César Andrés Abadía Dávila

TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE APLICACIONES Y SERVICIOSPARA LA NUBE (2627238)..

GA1-240201526-AA4-EV01.

Planear documento de requisitos

Utilizar las técnicas de elicitación para el levantamiento de  
requisitos.

Documento informe de técnicas de elicitación.

Planear documento de requisitos

Contenido

[Introducción 1](#_Toc120200474)

[Fuentes primarias 1](#_Toc120200475)

[Fuentes secundarias 1](#_Toc120200476)

[Fuentes terciarias 1](#_Toc120200477)

[Identificación de los interesados en el sistema 2](#_Toc120200478)

[Primera Iteración Análisis 2](#_Toc120200479)

[Requerimientos: 2](#_Toc120200480)

[FASE DE EXPLORACIÓN 3](#_Toc120200481)

[ESTRUCTURA DE DESCOMPOSICIÓN DEL TRABAJO 6](#_Toc120200482)

[Requisitos Del Sistema 6](#_Toc120200483)

[Especificación De Requisitos Funcionales Y Casos De Uso 6](#_Toc120200484)

[Conclusiones 8](#_Toc120200485)

[Bibliografia 9](#_Toc120200486)

## Introducción

El objetivo de este trabajo es planear el proceso de recolección de la información de acuerdo con las necesidades del software a desarrollar y realizar un estudio del conjunto de necesidades y objetivos planteadas por el cliente realizando una descripción general del mismo.

Se procederá a analizar los objetivos, el alcance y los grupos interesados en el sistema, es decir los *stakeholders*. A continuación, se comentarán las alternativas que existen para desarrollar este proyecto y se comentará la razón por la que se ha decidido usar la solución final.

## Fuentes primarias

Aportan material de primera mano, estas fuentes contienen información original, que ha sido expresada por primera vez y que no ha sido filtrada, interpretada o evaluada por nadie más en este caso por parte del cliente a través de las conversaciones

.

## Fuentes secundarias

Parten de datos pre elaborados, como pueden ser datos obtenidos de internet, medios de comunicación, bases de datos procesadas con otros fines, artículos y documentos relacionados con el tema, libros, tesis, como github y google.

## Fuentes terciarias

Referencia de una biblioteca; facilitan el control y acceso a toda la gama de repertorios de referencia, como las guías de obras de referencia, o a un solo tipo, como las bibliografías.

Tabla 1

|  |  |
| --- | --- |
| ROL | Descripción |
| Cliente | Es con quien se negocia el tiempo, costo y alcance del proyecto. Pueden o no ser usuarios del sistema. |
| Usuario | Clientes del negocio - Son las personas que interactuarán con el sistema. Proporcionan información fundamental para el éxito del proyecto |
| Líder de proyecto | Cesar Andrés Abadía Dávila - Es la persona responsable de completar el proyecto exitosamente con los recursos dados. |
| Analista | Cesar Andrés Abadía Dávila - Su labor se enfoca en la ingeniería de requisitos, los identifica, analiza, modela y documenta y de recopilación de información para lograr su objetivo. |
| Programador | Cesar Andrés Abadía Dávila - Realiza la codificación para producir el sistema deseado. |
| Asegurador de la calidad | Cesar Andrés Abadía Dávila - Verifica y válida para imprimir la calidad desde las primeras etapas del desarrollo. |
| Arquitecto | Cesar Andrés Abadía Dávila -Es el responsable del diseño de alto nivel y es clave a la hora de precisar los atributos de calidad del producto. |

## Identificación de los interesados en el sistema

En esta sección, procedemos a identificar todos los grupos de interés dentro de la aplicación y determinamos su participación tanto en el estudio de la situación actual como en la consideración de las necesidades, es decir la toma de requisitos de los usuarios.

Las partes interesadas o *stakeholders* son personas y organizaciones que participan activamente en un proyecto y sus intereses pueden verse afectados como resultado de la implementación o las consecuencias del proyecto.

En primer lugar, todos los miembros del equipo que participan en el diseño y desarrollo de la aplicación, en este caso, el aprendiz Cesar Andrés Abadía Dávila, por la experiencia adquirida y la realización del aprendizaje a través del Sena.

Y, los usuarios finales que usarán esta aplicación. Los usuarios obtendrán un medio interactivo para poder realizar compras de muebles online.

## Primera Iteración Análisis

En esta primera iteración, se realizó el análisis de los integrantes del equipo de trabajo asigna miento de roles y además el análisis de los requerimientos dados por el dueño de la empresa a través de entrevista.

El cliente solicita que se desarrolle una plataforma web de *ecommerce* de manera que tenga un sistema *frontend* y otro *backend* para la gestión de una tienda de muebles*.* La plataforma estará formada por dos partes, una a la que sólo podrá acceder el administrador del sistema y se enfocará en la gestión de productos, usuarios y pedidos, y otra en la cual será un usuario normal que pueda acceder y trabajar con ella.

## Requerimientos:

• Permitir el registro de clientes

• Permitir un ingreso a la tienda a través de una clave y una contraseña

• Permitir agregar los productos al carrito a través de un botón

• Permitir gestionar productos

• Gestionar ofertas en los productos

• Gestionar pedidos y publicidad dentro de la tienda

• Agregar productos a lista de favoritos

• Permitir que cada usuario pueda administrar su perfil

• Que la interfaz sea acorde a todos los dispositivos

• Que tenga buena usabilidad

• Buscar productos de acuerdo al nombre

• Permitir al usuario restablecer su contraseña

• Pagar los productos a través de PayPal y PayU

• El modo de pago debe elegir el país, estado y ciudad de residencia

• Generar el cambio de moneda seleccionado por el cliente en el modo de pago

• Mostrar los productos sin estar registrado

• A la hora ejecutar la compra el usuario debe estar registrado de lo contrario no se ejecutará

• Sumar la totalidad de los precios que se cargan en el carrito de compras

• Calcular el costo de envío de los pedidos que se realicen

• Mostrar cabalmente todo el catálogo de productos que se ofrecen

• Calcular el porcentaje de IVA de cada producto que se ingresa a la tienda con el 19%

• El ambiente gráfico de la página sea de color azul

• Expandir el negocio a diferentes zonas del mundo

• Elevar en un 25% las ventas a través de promociones

• Mostrar cabalmente todo el catálogo de productos que se ofrecen

• Ahorrar gastos de arrendamiento un 80%

Siguiendo con lo mencionado, las partes se dividirán en:

* Parte administrador, la cual tendrá las siguientes funciones (además de las operaciones que puede realizar un usuario normal):
  + - Gestión de usuarios: creación, eliminación y modificación de usuarios. o Gestión de productos: creación, eliminación y modificación de productos.
    - Gestión de pedidos: eliminación y modificación de pedidos.

* Parte usuario, la cual podrá realizar las siguientes funciones:
  + - Login y registro de usuarios o Consulta de productos o Búsqueda de productos o Gestión del perfil o Gestión del carrito o Realizar pedido de productos
    - Realizar pago de pedidos mediante una pasarela de pago o Añadir valoraciones a productos

El cliente propone una aplicación con una serie de características que hacen que la realización del proyecto sea viable.

## Fase De Exploración

En esta primera fase de exploración, se realizó la una serie de reuniones con el dueño de la empresa Fabrimuebles, para definir la concepción de la idea, situación actual de la tienda y el planteamiento del problema, dando como resultado el Acta de Constitución del Proyecto, los requerimientos funcionales, no funcionales y de negocio y una estructura de descomposición del proyecto

#### Acta De Constitución Del Proyecto

*Tabla 2 Carta del Proyecto*

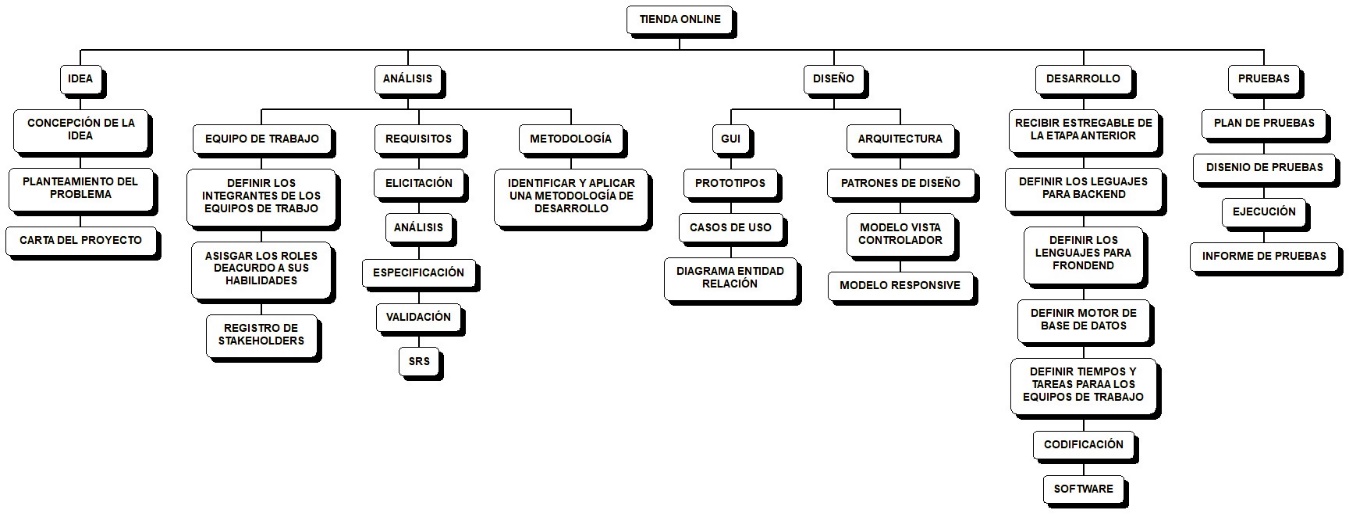
|  |
| --- |
| **NOMBRE DEL PROYECTO** |
| DESARROLLO DE UNA TIENDA ONLINE PARA LA EMPRESA FABRIMUEBLES |
| **RAZÓN DE SER DEL PROYECTO** |
| Una gran cantidad de empresas en nuestro entorno, cuentan con locales comerciales, siendo conocidos por aquellas personas las cuales saben de su ubicación, motivo por el cual tienen una lista de clientes muy corta y una economía poco estable.  Una de estas empresas tiene por nombre Fabrimuebles, la cual no es muy conocida en su ámbito, pero desea ser reconocida y a su vez generar más ingresos.  Una de las falencias de esta empresa es que no cuenta con los medios adecuados o la plataforma adecuada para darse a conocer en el mundo laboral, tanto real como Virtual.  Por ello se desarrollara una Tienda Online (plataforma web), la cual ayudara a la empresa Fabrimuebles a mejorar sus ingresos y tener un reconocimiento muy elevado en su ámbito laboral, por medio de la interacción de cada uno de sus clientes con la plataforma web y además con la ayuda de las redes sociales |
| **OBJETIVO PRIMARIO DEL PROYECTO** |
| Desarrollar una Tienda Online para la empresa Fabrimuebles de la ciudad de Cali. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| OBJETIVO DE SEGUNDO NIVEL | | |
| 1. Identificar los requerimientos de una tienda online. 2. Analizar los requerimientos establecidos por el cliente para la tienda. 3. Diseñar la tienda online. 4. Desarrollar un sistema web para la tienda online. 5. Realizar pruebas en el sistema web. | | |
| CRITERIOS DE CUMPLIMIENTO | | |
| 1. modelo entidad relación de la base de datos 2. Modelo de casos de uso 3. Diagrama de actividades 4. prototipo de app 5. diccionario de datos 6. diagrama de estados | | |
| ALCANCE | | |
| El alcance del proyecto incluye el levantamiento de requerimientos, el diseño, construcción y pruebas del sistema para el correcto funcionamiento de la tienda virtual administrable. Además, permitirá gestionar toda la información de los productos, pedidos, los usuarios, banner de publicidad, ofertas.    En el proyecto no se podrá:  1. Realizar pagos con tarjeta de crédito o débito, por lo cual solo utiliza PayU y PayPal.   1. Visualizar estadísticas de uso de la app 2. Contestar inmediatamente a través de chatbot | | |
| INTERESADOS | | |
| NOMBRE | **ROL** | **ESTRATEGIA DE GESTIÓN** |
| David Cano | **DIRECTOR DE PROCESOS** | **coordinar al equipo y asegurar que los**  **ingenieros reporten los datos de los procesos que realizan con el fin**  **Gestionar un resultado satisfactorio de acuerdo a lo planeado.** |
| **LIDER DE PROYECTO** | **Satisfacer las necesidades del cliente y ser un intermediario entre este y el**  **equipo de trabajo** |
|  | **ADMINISTRADOR DE**  **PLANEACIÓN** | **coordinar al equipo de planeación para un mejor rendimiento** |
|  | **ADMINISTRADOR DE**  **CALIDAD** | **coordinar al equipo de calidad para un mejor rendimiento** |
| **ADMINISTRADOR DE**  **DESARROLLO** | **coordinar al equipo de desarrollo para un mejor rendimiento** |
| **ADMINISTRADOR DE**  **SOPORTE** | **coordinar al equipo de soporte para un mejor rendimiento** |
|  | **DESARROLLADOR** |  |
| Carlos Cortes | **TUTOR** |  |
| RESTRICCIONES | | |
| * El proyecto debe ofrecer un software de calidad y totalmente funcional. * El tiempo y el presupuesto del proyecto * Fallas en los equipos con los que se programe * Fallas en los servidores donde se produzca el montaje de la app | | |
| SUPOSICIONES | | |
| 1. El usuario debe tener acceso a internet para ingresar a la app 2. los servidores no fallen. 3. funcione correctamente en todos equipos móvil 4. el usuario tiene cuenta en PayU o PayPal | | |

*Fuente: Elaboración Propia*

## ESTRUCTURA DE DESCOMPOSICIÓN DEL TRABAJO

Tabla 3 - Estructura De Descomposición Del Trabajo



## Requisitos Del Sistema

### Especificación De Requisitos Funcionales Y Casos De Uso

*Tabla 4 Requerimientos Funcionales Lenguaje Natural*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Escenario condicional | Obligatoriedad | Interacción | Objeto | Detalles |
| Cuando se ha creado un usuario nuevo | El sistema debe | Permitir al usuario <Iniciar sesión> |  | Con las credenciales con las que se ha registrado anteriormente |
|  | El sistema debe | Permitir al usuario <Agregar> | Productos | Al carrito de compras a través de un botón |
| Cuando se ha iniciado sesión | El sistema debe | Permitir al usuario <Administrar> | Su Perfil | Con sus respectivos datos |
|  | El sistema debe | Permitir al usuario <Buscar> | Productos | Digitando su nombre |
| Cuando el usuario se le haya  olvidado su contraseña | El sistema debe | Permitir al usuario <Restablecer> | Contraseña |  |
| Cuando el usuario va a realizar un pago | El sistema debe | Permitir al usuario <Seleccionar> | El medio de pago | Entre PayU y PayPal |
| Cuando el usuario está registrando los datos de envío | El sistema debe | Permitir al usuario <Seleccionar> | El país, la región y la ciudad | Con un selector para cada uno |
| Cuando el usuario ingresa a la tienda | El sistema debe | Permitir <Visualizar> | Todos los productos |  |
|  | El sistema debe | Permitir al administrador  <Crear, Eliminar, Editar, Buscar> | Productos |  |
|  | El sistema debe | Permitir al administrador  <Crear, Eliminar, Editar,  Buscar> | Pedidos |  |
|  | El sistema debe | Permitir al administrador  <Crear, Eliminar, Editar, Buscar> | Ofertas |  |
|  | El sistema debe | Permitir al administrador <Crear, Eliminar, Editar  > | Publicidad | Que se muestra en la tienda |
|  | el sistema debe | Permitir al usuario <Agregar, Eliminar > | Productos | A la lista de favoritos |
| Cuando el usuario inicia sesión | El sistema debe | Permitir al usuario <Agregar> | Productos | Al carrito de compras |
|  | El sistema debe | Permitir al usuario <Visualizar> | Productos | Por categoría |

*Fuente: Elaboración Propia*

*Tabla 5 Requisito Funcional N° 1*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CrossLine Pereira | | | | | | | |
| CAPTURA Y DESCRIPCIÓN DE REQUERIMIENTOS | | | | | | | |
| PROYECTO: | | | | | | | |
| Desarrollar una Tienda Online para la empresa CrossLine de la ciudad de Pereira. | | | | | | | |
| Información del Requerimiento | | | | | | | |
| Requerimiento Nro. | 1 | **Versión** | | 1 | **Identificador** | | REQ-FUN-001 |
| Fecha de Creación | | 05/10/2022 | | | | | |
| Nombre del Requerimiento: | | | Inicio de sesión al usuario | | | | |
| Descripción: | | | | **Estado** | | **Fecha** | |
| Cuando se ha creado un usuario nuevo, el sistema debe permitirle iniciar sesión con las credenciales que se han registrado  anteriormente | | | | **Aprobado: X** | | 11/11/2022 | |
| **Rechazado** | |  | |
| **Modificado:** | |  | |
| **En Ejecución** | |  | |
| **Finalizado:** | |  | |
| Entradas | | | | | | | |
| · Email(varchar)  · Password(Varchar) | | | | | | | |
| Salidas | | | | | | | |
|  | | | | | | | |
| Tipos de Requerimiento: | **No**  **Funcional** **X**  **Funcional** | | | | | | |
| Responsable: | César Andrés Abadía Dávila | | | | | | |

*Fuente: Elaboración Propia*

## Conclusiones

El entrevistador debe documentarse e investigar la situación de la organización, analizando los documentos de la empresa disponible. Se debe intentar minimizar el número de entrevistados, considerando las entrevistas de cortesía. Analizar el perfil de los entrevistados. Definir el objetivo y el contenido de la entrevista. Planificar el lugar y la hora en la que se va a desarrollar la entrevista (es conveniente realizarla en un lugar confortable).

Algunos proponen enviar previamente el entrevistado un cuestionario y un pequeño documento de introducción al proyecto de desarrollo.

## Bibliografia

Herrera J., Lizka J. (2003). Ingeniería de requerimientos, ingeniería de software. <http://www.monografias.com/trabajos6/resof/resof.shtml>

Ventura, M. T. (2002). La ingeniería de requerimientos como factor clave para el éxito de los proyectos de desarrollo de software. <http://132.248.9.195/ppt2002/0307178/Index.html>