|  |
| --- |
| DUOC UC - Escuela de informática y telecomunicaciones |
| Propuesta de Proyecto y Especificación de Requisitos de Software |
| Proyecto: Tienda de Tibia Coins y Oro en WoW |
|  |
| **Revisión*: [01]*** |
| **15/07/2024** |

|  |
| --- |
| Planificación y Especificación de Requisitos según estándares; IEEE 830, ISO9000 y PMI. |

Contenido

[Ficha del documento 3](#_Toc473208938)

[1. Introducción 4](#_Toc473208939)

[1.1. Propósito 4](#_Toc473208940)

[1.2. Ámbito del Sistema 4](#_Toc473208941)

[1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas 4](#_Toc473208942)

[1.4. Referencias 4](#_Toc473208943)

[1.5. Visión General del Documento 5](#_Toc473208944)

[2. Descripción General 6](#_Toc473208945)

[2.1. Perspectiva del Producto 6](#_Toc473208946)

[2.2. Funciones del Producto 6](#_Toc473208947)

[2.3. Características de los Usuarios 7](#_Toc473208948)

[2.4. Restricciones 7](#_Toc473208949)

[2.5. Suposiciones y Dependencias 7](#_Toc473208950)

[2.6. Requisitos Futuros 7](#_Toc473208951)

[3. Requisitos Específicos 8](#_Toc473208952)

[3.1 Requisitos comunes de las interfaces 9](#_Toc473208953)

[3.1.1 Interfaces de usuario 9](#_Toc473208954)

[3.1.2 Interfaces de hardware 9](#_Toc473208955)

[3.1.3 Interfaces de software 9](#_Toc473208956)

[3.1.4 Interfaces de comunicación 9](#_Toc473208957)

[3.2 Requisitos funcionales 9](#_Toc473208958)

[3.3 Requisitos no funcionales 10](#_Toc473208959)

[3.3.1 Requisitos de rendimiento 10](#_Toc473208960)

[3.3.2 Seguridad 10](#_Toc473208961)

[3.3.3 Fiabilidad 11](#_Toc473208962)

[3.3.4 Disponibilidad 11](#_Toc473208963)

[3.3.5 Mantenibilidad 11](#_Toc473208964)

[3.3.6 Portabilidad 11](#_Toc473208965)

[3.4 Otros Requisitos 11](#_Toc473208966)

[4. Propuesta de Planificación 12](#_Toc473208967)

[4.1 Descripción general acerca de la Planificación 12](#_Toc473208968)

[4.1.1 Definición del Equipo de Trabajo 12](#_Toc473208969)

[4.1.2 Definición de Actividades principales del Proyecto 12](#_Toc473208970)

[4.1.3 Diagrama EDT 12](#_Toc473208971)

[4.1.4 Resumen Costos del Desarrollo del Proyecto 12](#_Toc473208973)

[4.2 Plan de Control de Cambio 13](#_Toc473208974)

# Ficha del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Modificación** |
| *10-07* | *01* | *Sebastian Orellana* | *Creación del ERS* |
| *15-07* | *02* | *Ignacio Catalán* | Documento validado por las partes en fecha: 15/07/2024 |

Documento validado por las partes en fecha: 15-07-2024

**Integrantes:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre Integrante del Equipo** | **Rol Definido** |
| *Ignacio Catalan* | *Jefe proyecto* |
| *Ignacio Catalán* | *Analista programador* |
| *Sebastian Orellana* | *Desarrollador bases de datos* |
| *Sebastian Orellana* | *Diseñador* |

# 1. Introducción

En este documento se describirá la propuesta de proyecto que se realizó para la tienda de tibia coins y oro en WoW y las Especificaciones de Requisitos de Software (ERS). Esta sección proporcionará una introducción al documento de especificaciones de requisitos de software (ERS), subdividida en: propósito, ámbito del sistema, definiciones, referencias y visión general del documento.

## 1.1. Propósito

El propósito del documento ERS es definir de manera clara y concisa los requisitos y funcionalidades que debe cumplir el software para la tienda en línea de tibia coins y oro en WoW. Este documento está destinado a todos los actores involucrados en el desarrollo del proyecto, así como también a los clientes.

## 1.2. Ámbito del Sistema

La tienda en línea será una solución web que permitirá a los usuarios comprar tibia coins y oro en WoW de manera segura y eficiente. El sistema incluirá vistas para la tienda, un formulario de contacto, un carrito de compras, y funcionalidades para la gestión de productos y pedidos. La aplicación utilizará tecnologías modernas de front-end (HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap) y back-end (Django con base de datos Oracle 19c). Además, el proyecto será versionado mediante GitHub.

#### 1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

* **ERS**: Especificación de Requisitos de Software
* **MVC**: Modelo-Vista-Controlador
* **HTML**: HyperText Markup Language
* **CSS**: Cascading Style Sheets
* **JS**: JavaScript

#### 1.4. Referencias

En el presente documento se hace referencia a los siguientes documentos y herramientas:

* Documento ERS
* Repositorio en GitHub del proyecto
* Diagrama de casos de uso

#### 1.5. Visión General del Documento

Este documento está subdividido en las siguientes secciones:

* Introducción
* Descripción General
* Requisitos Específicos
* Propuesta de Planificación
* Anexos

### 2. Descripción General

La tienda en línea de tibia coins y oro en WoW busca ofrecer un sistema eficiente para la compra y gestión de estos productos virtuales, asegurando una experiencia de usuario fluida y segura.

#### 2.1. Perspectiva del Producto

El software será una aplicación web que funcionará en conjunto con una base de datos Oracle 19c. La aplicación utilizará Django como framework de desarrollo.

#### 2.2. Funciones del Producto

* Vista de inicio con carousel.
* Vista de tienda con submenú para productos de WoW y Tibia.
* Formulario de contacto validado con JavaScript.
* Carrito de compras funcional.
* Vista de confirmación de compra.
* Vistas de productos de WoW y Tibia.

#### 2.3. Características de los Usuarios

Los usuarios serán todos aquellos interesados en comprar tibia coins y oro en WoW. Se espera que los usuarios tengan conocimientos básicos de navegación en internet y compras en línea.

#### 2.4. Restricciones

* La aplicación web debe ser compatible con los principales navegadores web.
* El sistema debe asegurar la protección de datos de los usuarios.
* La aplicación debe estar disponible 24/7 con un mínimo de downtime.

#### 2.5. Suposiciones y Dependencias

* Se asume que los usuarios tendrán acceso a internet para utilizar la aplicación.
* La aplicación depende de la disponibilidad de los servicios de la base de datos Oracle 19c.

#### 2.6. Requisitos Futuros

* Integración con otros métodos de pago.
* Expansión de la tienda para incluir otros juegos y productos virtuales.

### 3. Requisitos Específicos

#### 3.1. Requisitos comunes de las interfaces

* **Interfaces de usuario**: La interfaz debe ser intuitiva, utilizando Bootstrap para el diseño responsivo. Los colores y la tipografía deben ser consistentes con la identidad de la tienda.
* **Interfaces de hardware**: No aplica directamente ya que es una aplicación web.
* **Interfaces de software**: Integración con Django para el back-end y Oracle 19c para la base de datos.
* **Interfaces de comunicación**: Comunicación segura a través de HTTPS.

#### 3.2. Requisitos funcionales

* Navegación por categorías de productos.
* Carrito de compras con funcionalidades de agregar, remover y actualizar productos.
* Formulario de contacto validado con JavaScript.

#### 3.3. Requisitos no funcionales

* **Requisitos de rendimiento**: La aplicación debe soportar al menos 50 usuarios concurrentes sin degradar el rendimiento.
* **Seguridad**: Protección de datos de usuarios y transacciones seguras.
* **Fiabilidad**: Alta disponibilidad y recuperación ante fallos.
* **Disponibilidad**: 99.9% de tiempo de actividad.
* **Mantenibilidad**: Código bien documentado y estructurado.
* **Portabilidad**: Compatible con los principales navegadores web.

### 4. Propuesta de Planificación

#### 4.1. Descripción general acerca de la Planificación

El proyecto se desarrollará en un período de 1 semana. El equipo de trabajo aplicará buenas prácticas de gestión de proyectos y desarrollo de software, utilizando herramientas como GitHub para el versionamiento y seguimiento de tareas.

#### 4.1.2. Definición del Equipo de Trabajo

| **Nombre Integrante del Equipo** | **Rol Definido** |
| --- | --- |
| *Ignacio Catalán* | *Jefe proyecto* |
| *Ignacio Catalán* | *Analista programador* |
| *Sebastian Orellana* | *Desarrollador bases de datos* |
| *Sebastian Orellana* | *Diseñador* |
| **Nombre Integrante del Equipo** | **Rol Definido** |

#### 4.1.3. Definición de Actividades principales del Proyecto

* Análisis y diseño del sistema.
* Desarrollo del front-end y back-end.
* Integración y pruebas.
* Documentación y entrega final.

#### 4.1.4. Diagrama EDT

#### 4.1.6. Resumen Costos del Desarrollo del Proyecto

| **Fase** | **Costo Total (Horas Hombre)** | |
| --- | --- | --- |
| Análisis y diseño | 25 | |
| Desarrollo | 25 | |
| Pruebas | 5 |
| Documentación | 5 |
| **Total** | 60 |

#### 4.2. Plan de Control de Cambio

Se describirán los tipos de cambio permitidos durante el desarrollo del proyecto y se insertará una tabla de control de cambios.

### 5. Anexos

#### 5.1. Matriz Especificación de Requerimientos

| **ID** | **Requerimiento** | **Tipo** |
| --- | --- | --- |
| RF1 | Navegación por categorías de productos | Funcional |
| RF2 | Carrito de compras | Funcional |
| RF3 | Formulario de contacto | Funcional |
| RF4 | Procesamiento de pagos | Funcional |
| RNF1 | Soportar al menos 50 usuarios concurrentes | No Funcional |
| RNF2 | Protección de datos de usuarios | No Funcional |
| RNF3 | Alta disponibilidad | No Funcional |
| RNF4 | Código bien documentado y estructurado | No Funcional |
| RNF5 | Compatible con los principales navegadores web | No Funcional |

## 