

Especificación de Requisitos de Software

(según el estándar de la norma IEEE 830)

Proyecto: TeMiroApp (2023)

Contenido

1) INTRODUCCIÓN

- 1.1 Propósito
- 1.2 Alcance
- 1.3 Definiciones y abreviaturas
- 1.4 Referencias
- 1.5 Resumen

2) DESCRIPCIÓN GENERAL

- 2.1 Perspectiva del Producto
- 2.2 Funciones del Producto
- 2.3 Características de los usuarios
- 2.4 Restricciones

3) REQUISITOS ESPECÍFICOS

- 3.1 Funciones
 - 3.2 Requisitos de Rendimiento
 - 3.3 Restricciones de Diseño
-

1) Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para al aplicación móvil del negocio de la Óptica Temiro. Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar IEEE "Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos Software" ANSI/IEEE 830, 1998.

1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales y no funcionales para el desarrollo de la aplicación móvil del negocio de la Óptica Temiro, orientado brindar un servicio extra a sus clientes y al público en general.

1.2 Alcance

La aplicación móvil ...

1.3 Definiciones y abreviaturas

Nombre	Descripción
Usuario	Toda persona que ha descargado la aplicación móvil
Usuario Registrado	Usuarios que han realizado el proceso de registro en la app
ERS	Especificación de Requisitos del Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional

1.4 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.5 Resumen

La aplicación móvil ...

2) Descripción General

2.1 Perspectiva del Producto

La aplicación móvil ...

2.2 Funciones del Producto

La aplicación móvil ...

2.3 Características de los usuarios

Tipo de usuario	Visitante/s
Formación	Manejo básico de aplicaciones móviles
Actividades	

Tipo de usuario	Visitante/s
Formación	
Actividades	

2.4 Restricciones

- Interfaz para ser usada con dispositivos móviles Android.
- Lenguajes y tecnologías en uso: Android con lenguaje de programación Java.

3) Requisitos específicos

3.1 Funciones

-

3.2 Requisitos de Rendimiento

-

3.3 Restricciones de Diseño

-