenes.
- 2.2.4.2. El sistema ordenará los niños por orden de antigüedad descendiente respecto al último apadrinamiento.
- 2.2.4.3. El sistema listará todos los niños posibles para apadrinar.
- 2.2.4.4. Los administradores podrán añadir nuevos niños para ser apadrinados.

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 inicio. Será lo primero que se le muestre al usuario.

- 2.4.1. Aparecerá la información de la organización resumida.



2.4.2. Deberá tener un menú o un desplegable para acceder a los apartados que describimos en el punto 2.2.

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

2.5.1. Habrá una caja de texto que se mandará al administrador.

2.5.2. Existirá el apartado correo para enviarle la resolución de su consulta.

2.6. Envíos.

2.6.1 Los socios podrán enviar objetos a su/s niño/s apadrinado/s.

2.6.2 Los administradores podrán crear y leer **envíos**.

2.6.2 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.

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

3.7.1. La función principal del subdominio es el acceso a la base de datos.

3.7.2. Pedirá autenticación del usuario para poder acceder.

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