



UNIVERSIDAD PRIVADA DE TACNA

FACULTAD DE INGENIERIA

Escuela Profesional de Ingeniería de Sistemas

Proyecto Aplicativo Movil “MangaVerse”

Curso: Soluciones Móviles

Docente: Ing. Patrick Cuadros Quiroga

Integrantes:

<i>Villanueva Yucra, Josue</i>	<i>(2018000722)</i>
<i>De La Cruz Choque, Rodrigo Martín</i>	<i>(2019063328)</i>
<i>Cutipa Machaca, Arnold Felix</i>	<i>(2019064022)</i>
<i>Lira Alvarez, Rodrigo</i>	<i>()</i>
<i>Perez Vizcarra, JuanJose</i>	<i>()</i>

**Tacna – Perú
2023**

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	JVY	JVY	PCQ	20/06/2022	Actualización de datos

“Aplicativo móvil MangaVerse”
**Documento de Especificación de Requerimientos de
Software**

Versión 1.0

CONTROL DE VERSIONES					
Versión	Hecha por	Revisada por	Aprobada por	Fecha	Motivo
1.0	JVY	JVY	PCQ	19/11/2023	Actualización de datos

INDICE GENERAL

INTRODUCCION	4
I. Generalidades de la Empresa	5
1. Nombre de la Empresa	¡Error! Marcador no definido.
2. Vision	¡Error! Marcador no definido.
3. Mision	¡Error! Marcador no definido.
4. Organigrama	¡Error! Marcador no definido.
II. Visionamiento de la Empresa	5
1. Descripcion del Problema	¡Error! Marcador no definido.
2. Objetivos de Negocios	¡Error! Marcador no definido.
3. Objetivos de Diseño	¡Error! Marcador no definido.
4. Alcance del proyecto	¡Error! Marcador no definido.
5. Viabilidad del Sistema	¡Error! Marcador no definido.
6. Informacion obtenida del Levantamiento de Informacion	6
III. Análisis de Procesos	6
a) Diagrama del Proceso Actual – Diagrama de actividades	6
b) Diagrama del Proceso Propuesto – Diagrama de actividades Inicial	7
IV Especificacion de Requerimientos de Software	7
a) Cuadro de Requerimientos funcionales Inicial	7
b) Cuadro de Requerimientos No funcionales	7
c) Cuadro de Requerimientos funcionales Final	8
d) Reglas de Negocio	9
V Fase de Desarrollo	12
1. Perfiles de Usuario	12
2. Modelo Conceptual	¡Error! Marcador no definido.
a) Diagrama de Paquetes	¡Error! Marcador no definido.
b) Diagrama de Casos de Uso	12
c) Escenarios de Caso de Uso (narrativa)	14
3. Modelo Logico	23
a) Analisis de Objetos	23
b) Diagrama de Actividades con objetos	32

c) Diagrama de Secuencia	37
d) Diagrama de Clases.....	42
CONCLUSIONES	46
RECOMENDACIONES	46
BIBLIOGRAFIA.....	46
WEBGRAFIA	46

Introducción

El mundo digital ha revolucionado la forma en que interactuamos con nuestras pasiones. En este contexto, MangaVerse emerge como una plataforma móvil diseñada para satisfacer la creciente demanda de los amantes del manga, ofreciendo una experiencia única y envolvente para los entusiastas de este arte japonés. Este Documento de Especificación de Requerimientos de Software (SRS) representa la piedra angular que guiará el desarrollo de MangaVerse.

En este informe, exploraremos detalladamente los requisitos funcionales y no funcionales, así como las características clave que definirán la experiencia del usuario en MangaVerse. Además, delimitaremos el alcance del aplicativo, identificando a los usuarios objetivo y delineando el propósito fundamental de esta aplicación móvil.

A través de este documento, se busca establecer una hoja de ruta clara y precisa que permita el desarrollo de MangaVerse con la atención centrada en las necesidades y expectativas de una comunidad ávida por acceder al vasto universo del manga en la palma de sus manos.

I. Generalidades de la empresa

1. Nombre de la Empresa

-Strunk

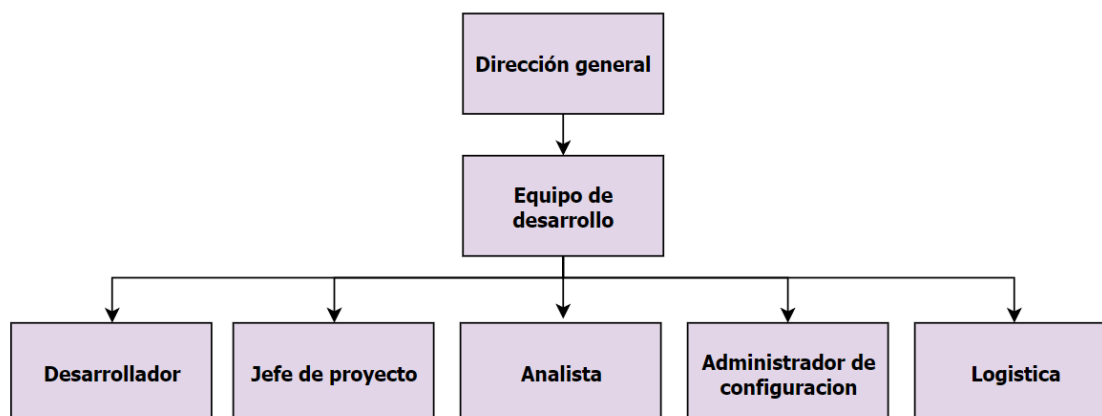
2. Visión

Aspiramos a ser líderes en la creación de aplicativos móviles innovadores que transformen la manera en que las personas se conectan con sus intereses. Buscamos impulsar el entretenimiento digital, proporcionando soluciones tecnológicas intuitivas y accesibles que enriquezcan la vida de nuestros usuarios.

3. Misión

Nuestra misión es desarrollar aplicativos móviles excepcionales que inspiren y conecten a las comunidades, ofreciendo experiencias de usuario cautivadoras y funcionales. Con MangaVerse y otros proyectos, nos comprometemos a proporcionar plataformas que permitan a los usuarios disfrutar, compartir y explorar sus pasiones de manera fácil y emocionante.

4. Organigrama



II. Visionamiento de la empresa

1. Descripción del Problema

En el contexto actual, los entusiastas del manga enfrentan limitaciones en el acceso y la experiencia de lectura de sus historias favoritas. La falta de una plataforma centralizada y fácil de usar para disfrutar de una amplia gama de títulos de manga, junto con herramientas de lectura personalizadas, ha generado una necesidad latente en el mercado.

2. Objetivos de Negocios

- Atraer a una base de usuarios significativa para MangaVerse.
- Generar ingresos sostenibles a través de modelos de suscripción premium y/o publicidad.
- Establecer colaboraciones estratégicas con editoriales de manga para ampliar la biblioteca de títulos.

3. Objetivos de Diseño

- Desarrollar una interfaz de usuario intuitiva y atractiva para una fácil navegación y experiencia de lectura.
- Implementar funciones de personalización que permitan a los usuarios adaptar su experiencia de lectura a sus preferencias individuales.
- Garantizar la compatibilidad con múltiples dispositivos móviles y sistemas operativos.

4. Alcance del Proyecto

El proyecto se enfocará en el desarrollo de la aplicación MangaVerse para dispositivos móviles (iOS y Android), proporcionando acceso a una selección inicial de títulos de manga y funciones de lectura básicas. La implementación de características avanzadas y la ampliación de la biblioteca de títulos se considerarán en etapas futuras.

5. Viabilidad del Sistema

La viabilidad del sistema se basa en un análisis exhaustivo de mercado y competencia, junto con la capacidad técnica y financiera de ZtrunK para desarrollar y mantener MangaVerse. Se ha evaluado la demanda del mercado y se han identificado fuentes potenciales de ingresos para respaldar la sostenibilidad del proyecto.

6. Información obtenida del Levantamiento de Información

Durante el proceso de levantamiento de información, se realizaron encuestas, entrevistas y análisis de mercado para comprender las necesidades y preferencias de los usuarios de manga. Se recopiló información sobre las expectativas de lectura, características deseadas en una aplicación y preferencias de acceso a los títulos de manga.

III. Análisis de Procesos

a) Diagrama del Proceso Actual – Diagrama de actividades

IV. Especificación de Requerimientos de Software

a) Cuadro de Requerimientos Inicial

<i>Nro</i>	<i>Requerimientos</i>	<i>Código</i>	<i>Descripción</i>	<i>Prioridad</i>
1	Registro de Usuario	RF01	La aplicación debe permitir a los usuarios registrarse con información básica y acceder a su cuenta de MangaVerse.	Alta
2	Inicio de Sesión	RF02	Los usuarios registrados podrán iniciar sesión en sus cuentas para acceder a contenido de MangaVerse.	Alta
3	Exploración de Títulos	RF03	Los usuarios deben poder explorar la biblioteca de MangaVerse, filtrar por el nombre del manga	Media
4	Perfil de Usuario	RF04	La aplicación debe ofrecer a los usuarios la posibilidad de ver y editar su perfil, incluyendo información personal y preferencias de lectura.	Media
5	Visualizar página de inicio	RF05	Al iniciar sesión, los usuarios accederán a una página de inicio que muestre los animes recomendadas basadas en sus preferencias de lectura y actividad previa.	Media

b) Cuadro de Requerimientos No Funcionales

ID	Requerimiento	Descripción
1	Usabilidad y Accesibilidad	La interfaz de usuario debe ser intuitiva, con navegación clara y fácil, asegurando la accesibilidad para usuarios con diferentes niveles de habilidad.
2	Escalabilidad	La aplicación debe ser capaz de manejar un aumento gradual en el número de usuarios concurrentes sin degradación significativa del rendimiento.

c) Cuadro de Requerimientos Funcionales Final

Nro	Requerimientos	Código	Descripción	Prioridad
1	Registro de Usuario	RF01	La aplicación debe permitir a los usuarios registrarse con información básica y acceder a su cuenta de MangaVerse.	Alta
2	Inicio de Sesión	RF02	Los usuarios registrados podrán iniciar sesión en sus cuentas para acceder a contenido de MangaVerse.	Alta
3	Exploración de Títulos	RF03	Los usuarios deben poder explorar la biblioteca de MangaVerse, filtrar por el nombre del manga	Media
4	Perfil de Usuario	RF04	La aplicación debe ofrecer a los usuarios la posibilidad de ver y editar su perfil, incluyendo información personal y preferencias de lectura.	Media
5	Visualizar página de inicio	RF05	Al iniciar sesión, los usuarios accederán a una página de inicio que muestre los anime recomendados basadas en sus preferencias de lectura y actividad previa.	Media
6	Valoraciones	RF06	Se deberá permitir a los usuarios dejar valoraciones en los mangas, fomentando la interacción y la retroalimentación.	Media
7	Publicidad (opcional)	RF07	Implementar espacios publicitarios en la aplicación para generar ingresos, con la opción de adquirir una suscripción premium para eliminar anuncios.	Baja

d) Reglas de Negocio

Reglas de restricción	Un usuario registrado no puede tener mas de una cuenta activa en MangaVerse
Reglas de derivación	La popularidad del manga se calcula en función del numero de veces que ha sido marcado como favorito.

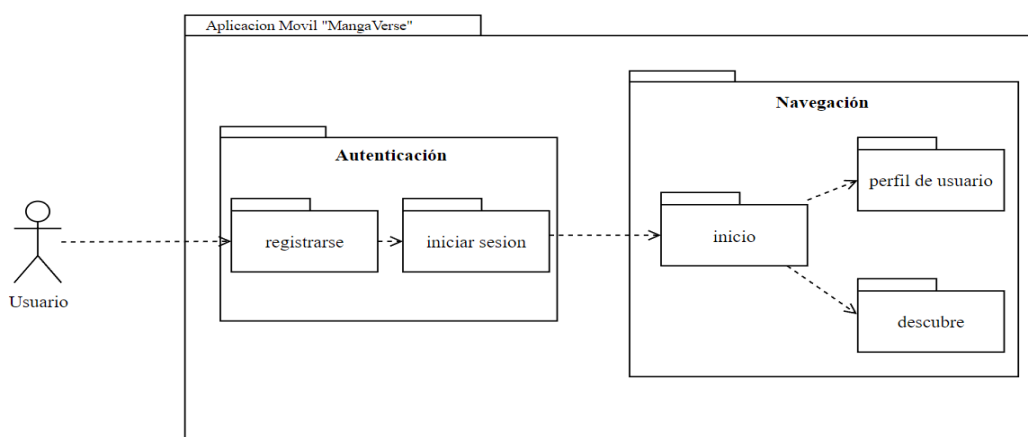
V. Fase de Desarrollo

1. Perfiles de Usuario

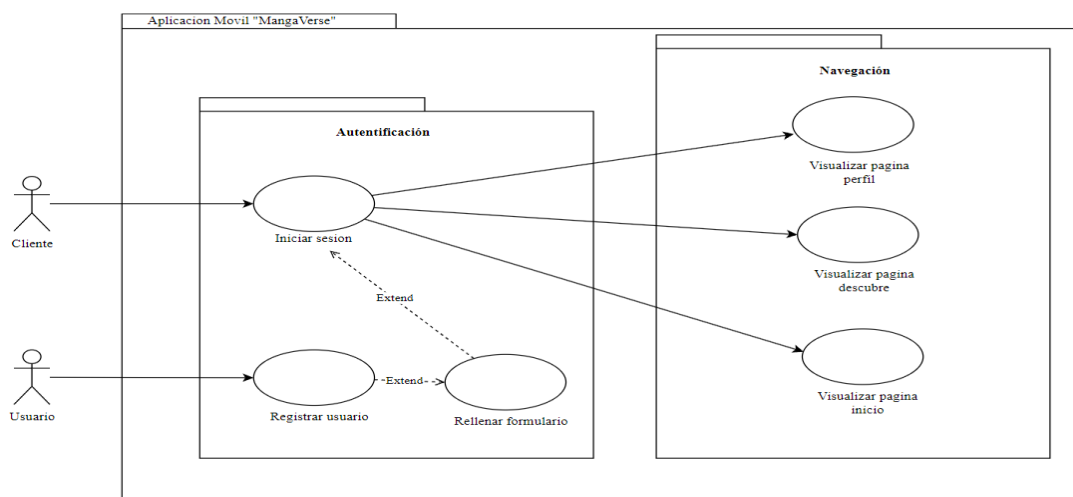
Aspectos del Perfil	Descripción
Información Básica	Nombre y dirección de correo electrónico
Preferencias de Lectura	Géneros favoritos de manga
Acciones y Funcionalidades	Edición de Perfil

2. Modelo Conceptual

a) Diagrama de Paquetes



b) Diagrama de Casos de Uso



c) Escenarios de Caso de Uso (Narrativa)

Caso de Uso	Registrar Usuario	CU01
Actores	Usuario	
Descripción	Permitir que un cliente registre un nuevo usuario en el sistema.	
Precondiciones	El cliente tiene acceso al formulario de registro.	
FLUJO NORMAL	Acción: Registrar	
	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

Caso de Uso	Rellenar Formulario	CU02
Actores	Usuario	
Descripción	Permitir al usuario completar un formulario específico dentro del sistema.	
Precondiciones	El usuario le dio a registrarse y tiene acceso al formulario.	
FLUJO NORMAL	Acción: El usuario rellena el formulario con la información requerida.	
	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

Caso de Uso	Iniciar Sesión	CU03
Actores	Cliente	
Descripción	Permitir al usuario iniciar sesión en el sistema	
Precondiciones	El usuario tiene credenciales válidas para iniciar sesión	
FLUJO NORMAL	Acción: El usuario ingresa sus credenciales de inicio de sesión (correo electrónico y contraseña)	

	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

Caso de Uso	Registrar Usuario	CU04
Actores	Usuario	
Descripción	Permitir que un cliente registre un nuevo usuario en el sistema.	
Precondiciones	El cliente tiene acceso al formulario de registro.	
FLUJO NORMAL	Acción: Registrar	
	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

Caso de Uso	Visualizar Página de Inicio	CU05
Actores	Cliente	
Descripción	Permitir al usuario visualizar la página de inicio con contenido principal	
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión y tiene acceso a la página de inicio	
FLUJO NORMAL	Acción: El usuario accede a la página de inicio	
	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

Caso de Uso	Visualizar Página de Perfil	CU06
Actores	Cliente	

Descripción	Permitir al usuario visualizar su página de perfil personal	
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión y tiene acceso a su perfil	
FLUJO NORMAL	Acción: El usuario accede a su página de perfil	
	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

Caso de Uso	Visualizar Página Descubre	CU07
Actores	Cliente	
Descripción	Permitir al usuario visualizar la página "Descubre" con contenido destacado	
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión y tiene acceso a la página "Descubre"	
FLUJO NORMAL	Acción: El usuario accede a la sección "Descubre"	
	ACCIÓN DEL ACTOR	CURSO DEL SISTEMA
FLUJO EXEPCION		

3. Modelo Lógico

- a) Diagrama de Paquetes
- b) Diagrama de Actividades con objeto
- c) Diagrama de Secuencia
- d) Diagrama de Clases

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

BIBLIOGRAFIA

WEBGRAFIA