|  |
| --- |
| DUOC UC - Escuela de informática y telecomunicaciones |
| Propuesta de Proyecto y Especificación de Requisitos de Software |
| *Proyecto: [Camisetas 6.5]* |
|  |
| **Revisión*: [1.0]*** |
| *25/03/2024* |

|  |
| --- |
| Especificación de Requisitos según estándares; IEEE 830. |

# Ficha del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Fecha** | **Revisión** | **Autor** | **Modificación** |
| *25/03/2024* | *1.0* | *Equipo* | *Inicio de construcción de ERS.* |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Integrantes:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre Integrante del Equipo** | **Rol Definido** |
| *Ángel Gómez Castro* | *Administrador, Diseñador, Programador* |
| *Bruno Seguel* | *Analista, Asegurador de calidad, Programador* |

# 1. Introducción

## 1.1. Propósito

El propósito de este documento ERS es establecer las bases por las que se rige el proyecto informático llamado “Camisetas 6.5“

## 1.2. Ámbito del Sistema

Nombre del Futuro Sistema.: Camisetas 6.5

Lo que el Sistema Hará:

* El Sitio web permite comprar camisetas deportivas
* El Sitio web retiene los productos seleccionados en un carrito
* El Sitio web cuenta con un buscador de camisetas

Lo que el Sistema NO Hará:

* El Sitio web no es online (Vía local)
* El Sitio web no envía las camisetas a tu casa

Nombrar los beneficios, los objetivos y las metas que se espera alcanzar con el futuro sistema:

* El usuario puede comprar sus camisetas sin problemas
* El usuario puede encontrar la camiseta que quiere desde el buscador
* El usuario puede confirmar su orden y recibir una boleta por pantalla.

## 1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

En esta subsección se definirán todos los términos, acrónimos y abreviaturas utilizadas en la ERS:

* ERS: Especificación de Requisitos del Software.

## 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

En esta subsección se describen brevemente los contenidos y la organización del resto de la ERS:

El ERS descrito tiene como propósito analizar detalladamente los requisitos, objetivos, funciones, limitaciones, supuestos y dependencias del proyecto informático con tal de establecer las bases por las que se rige el proyecto.

# 2. Descripción General

## 2.1. Perspectiva del Producto

El usuario tiene que tener una perspectiva de la pagina que le otorgue confianza para comprar, a su vez el estilo general de la pagina tiene que verse limpia y utilizar el espacio principalmente en promocionar los productos.

## 2.2. Funciones del Producto

En esta subsección de la ERS se mostrará un resumen, a grandes rasgos, de las funciones del futuro sistema.

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre de la Función** | **Descripción de la Función** |
| Página de inicio | Muestra todo el stock de productos en varios contenedores |
| Buscador | Permite filtrar y buscar por texto |
| Carrito | Retiene los productos seleccionados por el usuario y permite confirmar la compra |
| Confirmar compra | Completa el pedido sumando todos los productos |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

## 2.3. Restricciones

Esta subsección describirá aquellas limitaciones que se imponen sobre los desarrolladores del producto:

* No podemos enviarle camisetas a su casa a nadie
* No tenemos camisetas realmente

## 2.4. Requisitos Futuros

Esta subsección esbozará futuras mejoras al sistema, que podrán analizarse e implementarse en un futuro:

* Agrupar las camisetas por deporte y equipo en el inicio con carruseles horizontales

# 3. Requisitos Específicos

## 3.1 Requisitos comunes de las interfaces

### 3.1.1 Interfaces de usuario

Interfaz de inicio: Muestra las camisetas disponibles

Interfaz de búsqueda: Cuenta con un menú de botones y input para filtrar, además de un espacio para mostrar las promociones una vez buscadas

Carrito: Muestra una lista de los productos seleccionados que cuenta con controles para editarla, también muestra el precio final con y sin impuestos y un botón para finalizar la compra

### 3.1.2 Interfaces de hardware

El Menú reactivo puede desplegarse en Mobile y Desktop

### 3.1.3 Interfaces de software

El Sitio web se abre desde cualquier navegador