

# **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	2
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

- Liga Barrial
- El programa va a permitir que los encargados de la liga barrial puedan inscribir 12 equipos.
- Cada equipo va a constar con una persona responsable, la cual va a tener los datos de cada jugador y los va a inscribir en el sistema de acuerdo a su número de cédula, posición del campo, nombre, número de camiseta y fecha de nacimiento.
- La aplicación va a mostrar de forma sencilla los datos de cada equipo y también va a permitir modificarlos si fuera necesario.
- Finalmente, la aplicación va a permitir registrar el calendario y visualizar el arbitraje y las multas,
- 

### 1.2. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Liga Barrial es una institución de derecho privado, no lucrativa con autonomía técnica, administrativa y económica y tienen como finalidad dirigir, fomentar el deporte barrial

Multas Sanción que consiste en pagar una cantidad de dinero, impuesta por haber infringido una ley o haber cometido ciertas faltas o delitos.

Arbitrajes Resolución o juicio de un árbitro en relación con algo.

Posición del campo Resolución o juicio de un árbitro en relación con algo.

### 1.3. Referencias

Standard IEEE 830 - 1998      IEEE

### 1.4. Visión General del Documento

Con este programa se va a mostrar de manera clara y fácil una vocalía que permita registrar datos de cada equipo en la Liga Barrial Bellavista del Sur. En un futuro se espera poder ampliar los recursos de nuestro programa, desarrollando un apoyo para otros deportes como básquet, boli y Natación ya que actualmente nos enfocamos en el fútbol como actividad física debido a que es el deporte en el que participan e interactúan más jugadores.

## 2. Descripción General

Software creado con el fin de ayudar a optimizar el orden en una vocalía de fútbol, desempeñándose como una base de datos tanto de jugadores como de los equipos , además va a registrar multas , faltas y datos generales.

### · 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, donde se ordena y se registra información de equipos y de jugadores, con el fin de evitar errores o equivocaciones futuras con la organización de la información como resultados de los partidos, jornadas, horarios, entre otros.

### Características de los usuarios

Los usuarios que quieran utilizar el sistema deben de tener los datos de cada equipo y jugador es decir Nombre del equipo, persona responsable del equipo nombres de los integrantes, numero de cedula, posición de campo, número de camiseta y fecha de nacimiento)

### · Factores que se asumen

La liga barrial debe de estar integrada por 12 equipos como mínimo. Cada equipo debe de constar con un nombre, persona responsable y su contacto, además debe de tener jugadores con número de cédula, nombre, posición del campo, número de camiseta y fecha de nacimiento.

## · **Futuros requisitos**

Implementar nuevos 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 de 11 años, jóvenes y/o adultos.
- Conocimiento básico de la tecnología
- Tener pasión por el deporte (fútbol)
- No necesita ningún tipo de experiencia.

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

### **2.2. Restricciones**

- El equipo de gestión del proyecto debe establecer un plazo realista para la finalización de cada fase del proyecto.
- Los datos sensibles como el numero de cedula del jugador debe solo debe ser visible para el administrador y organizador del campeonato
- Los requerimientos se establecen siempre del punto de vista del jugador/equipo
- Establecer un proceso para gestionar cualquier cambio, de modo que si alguien propone un cambio, existe un sistema controlado para determinar cómo se revisará, se aprobará, se rechazará o se aplicará (si corresponde) ese cambio.

EL SISTEMA DEBE PERMITIR:

- Registrar equipos de la Liga Barrial (Nombre equipo, Persona responsable del equipo, Contacto Responsable)
- Registrar los datos de los jugadores (Cédula, del jugador, posición en el campo, nombre, número de camiseta y fecha de nacimiento)
- Registrar las tarjetas amarillas y rojas a los jugadores.

- Mostrar los datos del equipo y modificarlos si fuera necesario (Nombre equipo, nombre responsable, contacto responsable)
- Registra el calendario (Código, jornada, fecha, equipo 1 vs equipo 2, Hora)
- Visualizar y pagar la vocalía ( Pagar arbitraje y Pagar Multas)

## 2.3. Suposiciones y Dependencias

En caso de que se soliciten cambios al software es necesario verificar el cambio o hardware necesario a causa de dichas modificaciones, por lo que al aprobarse la versión final de nuestro software se debe satisfacer el planteamiento de los requerimientos.

## 2.4 Requisitos futuros

- Implementar más funciones como confirmación de asistencia desde el software
- Implementar un envío de notificaciones a los participantes del torneo.
- Extender al registro de más deportes ya que existen varias personas con interés nulo en el fútbol
- 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 juzgados 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**

El programa va a ser compatible con cualquier version de windows, y en un futuro se le podría modificar para que pueda ser compatible con otros sistemas operativos

### **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**

El programa debe permitir ingresar de una manera fácil los datos de los jugadores y de los equipos.

También el programa debe mostrar los datos ordenados dependiendo de cada equipo y si fuera necesario modificarlo.

### **3.4. Restricciones de Diseño**

Fácil de utilizar, tipeo simple.

### **3.5. Atributos del Sistema**

Fiabilidad: Su tiempo de procesamiento va a depender más del tipo de usuario que del programa en sí.

Mantenibilidad: El software tiene un gran tiempo de vida además con el fin de que nuestro programa no se vuelva obsoleto pretendemos actualizar sus funciones cada cierto tiempo, como ingresar más datos de importancia o que se encuentre dirigido a otros deportes.

Portabilidad: Se pretende que nuestra aplicación pueda desempeñarse en diversas plataformas.

Seguridad: De ser necesario se implementará una contraseña para la persona encargada del registro de datos, tomamos en cuenta que hoy en día gran parte de los dispositivos cuentan con contraseñas en el hardware, una medida de seguridad válida.

### **3.6. Otros Requisitos**

No definidos.