

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 deberá 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. Ámbito del Sistema	3
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	3
1.4. Referencias.....	3
1.5. Visión General del Documento	4
2. Descripción General	4
2.1. Perspectiva del Producto	4
2.2. Funciones del Producto.....	4
2.3. Características de los Usuarios	5
2.4. Restricciones	5
2.5. Suposiciones y Dependencias	5
2.6. Requisitos Futuros.....	6
3. Requisitos Específicos	6
3.1. Interfaces Externas.....	7
3.2. Funciones	7
3.3. Requisitos de Rendimiento	9
3.4. Restricciones de Diseño	9
3.5. Atributos del Sistema	9
3.6. Otros Requisitos	9
4. Apéndices	9

1. Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de base datos, la gestión de procesos y control de información para fomentar el deporte a través del orden . Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar 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 , atraves 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

1.4. Visión General del Documento

Ampliar los recursos de nuestro programa, desarrollando un apoyo para otros deportes como básquet, boli y Natación ya que actualmente nos enfocamos directamente al futbol 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 concisa , detallada y fácil de utilizar con el fin de agilizar los procesos que se realizan dentro de la vocalía de una liga barrial.

- **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 con la organización de la información .

- **Características de los usuarios**

Jugadores de futbol con conocimiento, nulo , medio ,básico o avanzado y directivos que acepten 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 futbol , 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.

3 *REQUISITOS ESPECÍFICOS*

7

- Acerca de la seguridad nuestra aplicación podría ser plagiada con gran facilidad.
- Criticalidad de la aplicación
- Consideraciones acerca de la seguridad

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 física 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 os enfrentamientos.

3.1. Interfaces Externas

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

3.2. Funciones

- Por tipos de usuario:
En nuestro proyecto vamos a tener usuarios con un mismo fin en común ya que van a ser personas interesadas en la recolección de información acerca del deporte fútbol.
- Por objetos:
Se dividirá en clases para el orden correcto de la información según corresponda.
- Por objetivos:
Nuestro objetivo como ya ha sido mencionado con anterioridad es obtener orden en la administración de la información dentro de una vocalía de fútbol, como estradas: las multas , faltas, registro de calendarización y registro de datos tanto de jugadores como de equipos , como salidas: el valor de la multa , fechas disponibles para partidos, datos del los jugadores y equipos.
- Por jerarquía funcional:
Como entrada principal y más importante tenemos los datos generales de los equipos y de los jugadores pertenecientes a los mismos, como consiguiente la opciones de registro como multas ,faltas y calendarización para un próximo partido.

3.3. Requisitos de Rendimiento

Se detallarán los requisitos relacionados con la carga que se espera tenga que soportar el sistema. Por ejemplo, el número de terminales, el número esperado de usuarios simultaneamente conectados, número de transacciones por segundo que deberá soportar el sistema, etc.

También, si es necesario, se especificarán lo requisitos de datos, es decir, aquellos requisitos que afecten a la información que se guardará en la base de datos. Por ejemplo, la frecuencia de uso, las capacidades de acceso y la cantidad de registros que se espera almacenar (decenas, cientos, miles o millones).

3.4. Restricciones de Diseño

Facil de Utilizar

3.5. Atributos del Sistema

Se detallarán los atributos de calidad (las “ilities”) del sistema: Fiabilidad, mantenibilidad, portabilidad, y, muy importante, la seguridad. Deberá espe-

4 APÉNDICES

10

cificarse qué tipos de usuario están autorizados, o no, a realizar ciertas tareas, y cómo se implementarán 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 sección.

4. Apéndices

Pueden contener todo tipo de información relevante para la ERS pero que, propiamente, no forme parte de la ERS. Por ejemplo:

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