

E S P E C I F I C A C I Ó N D E R E Q U E R I M I E N T O S
D E S O F T W A R E

NOMBRE DE LA EMPRESA

“SIUNI Sistema de Inventario UNIPOLI”



D o c u m e n t o d e p r o y e c t o

Tabla de Contenido

Introducción	3
Propósito.....	3
Alcance	3
Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	3
1 Reporte de Investigación Preliminar	4
1.1 Situación Actual	4
1.2 Solución Propuesta	4
1.3 Motivación.....	4
1.4 Necesidades del Negocio	4
2 Visión Detallada del Sistema.....	5
2.1 Descripción General del Sistema	5
2.2 Propósito Estratégico del Sistema.....	5
2.3 Problemas que este Producto Resolverá	5
2.4 Alcances del sistema	5
3 Requerimientos Funcionales – Funciones del Sistema	6
3.1 Funciones Básicas.....	6
3.2 Funciones de ...(Grupo Lógico 2)	6
4 Artefactos	7
5 Modelo de Casos de Uso.....	8
5.1 Diagrama Principal de Casos de Uso.....	8
5.2 Paquetes.....	8
5.3 Actores.....	11
5.4 Módulo 1: <Nombre del Módulo 1 >	11
5.4.1 Colocar aquí el diagrama de casos de uso del módulo 1	¡Error! Marcador no definido.
6 Requerimientos No Funcionales -Atributos del Sistema.....	12
6.1 Requerimientos de Desempeño	12
6.2 Requerimientos de Interfaces.....	12
6.3 Requerimiento de Usabilidad	¡Error! Marcador no definido.
6.4 Restricciones Técnicas.....	12
6.5 Lenguaje y Herramientas de Desarrollo	13
6.6 Requerimientos de Documentación	13
6.7 Requerimientos de Seguridad	¡Error! Marcador no definido.
6.8 Requerimientos de Compatibilidad / Portabilidad	13
6.9 Características para Versiones Futuras	13
6.10 Capacitación	13
7 Requerimientos de Aceptación	14
7.1 Criterios de Aceptación	14
7.2 Pruebas Requeridas	14
8 Anexo 1 – Descripción de interfaces de usuario....	¡Error! Marcador no definido.

Introducción

Propósito

Sistema de inventario de universidad de mobiliario y equipos de computo dentro de las aulas o laboratorios.

Alcance

Para tener un control sobre la cantidad de mobiliario y equipo que existe dentro de la escuela y que la escuela tome en cuenta la opinión de los alumnos al usar un equipo y que este se encuentre en malas condiciones.

Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Las definiciones de todos los términos, acrónimos, y abreviaturas requeridas para interpretar adecuadamente este documento se pueden encontrar bajo este apartado o crear el archivo GLOSARIO DEL PROYECTO <nombre del proyecto>.

Integrantes	Cambio	Versión	Equipo que publica
Sherlyn De La Hoya Quiñonez	Creación del documento – Especificación de requerimientos de software	1	Sherlyn, Christopher
Cristopher Adán Salazar Escobedo			

1 Reporte de Investigación Preliminar

Esta sección mostrará el modelado de proceso mediante diferentes diagramas

1.1 Situación Actual

Muchos de los equipos que existen dentro de las aulas de trabajo cuentan con una mala calidad y presentan una mala condición para la persona que lo va a usar, haciendo que, no se trabaje de una manera optima y buena como se espera

1.2 Solución Propuesta

Se desarrollará mediante secciones de edificios y de aulas, donde cada aula contara con un conteo exacto de las cosas que se encuentran dentro de ella, también, mostrará secciones de reporte en dado caso de que, si algún proyecto de encuentra en malas condiciones, este, se pueda reportar para proceder a checarlo o directamente cambiarlo

1.3 Motivación – porque se escogió ese proyecto

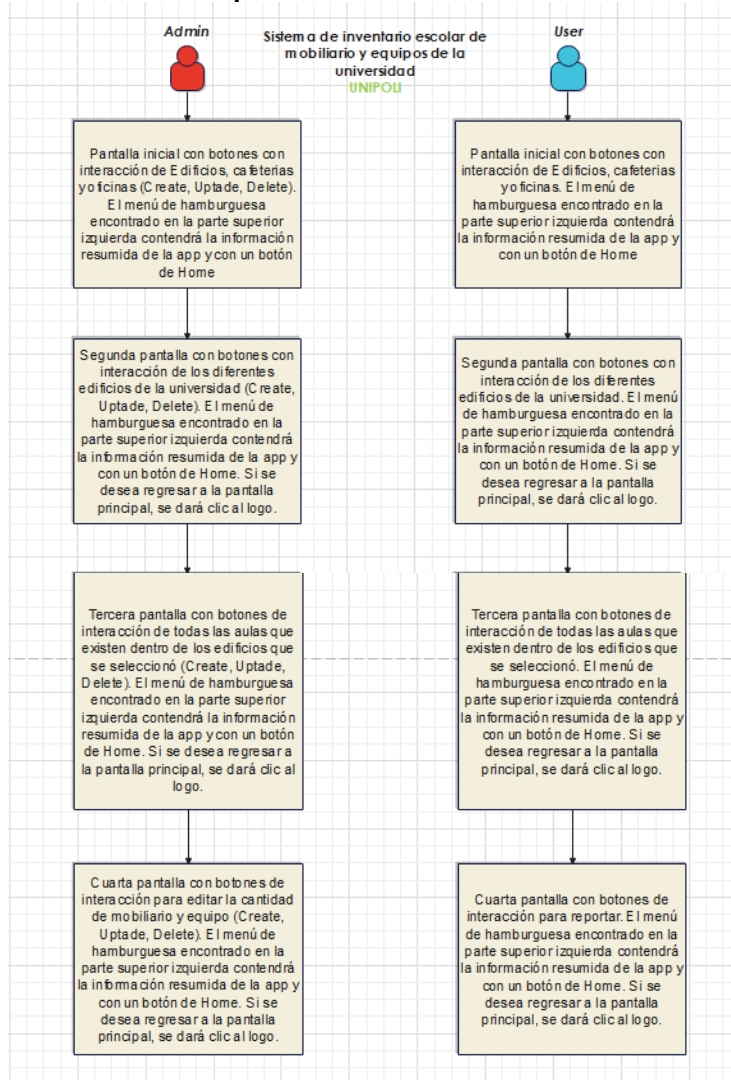
Para tener un control exacto sobre las cosas que se encuentran dentro de cada edificio y por ende cada aula que existe dentro de cada edificio de la universidad. Se notó que muchos alumnos tienen quejas diarias sobre ciertas cosas en específico o que algún equipo no funciona de manera correcta, por eso se decidió que un sistema de inventario seria una manera eficiente de hacerles llegar a los responsables del mobiliario que no está funcionando algo correctamente.

1.4 Necesidades del Negocio

Reportar equipo que no funciona correctamente
Evitar perdidas de equipo o mobiliario
Mantener las aulas con buen mobiliario
Cubrir las necesidades que necesite el alumno en un aula
Cubrir las necesidades que necesite el docente en un aula

Visión Detallada del Sistema

1.5 Descripción General del Sistema



1.6 Propósito Estratégico del Sistema

Se tendrá un conteo exacto del mobiliario que existe dentro del aula y así se evitara pérdidas de ellos
Los alumnos podrán reportar de manera rápida y fácil algún defecto que suceda en los equipos
Las aulas podrán contar con las comodidades básicas para los alumnos

1.7 Problemas que este Producto Resolverá

Las aulas contarán con equipos y mobiliario en buen estado
Se brindará mejor y rápida atención si se tiene que reportar un equipo
Equipos que brindaran mejor sistema

1.8 Alcances del sistema

Estará dirigido a la universidad con el objetivo de que diferentes universidades también puedan contar con este tipo de sistema

2 Requerimientos Funcionales – Funciones del Sistema

2.1 Funciones Básicas

Ref #	Función
R1.1	Login – validar usuario en BD
R2.1	Registrar usuario – Se registra un nuevo nombre de usuario en BD
R3.1	Home – Muestra icono de hamburguesa, botones para redirigir a edificios o laboratorios
R3.1	Menú despegable – Se despliega el icono con los apartados que se muestran en Home
R4.1	Apartado de “edificios” – Muestra los diferentes edificios que existen en la universidad
R4.2	Edificio específico (Nombre de edificio) - Muestra las diferentes aulas que existen dentro del edificio en el que se requiera encontrar y redireccionará al mobiliario del aula
R4.3	Edificio específico (Nombre de edificio) Aula (No. De aula) – Se encuentra el mobiliario y equipo que se encuentra dentro del aula que cuenta con botón de reporte
R4.4	Reporte del equipo – Muestra motivos del reporte y enviar el reporte
R4.5	Envío de reporte – Muestra pantalla con el reporte enviado del equipo elegido

2.2 Funciones de ... (Grupo Lógico 2)

Ref. #	Función
R2.1	Iniciar sesión – Muestra opciones de login
R2.2	Nombre de usuario – Se agrega el nombre de usuario que se registró
R2.3	Contraseña – Se agrega contraseña que se registró
R2.4	Botón login – El usuario se redirecciona a home

Ref. #	Función
R2.1	Registrar usuario – Muestra opciones de registro
R2.2	Correo electrónico – se agrega el correo electrónico que se registrará
R2.3	Contraseña – se agrega la contraseña que se usará para iniciar sesión
R2.4	Botón de registro – Se registra el usuario con correo y contraseña puestas

Ref. #	Función
R2.1	Home – Muestra opciones de departamentos diferentes de búsqueda
R2.2	Edificios – Muestra opción de elegir edificios
R2.3	Laboratorios – Muestra opción de elegir laboratorios
R2.4	Botón de hamburguesa – Muestra las opciones de home, edificios y laboratorios
R2.5	Icono user – Muestra nombre de usuario y log out

Ref. #	Función
R2.1	Edificios – Muestra todos los edificios existentes
R2.2	Botón de hamburguesa – Muestra las opciones de home, edificios y laboratorios
R2.3	Icono user – Muestra nombre de usuario y log out
R2.4	(Nombre de edificios) – Cada uno redirecciona a las aulas disponibles en cada edificio
	Aulas – Muestra el numero del aula y redirecciona al mobiliario existente dentro del aula

Ref. #	Función
R2.1	Laboratorios – Muestra todos los laboratorios existentes
R2.2	Botón de hamburguesa – Muestra las opciones de home, edificios y laboratorios
R2.3	Icono user – Muestra nombre de usuario y log out
R2.4	(Nombre de laboratorios) – Cada uno redirecciona a los laboratorios disponibles con el mobiliario existente

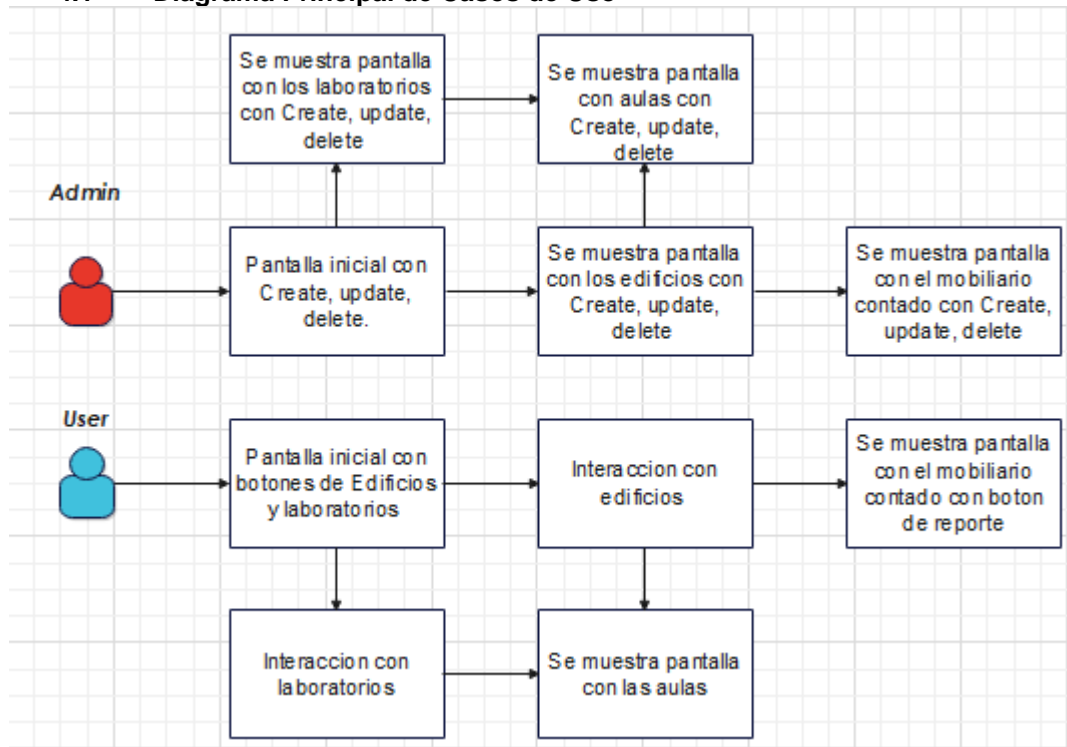
3 Artefactos –

- ✓ Actividades de proyecto
- ✓ Aspectos de proyecto final
- ✓ PLT-REQM-0006-Boceto de pantalla
- ✓ PLT-REQM-0002- Especificación de requerimientos de software

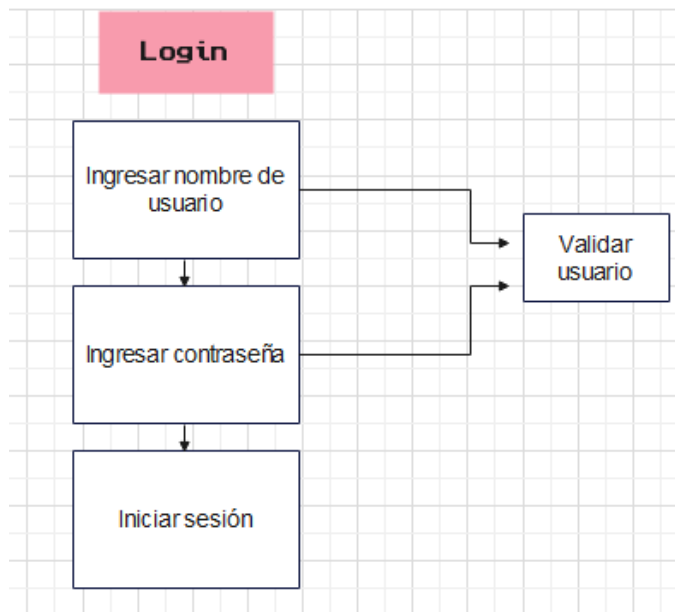
<https://github.com/SherlynDeLaHoyaQuinonez/PROGRAMACION-MOVIL/tree/main/Documentacion>

4 Modelo de Casos de Uso

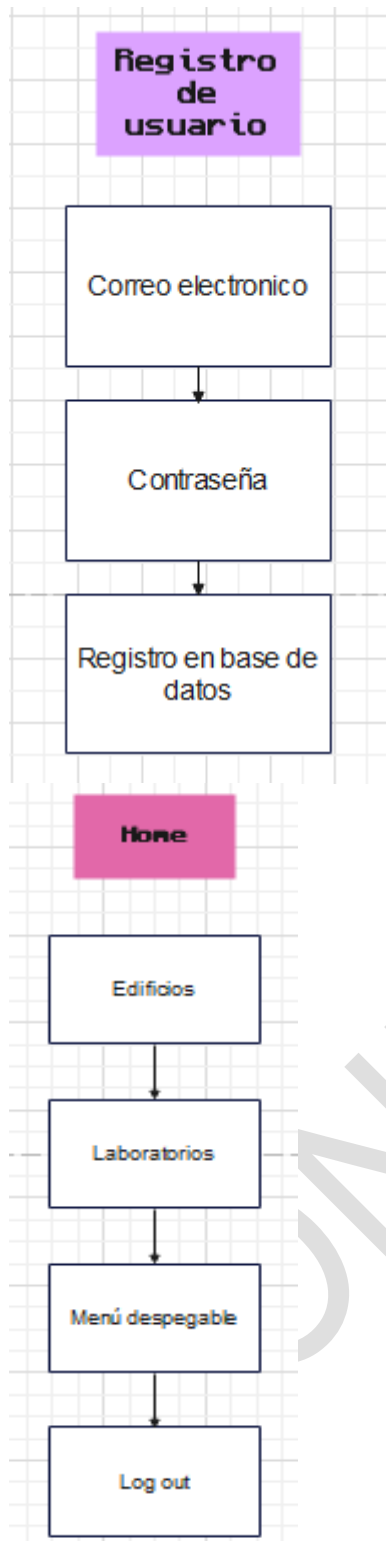
4.1 Diagrama Principal de Casos de Uso



4.2 Paquetes



Se muestran funciones que requiere el login



Se muestran funciones que son necesarias para el registro de usuario

Home muestra las interacciones iniciales al que el admin o usuario puedan acceder

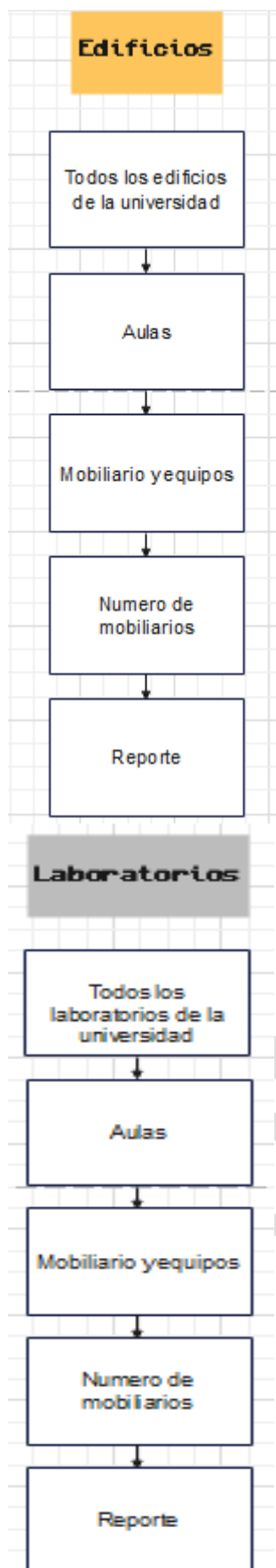


Diagrama que muestra las interacciones seguidas de la sección de edificios

En el diagrama se encuentran las interacciones seguidas de Laboratorios

4.3 Actores

User: El usuario podrá visualizar el mobiliario para poder reportar el objeto que se encuentre dañado o perdido

Admin: El admin podrá ver que equipo se reporto y que cantidad de objetos están registrados en la app

4.4 Módulo 1: <Nombre del Módulo 1 >

- <Login>. <Ingresar al sistema mediante una cuenta registrada>
- <Registro>. <Registrar una nueva cuenta a la aplicación>
- <Home>. <Pantalla que muestra los apartados en los que se realizó el inventario>
- <Edificios>. <Pantalla que muestra los diferentes edificios, aulas y mobiliario existente>
- <Laboratorios>. <Pantalla que muestra los diferentes laboratorios, aulas y mobiliario existente>
- <Reporte>. <Pantalla que muestra motivos de reporte del mobiliario seleccionado>

5 Requerimientos No Funcionales -Atributos del Sistema

5.1 Requerimientos de Desempeño

- Frecuencia
- Velocidad
- Tiempo de Respuesta
- Capacidad
- Número de accesos concurrentes
- Cantidad de Usuarios: Actuales y crecimiento esperado
- Numero de visitas al mismo tiempo
- Funcionalidad
- Mantenibilidad
- Fiabilidad
- Seguridad

5.2 Requerimientos de Interfaces

De Hardware

Admin – Cámara (Registrar el mobiliario mediante fotografías)

De Software

Los colores principales de la aplicación y logo



Textos fuente "Libre Baskerville" 12

Subtítulos "Libre Baskerville" 15

Títulos "Libre Baskerville" 20

5.3 Restricciones Técnicas – cuenta necesaria existente en Google

- Memoria
- Espacio en disco
- Procesador
- Base de Datos
- Resolución del Monitor
- Cuenta necesaria existente en Google
- Ingresar con correo institucional

5.4 Lenguaje y Herramientas de Desarrollo

Android Studio, Flutter, Figma, EdrawMax, GitHub.

5.5 Requerimientos de Documentación

1. *Especificación de requerimientos (con artefactos de UML)*
2. *Arquitectura del Sistema (con artefactos de UML)*
3. *Planes de Trabajo*
4. *Manual de Usuario*
5. *Especificación de Pruebas*
6. *Pruebas unitarias*
7. *Diseño de alta fidelidad*

5.6 Requerimientos de Compatibilidad / Portabilidad

- Sistema Operativo
- Protocolo de Red
- Navegadores
- Manejador de Base de Datos
- Equipo de Hardware
- Requerimientos de negocio
- Requerimientos de usuario
- Factores de calidad

5.7 Características para Versiones Futuras

Crear comentarios en vez de reportar un mobiliario

Reportar varios mobiliarios a la vez

Extender inventario en cafeterías

Que el usuario tome foto al mobiliario o equipo dañado

5.8 Capacitación

Cursos de flutter y Android Studio

6 Requerimientos de Aceptación

6.1 Criterios de Aceptación

Se definirá como aprobado cuando el reporte se mande correctamente y dicho reporte lo pueda ver uno de los administradores de la aplicación y pueda notarse el mobiliario reportado y sus motivos de reporte.

Se definirá como aprobado que la aplicación guarde correctamente datos y se muestre en cantidad el mobiliario registrado

6.2 Pruebas Requeridas UAT y pruebas unitarias

Pruebas unitarias

Pruebas UX

Pruebas de rendimiento

Pruebas de aceptación