
Especificación de requisitos de software

Proyecto: Hemp House Building
Revisión [99.99]

Contenido

FICHA DEL DOCUMENTO	3
CONTENIDO	4
1 INTRODUCCIÓN	5
1.1 PROPÓSITO	
1.2 ALCANCE	
1.3 PERSONAL INVOLUCRADO.....	
1.4 DEFINICIONES, ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS	
1.5 REFERENCIAS.....	
1.6 RESUMEN.....	
2 DESCRIPCIÓN GENERAL	7
2.1 PERSPECTIVA DEL PRODUCTO	
2.2 FUNCIONALIDAD DEL PRODUCTO	
2.3 CARACTERÍSTICAS DE LOS USUARIOS	
2.4 RESTRICCIONES.....	
2.5 SUPOSICIONES Y DEPENDENCIAS	
2.6 EVOLUCIÓN PREVISIBLE DEL SISTEMA	
3 REQUISITOS ESPECÍFICOS	9
3.1 REQUISITOS COMUNES DE LOS INTERFACES	
3.2 REQUISITOS FUNCIONALES	
3.3 REQUISITOS NO FUNCIONALES.....	

3.4 OTROS REQUISITOS	
4 ESTUDIO ECONÓMICO DEL PROYECTO	10
4.1 RECURSOS HUMANOS	
4.2 RECURSOS MATERIALES.....	
4.3 TEMPORALIZACIÓN	
4.4 PRESUPUESTO	
5 BIBLIOGRAFÍA.....	21
6 DIAGRAMA DE CLASES.....	21

1. Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos Software (ERS) para la aplicación web de la empresa Hemp House Building. 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

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales, no funcionales para el desarrollo de una web que permitirá gestionar distintos procesos. Esta web va dirigida a la empresa y futuros usuarios que vayan a utilizar la web.

1.2 Alcance

Esta especificación de requisitos está dirigida a la empresa de Hemp House Building que es la que encargo esta página web y para ayudarles a hacer una mejor gestión de esta, hacer futuras actualizaciones, añadir distintas herramientas y realizar diversas funciones de mantenimiento.

1.3 Personal involucrado

Tabla – Personal involucrado en el proyecto

Nombre	Ekaterina Adarchenko
Rol	Analista, diseñador y programador
Categoría profesional	Técnico en Desarrollo de Aplicaciones Web
Responsabilidades	Análisis de información, diseño y programación
Información de contacto	eadarchenko@gmail.com

1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Tabla – Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
ERS	Especificación de Requisitos Software
HHB	Hemp House Building
Cliente / Usuarios	Son todas las personas quienes hacen uso de los servicios que ofrece la empresa.
Administrador	Persona que controlará la web y podrá hacer modificaciones en ella.
Requisito	Es la descripción de los servicios y restricciones.
Funcionalidad	Descripción de lo que el software debe hacer.
Rendimiento	Indicación de la velocidad, disponibilidad, tiempos de respuesta, tiempos de recuperación, tiempos de determinadas funciones
BD	Base de datos

1.5 Referencias

Tabla 3 - Referencias

Referencia	Título	Ruta	Fecha
IEEE	Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos Software	ANSI/IEEE 83	1998

1.6 Resumen

Este documento está conformado de cinco secciones que son la Introducción, la Descripción General, los Requisitos Específicos, el Estudio económico del proyecto y la Bibliografía. En esta primera sección se procura proporcionar una visión general de lo que es el documento de especificación de requisitos.

En la segunda sección se da una descripción general del sistema a construir, para conocer sus funciones principales, los datos requeridos, y sus restricciones, entre otras cosas que afecten a su desarrollo.

En la tercera sección se especifican los requisitos de software (ERS) es una descripción completa del comportamiento del sistema que se va a desarrollar. Incluye un conjunto de casos de uso que describe todas las interacciones que tendrán los usuarios con el software. Los casos de uso también son conocidos como requisitos funcionales.

En la cuarta sección el estudio financiero determina de manera cuantitativa y monetaria el costo de la operación del proyecto y su aceleración, este permite evaluar la rentabilidad del proyecto de negocio y, por último, el conjunto organizado de referencias bibliográficas.

2. Descripción general

2.1. Perspectiva del producto

La aplicación desarrollada pretende dar información general sobre la empresa de construcción HHB, así como información más específica para cada tipo de usuario que esté interesado en la construcción con cáñamo. Se podrá acceder a la aplicación desde cualquier sistema operativo que tenga conexión a Internet utilizando un navegador web.

2.2. Funcionalidad del producto

En este apartado se verá lo que puede hacer cada rol de la página.

El invitado podrá:

- Ver todos los productos de la tienda, todos los artículos que haya en la web, hacer pedidos, comprar productos, mandar las peticiones para los servicios que ofrece la empresa.

El usuario podrá:

- Podrá hacer todo lo que realiza un invitado
- Poder ver sus pedidos

El administrador de la página podrá:

- Podrá añadir, editar y eliminar productos
- Podrá añadir, editar y eliminar artículos
- Podrá hacer todo lo que realiza un usuario
- Podrá ver todos los pedidos, podrá eliminarlos, editarlos y añadirlos

2.3. Características de los usuarios

Tabla – Rol Invitado

Rol	Invitado
Descripción	Este rol podrá los productos de la tienda, todos los artículos que hayan en la web, hacer pedidos, comprar productos, mandar las peticiones para los servicios que ofrece la empresa.

Tabla – Rol usuario

Rol	Usuario
Descripción	Podrá hacer todo lo que realiza un invitado y podrá ver sus pedidos.

Tabla – Rol administrador

Rol	Administrador
Descripción	Podrá añadir, editar y eliminar productos. Podrá añadir, editar y eliminar artículos. Podrá hacer todo lo que realiza un usuario. Podrá ver todos los pedidos, podrá eliminarlos, editarlos y añadirlos.

2.4. Restricciones

- Interfaz para ser usado por Internet.
- Interfaz pensada para ser usada en WEB y Sistema Operativo Android.
- Lenguajes y tecnologías en uso: MySQL, HTML, PHP, TYPESCRIPT, BOOTSTRAP, SCSS, LARAVEL, ANGULAR y JAVA.
- Los servidores deben ser capaces de atender consultas concurrentemente.

2.5. 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.

2.6. Evolución previsible del sistema

- Añadir idiomas a la web.
- En el panel de administración añadir análisis de ventas y de usuarios que hayan visitado la web.

3. Requisitos específicos

Aquí se van a presentar los requisitos necesarios para el proyecto.

Número de requisito	RF1		
Nombre de requisito	Registro de usuario		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción	Permite a los usuarios tener un perfil		
Rol	<input type="checkbox"/> Admin	<input checked="" type="checkbox"/> Estandar	<input checked="" type="checkbox"/> Creador

Número de requisito	RF2		
Nombre de requisito	Autenticación		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción	Permite a los usuarios iniciar una sesión		
Rol	<input checked="" type="checkbox"/> Admin	<input checked="" type="checkbox"/> Estandar	<input checked="" type="checkbox"/> Creador

Número de requisito	RF3		
Nombre de requisito	Crear, ver, modificar, eliminar		
Tipo	<input checked="" type="checkbox"/> Requisito	<input type="checkbox"/> Restricción	
Descripción	Permite a los usuarios iniciar una sesión		
Rol	<input checked="" type="checkbox"/> Admin	<input type="checkbox"/> Estandar	<input checked="" type="checkbox"/> Creador

3.1 Requisitos comunes de las interfaces

Casos de uso

En las siguientes figuras se puede observar los casos de uso. En la figura ...se puede ver los usos para los roles de invitado y usuario, y en la figura .. los casos de uso del rol de administrador.

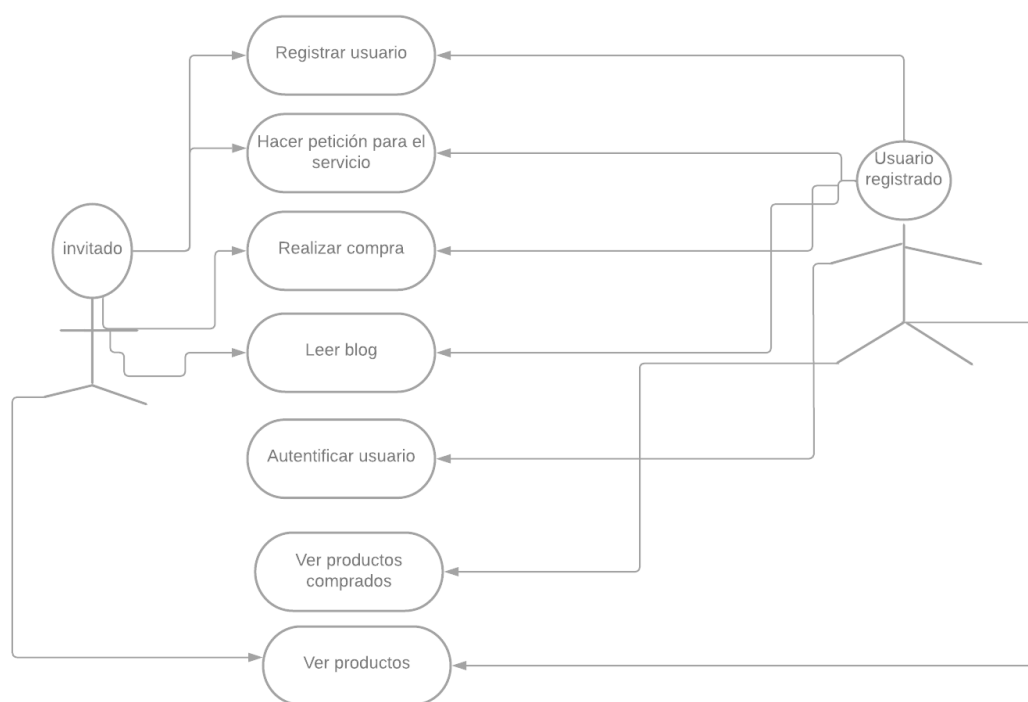


Figura – Casos de uso para el invitado y el usuario

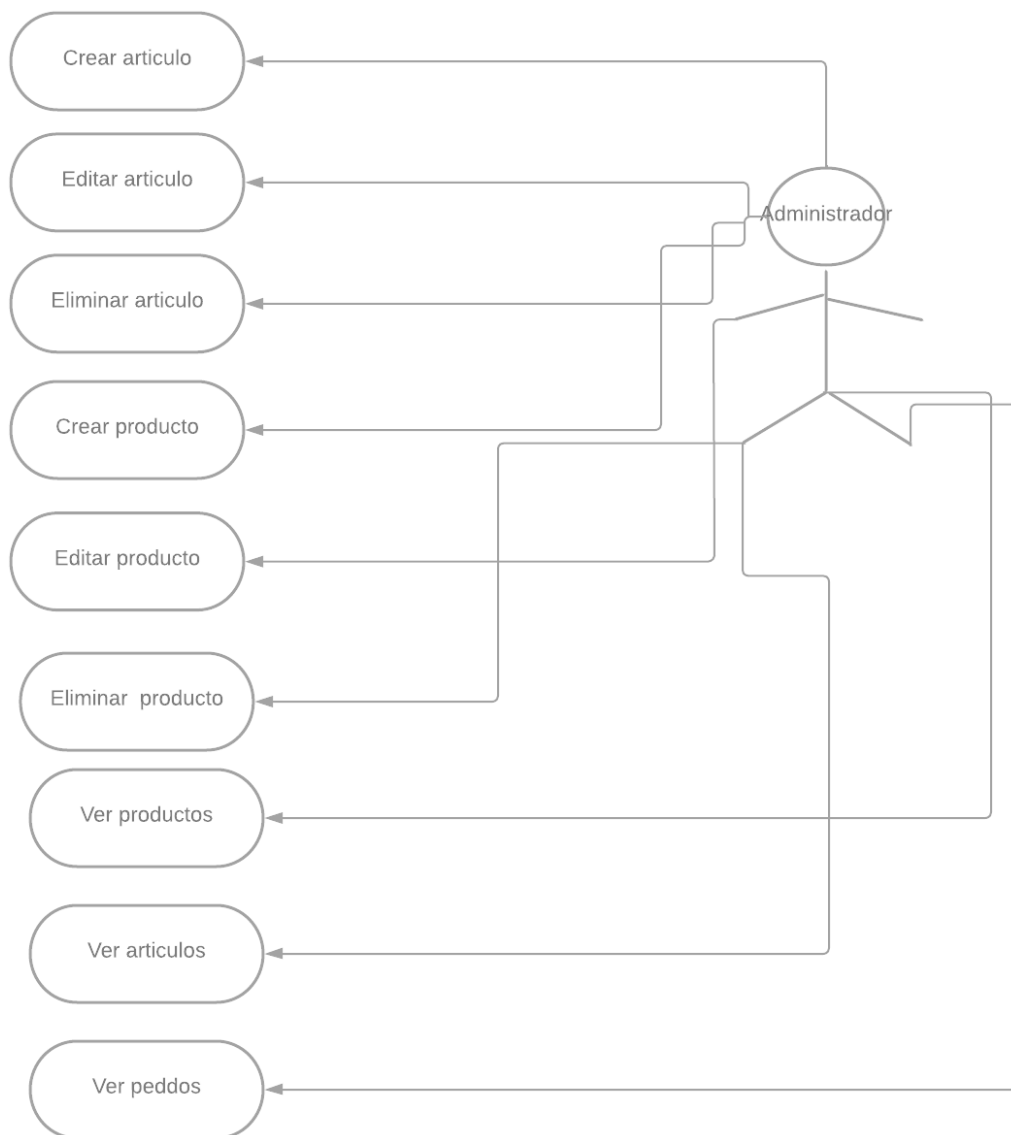


Figura – Casos de uso para administrador

Número de requisito	[Inserte aquí el texto]
Nombre de requisito	[Inserte aquí el texto]
Tipo	<input type="checkbox"/> Requisito <input type="checkbox"/> Restricción
Fuente del requisito	[Inserte aquí el texto]
Prioridad del requisito	<input type="checkbox"/> Alta/Esencial <input type="checkbox"/> Media/Deseado <input type="checkbox"/> Baja/ Opcional

Interfaces de usuario

En la siguiente figura podemos observar las vistas de la web:

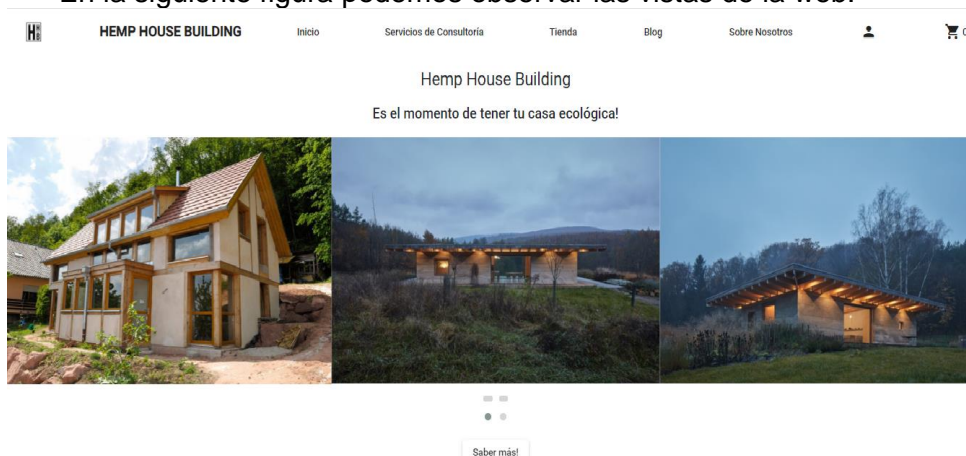


Figura -Home Page

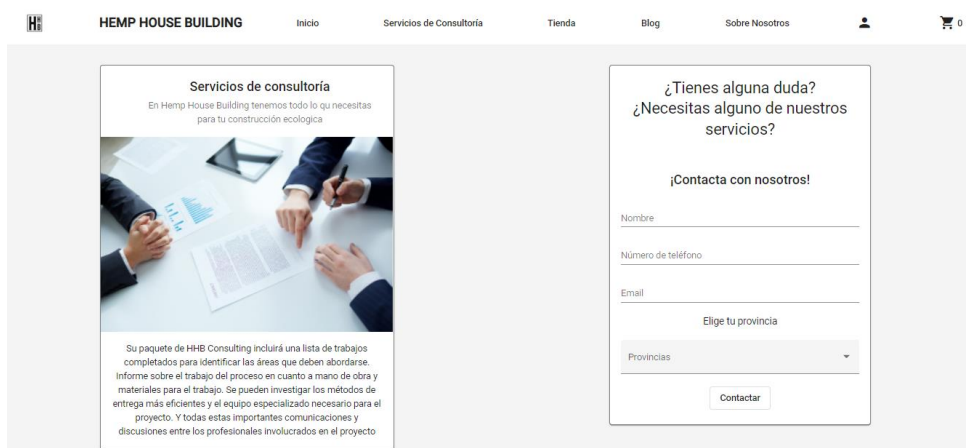


Figure – Serv Page

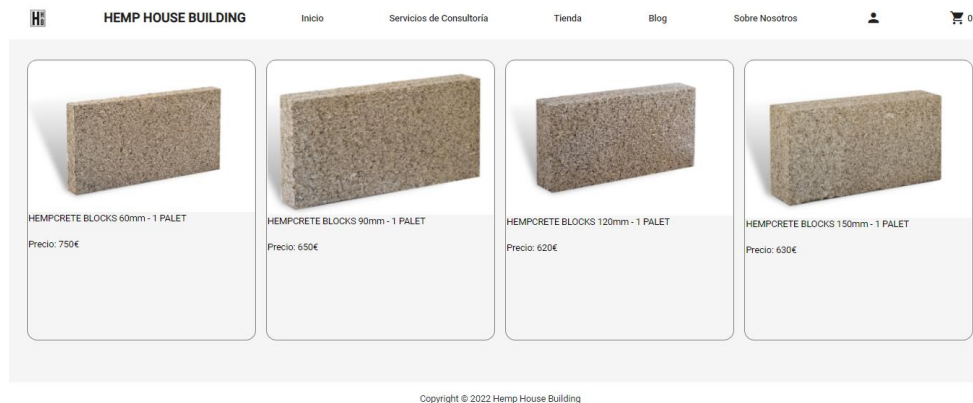


Figure – Shop Page



Figure – Blog Page

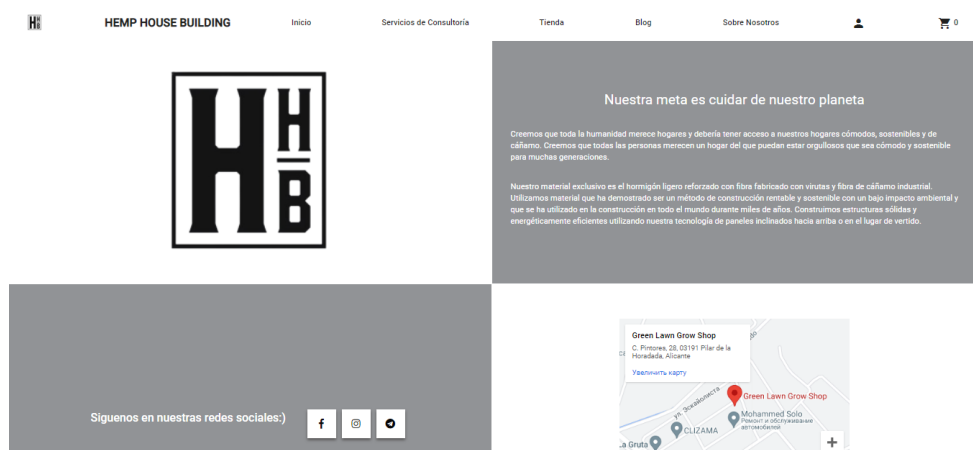


Figure – About Us

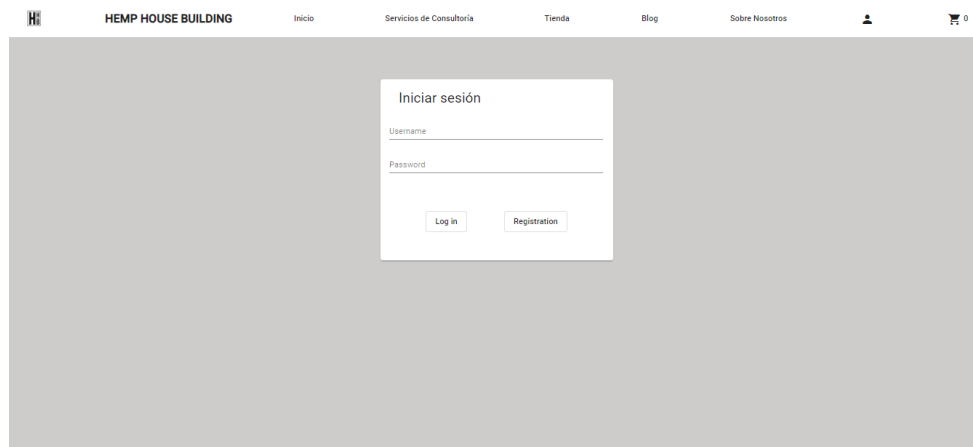


Figure – Login

HEMP HOUSE BUILDING Inicio Servicios de Consultoría Tienda Blog Sobre Nosotros

REGISTRATE

Name _____

Last Name _____

Email _____

Password _____

Register Login

Figure- Register page

Panel Administrador Productos Articulos

Bienvenido al panel del Administrador

Figure -Admin Panel

Panel Administrador Productos Articulos

Bienvenido al panel del Administrador

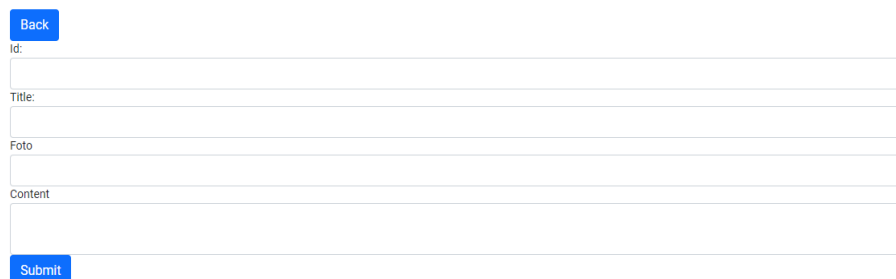
Article

Crear un nuevo artículo

ID	Title	Content	Action
1	elprimerarticulo	este es el primer articulo	
2	elarticulo	este ses un articulo	

Figure – Admin Article Page

Crear un nuevo artículo



The screenshot shows a web form titled 'Crear un nuevo artículo'. It features a blue 'Back' button at the top left. Below it are four input fields: 'Id:', 'Title:', 'Foto', and 'Content'. The 'Content' field is a larger text area. At the bottom left is a blue 'Submit' button.

Figure- Admin Article Add new

Interfaces de hardware

La interfaz se podrá utilizar mediante los comunes exploradores web. Para cargar debidamente los elementos visuales deberemos contar con una conexión a internet aproximadamente de 1mb/s, la web es utilizable con menos conexión pero afecta al rendimiento

Interfaces de software

Al estar comunicados con la web hacemos uso del protocolo HTTPS para en el envío de datos como los documentos HTML de nuestra web de forma segura. El DNS traduce los nombres de dominio a nuestra IP, al mismo tiempo que el protocolo SSH encripta un canal seguro para el intercambio de esta información. Además, este proyecto utiliza el modelo vista controlador, que se basa en una llamada a las vistas y una comunicación con la base de datos formada por llamadas SQL y respuestas en JSON.

Interfaces de comunicación

El sistema que uso para la comunicación entre en backend y el frontend es mandar una petición a la API y esta se conecta a la base de datos y obtiene los registros que he solicitado la web, yo recojo la respuesta que me devuelve que es un JSON y las muestro en las distintas ventanas en la web.

3.2.Requisitos funcionales

3.3.Requisitos no funcionales

Requisitos de rendimiento

Seguridad

Se hará uso de diferentes tecnologías para asegurar la web y su información: certificados SSL, autenticaciones OAuth2, HTTPS para encriptar el envío de paquetes por la red.

Fiabilidad

Se garantiza su funcionamiento siempre y cuando los servicios externos de los cuales depende la red social funcionen

Disponibilidad

La disponibilidad de la web debe ser continua al 100% para todos los usuarios, siempre y cuando no se esté realizando un mantenimiento.

Mantenibilidad

Las tareas de mantenimiento se realizarán en base a lo que pida la empresa.

Portabilidad

Con la red social se puede interactuar tanto con ordenadores o dispositivos móviles, y la aplicación se puede abrir mediante móviles.

Modelo de negocio

Descripción del modelo

La idea de negocio seleccionada para este proyecto ha sido la de ofrecer un servicio de creación, diseño, mantenimiento de una página web para la empresa Hemp House Building.

Tras finalizar con la creación y el diseño web, las tareas fundamentales a desarrollar serán todas aquellas relacionadas con el mantenimiento de dicha página web, es decir, corregir todo tipo de errores o fallos que puedan surgir, estar en continua innovación de la

plataforma añadiendo contenido, creando nuevas secciones o realizando cambios en el diseño web modernizándolo y haciéndolo más atractivo para el usuario.

Para poder llevar a cabo el mantenimiento de la página web de manera favorable y optima, entre la empresa HHB y yo se producirá un Feedback continuo, es decir, estaremos en contacto directo a través de correo electrónico para que de esta manera podamos resolver cualquier problema que pueda surgir.

Alternativas al modelo elegido

La alternativa que se planteó al inicio como idea de negocio principal era la de crear una plataforma donde, en este caso, HHB pudiese crear de una manera autónoma y personal la plataforma web donde plasmarían su negocio y a través del cual se pudiesen dar a conocer ofreciéndoles un servicio de asesoría y solución de problemas que pudiesen surgir tras la utilización de la plataforma web.

Esto se llevaría a cabo mediante el acuerdo de trabajar para la empresa unas horas determinadas mensuales en las cuáles pudiésemos reunirnos para solventar cualquier problema tanto en la creación de la página web como en los problemas que les pudiesen surgir durante todo el proceso.

Justificación del modelo elegido

Finalmente, la propuesta escogida de modelo de negocio fue la de diseñar, crear y posteriormente llevar el mantenimiento de dicha página web personalmente y ofrecérsela a la empresa para que de esta manera pudiesen beneficiarse de llevarla a cabo de una manera más eficiente ya que la empresa no dispone de conocimientos de programación y mantenimiento de plataformas webs. Así lo que se pretende es agilizar todo su contenido y poder solventar cualquier tipo de problema de forma rápida ya que el contacto y Feedback de la empresa conmigo se realizará en todo momento cuando la empresa lo requiera o cuando al realizar las pertinentes supervisiones de la página web pueda detectar cualquier anomalía en ella.

el pacto entre la empresa HHB y yo de una cuota fija al mes ya que el servicio se producirá de manera continuada en el tiempo. De esta manera tanto la empresa como yo podremos gestionar de una forma mucho más cómoda los recursos económicos de manera prolongada y fija anualmente.

4. Estudio económico del proyecto

4.1 Recursos humanos

En el desarrollo de la red social solo se ha visto involucrada una persona, un Técnico Superior de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma y Web.

Las horas estimadas realizadas por este desarrollador son 650 horas (no se tienen en cuentas las horas de investigación), estimando a 12€/h, el coste de los recursos humanos para este proyecto es de 7.800€.

4.2 Recursos materiales

4.3 Temporalización

En este apartado se va a mostrar la organización del proyecto. Este proyecto realizado por una persona se ha tardado aproximadamente 520 horas de trabajo.

Temporalización en horas	
Tiempo investigación	100
Tiempo documentación	50
Tiempo programación	350
Tiempo preparación exposición	20
Total	520

4.4. Presupuesto

En este apartado se puede ver el coste final del proyecto, su mantenimiento y una estimación

4.5 Desarrollo

En este apartado detallo los costes de sueldo empleados y otros gastos de explotación. El coste de desarrollo está compuesto del coste de los recursos humanos y de los recursos materiales

Mantenimiento

Al final la manera de obtener recursos económicos es a través del mantenimiento de la web ,lo cual será fijado de una cuota mensual pactada con la empresa HHB.

La cuota mensual sería de 80€ que al año son 960€ al año. Se ha llegado a este acuerdo con la empresa por las razones de que es importante tener un mantenimiento preventivo, mantenimiento correctivo y mantenimiento adaptativo/evolutivo para el buen funcionamiento de una página web.

5. Bibliografía

Angular Documentation. (s. f.). Recuperado de 4 junio de 2022, de <https://angular.io/docs2>

Bootstrap Documentation. (s. f.). Recuperado de 4 junio de 2022, de <https://getbootstrap.com/docs/4.5/getting-started/introduction/>

Documentation - Laravel - The PHP Framework For Web Artisans. (s. f.). Recuperado de 4 junio de 2022 , de <https://laravel.com/docs/7.x>

Documentation · TypeScript. (s. f.). Recuperado de 4 junio de 2022, de <https://www.typescriptlang.org/docs/home.html>

MariaDB SkySQL .Recuperado de 4 junio d 2022 ,de <https://mariadb.com/products/skysql/docs/>

XAMPP Recuperado de 4 junio d 2022, de <https://www.apachefriends.org/docs/>

6. DIAGRAMA DE CLASES

