|  |
| --- |
| DUOC UC - Escuela de informatica y telecomunicaciones |
| Especificación de Requisitos de Software |
| *Proyecto:* |
|  |
| **Revisión*: [99.99]*** |
| **[Seleccionar fecha]** |

|  |
| --- |
| Especificación de Requisitos según estándar de IEEE 830. |

Contenido

[Ficha del documento 3](#_Toc503382603)

[1. Introducción 4](#_Toc503382604)

[1.1. Propósito 4](#_Toc503382605)

[1.2. Ámbito del Sistema 4](#_Toc503382606)

[1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas 4](#_Toc503382607)

[1.4. Referencias 4](#_Toc503382608)

[1.5. Visión General del Documento 4](#_Toc503382609)

[2. Descripción General 5](#_Toc503382610)

[2.1. Perspectiva del Producto 5](#_Toc503382611)

[2.2. Funciones del Producto 5](#_Toc503382612)

[2.3. Características de los Usuarios 5](#_Toc503382613)

[2.4. Restricciones 5](#_Toc503382614)

[2.5. Suposiciones y Dependencias 6](#_Toc503382615)

[2.6. Requisitos Futuros 6](#_Toc503382616)

[3. Requisitos Específicos 7](#_Toc503382617)

[3.1 Requisitos comunes de las interfaces 8](#_Toc503382618)

[3.1.1 Interfaces de usuario 8](#_Toc503382619)

[3.1.2 Interfaces de hardware 8](#_Toc503382620)

[3.1.3 Interfaces de software 8](#_Toc503382621)

[3.1.4 Interfaces de comunicación 8](#_Toc503382622)

[3.2 Requisitos funcionales 9](#_Toc503382623)

[3.3 Requisitos no funcionales 9](#_Toc503382624)

[3.3.1 Requisitos de rendimiento 9](#_Toc503382625)

[3.3.2 Seguridad 10](#_Toc503382626)

[3.3.3 Fiabilidad 10](#_Toc503382627)

[3.3.4 Disponibilidad 10](#_Toc503382628)

[3.3.5 Mantenibilidad 10](#_Toc503382629)

[3.3.6 Portabilidad 10](#_Toc503382630)

[3.4 Otros Requisitos 10](#_Toc503382631)

# Ficha del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Modificación** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Documento validado por las partes en fecha:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Por el cliente |  | Por la empresa suministradora |
| [Firma] |  | [Firma] |
| Sr./Sra. |  | Sr./Sra. |

# 1. Introducción

En esta sección se proporcionará una introducción a todo el documento de Especificación de Requisitos Software (ERS). Consta de varias subsecciones: propósito, ámbito del sistema, definiciones, referencias y visión general del documento.

## 1.1. Propósito

Este documento tiene como propósito definir los requisitos del sistema "Gaming Crew TV", proporcionando una guía detallada para su desarrollo y diseño.

## 1.2. Ámbito del Sistema

## El sistema "Gaming Crew TV" es una plataforma diseñada para unir a la comunidad de entusiastas de los videojuegos a través de transmisiones en vivo y la interacción en tiempo real. Permite a los Gaming Hosts transmitir sus sesiones de juego y a los Gaming Friends interactuar y apoyar económicamente a los transmisores.

## 1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

## ERS: Especificación de Requerimientos de Software.

## Comanda: Detalle del pedido del plato o menú.

## 1.4. Referencias

En esta subsección se mostrará una lista completa de todos los documentos referenciados en la ERS.

## 1.5. Visión General del Documento

Este documento está estructurado para proporcionar una descripción completa de los requisitos del sistema "Gaming Crew TV". Incluye una introducción, una descripción general del sistema, requisitos específicos y otros detalles relevantes.

# 2. Descripción General

## 2.1. Perspectiva del Producto

"Gaming Crew TV" es una plataforma independiente que conecta a Gaming Hosts y Gaming Friends. Se espera integración con plataformas de transmisión en vivo y servicios de pago para procesar las transacciones financieras.

## 2.2. Funciones del Producto

El sistema permitirá:

- Creación de perfiles de Gaming Hosts.

- Transmisiones en vivo de sesiones de juego.

- Interacción a través del chat en tiempo real.

- Suscripciones y apoyo económico mediante depósitos.

- Uso de monedas virtuales para interacciones especiales.

## 2.3. Características de los Usuarios

Los usuarios incluyen Gaming Hosts (transmisores) y Gaming Friends (espectadores y seguidores). Los usuarios deberán tener conocimientos básicos de uso de dispositivos electrónicos y navegación en línea.

## 2.4. Restricciones

- Cumplimiento con regulaciones de privacidad y protección de datos.

- Integración con plataformas de terceros para transmisiones en vivo y pagos.

- Uso de tecnologías web para la implementación.

## 2.5. Suposiciones y Dependencias

- Suposición: Los Gaming Hosts y Gaming Friends tienen acceso a dispositivos con conexión a Internet.

- Dependencia: Integración con pasarelas de pago para procesar transacciones.

## 2.6. Requisitos Futuros

- Posible integración con redes sociales para compartir contenido.

- Ampliación de características según la retroalimentación de los usuarios.

# 3. Requisitos Específicos

## 3.1 Requisitos comunes de las interfaces

### 3.1.1 Interfaces de usuario

- La interfaz de usuario será una página web con un diseño intuitivo y fácil de usar.

- Los Gaming Hosts podrán acceder a su perfil y programar transmisiones.

- Los Gaming Friends interactuarán mediante el chat y realizarán depósitos.

### 3.1.2 Interfaces de hardware

- El sistema se deberá poder utilizar en dispositivos móviles y computadoras.

### 3.1.3 Interfaces de software

- Integración con plataformas de transmisión en vivo para mostrar las transmisiones en la interfaz.

- Integración con pasarelas de pago para procesar depósitos y apoyo económico.

### 3.1.4 Interfaces de comunicación

- Comunicación en tiempo real entre los usuarios a través del chat y las transmisiones.

## 3.2 Requisitos funcionales

* RF.1 Creación de Perfiles de Gaming Hosts
* Los Gaming Hosts deben poder crear perfiles personalizados para mostrar su contenido y horarios de transmisión.
* RF.2 Transmisión en Vivo
* Los Gaming Hosts deben poder iniciar y detener transmisiones en vivo de sus sesiones de juego.
* RF.3 Chat en Vivo
* Los espectadores deben poder interactuar en tiempo real a través del chat durante las transmisiones en vivo.
* RF.4 Suscripciones
* Los Gaming Friends deben poder suscribirse a los Gaming Hosts para recibir notificaciones y beneficios exclusivos.
* RF.5 Depósitos y Apoyo Económico

Los espectadores deben poder realizar depósitos para apoyar económicamente a los Gaming Hosts.

* RF.6 Uso de Gaming Coins

Se deben otorgar y permitir el uso de monedas virtuales para interacciones especiales durante las transmisiones.

Especificación de los requisitos lógicos para la información que será almacenada en base de datos (tipo de información, requerido)

## 3.3 Requisitos no funcionales

### 3.3.1 Requisitos de rendimiento

### - El sistema debe ser capaz de manejar al menos 1000 transmisiones simultáneas.

### - El tiempo de respuesta de las interacciones en el chat no debe superar los 2 segundos.

### 3.3.2 Seguridad

### - Los datos personales y financieros de los usuarios deben ser encriptados y protegidos.

### - Se deben implementar medidas de autenticación segura para acceder a las cuentas.

### 3.3.3 Fiabilidad

### - El sistema debe estar disponible el 99% del tiempo.

### 3.3.4 Disponibilidad

- El sistema debe estar disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana, con excepciones programadas para mantenimiento.

### 3.3.5 Mantenibilidad

- Se deben proporcionar actualizaciones regulares para agregar nuevas características y mejorar la funcionalidad.

- Las actualizaciones no deben interrumpir las transmisiones en curso ni la interacción en el chat.

### 3.3.6 Portabilidad

- La plataforma debe ser compatible con diferentes navegadores web, incluyendo Chrome, Firefox y Safari.

- La interfaz debe adaptarse a diferentes tamaños de pantalla, desde dispositivos móviles hasta computadoras de escritorio.

## 3.4 Otros Requisitos

- El sistema debe cumplir con las regulaciones de protección de datos y privacidad vigentes en la región.

- Se deben proporcionar opciones de configuración de privacidad para los usuarios.

- El sistema debe contar con mecanismos de recuperación de contraseña seguros.

- Se debe implementar un sistema de soporte y atención al cliente para resolver problemas y consultas de los usuarios.