
Especificación de Requisitos de Software

Proyecto:

App Mobile - BootcampAr

Año 2023

Instrucciones para el uso de este formato

Este formato es una plantilla tipo para documentos de requisitos del software.

Está basado y es conforme con el estándar IEEE Std 830-1998.

Notas:

Los textos en color azul son indicaciones que deben eliminarse y, en su caso, sustituirse por los contenidos descritos en cada apartado.

Ficha del Documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad
2023		Pamela Sol Pilotti - Lidio A. Guedez - Yuliana Paula Capdevila - Leonardo Vivas - Laura Natalia Laslo Veron - Roberto Alfonso - Facundo M. Díaz C. - Celeste Esquivel	

Contenido

1. Introducción	pág. 3
1.2 Propósito	pág. 3
1.3 Alcance	pág. 3
1.4 Personal involucrado	pág. 3
1.5 Definiciones, acrónimos y abreviaturas	pág. 4
1.6 Referencias	pág. 5
1.7 Resumen	pág. 5
2. Descripción general	pág. 5
2.1 Perspectiva del producto	pág. 5
2.2 Características de los usuarios	pág. 6
2.3 Restricciones	pág. 6
2.4 Suposiciones y Dependencias	pág. 6
3. Requisitos específicos	pág. 6
<u>3.1 Product Backlog</u>	pág. 6
3.1.1 Historias de Usuarios y sus tareas	pág. 6
3.1.2 Requerimientos Funcionales	pág. 7
3.1.3 Requerimientos No Funcionales	pág. 10
3.1.4 Sprints	
4. Anexo de bitácora II	pág. 15
4.1 Sprint 1	pág. 15

1 Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para la aplicación "BootcampAr - Mobile" 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

Nuestro propósito como una página de venta de cursos es informar, generar interés, convencer y facilitar el proceso de inscripción en los cursos ofrecidos, brindando a los visitantes la información y la confianza necesarios para tomar una decisión fundada y realizar la compra.

1.2 Alcance

BootcampAr está dirigido a personas mayores de 16 años que desean capacitarse e incorporar herramientas de desarrollo web para poder insertarse en el mercado laboral o bien para su crecimiento personal. Las empresas también pueden solicitar estos servicios para capacitar a sus empleados.

Las personas que quieran capacitarse en esta plataforma no necesitarán poseer conocimiento previo sobre las herramientas de desarrollo, aunque aquellas personas que tengan un nivel intermedio o avanzado podrán continuar con una capacitación más profunda.

1.3 Personal Involucrado

Nombre	Rol	Categoría Profesional	Responsabilidad	Información de Contacto
Pamela Sol	Desarrolladora / Scrum Master	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	pamelasol13@hotmail.com
Leonardo Vivas	Desarrollador	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	leonardoa173@gmail.com
Laura	Desarrolladora	FullStack	Backend -	lauranatalialasloveron

Natalia Laslo Veron			Frontend - Base de Datos - API Rest - QA Analyst	@gmail.com
Yuliana Paula Capdevila	Desarrollador	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	yulicapdevila92@gmail.com
Lidio A. Guedez	Desarrollador	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	g.abelardo@gmail.com
Roberto Alfonso	Desarrollador	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	rpgrca@gmail.com
Facundo Manuel Díaz Córdoba	Desarrollador	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	facudiaz1738@hotmail.com
Celeste Esquivel	Desarrolladora	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	cele-esquivel@hotmail.com

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
QA	Question/Answer
Administrador	Persona que utilizará el sistema para gestionar altas y bajas de productos
Alumno	Persona que utilizará el sistema para realizar compras de los productos
<i>Product Backlog</i>	Pila de Producto
<i>CRUD / ABMC</i>	<i>create read update delete / Alta, Baja, Modificación y Consulta</i>
Productos	Cursos Publicados

SQL	Base de Datos Relacional
DB	<i>Database</i> / Base de Datos
DER	Diagrama Entidad Relación
<i>Branch</i>	Rama
GIT	Controlador de Versiones
POO	Programación Orientada a Objetos
<i>Project</i>	Proyecto
<i>Activity</i>	Actividad (Pantalla)

1.5 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

1.6 Resumen

"BootcampAr Mobile" es una plataforma de aprendizaje en línea que ofrece cursos sobre tecnología y desarrollo de software. Los usuarios pueden registrarse, acceder a una variedad de cursos, comprarlos con una pasarela de pago integrada y realizar un seguimiento de su progreso en los mismos.

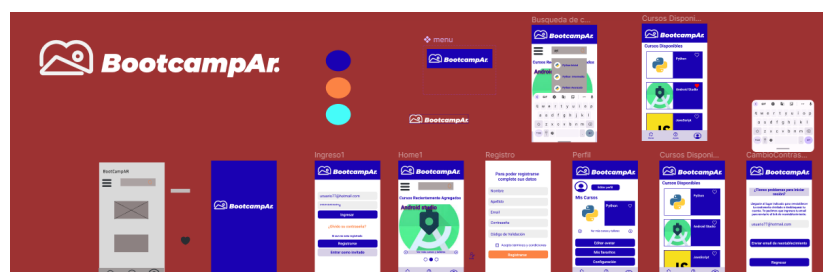
2 Descripción General

2.1 Perspectiva del producto

El sistema BootcampAr será un producto diseñado para trabajar en entornos mobile, lo que permitirá su utilización de forma rápida y eficaz, además de brindar herramientas para la formación y fortalecimiento de conocimientos en el área de la matemática, lógica y a los algoritmos orientados a la programación en diversas áreas y lenguajes

Link al documento de Figma con "Maquetado de Pantallas":

<https://www.figma.com/file/8UGS2u1XMBbejPGKUqwqHW/Untitled?type=design&node-id=0-1&mode=design>



2.2 Características de los Usuarios

Tipo de Usuario	Formación	Actividades
Administrador	Manejo de herramientas informáticas	Control y manejo del sistema en general
Profesor	Manejo de herramientas informáticas y Conocimientos referidos al área a enseñar	ABMC Cursos
Alumno	Manejo de aplicación móvil	Formación Académica
Visitante	Manejo de entornos web	Navegación Básica

2.3 Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet (solamente).
- Lenguajes y tecnologías en uso: Android, Java, Python, MySQL y/o Firebase.
- El sistema se diseñará según un modelo cliente/servidor.
- El sistema deberá tener un diseño e implementación sencillos.

2.4 Suposiciones y Dependencias

- Se asume que los requisitos aquí descritos son estables.
- Los equipos en los que se vaya a ejecutar el sistema deben cumplir los requisitos antes indicados para garantizar una ejecución correcta de la misma, suponiendo continua comunicación y colaboración en pos de crear robustez, escalabilidad y mantenibilidad.

3 Requisitos Específicos

3.1 Product Backlog

3.1.1 Historias de Usuario y sus Tareas

US/TK's - Sprint 0

- #US01 Como visitante quiero conocer la oferta educativa para evaluar mis opciones.
- #TK01 Crear listado de cursos disponibles en el sistema accesible para invitados

#US02 como visitante quiero poder registrarme para poder acceder a la oferta educativa.

#TK02 Crear formulario de registración

#TK03 Grabar datos de registración en base de datos

#US03 Como usuario registrado quisiera poder recuperar mi contraseña, para facilitar el acceso en caso de olvidarla.

#TK04 Crear actividad para recuperar la clave

#US04 Como usuario registrado quisiera contar con un buscador para que sea más fácil la navegación.

#TK05 Crear actividad de búsqueda de cursos simple por nombre

#US05 Como usuario registrado quisiera poder marcar mis cursos favoritos para poder encontrarlos más tarde con mayor facilidad.

#TK06 Agregar la opción de marcar cursos como favoritos en la interfaz de usuario de la aplicación.

#TK07 Implementar la funcionalidad de guardar cursos como favoritos para cada usuario.

#US06 Como usuario registrado quisiera contar con una sección "Perfil" para poder acceder a él y modificarlo en caso de que sea necesario.

#TK08 Mostrar la actividad de perfil con la información personal actual del usuario.

#TK09 Implementar la funcionalidad de edición de información personal, como nombre, foto de perfil, dirección, etc.

#TK10 Validar y guardar los cambios realizados en la información personal del usuario.

#US08 como alumno quisiera conocer detalles del curso para estar informado del mismo.

#TK11 Agregar actividad de descripción del curso

#US09 como alumno quisiera acceder al curso para poder hacer uso de él.

#TK16 Crear modo "offline" para los cursos

#US10 Como alumno quisiera poder calificar los cursos consumidos para dar a conocer mi opinión sobre ellos.

#TK12 Crear el Project Backlog

#TK13 Actualizar el documento IEEE830 documentación

#TK14 Crear un Diagrama de Clases y Casos de Uso

#TK14.1 Crear un diagrama entidad-relacion

#TK15 Crear Modelo de bases de datos

US/TK's - Sprint 1

#TK22 Caso de uso Registración de estudiante

#TK23 Caso de uso Ingreso de estudiante

#TK24 Caso de uso Listado de cursos

#TK21 Crear diagramas de caso de uso general y particulares

#TK25 Caso de uso Inscripción a curso
 #TK26 Caso de uso Hacer curso
 #TK27 Caso de uso Marcar como favorito
 #TK28 Caso de uso Calificar
 #TK29 Crear script de base de datos
 #TK30 Realizar 3 casos de prueba para la app
 #TK31 Crear actividades de la app
 #TK32 Actividad Inicio de Sesión
 #TK33 Actividad Home
 #TK34 Actividad Perfil
 #TK35 Actividad Listado de Cursos
 #TK36 Actividad de contacto
 #TK37 Crear actividad de ayuda / FAQ
 #TK38 Borrar botón de configuración del perfil
 #TK39 Levantar actividad con lista de cursos al presionar favoritos
 #TK40 Implementar actualizar simple y que vaya para atrás
 #TK41 Click en detalles del curso sin loguearse
 #TK42 Mostrar fragmento de contacto
 #TK43 Crear actividad de listado de videos de curso
 #TK44 Creación de Demostración del Proyecto en video

3.1.2 Requerimientos Funcionales

Identificación del Requerimiento	RF01
Nombre del Requerimiento	Catálogo de Cursos
Características	Para evaluar opciones
Descripción del Requerimiento	Sección con los cursos disponibles.
Requerimiento No Funcional	RNF01 - RNF03 - RNF04
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RF02
Nombre del Requerimiento	Registro de Usuarios
Características	Para poder acceder a la oferta educativa
Descripción del Requerimiento	Formulario de Registro
Requerimiento No Funcional	RNF03 - RNF05
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RF03
Nombre del Requerimiento	Recuperar Contraseña
Características	Facilitar el acceso en caso de olvidarla
Descripción del Requerimiento	Formulario de recuperación de contraseña
Requerimiento No Funcional	RNF05 - RNF05
Prioridad del Requerimiento	Media/Alta

Identificación del Requerimiento	RF04
Nombre del Requerimiento	Buscador
Características	Facilitar la navegación
Descripción del Requerimiento	Campo Input de Búsqueda
Requerimiento No Funcional	RNF01 - RNF04
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RF05
Nombre del Requerimiento	Favoritos
Características	Forma de guardar cursos
Descripción del Requerimiento	Encontrar cursos guardados con mayor facilidad
Requerimiento No Funcional	RNF05
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RF06
Nombre del Requerimiento	Perfil
Características	Información del Usuario
Descripción del Requerimiento	Para su acceso y modificación
Requerimiento No Funcional	RNF05

Prioridad del Requerimiento	Media/Alta
------------------------------------	------------

Identificación del Requerimiento	RF07
Nombre del Requerimiento	Detalles del Curso
Características	Información del Curso
Descripción del Requerimiento	Para saber de qué se trata el curso
Requerimiento No Funcional	RNF01 - RNF04
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RF08
Nombre del Requerimiento	Acceso al Curso
Características	Para poder realizarlo
Descripción del Requerimiento	Debe tener acceso a su material también
Requerimiento No Funcional	RNF01 - RNF04
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RF09
Nombre del Requerimiento	Calificar Curso
Características	Dar puntaje a los cursos
Descripción del Requerimiento	Para conocer la opinión de otros usuarios
Requerimiento No Funcional	RNF03 - RNF02
Prioridad del Requerimiento	Alta

3.1.3 Requerimientos No Funcionales

Identificación del Requerimiento	RNF01
Nombre del Requerimiento	Confiabilidad en el Sistema

Características	Manejo adecuado de errores de red y caídas del API
Descripción del Requerimiento	Evitar disgustos al usuario
Prioridad del Requerimiento	Media

Identificación del Requerimiento	RNF02
Nombre del Requerimiento	Mantenimiento
Características	Usar las prácticas correctas
Descripción del Requerimiento	Facilitar los futuros cambios
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RNF03
Nombre del Requerimiento	Diseño UI/UX
Características	Facilitar la navegación al usuario
Descripción del Requerimiento	Que la interfaz sea sencilla
Prioridad del Requerimiento	Media

Identificación del Requerimiento	RNF04
Nombre del Requerimiento	Desempeño
Características	La app debe reaccionar bien en las llamadas a la API
Descripción del Requerimiento	Evitar que largos tiempos de espera
Prioridad del Requerimiento	Alta

Identificación del Requerimiento	RNF05
Nombre del Requerimiento	Seguridad de la Información
Características	Proteger información sensible
Descripción del Requerimiento	La información del usuario no debe verse comprometida

Prioridad del Requerimiento	Alta
-----------------------------	------

3.1.4 Sprints

Nro de Sprint	0
Calendario	Fecha de inicio: 14/08/2023 / Fecha Cierre: 05/09/2023
Sprint Backlog	#US01, #US02, #US03, #US04, #US05, #US06, #US07, #US08, #US09
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Definir requerimientos funcionales para la app a desarrollar (colocarlos en el Product Backlog del Project), a su vez revisar si han cumplimentado todos los requerimientos previos, realizando mejoras del mismo - 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" - Definir tareas dentro de las Historias de Usuario (GITHUB) ej dentro de las ISSUES #TK01 importar repositorio
Inconvenientes	La Organización de los horarios de las reuniones llevó buena parte del tiempo y no todos pudieron conectarse

Nro de Sprint	1
Calendario	Fecha de inicio: 05/09/2023 / Fecha Cierre: -
Sprint Backlog	<ul style="list-style-type: none"> - #TK22, #TK23, #TK24, #TK25, #TK26, #TK27, #TK28, #TK29, #TK30, #TK31, #TK32, #TK33, #TK34, #TK35, #TK36, #TK37,

	#TK38, #TK39, #TK40, #TK41, #TK42, #TK43, #TK44
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Crear su propio DER y Modelo relacional para documentar las tablas en la DB. - Crear un Diagrama de Clases y Casos de Uso para facilitar el modelado en POO. - Script sql de la base de datos actualizada con las tablas nuevas. - Actualizar el repositorio grupal, creando una carpeta dentro de la branch <p><u>Diseño de pantallas de Activity</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se puede presentar maquetación en Figma y principalmente navegabilidad el Proyecto de Android Studio (paso previo sin funcionalidad). - Incluir una pantalla para contacto. - Incorporar la navegabilidad de la aplicación completa - Subirla al repo grupal, con GIT , en una branch por desarrollador para que cada uno tenga una copia. Luego crear una branch feature, para realizar nuestros cambios que no se encuentran aún en condiciones de incorporarse a la branch develop. - La branch "MAIN" o "MASTER" es la que suele usarse para mantener las versiones estables (productivas) de nuestros proyectos. Listas para salir a producción (Aquí deben dejan las versiones al cierre del SPRINT). - Pueden activar en GitHub la opción WIKI para reflejar avances individuales y de equipo. - NOTA para Evidencia Sprint1: para agilizar la revisión de la navegabilidad, se recomienda hacen un video breve, de no mas de 5 minutos, donde se observe el

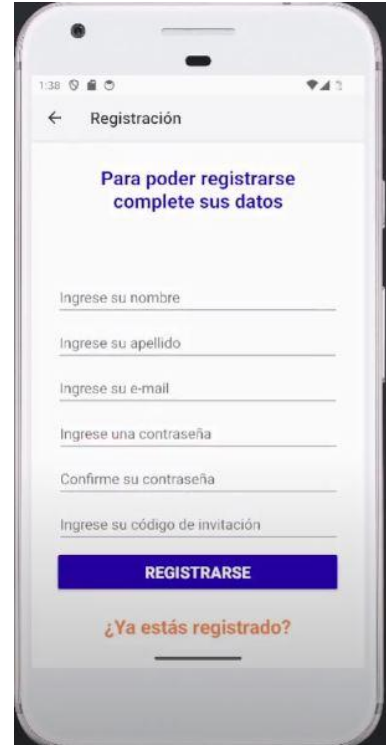
Proyecto Integrador
Especificación de Requisitos de Software

	recorrido (lo puede hacer uno solo de los integrantes) y Documentar las capturas de las Activitys (diseño - print screen o link figma - y código) en un ANEXO II del IEEE830.
Inconvenientes	<ul style="list-style-type: none"> - Las diferencias con la familiarización y manejo de las nuevas tecnologías y a su vez, la complejidad de algunas pantallas generaron dificultad a la hora de encarar algunas tareas y los tiempos se extendieron un poco más de lo planeado

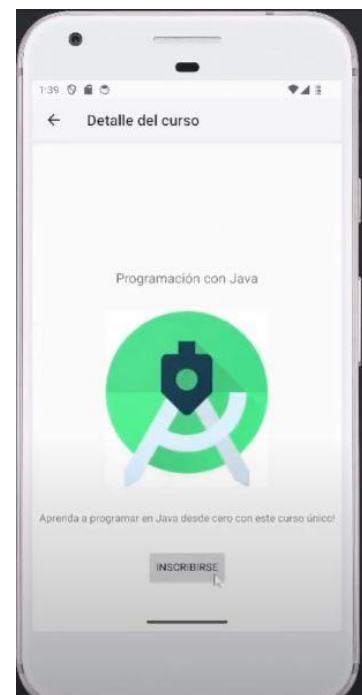
Nro de Sprint	2
Calendario	Fecha de inicio: - / Fecha Cierre: -
Sprint Backlog	-
Responsabilidades	<ul style="list-style-type: none"> - Funcionalidades completas (diseño y desarrollo integrado) - CRUD básico funcional de producto y cliente. - Actualizar documentación IEEE830 - tablero Kanban (project) y Wiki. - Actualizado todo el proyecto en GitHub como respaldo - Demo final en video con participación de todo el equipo describiendo todas las funcionalidades. - OPCIONALES: aplicación publicada.
Inconvenientes	-

4. Anexo de Bitácora II

4.1 - Sprint 1



- Agregamos las pantallas: **Main, Iniciar Sesión y Registro**. Ambas actividades con formularios tienen validaciones en caso de intentar ingresar con campos vacíos, contraseñas diferentes, etc. Si se ingresa con la cuenta de "alumno@gmail.com" y contraseña "123456", se es redirigido al Home/Inicio.



- Tenemos también la pantalla para recuperar contraseña, por otro lado, si navegamos por el Inicio, podemos hacer clic en uno de los cursos disponibles y ver su detalle: Título, Descripción e Imagen.



- Si nos inscribimos a un curso (Solo puede hacerse si el usuario está *logueado*), accederemos a las lecciones disponibles y sus respectivos videos. Por otro lado, se listan los “Cursos Disponibles” y se pueden agregar a favoritos.



- Podemos encontrar secciones como “Preguntas Frecuentes”, “Perfil” y “Editar Perfil” para editar datos de la cuenta en caso de que el usuario así lo quisiera.



- Y por último, agregamos una sección de “Contacto”, debido a que era un requisito para este sprint.