**Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa UAM-I**

**Análisis y Diseño de Sistemas de Computación**

**SISTEMA DE COMPRA PARA CINE**

**Especificaciones Suplementarias**

# IDENTIFICACIÓN

**DOCUMENTO:** Especificaciones Suplementarias

**FECHA EDICIÓN:** 07/01/2022

**FECHA ENTREGA:** 90/01/2022

**ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:** 09/01/2022

**VERSIÓN:** 1.0

**CANTIDAD DE PÁGINAS:** 11

**AUTOR:** Equipo Overlook

# REVISIÓN Y CIERRE DEL DOCUMENTO

# REGISTRO DE CAMBIOS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| FECHA | AUTOR | VERSION | REFERENCIA DE CAMBIO |
| 07 | **EQUIPO OVERLOOK** | **0.1** | **SE INICIA LA DOCUMENTACION DETALLADA APARTIR DE EJEMPLOS** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# REVISORES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NOMBRE | CARGO | FECHA |
| Orlando Muñoz Texzocotetla | **DOCENTE** | **10/01/2022** |

# Distribución

|  |  |
| --- | --- |
| Equipo de desarrollo | Equipo Overlook: - López Mendiola José Daniel  -Ramírez Álvarez Brenda Estela  -Rubio Lucas Ivan Omar  -Salazar Velasco Miguel Ángel  -Uribe Jalpa Victor |

**Tabla de contenido**

Contenido

[IDENTIFICACIÓN 2](#_Toc92645069)

[REVISIÓN Y CIERRE DEL DOCUMENTO 2](#_Toc92645070)

[REGISTRO DE CAMBIOS 2](#_Toc92645071)

[REVISORES 2](#_Toc92645072)

[Distribución 3](#_Toc92645073)

[1. INTRODUCCIÓN 5](#_Toc92645074)

[1.1. Objetivo. 5](#_Toc92645075)

[1.2. Glosario 5](#_Toc92645076)

[2. USABILIDAD 5](#_Toc92645077)

[2.1. Tiempo de Aprendizaje. 5](#_Toc92645078)

[2.2. Identificación del usuario. 5](#_Toc92645079)

[3. CONFIABILIDAD 5](#_Toc92645080)

[3.1. Tiempo de disponibilidad del sistema. 5](#_Toc92645081)

[3.2. Tiempo comprendido entre fallas. 5](#_Toc92645082)

[3.3. Tiempo fuera de Servicio. 6](#_Toc92645083)

[3.4. Tiempo de reinicio del sistema luego de una falla. 6](#_Toc92645084)

[3.5. Registro de eventos. 6](#_Toc92645085)

[4. PERFORMANCE. 6](#_Toc92645086)

[4.1. Tiempo de respuesta 6](#_Toc92645087)

[4.2. Cantidad de atención a usuarios. 6](#_Toc92645088)

[5. SOPORTABILIDAD O FACILIDAD DE MANTENIMIENTO 6](#_Toc92645089)

[5.1. Actualización transparente al usuario 6](#_Toc92645090)

[5.2. Estándares de Codificación. 6](#_Toc92645091)

[6. RESTRICCIONES DE DISEÑO. 6](#_Toc92645092)

[6.1. Estándares de Diseño. 6](#_Toc92645093)

[6.2. Estándares de Arquitectura 6](#_Toc92645094)

[6.3. Motor de Base de Datos 6](#_Toc92645095)

[6.4. Lenguaje de Programación 6](#_Toc92645096)

[7. REQUERIMIENTOS DE DOCUMENTACIÓN, AYUDA EN LÍNEA Y MANUALES, ASISTENCIATÉCNICA 6](#_Toc92645097)

[7.1. Manual de Usuario 6](#_Toc92645098)

[7.2. Ayuda en Línea 6](#_Toc92645099)

[7.3. Guías de Instalación y Configuración 6](#_Toc92645100)

[7.4. Apoyo técnico 6](#_Toc92645101)

[7.5. Plano de instalación eléctrica AS-BUILT 7](#_Toc92645102)

[8. COMPONENTES A COMPRAR 7](#_Toc92645103)

[9. INTERFACES 7](#_Toc92645104)

[9.1. Interfaz de Usuario 7](#_Toc92645105)

[9.2. Interfaz de Hardware 7](#_Toc92645106)

[9.3. Interfaz de Comunicación 7](#_Toc92645107)

[9.4. Interfaces de Software. 7](#_Toc92645108)

[10. REQUERIMIENTOS DE LICENCIAS. 7](#_Toc92645109)

[11. LEGALES, DERECHOS DE AUTOR Y OTRASNOTAS. 8](#_Toc92645110)

[12. ESTÁNDARES APLICABLES. 8](#_Toc92645111)

[13. PUESTA EN MARCHA. 8](#_Toc92645112)

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. Objetivo.

## 1.2. Glosario

# 2. USABILIDAD

## 2.1. Tiempo de Aprendizaje.

## 2.2. Identificación del usuario.

# 3. CONFIABILIDAD

## 3.1. Tiempo de disponibilidad del sistema.

## 3.2. Tiempo comprendido entre fallas.

## 3.3. Tiempo fuera de Servicio.

## 3.4. Tiempo de reinicio del sistema luego de una falla.

## 3.5. Registro de eventos.

# 4. PERFORMANCE.

## 4.1. Tiempo de respuesta

## 4.2. Cantidad de atención a usuarios.

# 5. SOPORTABILIDAD O FACILIDAD DE MANTENIMIENTO

## 5.1. Actualización transparente al usuario

## 5.2. Estándares de Codificación.

# 6. RESTRICCIONES DE DISEÑO.

## 6.1. Estándares de Diseño.

## 6.2. Estándares de Arquitectura

## 6.3. Motor de Base de Datos

## 6.4. Lenguaje de Programación

# 7. REQUERIMIENTOS DE DOCUMENTACIÓN, AYUDA EN LÍNEA Y MANUALES, ASISTENCIATÉCNICA

## 7.1. Manual de Usuario

## 7.2. Ayuda en Línea

## 7.3. Guías de Instalación y Configuración

## 7.4. Apoyo técnico

## 7.5. Plano de instalación eléctrica AS-BUILT

# 8. COMPONENTES A COMPRAR

# 9. INTERFACES

## 9.1. Interfaz de Usuario

## 9.2. Interfaz de Hardware

* El Sistema deberá capturar la información por los puertos Ethernet.
* El sistema deberá capturar la información de la aplicación de escritorio mediante la conexión de internet.
* El sistema deberá capturar la información de la aplicación móvil mediante la conexión wiffi.
* Los gastos de instalación deberán ser cubiertas por el contratista.
* Los gastos de la base de datos serán cubiertos por la empresa.

## 9.3. Interfaz de Comunicación

* Los usuarios debe tener conexión a internet para utilizar la aplicación de escritorio y la aplicación móvil.
* La comunicación con los equipos debe ser via RS-232, RS-485, modem o TCP/IP.
* Para el entorno de res: La aplicación deberá tener la capacidad de funcionar con las siguientes características:
  + Red WAn
    - ADSL de 128 MB
    - FrameRelay 128
  + Red LAN
    - Ethernet 10/100

## 9.4. Interfaces de Software.

Debe ser diseñado para ambiente Windows 64 bits en todas sus versiones

# 10. REQUERIMIENTOS DE LICENCIAS.

La empresa de desarrollo Overlook proveerá las licencias correspondientes para el desarrollo de la aplicación específicamente de los servidores.

# 11. LEGALES, DERECHOS DE AUTOR Y OTRASNOTAS.

Se debe tener en marcha las bases de datos antes de la puesta en marcha, se debe garantizar al menos un año del servicio de la base de datos.

Las pruebas de puesta en marcha de las aplicaciones se deberán realizar bajo la supervisión empresa Overlook, para ellos se harán pruebas y mediciones de buen funcionamiento de la aplicación a nivel de software y hardware.

# 12. ESTÁNDARES APLICABLES.

Para el desarrollo se emplearan metodologías agiles con el objetivo de centrarse en el producto a desarrollar evitando un proceso de desarrollo demasiado complejo que limiten las capacidades del equipo para llevar a cabo el proyecto.

Se utilizaran metodologías como UML para visualizar de manera gráfica el proyecto, así como tener planos sobre el funcionamiento y estructura de la aplicación, esto es útil para posibles modificaciones.

# 13. PUESTA EN MARCHA.

* La puesta en marcha se la debe hacer en el departamento de sistema de equipo Overlook, se realizara la puesta en marcha de la aplicación de escritorio, se realizar pruebas de funcionamiento de software.
* Pruebas de comunicación y funcionamiento de la aplicación de escritorio.
* Se realizara la puesta en marcha de la aplicación móvil posterior al éxito de la aplicación de escritorio, se realizaran sus respectivas pruebas de funcionamiento como de comunicación.
* Se monitoreara la aplicación constantemente para verificar su correcto funcionamiento.