



ESPECIFICACIONES DE REQUISITOS DE SOFTWARE

PROYECTO: LIBRERÍA APP

ÍNDICE

I.

Introducción

1.1	Propósito	3
1.2	Alcance	3
1.3	Personal involucrado	3
1.4	Definiciones, acrónimos y abreviaturas	6
1.5	Referencias	6
1.6	Resumen	6

II.

Descripción General

2.1	Perspectiva del producto	7
2.2	Requerimientos funcionales	7
2.3	Requerimientos no funcionales	8
2.4	Características de los usuarios	9
2.5	Restricciones	9

III.

Requisitos Específicos

3.1	Product backlog	10
3.2	Sprints	12
3.2.1	Sprint 0	12
3.2.2	Sprint 1	13
3.5	Registro de cambios	13

1. INTRODUCCIÓN

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para el Sistema de información para la gestión de procesos y control de inventarios. 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, para el desarrollo de una aplicación móvil que permitirá gestionar distintas funcionalidades de una tienda online de una librería.

1.2 Alcance

Librería, tienda en app móvil, donde se puede visualizar catálogo de libros disponibles, filtrar mediante diferentes opciones para encontrar el ejemplar buscado, poder acceder a información detallada de cada libro y en caso de querer realizar una compra, el usuario puede agregar uno o más libros al carrito, además también puede solicitar el envío a domicilio o retiro por sucursal del comercio.

Funcionalidad por rol:

- **Usuario:** Puede consultar el catálogo mediante diferentes filtros, puede crearse una cuenta en la app, comprar productos, solicitar envío y además ver su historial de pedidos.

1.3 Personal involucrado

NOMBRE COMPLETO	Carla Ayelen Rios Suarez
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, diseño UI, Scrum Master
INFORMACIÓN DE CONTACTO	carlaariosuarez@gmail.com

NOMBRE COMPLETO	Carlos Mario Linero Acosta
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, arquitectura, desarrollo, diseño
INFORMACIÓN DE CONTACTO	lineroacostacarlos@gmail.com

NOMBRE COMPLETO	Estefanía Muriel Santana Fagnani
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, desarrollo, arquitectura
INFORMACIÓN DE CONTACTO	estefania.msf10@gmail.com

NOMBRE COMPLETO	Leonardo Cuestas Manthai
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, arquitectura, desarrollo
INFORMACIÓN DE CONTACTO	leocuestas100@gmail.com

NOMBRE COMPLETO	Giuliana Dealbera Etchechoury
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, desarrollo, diseño
INFORMACIÓN DE CONTACTO	giulydealbera@gmail.com

NOMBRE COMPLETO	Mario Daniel Ledesma
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, arquitectura, desarrollo
INFORMACIÓN DE CONTACTO	mariodanielledesma91@gmail.com

NOMBRE COMPLETO	Viviana Lucía Bianco
ROL	Desarrollador Full Stack
CATEGORÍA PROFESIONAL	Estudiante de Desarrollo Web y Aplicaciones Móviles
RESPONSABILIDAD	Programación, historias de usuario, arquitectura, desarrollo
INFORMACIÓN DE CONTACTO	vivi.bianco896@gmail.com

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

NOMBRE	DESCRIPCIÓN
Usuario	Persona que usará el sistema para gestionar procesos
SIS-I	Sistema de Información Web para la Gestión de Procesos Administrativos y Académicos.
ERS	Especificación de Requisitos Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
FTP	Protocolo de Transferencia de Archivos
Moodle	Aula Virtual

1.5 Referencias

TÍTULO DEL DOCUMENTO	REFERENCIA
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.6 Resumen

Este documento cuenta con 3 secciones:

- **Primera sección:** Se encuentra la información sobre el Propósito y Alcance del proyecto y además los participantes de dicho proyecto.
- **Segunda sección:** Se encuentra la información general del proyecto, tales como la perspectiva del producto y las características del mismo
- **Tercera sección:** Se encuentra la información sobre las actividades realizadas en cada Sprint.

2. DESCRIPCIÓN GENERAL

2.1 Perspectiva del producto

El sistema de tienda en línea "**Librería Móvil**" representa una evolución natural de la plataforma previa, adaptándose al entorno de **aplicaciones móviles** para brindar una **experiencia de usuario optimizada y conveniente**. Durante nuestras entrevistas con el stakeholder, se destacaron varias necesidades clave del cliente potencial. Este cliente espera que "Librería Móvil" ofrezca una **navegación intuitiva**, **recomendaciones** de libros personalizadas y un **proceso de compra** sin problemas. Además, el cliente tiene como objetivo aumentar sus ventas, llegar a un público más amplio y mejorar la fidelidad de los clientes a través de esta aplicación móvil.

Para cumplir con estas expectativas, "Librería Móvil" se enfoca en proporcionar una experiencia de usuario mejorada que permitirá a los usuarios **explorar y adquirir libros de manera sencilla**, todo desde la comodidad de sus dispositivos móviles. Entre las características clave se incluyen búsquedas por filtros, sugerencias en base a los intereses del usuario y opciones de pago seguras. También nos aseguraremos de que "Librería Móvil" se diferencie de la competencia al ofrecer un **catálogo diverso** y actualizado de libros, junto con una atención personalizada a las **preferencias de cada usuario**.

2.2 Requerimientos Funcionales

Registro de Usuario:

- Los usuarios deben poder registrarse en la aplicación proporcionando su nombre, dirección de correo electrónico y contraseña.
- La aplicación debe verificar la validez de la dirección de correo electrónico.

Inicio de Sesión:

- Los usuarios registrados deben poder iniciar sesión en la aplicación utilizando su dirección de correo electrónico y contraseña.

Catálogo de Libros:

- La aplicación debe mostrar un catálogo de libros disponibles para la compra.
- Los usuarios deben poder buscar libros por género.
- Los usuarios deben poder ver detalles de un libro, incluyendo su título, autor, descripción y precio y stock.

Carrito de Compras:

- Los usuarios deben poder agregar libros al carrito de compras.
- Deben poder ver el contenido del carrito y eliminar libros si es necesario.
- Deben poder realizar el proceso de compra desde el carrito.

Proceso de Compra:

- Los usuarios deben poder seleccionar la dirección de envío y el método de pago.
- Deben recibir una confirmación de compra después de completar la transacción.

Perfil de Usuario:

- Los usuarios deben tener un perfil donde puedan ver su historial de compras y los detalles de su cuenta.
- Deben poder actualizar su información personal.

Pantalla de Contacto:

- Debe haber una pantalla de contacto que muestre la información de contacto de la librería, como dirección, número de teléfono y dirección de correo electrónico.
- Los usuarios deben poder enviar consultas o comentarios a la librería desde esta pantalla.

2.3 Requerimientos No Funcionales

Rendimiento:

- La aplicación debe cargar rápidamente incluso en conexiones de datos móviles.
- Las transacciones de compra deben procesarse de manera eficiente.

Seguridad:

- Los datos de los usuarios, como contraseñas y detalles de pago, deben estar protegidos.

Disponibilidad:

- La aplicación debe estar disponible para su uso las 24 horas del día, los 7 días de la semana, con un tiempo de inactividad mínimo.

Compatibilidad de Dispositivos:

- La aplicación debe ser compatible con una amplia variedad de dispositivos Android para llegar a la mayor audiencia posible.

Usabilidad:

- La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar, con elementos de diseño que faciliten la navegación y la comprensión.

2.4 Características de los usuarios

TIPO DE USUARIO	Visitante
FORMACIÓN	Manejo de entornos web
ACTIVIDADES	Puede consultar el catálogo mediante diferentes filtros, realizar una cuenta en la web donde puede cargar sus datos personales, comprar productos, solicitar envío o retiro de productos y ver su historial de compras.

2.5 Restricciones

- Interfaz diseñada exclusivamente para dispositivos móviles con sistema operativo Android.
- Se desarrollará utilizando Android Studio y el lenguaje de programación Java, siguiendo las pautas y estándares actuales de desarrollo de aplicaciones para Android.
- "Librería Móvil" requiere acceso a Internet para el funcionamiento normal. Se debe tener en cuenta que la falta de conectividad puede afectar la funcionalidad de la aplicación.
- La aplicación estará disponible en español.
- Los servidores deben ser capaces de atender consultas concurrentemente.

3. REQUISITOS ESPECÍFICOS

3.1 Product Backlog

ID REQUEMIENTO	#US01
DESCRIPCIÓN	Como responsable de la gestión de proyectos quiero actualizar el archivo IEEE-830
CARACTERÍSTICAS	#TK01 - Introducción #TK02 - Descripción general #TK03 - Requisitos específicos
PRIORIDAD	<u>Alta</u>
ID REQUEMIENTO	#US02
DESCRIPCIÓN	Como diseñador de software quiero crear casos de uso
CARACTERÍSTICAS	#TK01 - Analizar #TK02 - Diseñar
PRIORIDAD	<u>Alta</u>
ID REQUEMIENTO	#US03
DESCRIPCIÓN	Como diseñador de software quiero elaborar un diagrama de clases
CARACTERÍSTICAS	#TK01 - Analizar #TK02 - Diseñar
PRIORIDAD	<u>Alta</u>

ID REQUEMIENTO	#US04
DESCRIPCIÓN	Como diseñador de software quiero elaborar un diseño lógico de datos
CARACTERÍSTICAS	#TK01 - Analizar #TK02 - Diseñar
PRIORIDAD	<u>Alta</u>

ID REQUEMIENTO	#US05
DESCRIPCIÓN	Como diseñador de software quiero elaborar un diseño físico de la base de datos.
CARACTERÍSTICAS	#TK01 - Analizar #TK02 - Diseñar
PRIORIDAD	<u>Alta</u>

ID REQUEMIENTO	#US06
DESCRIPCIÓN	Como diseñador UX/UI quiero elaborar la interfaz de usuario para la app.
CARACTERÍSTICAS	#TK01 - Analizar #TK02 - Diseñar
PRIORIDAD	<u>Alta</u>

3.2 Sprints

3.2.1 Sprint 00

Nº DE SPRINT	00
SPRINT BACKLOG	<ul style="list-style-type: none"> • US01 - Definir Scrum Master inicial y registrar cada integrante faltante dentro del repositorio a trabajar. • US02 - Comenzar documentación IEEE 830 para documentar cada etapa del proyecto. • US03 - Definir requerimientos funcionales y no funcionales para el nuevo proyecto a desarrollar. • US04 - Plantear Historias de Usuarios y Tareas dependientes de las US para incorporarlas en el repositorio remoto GitHub. (Issues y Milestones) - Tener en cuenta la redacción adecuada para las US y nomenclatura, ej “#US01 Como usuario quiero ingresar al carrito para poder comprar” • US05 - Definir tareas dentro de las Historias de Usuario (GITHUB).
RESPONSABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de requerimientos. • Creación de Kanban (tablero) del proyecto. • Ingreso de historias de usuario al Kanban (tablero) del proyecto.
CALENDARIO	Fecha Inicio: 28/08/2023 - Fecha Fin: 06/09/2023
INCONVENIENTES:	

3.2.2 Sprint 01

Nº DE SPRINT	01
SPRINT BACKLOG	<ul style="list-style-type: none"> • US06 - Actualizar documentación IEEE 830 para documentar cada etapa del proyecto. • US07 - Crear casos de uso para visualizar las interacciones del usuario con el sistema. • US08 - Diseñar un diagrama de clases para representar las relaciones y estructura de las clases en el sistema. • US09 - Elaborar un diseño lógico y físico que reflejen la estructura de la base de datos. • US10 - Presentar maqueta en Figma y navegabilidad. • US11 - Incluir una pantalla para contacto. • US12 - Incorporar la navegabilidad de la aplicación completa. • US08 - Definir tareas dentro de las Historias de Usuario (GITHUB)
RESPONSABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño UI. • Subir las actividades en ramas, no actualizar directamente la rama Main.
CALENDARIO	Fecha Inicio: 25/09/2023 - Fecha Fin: 29/09/2023
INCONVENIENTES:	

3.3 Registro de cambios

FECHA	DESCRIPCIÓN	REFERENCIA DE CAMBIOS	AUTOR
29/08/2023	Se comienza la construcción del documento teniendo en cuenta el análisis y los requerimientos del sector de negocio		Carla Ayelen Rios Suarez
30/08/2023	Se completa el documento con nuevos requerimientos y se comienza a construir el Product Backlog		Giuliana Dealbera Etchechoury
04/09/2023	Se completa la perspectiva de producto en base a las entrevistas con los stakeholders	2.1	Carla Ayelen Rios Suarez
04/09/2023	Se completaron las restricciones del proyecto.	2.5	Carlos Mario Linero Acosta
05/09/2023	Se corrigen los contenidos de los sprints y se armoniza el documento.	3.2	Giuliana Dealbera Etchechoury
05/09/2023	Se agregan al documento nuevos requerimientos funcionales y no funcionales	2.2, 2.3	Carla Ayelen Rios Suarez