
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 - Lucia Ailen Leonetti - Roberto Alfonso - Facundo M. Díaz C. - Celeste Esquivel	

Contenido

Introducción	1
Propósito	1.1
Alcance	1.2
Personal involucrado	1.3
Definiciones, acrónimos y abreviaturas	1.4
Referencias	1.5
Resumen	1.6
Descripción general	2
Perspectiva del producto	2.1
Características de los usuarios	2.2
Restricciones	2.3
Suposiciones y Dependencias	2.4
Requisitos específicos	3
<u>Product Backlog</u>	3.1
Historias de Usuarios y sus tareas	3.1.1
Requerimientos Funcionales	3.1.2
Requerimientos No Funcionales	3.1.3
Sprints	3.1.4

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

Lucia Ailen Leonetti	Desarrolladora	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest	leonett152@gmail.com
Laura Natalia Laslo Veron	Desarrolladora	FullStack	Backend - Frontend - Base de Datos - API Rest - QA Analyst	lauranatalialasloveron@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

Productos	Cursos publicados
ABMC	Alta, Baja, Modificación y Consulta

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

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.
-

3 Requisitos Específicos

3.1 Product Backlog

3.1.1 Historias de Usuario y sus Tareas

#US1 Como visitante quiero conocer la oferta educativa para evaluar mis opciones.

#TK1 Crear sección con los cursos disponibles.

#US2 Como visitante quiero poder registrarme para poder acceder a la oferta educativa.

#TK2 Crear sección para el registro de usuario "Quiero Registrarme"

#US3 Como usuario registrado quisiera poder recuperar mi contraseña, para facilitar el acceso en caso de olvidarla.

#TK3 Crear sección "Recuperar Contraseña"

#US4 Como usuario registrado quisiera contar con un buscador para que sea más fácil la navegación.

#TK4 Crear sección "Buscador"

#US5 Como usuario registrado quisiera poder marcar mis cursos favoritos para poder encontrarlos más tarde con mayor facilidad.

#TK5 Crear botón "Favorito" en los cursos disponibles.

#US6 Como usuario registrado quisiera contar con una sección "Perfil" para poder acceder a él y modificarlo en caso de que sea necesario.

#TK6 Crear sección "Perfil"

#US7 Como alumno quisiera conocer detalles del curso para estar informado del mismo.

#TK7 Crear sección "Detalles del curso"

#US8 Como alumno quisiera acceder al curso para poder hacer uso de él.

#TK8 Crear sección con acceso a los cursos y su material.

#US9 Como alumno quisiera poder calificar los cursos consumidos para dar a conocer mi opinión sobre ellos.

#TK9 Crear sección "Calificar Curso"

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 recup. 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

Proyecto Integrador

Especificación de Requisitos de Software

	<p>redacción adecuada para las US y nomenclatura, ej “#US01 Como usuario quiero ingresar al carrito para poder comprar”</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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	-
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><i>Diagrama de Entidad-Relación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.lucidchart.com/pages/es/que-es-un-diagrama-entidad-relacion <p><i>Material de referencia Diagrama Caso de Uso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • https://creately.com/blog/es/diagramas/tutorial-diagrama-caso-de-uso/ <p>Diseño de pantallas de Activity</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 dejar las versiones al cierre del SPRINT). • Pueden activar en GitHub la opción WIKI para reflejar avances individuales y de equipo.
Inconvenientes	-

Proyecto Integrador
Especificación de Requisitos de Software

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. <p>Tener en cuenta que debe estar en rama main.</p>
Inconvenientes	-