

## **Especificación de Requisitos según el estándar de IEEE 830**

### **1 Introducción**

#### **1.1 Propósito**

Por medio de este documento se especificarán los requerimientos que cumplirá el **módulo de e-commerce** que se agregará a la **aplicación MyVet**, desarrollada con anterioridad, que permite la gestión de usuarios y turnos de una veterinaria.

Los requerimientos que se presentan son el resultado de la consulta bibliográfica y de la realización de un breve estudio de mercado sobre las características del e-commerce en el rubro.

#### **1.2 Ámbito del sistema**

El sistema será definido como SGEC-MyVET (Sistema Gestor de E-Commerce-MyVET). Permitirá la creación de una sección de Petshop, que dará acceso al catálogo de productos disponibles para la venta, con la posibilidad de seleccionarlos, visualizar un carrito, eliminar productos del mismo o agregarlos a favoritos, realizar compras, elegir medios de pago y cargar tarjetas. También se podrá visualizar una página de ofertas, el historial de compras, buscar productos específicos o por categorías y ver y elegir medios de envíos, con su respectivo costo.

SGEC-MyVET permitirá realizar compras con agilidad, al mantener actualizado el stock de productos, así como la información sobre precios y promociones. Estará disponible tanto para los usuarios de la veterinaria como para los visitantes del sitio que no se encuentren logueados. Permitirá guardar la información de los usuarios logueados, a fin de que puedan consultar su historial, pero también para que la empresa pueda analizar los datos acumulados en el tiempo y tomar decisiones en base a ellos.

Como en la aplicación MyVet, el módulo incorporado permitirá el acceso a información verídica, respaldada, unificada y almacenada en una base de datos con una estructura de diseño que se ajuste a las necesidades de la empresa y evitará la duplicación, pérdida, o manipulación no autorizada de la información.

El sistema será desarrollado para acoplarse a una aplicación mobile, responsive, a fin de ajustarse a las necesidades de los usuarios.

#### **1.3 Personal involucrado**

-Equipo de desarrolladores: Noelia Rivas Aguirre, Aylen Gil, Florencia Itatí Ríos, Jeremías Uriel Díaz, Emilia Rodríguez Moreno, Santiago Peironi, Hernán Rodrigo Torres, Paula Leyes y Yanina Soledad Unrein.

-Responsabilidad: Realizar el desarrollo y la implementación del módulo de e-commerce de la aplicación MyVet, que permitirá a usuarios registrados y no registrados concretar procesos de compra de productos del catálogo del Petshop de la veterinaria.

## **1.4 Definiciones**

- ERS. Especificación de requerimientos de software.
- IEEE. Instituto de Ingeniería Eléctrica y Electrónica.
- SACP. Sistema de Administración de Clientes y Proveedores.
- SO. Sistema Operativo.
- RF. Requerimientos funcionales.
- RNF. Requerimientos No Funcionales

## **1.5 Referencias**

Este capítulo se ha desarrollado basándose en el Standard IEEE 830. Este documento es una guía para definir los requerimientos que cumplirá el sistema según las necesidades de la empresa.

## **1.6 Visión general del documento**

En este capítulo se da a conocer cuál será el funcionamiento del sistema.

Se establecerá una explicación escrita de cada una de las funcionalidades que el sistema debe cumplir.

Se mostrará si es que el sistema tiene limitaciones, y se explicará el porqué de estas.

Se definirá quienes van a interactuar directamente con el sistema.

## **2. Descripción general**

### **2.1 Perspectiva del producto**

El SGEC-MyVET se enfocará en la gestión de los procesos necesarios para la concreción de ventas en el Petshop virtual de MyVET. Tendrá interacción con la aplicación MyVET, como un módulo integrado a ella.

### **2.2 Funciones del producto**

El SGEC-MyVET facilitará la gestión de:

- Productos del catálogo: ingresos y egresos, precios, características, stock.
- Visualización del catálogo por parte del usuario, esté o no registrado en MyVet.

-Visualización de ofertas por parte del usuario, esté o no registrado en MyVet.

-Proceso de compra. Incluye:

-Selección de productos, vista del carrito, cálculo del monto de la compra.

-Selección de medio de envío y cálculo de costo de envío.

-Selección de medio de pago y carga de datos.

-Visualización del historial de compra para usuarios registrados.

### **2.3 Características de los usuarios**

El sistema será manejado por los clientes y los empleados de la veterinaria

Cliente:

-Nivel de educación: Medio

-Experiencia técnica: Baja

Empleados:

-Nivel de educación: Medio / Superior

-Experiencia técnica: Media

Debido al diseño del sistema, enfocado en la facilidad de uso, los usuarios no requieren de un nivel alto de conocimientos de sistemas. Sin embargo, se considerará una demostración del funcionamiento como guía para su uso correcto.

### **2.4 Restricciones**

Una de las principales limitaciones que se da en el desarrollo de este sistema es la falta de servidores en la empresa, debido a esto se considerará alojar la base de datos en un servidor virtual.

### **2.5 Suposiciones y Dependencias**

La aplicación podrá ser instalada en dispositivos móviles y en computadoras y todos podrán acceder a la misma base de datos ya que estará en un servidor virtual.

El sistema está desarrollado para su funcionamiento y compatibilidad con Windows, Android e IOS.

### **2.6 Requisitos futuros**

Todo sistema es susceptible de mejora y crecimiento, debido a esto el sistema podrá aumentar sus funcionalidades para tener un control de inventario y reportes estadísticos en cuanto a ventas y compras, etc.

Un sistema es considerado escalable si puede adaptarse a una mayor exigencia en cuanto a procesamiento de datos y si puede soportar más funcionalidades.

Al utilizar una base de datos virtual estamos considerando dos aspectos importantes, la posibilidad de aumento en cuanto a la carga de trabajo y la ampliación de la aplicación a más terminales.

### **3. Requisitos específicos**

#### **3.1 Interfaces**

##### **3.1.1 Interfaz de usuario**

Para que exista facilidad de uso del sistema, la interfaz contará con un conjunto de objetos como: ventanas, botones, cuadros de texto, etiquetas de texto, tablas, imágenes, íconos, listas de opciones, menús desplegables, entre otros.

##### **3.1.2 Interfaz de hardware y software**

Al hablar de hardware nos referimos a los componentes físicos con los que debemos contar para el uso correcto del sistema, en este caso requerimos de un dispositivo móvil o una computadora con todos sus periféricos y acceso a internet.

#### **3.2 Funciones**

##### **3.2.1 Requerimientos funcionales de SGEC-MyVET**

###### **RF1 Visualización de catálogo de productos**

Entrar al catálogo. Mediante esta función, el usuario, registrado o no, accederá a la lista de productos disponibles, con sus precios y descripciones.

Visualizar ofertas. Mediante esta función, el usuario, registrado o no, accederá a la lista de productos en oferta, con sus precios y descripciones.

Buscar productos. Mediante esta función, el usuario podrá buscar productos por tipo, categoría y precio.

###### **RF2 Proceso de compra**

Entrar al carrito. Mediante esta función, el usuario ingresará al carrito de compras.

Agregar un producto al carrito. Mediante esta función, el usuario colocará un producto en el carrito de compras.

Modificar el contenido del carrito. Mediante esta función, el usuario podrá modificar la cantidad de un producto, o quitarlo del carrito de compras.

Seleccionar medios de pago. Mediante esta función, el usuario seleccionará la forma de pago que desea utilizar.

Confirmar el pago. Mediante esta función, el usuario será dirigido a cargar datos de pago. En el caso de no estar registrado será dirigido a un chat de Whatsapp de la empresa.

Seleccionar métodos de envío. Mediante esta función, el usuario registrado seleccionará el método de envío que desea utilizar y podrá calcular su costo.

Concretar la compra. Mediante esta función, el usuario aceptará y finalizará el proceso de compra.

Cancelar compra. Mediante esta función, el usuario podrá cancelar una compra.

### **RF3 Visualización de historial de compras**

Visualizar el historial. Mediante esta función, el usuario registrado en MyVet podrá consultar el historial de compras realizadas en la plataforma.

## **3.2.2 Requerimientos no funcionales**

### **RNF1. Lenguaje**

El sistema se desarrollará en un lenguaje de programación de alto nivel, orientado a objetos. En este caso se ha escogido TapeScript junto al framework Angular, acompañados por HTML y CCS.

### **RNF2. Base de datos**

El sistema será desarrollado para que interactúe con un motor de base de datos. Para este sistema utilizaremos MySQL, conectado a Python.

### **RNF3. Restricciones de funcionamiento**

Para el acceso al SGEC-MyVET se contemplan dos tipos de usuarios:

-El no registrado, que sólo tendrá acceso a la página de inicio de MyVet y a la visualización del Petshop.

-El usuario registrado, que tendrá acceso a todas las funcionalidades de MyVet y de SGEC-MyVET.

### **RNF4. Requisitos de rendimiento**

El SGEC-MyVET, así como MyVet, serán implementados en un servidor virtual que permita la conexión de múltiples usuarios en forma simultánea.

### **RNF5. Requisitos de diseño**

El diseño y desarrollo de este módulo se realizará en función del dispositivo en el que va a ser instalado. Por parte de la empresa no existen políticas o estándares que limiten el diseño del sistema.

### **3.3 Atributos del sistema**

El sistema ejecutará todas sus funciones correctamente, ya que esto está garantizado en la programación de su funcionamiento, por lo tanto todos los registros y procesos se realizarán sin errores.

El mantenimiento del sistema se puede realizar en períodos de 3 meses para verificar su correcto funcionamiento, y si la empresa lo requiere se agregarán nuevas funcionalidades.

Debido a que el sistema está desarrollado para ser compatible con Android e IOS podrá ser instalado en cualquier dispositivo móvil desde el Playstore, mientras que para Windows se accederá mediante el navegador.

La seguridad de los datos está garantizada por el sistema de encriptación provisto por el sistema de transacciones de pago incorporado a la plataforma.

### **Bibliografía**

Lafuente, G; Oliveto, J. y Olsina, L. (2000) *Requerimientos de Calidad en Sitios de E-commerce*. Universidad Católica de Santiago del Estero. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/334162340\\_Requerimientos\\_de\\_Calidad\\_en\\_Sitios\\_de\\_E-commerce](https://www.researchgate.net/publication/334162340_Requerimientos_de_Calidad_en_Sitios_de_E-commerce)