

Universidad Autónoma de Yucatán

Facultad de Matemáticas

Software Requirements Specification

***“Bloodate”***

Interacción Humano Computadora

Profesor: Víctor Hugo Menéndez Domínguez

Semestre: *Marzo* - *Julio* 2021

Autores:

Carlos Chan Gongora

Jorge Guerrero Orozco

Juan Durán Matos

Pedro Euan Chan

Versión: 0.1

Tabla de contenidos

[1 Introducción 3](#_Toc73262794)

[1.1 Alcance 3](#_Toc73262795)

[1.1.1 Propósito 3](#_Toc73262796)

[1.1.2 Justificación 3](#_Toc73262797)

[1.1.2 Producto propuesto 4](#_Toc73262798)

[1.1.2.1 Funcionalidades del producto 4](#_Toc73262799)

[1.1.2.2 Beneficios 5](#_Toc73262800)

[1.1.3 Usuarios 5](#_Toc73262801)

[1.1.4 Consideraciones clave 5](#_Toc73262802)

[1.2 Definiciones y acrónimos 5](#_Toc73262803)

[1.3 Interfaz de usuario 5](#_Toc73262804)

[1.3.1 High-level design 5](#_Toc73262805)

[1.3.2 Guías de diseño 5](#_Toc73262806)

[1.3.2.1 Layout 5](#_Toc73262807)

[1.3.2.6 Paleta de colores 6](#_Toc73262808)

[1.3.2.8 Tipografía 6](#_Toc73262809)

[1.3.2.9 Iconografía 6](#_Toc73262810)

[2 Requerimientos funcionales 7](#_Toc73262811)

[2.1 Funcionalidad 1 7](#_Toc73262812)

[3 Priorización de los requerimientos funcionales 8](#_Toc73262813)

[3.1 Estructura y criterios 8](#_Toc73262814)

[3.2 Priorización 8](#_Toc73262815)

[4 Requirements performance 9](#_Toc73262816)

[4.1 Requerimientos no funcionales 9](#_Toc73262817)

[4.2 Atributos del sistema 9](#_Toc73262818)

[4.2.1 Atributo 1 9](#_Toc73262819)

# 1 Introducción

Este documento tiene como propósito presentar los requerimientos del proyecto final de la asignatura Interacción Humano Computadora. Debido a la naturaleza del proyecto se ha optado por emplear esta plantilla, la cual elimina secciones que no son relevantes para este tipo de proyecto y agrega otras secciones relacionadas con el diseño del sistema. Entre las secciones eliminadas comunes de otros ERS se encuentran las secciones de interfaces de hardware y software o limitaciones de memoria y entre los puntos agregados se encuentran puntos acerca de la interfaz de usuario, paleta de colores y tipografías entre otros.

## Alcance

### 1.1.1 Propósito

Construir una aplicación que permita divulgar y facilitar el proceso de donación de sangre por medio de realización de citas, ubicación de centros de donación y creación de solicitudes de donación.

### 1.1.2 Justificación

La donación de sangre es un asunto serio que en México no se le da la importancia que debería, a continuación, se explica más a detalle los principales problemas que han sido identificados:

* **México, uno de los países de América Latina con menos donaciones de sangre**

La donación de sangre es una pieza fundamental en los sistemas de salud de los países. La Organización Mundial de la Salud (OMS), recomienda que cada país debe lograr 5 millones de donaciones anuales, las cuales deberían ser de manera voluntaria. Sin embargo, México no ha logrado acercarse a estas cifras, en 2017 sólo se lograron 1 millón 700 mil.

* **Falta de donadores altruistas**

Según datos del Centro Nacional de la Transfusión Sanguínea, en México sólo 3.8% del total de donaciones se obtienen de manera altruista, por lo que más del 95% corresponden a las de reposición, mismas que son solicitadas a los familiares de las personas que serán intervenidas en alguno de los hospitales públicos del país.

* **Ignorancia, miedo y desconfianza**

La página gabinete.mx realizo una investigación que incluyo una entrevista a más de 700 personas. A la pregunta “¿qué tanto cree que los mexicanos acuden a donar de manera voluntaria?”, 79.6% consideró que muy poco o nada. Los principales motivos por los que se cree que los mexicanos no acuden de manera voluntaria son: miedo o desconfianza (22.0%), falta de cultura (21.0%) y desinterés (16.2%).

Los mexicanos no donan sangre debido a que ni siquiera han pensado en la posibilidad de hacerlo ya que no son conscientes de la importancia de las donaciones de sangre. De igual manera, aquellas personas que conocen sobre el proceso de donación de sangre, pero se resisten a donar suele ser debido que tienen miedo o desconfianza debido a los falsos mitos que hay sobre la donación de sangre como lo es el contagiarse de VIH u otras enfermedades y el subir de peso.

### 1.1.2 Producto propuesto

El producto propuesto a elaborar consiste de una aplicación móvil de donación de sangre.

#### 1.1.2.1 Funcionalidades del producto

Las funcionalidades con las que contara la aplicación serán las siguientes:

**Sección informativa**

* **Información del proceso de donación**

La aplicación permitirá consultar una sección informativa acerca del proceso de donación de sangre, sus beneficios y falsos mitos.

**Realizar donaciones de sangre**

* **Agendar citas generales**

La aplicación permitirá agendar una cita en el hospital y horario de preferencia del usuario para realizar una donación de sangre.

* **Solicitar donadores**

La aplicación permitirá crear solicitudes de donantes para personas que lo necesiten.

* **Consultar solicitudes de donadores**

La aplicación permitirá consultar las solicitudes de donantes creadas por los usuarios de la aplicación.

* **Agendar citas especificas**

La aplicación permitirá agendar citas para las solicitudes de donadores creadas por los usuarios.

* **Cancelación de citas**

La aplicación permitirá cancelar las citas agendadas.

**Registros históricos**

* **Historial de donaciones**

La aplicación guardara un historial de las donaciones realizadas por el usuario.

* **Consulta de historial**

La aplicación permitirá consultar el historial de donaciones.

#### 1.1.2.2 Beneficios

Los beneficios que se obtendrán por el desarrollo del proyecto serán los siguientes:

* **Concientización del proceso de donación de sangre**

La aplicación dará a conocer como es el proceso de donación de sangre y ayudara a que las personas tengan más confianza en el mismo y que dejen de creer en los falsos mitos que hay sobre la donación de sangre.

* **Aumento de donadores altruistas**

La aplicación además de la información sobre el proceso de donación de sangre facilitara la creación de citas para realizar donaciones lo cual hará que personas interesadas sientan confianza y decidan realizar una donación debido a las facilidades que proveerá la aplicación.

* **Conectar donadores altruistas con personas que los necesitan**

La aplicación permitirá que personas que se encuentren en necesidad de una donación puedan ponerse en contacto con personas altruistas que quieran ayudarlas de manera directa.

### 1.1.3 Usuarios

Los perfiles, personas y escenarios de los distintos tipos de usuarios del sistema se encuentran en el documento anexo llamado “Anexo-Modelado de usuarios.docx”.

### 1.1.4 Consideraciones clave

El proyecto descrito en este documento de especificación de requerimientos se trata de un proyecto escolar, por lo que no se planea construir el software funcional, sin embargo, si se requiere construir el software una consideración clave a tener en cuenta es que se necesitara que una organización como el gobierno provea de una manera de conectarse a los hospitales de todo México para poder agendar citas de donación de sangre.

## 1.2 Definiciones y acrónimos

|  |  |
| --- | --- |
| **Concepto o acrónimo** | **Definición** |
|  |  |

## 1.3 Interfaz de usuario

### 1.3.1 High-level design

<Descripción del diseño a alto nivel de la interfaz de usuario, está puede estar acompañada por un diagrama de las distintas pantallas del sistema y sus funcionalidades>

### 1.3.2 Guías de diseño

#### 1.3.2.1 Layout

<Se anotan las consideraciones que se deberán tener en cuenta al construir la interfaz de usuario, puede incluir notas sobre grid, columnas, padding, gutters, margin y todo lo relacionado al posicionamiento de la interfaz de usuario>

#### 1.3.2.6 Paleta de colores

<Se anota la paleta de colores a emplear por el sistema y el uso que se le pretende dar a cada color>

#### 1.3.2.8 Tipografía

<Se anota las distintas tipografías que empleara el sistema, sus tamaños y en que situaciones se usaran>

#### 1.3.2.9 Iconografía

<Se anota todo lo relacionado a los iconos que se usaran en el sistema, tamaños y como se usaran>

# 2 Requerimientos funcionales

<Se anotan los requerimientos funcionales del sistema, pudiendo dividirse en funcionalidades donde cada funcionalidad tiene un subconjunto de requisitos>

## 2.1 Funcionalidad 1

# 3 Priorización de los requerimientos funcionales

## 3.1 Estructura y criterios

<Se anota la estructura y los criterios que se emplearan para priorizar los requerimientos funcionales listados en la sección anterior>

## 3.2 Priorización

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidad** | **Prioridad** |
|  |  |

# 4 Requirements performance

## 4.1 Requerimientos no funcionales

<Se anotan los requerimientos no funcionales del sistema>

## 4.2 Atributos del sistema

<Se anotan atributos de calidad con los que el sistema contara y se define que significa cada atributo.

### 4.2.1 Atributo 1

<Descripción>