

Especificación de Requisitos según el estándar de IEEE 830

IEEE Std. 830-1998

22 de Octubre de 2008

Resumen

Este documento presenta, en castellano, el formato de Especificación de Requisitos Software (ERS) según la última versión del estándar IEEE 830. Según IEEE, un buen Documento de Requisitos, pese a no ser obligatorio que siga estrictamente la organización y el formato dados en el estándar 830, sí debería incluir, de una forma o de otra, toda la información presentada en dicho estándar. El estándar de IEEE 830 no está libre de defectos ni de prejuicios, y por ello ha sido justamente criticado por múltiples autores y desde múltiples puntos de vista, llegándose a cuestionar incluso si es realmente un estándar en el sentido habitual que tiene el término en otras ingenierías. El presente documento no pretende pronunciarse ni a favor ni en contra de unos u otros: tan sólo reproduce, con propósitos fundamentalmente docentes, cómo se organizaría un Documento de Requisitos según el estándar IEEE 830.

Índice

1. Introducción	3
1.1. Propósito	3

1.2.	A´mbito del Sistema	3
1.3.	Definiciones, Acr´onimos y Abreviaturas	3
1.4.	Referencias.....	3
1.5.	Visi´on General del Documento	4
2.	Descripci´on General	4
2.1.	Perspectiva del Producto.....	4
2.2.	Funciones del Producto.....	4
2.3.	Caracter´sticas de los Usuarios.....	5
2.4.	Restricciones.....	5
2.5.	Suposiciones y Dependencias.....	5
2.6.	Requisitos Futuros.....	6
3.	Requisitos Espec´ficos	6
3.1.	Interfaces Externas.....	7
3.2.	Funciones.....	7
3.3.	Requisitos de Rendimiento.....	9
3.4.	Restricciones de Dise˜no	9
3.5.	Atributos del Sistema.....	9
3.6.	Otros Requisitos.....	9
4.	Ap´endices	9

1. Introducci3n

Este documento es una Especificaci3n de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de base datos, la gesti3n de procesos y control de informaci3n para fomentar el deporte a trav3s del orden . Esta especificaci3n se ha estructurado bas´ndose en las directrices dadas por el est´ndar IEEE 380.

1.1. Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no funcionales para el desarrollo de un sistema de información que permitirá gestionar distintos procesos dentro de nuestra área de estudio (Liga Barrial). Éste será utilizado por personas que se encuentren interesadas en el deporte y sus directivos.

1.2 Ámbito del Sistema

- My Sport
- El programa puede registrar el nombre de los equipos, el nombre de los jugadores, además registrar faltas, multas y asignar fechas para próximos partidos.
- La comunidad y los directivos serán los beneficiados por nuestra aplicación , planteamos nuestro objetivo como el incentivar a los niños , jóvenes y adultos a realizar actividad física , a través del orden optimizando el tiempo de las personas.

1.2. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Multas: Las sanciones disciplinarias son aquellas que afectan en particular al jugador que ha cometido la infracción.

Faltas/Sanciones: Existen dos tipos de sanciones disciplinarias: la amonestación (tarjeta amarilla) y la expulsión (tarjeta roja).

Calendarización: Fechas disponibles o no disponibles para agendar partidos.

1.3. Referencias

Standard IEEE 830 - 1998 IEEE

1.4. Visión General del Documento

Ampliar los recursos de nuestro programa, desarrollando un apoyo para otros deportes como básquet, boliche y Natación ya que actualmente nos enfocamos directamente al fútbol como actividad física debido a que es el deporte en el que participan e interactúan más jugadores.

2. Descripción General

- **Perspectiva del producto**

Generar una base de datos más extensa y fácil de utilizar con el fin de agilizar los procesos.

- **Funciones del producto**

Realiza la gestión de una base de datos, administrando y ordenando la información ingresada en el mismo, con el fin de evitar error o equivocaciones futuras.

- **Características de los usuarios**

Jugadores de fútbol con conocimiento, nulo , medio ,básico o avanzado y que acepte al deporte como parte de su vida saludable.

- **Factores que se asumen**

Juego entre dos equipos conformados por 10 jugadores cada uno, en donde se van a especificar los motivos de las faltas y multas, como incumplimiento a las reglas planteadas en un reglamento previamente establecido.

- **Futuros requisitos**

Implementar nuevo deportes nuevas opciones de administración y mejor desempeño de nuestro programa en otros aspectos.

2.1. Características de los Usuarios

Para utilizar MySport se necesita:

- Niños mayores los 11 años, jóvenes y/o adultos.
- Conocimiento básico de computación
- Estudios medios (Básica y/o básicas superior)
- No necesita ningún tipo de experiencia.

MySport será un programa fácil de utilizar con una interfaz de usuario amigable.

2.2. Restricciones

- La falta de interés de las personas en realizar deporte, a muchas personas no les gusta el fútbol , al igual que a muchas personas se niegan al uso de la tecnología como herramienta de apoyo.
- Adaptación a nuevos medios de administración.
- Criticalidad de la aplicación: Muchas personas consideran este programa como poco útil e innecesario.
- Aplicación funcional en distintos S.O.
- Acerca de la seguridad nuestra aplicación podría ser plagiada con gran facilidad.

2.3. Suposiciones y Dependencias

En el caso de que el S.O no sea compatible con la aplicación, además el hecho de que existan personas que consideren el programa con una complejidad alta de uso , confusiones de tipeo , un reseteo inesperado sin previa realización de copias de seguridad.

2.4 Requisitos futuros

- Implementar más funciones como un registro de jugadores habituales o poco habituales.
- Extender al registro de mas deportes ya que existen varias personas con interés nulo en el futbol
- Brindar una mejor interfaz de usuario para que nuestros clientes estén satisfechos.
- Modificar y extender su uso a distintas plataformas y software.

3. Requisitos Específicos

Se va a implementar un programa que va a ayudar a agilizar los procesos que se realizan dentro de un partido de futbol con el fin de fomentar el orden y disminuir la pérdida de tiempo que esto genera, de igual manera se pretende incentivar a las personas a realizar actividad fisica ya que con esta nueva aplicación los procesos serán más ágiles, sencillos y rápidos además de las distintas funciones que va a realizar nuestra aplicación como :

- Registro de Jugadores y equipos (Nombres).
- Registros de asistencia de jugadores y equipos.
- Registro de multas y faltas cometidas por los jugados y/o el árbitro.
- Calendarización para conocer cuáles son las fechas disponibles o no disponibles de ser el caso, además de podrá visualizar como se encuentran organizados los enfrentamientos.

3.1. Interfaces Externas

No se tiene claro si nuestro programa va a ser accesible por cualquier tipo de Software , dado el caso la interfaz no se mostrará de manera correcta.

3.2. Funciones

Registro de base de datos para mayor agilidad y eficiencia

3.3. Requisitos de Rendimiento

Describir de manera detallada , los jugadores , los equipos y las fechas.

3.4. Restricciones de Diseño

Facil de Utilizar

3.5. Atributos del Sistema

Se detallar'an los atributos de calidad (las "ilities") del sistema: Fiabilidad, mantenibilidad, portabilidad, y, muy importante, la seguridad. Deber'a especificarse qu'e tipos de usuario est'an autorizados, o no, a realizar ciertas tareas, y c'omo se implementar'an los mecanismos de seguridad (por ejemplo, por medio de un *login* y una *password*).

3.6. Otros Requisitos

Cualquier otro requisito que no encaje en otra secci3n.

4. Ap6ndices

1. Formatos de entrada/salida de datos, por pantalla o en listados.
2. Resultados de an6lisis de costes.
3. Restricciones acerca del lenguaje de programaci3n.