|  |  |
| --- | --- |
| Descripción: Descripción: https://moodle.lab.dit.upm.es/moodle/pluginfile.php/4552/mod_resource/content/1/ditupm.gif | **Departamento de Ingeniería de Sistemas Telemáticos**  **Ingeniería de Sistemas y Servicios Telemáticos** |

DOCUMENTO DE VISIÓN

VD (Vision Document)

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del documento | Documento de visión |
| Nombre del fichero: | ISST-VD-020414.docx |
| Versión: | 1.0 |
| Fecha de entrega: | 02/04/2014 |
| Caso de estudio: | Gestión de tarjetas universitarias |
| Entrega: | 1 |

|  |  |
| --- | --- |
| Autores/as: | Enrique Ruiz García |
| Revisor/a: |  |

Resumen

|  |
| --- |
| Documento de visión que nos muestra las principales características y requisitos de nuestro proyecto |

Historia del documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Fecha | Descripción | Autor |
| 1.0 | 02/04/2014 | Primera versión | Enrique Ruiz |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

INDICE

1 INTRODUCCIÓN 2

1.1 Propósito del documento 2

1.2 Definiciones, acrónimos y abreviaturas 2

1.3 Alcance del proyecto 2

1.4 Materiales de referencia 2

1.5 Estructura del documento 2

2 Descripción general DEL SISTEMA 2

3 Descripción DE casos de uso 2

3.1 Caso de Uso X… 2

4 Especificación SUplementaria 3

4.1 Reglas de dominio 3

4.2 Requisitos no funcionales 3

4.3 Restricciones 3

# INTRODUCCIÓN

## Propósito del documento

El presente documento de visión nos ofrece una primera perspectiva del sistema que tenemos que desarrollar, sus requisitos básicos, características y restricciones.

## Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Universidad: Se entenderá de manera específica el tema de estudio y por tanto estaremos hablando en todo momento de la Universidad Politecnica de Madrid (UPM).

Usuario: Alumnos, profesores y demás trabajadores de la universidad.

Entidad bancaria: banco con un acuerdo de colaboración con la universidad y que obtiene como beneficio el uso dual de la tarjeta universitaria como tarjeta bancaria. En el caso que nos compete estaremos refiriéndonos al Banco Santander.

Empresa estampadora: empresa que se encarga de crear la tarjeta física con los datos proporcionados.

Gestor del sistema: será el administrador de usuarios del sistema otorgando a cada agente del mismo los derechos acordados así como de gestionar los cambios que se puedan dar en bases de datos u operativa en la obtención de la tarjeta universitaria.

Tarjeta universitaria: Tarjeta emitida por la universidad y que tiene como fin servir de identificación a los usuarios de la misma con el fin de utilizar servicios u obtener beneficios.

Product Owner: Persona encargada de establecer la unión entre Stakeholder y el Developers Team.

Developer Team: Equipo de personas que se encargará de desarrollar.

Scrum Master: Encargado de velar por el correcto funcionamiento de la técnica Scrum.

Stakeholder: Cliente externo del proyecto el cual deberá participar activamente en el desarrollo del mismo.

## Alcance del proyecto

Breve descripción del software que se está especificando en este documento, y su propósito, incluyendo objetivos, ventajas y metas. En caso de que exista un documento con esta descripción, incluir la correspondiente referencia en lugar de duplicar la información.

## Materiales de referencia

Cualquier otro documento, herramienta o referencia utilizados para elaborar este documento.

## Estructura del documento

Breve resumen de cómo se organizan los contenidos del documento, indicando las secciones que se han incluido y describiendo muy brevemente su contenido.

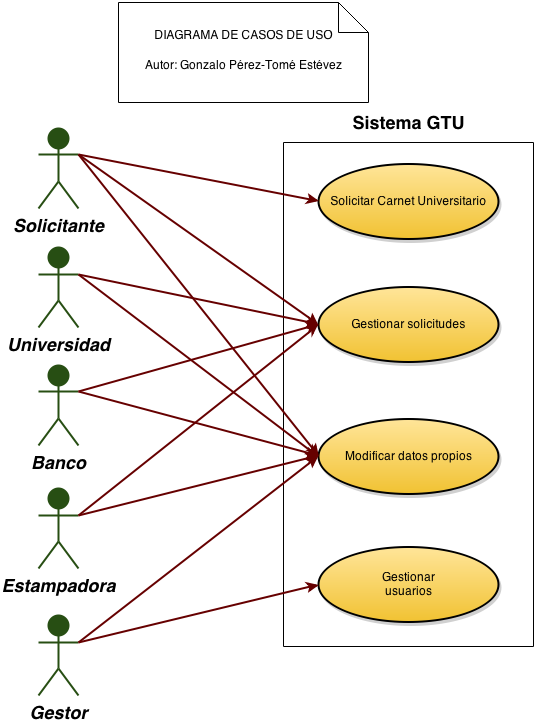
# Descripción general DEL SISTEMA

Breve descripción del caso de estudio que se quiere resolver y sus características más importantes, aportando una idea global de cómo se pretende desarrollar el sistema.

Se incluirá una relación de todos los stakeholders y las entidades con las que interactúa el sistema (actores), ya sean personas u otros sistemas, indicando las necesidades de todos los implicados.

# Descripción DE casos de uso

En nuestro caso de estudio hemos identificado cuatro casos de uso, que los podemos ver en el siguiente diagrama UML.



Ahora pasaremos a definir textualmente cada caso de uso de los que hemos identificado para nuestro sistema:

## Caso de Uso Solicitar Carnet Universitario

### Descripción

El caso de solicitar el carnet universitario consiste en que un solicitante (alumno, profesor, PAS, investigador) rellena un formulario con sus datos para que la universidad, el banco y la estampadora realicen los diferentes trámites para que el carnet le sea entregado al solicitante.

### Actores

Los actores involucrados son los solicitantes que acceden al sistema para realizar la solicitud de su carnet universitario.

### Escenario básico

Para que este caso pueda producirse el solicitante debe disponer de una conexión a internet y de un navegador web para tener acceso a la dirección en la cual se realizará la solicitud.

1.-El solicitante accede a la página de inicio donde le aparece un botón para realizar una solicitud en el cual hace clic.

2.-Aparece la página con el formulario del solicitante, con todos los campos que tiene que rellenar para realizar correctamente su solicitud.

3.-El solicitante rellena todos los campos y da en el botón de enviar el formulario.

4.-La solicitud se envía, se muestra un mensaje de que la solicitud fue realizada con éxito y se le entrega un identificador con el que podrá acceder para ver el estado de su solicitud.

### Escenarios alternativos

1.-El solicitante accede a la página de inicio donde le aparece un botón para realizar una solicitud en el cual realiza clic.

2.-Aparece la página con el formulario del solicitante, con todos los campos que tiene que rellenar para realizar correctamente su solicitud.

3.-El solicitante rellena todos los campos y se da cuenta de que se ha equivocado al rellenarlos y pulsa el botón de borrar formulario.

4.-Aparece el formulario vacío para volver a comenzar de nuevo a rellenarlo.

### Requisitos especiales

Los datos del usuario no se harán públicos y solo tendrán acceso a ellos los usuarios de la universidad, banco y estampadora, sin ser publicados en ningún sitio. Es importante que le llegue al usuario instantáneamente el mensaje de que su solicitud ha sido debidamente cumplimentada.

### Decisiones tecnológicas

Las tecnologías indispensables son la página xhtml con el formulario el cual envía los datos a la base de datos la cual utiliza tecnología JavaDB.

(Más información en Documento Selección de las Tecnologías)

## Caso de uso gestionar solicitudes

### Descripción

En el caso de uso de gestión de solicitudes interactúan con el sistema tanto solicitante como universidad, banco y estampadora, cada uno revisando los datos del anterior en la cadena y añadiendo los propios requeridos en cada caso.

### Actores

Los actores involucrados son solicitantes, universidad, banco y estampadora

### Escenario básico

Para que este caso pueda producirse el cada actor implicado debe disponer de una conexión a internet y de un navegador web para tener acceso a la dirección en la cual se gestionan las solicitudes. Se explica a continuación en el caso de universidad, banco o estampadora, ejemplificando en el banco. El usuario en el punto de gestionar solicitudes sólo interactúa haciendo un seguimiento del estado de la misma.

1.-El banco accede a la página de inicio donde le aparece un botón para introducir usuario y contraseña para entrar en el sistema.

2.-Aparece la vista con sus solicitudes pendientes y pincha en una de ellas.

3.-El banco comprueba todos los datos anteriores, los cuales no puede editar, y en de conformidad rellena los suyos propios.

4.-El banco, una vez finalizado, pulsa el botón de envío y la solicitud pasa a la estampadora.

5.-Aparece la vista de las solicitudes pendientes de revisar sin la anterior que ya se ha enviado.

### Escenarios alternativos

1.-El banco accede a la página de inicio donde le aparece un botón para introducir usuario y contraseña para entrar en el sistema.

2.-Aparece la vista con sus solicitudes pendientes y pincha en una de ellas.

3.-El banco comprueba todos los datos anteriores, los cuales no puede editar, y en de disconformidad rellena el campo de causas del rechazo de la solicitud.

4.-El banco, una vez finalizado, pulsa el botón de rechazar solicitud y esta queda como denegada.

5.-Aparece la vista de las solicitudes pendientes de revisar sin la anterior que ya se ha revisado.

### Requisitos especiales

Los datos del usuario no se harán públicos y solo tendrán acceso a ellos los usuarios de la universidad, banco y estampadora, sin ser publicados en ningún sitio. El estado debe cambiar instantáneamente tanto si es aceptada como rechazada para que el usuario pueda hacer un seguimiento de su solicitud.

### Decisiones tecnológicas

Las tecnologías indispensables son la página xhtml con el formulario el cual envía los datos a la base de datos la cual utiliza tecnología JavaDB.

(Más información en Documento Selección de las Tecnologías)

## Caso de Uso Modificar datos propios

### Descripción

El usuario ingresa al sistema y modifica su información personal, así mismo, puede modificar la información correspondiente a la universidad, banco o estampadora, según sea el caso.

### Actores

Universidad, banco, estampadora o gestor según sea el caso.

### Escenario básico

Para poder modificar los datos propios es necesario estar registrado en el sistema, y haber iniciado sesión en el mismo. Es necesario tener una conexión a internet y disponer de un navegador web para poder utilizar el sistema.

1.-El usuario accede a la página de inicio donde le aparece un botón para introducir usuario y contraseña para entrar en el sistema.

2.-Aparece la vista del perfil correspondiente al tipo de usuario (rol).

3.-El usuario le indica al sistema que desea cambiar su información personal y éste muestra una vista con los datos actuales.

4.-El usuario modifica solo la información que desee y envía dicha información al sistema presionando el botón de guardar cambios.

5.-El sistema despliega un mensaje para indicarle al usuario que los datos han sido modificados correctamente y lo lleva nuevamente a la vista correspondiente según su rol.

### Escenarios alternativos

1.-El usuario accede a la página de inicio donde le aparece un botón para introducir usuario y contraseña para entrar en el sistema.

2.-Aparece la vista del perfil correspondiente al tipo de usuario (rol).

3.-El usuario le indica al sistema que desea cambiar su información personal y éste muestra una vista con los datos actuales.

4.-El usuario modifica su información y borra accidentalmente alguno de los campos.

5.-El sistema despliega un mensaje de error indicando que no es posible realizar la modificación e indica al usuario el campo que debe rellenar.

### Requisitos especiales

Los datos del usuario no se harán públicos y solo tendrán acceso a ellos los usuarios de la universidad, banco y estampadora, sin ser publicados en ningún sitio. Los usuarios no se registran en el sistema, un administrador es el que agrega los usuarios, posteriormente cada usuario podrá realizar l modificación de su información personal.

### Decisiones tecnológicas

Las tecnologías indispensables son la página xhtml con el formulario el cual envía los datos a la base de datos la cual utiliza tecnología JavaDB.

(Más información en Documento Selección de las Tecnologías)

## Caso de Uso Gestionar Usuarios

### Descripción

En el caso de uso de gestión de usuarios únicamente interactúa el gestor con el sistema, ya que es el encargado de dar de alta a universidades, bancos y estampadoras que quieran ser partícipes en la aplicación

### Actores

El único actor involucrado es el gestor.

### Escenario básico

Para que este caso pueda producirse el gestor debe disponer de una conexión a internet y de un navegador web para tener acceso a la dirección en la cual se gestionan las altas en el sistema.

1.-El gestor accede a la página de inicio donde le aparece un botón para introducir usuario y contraseña para entrar en el sistema.

2.-Aparece la vista para poder dar de alta a un nuevo usuario.

3.-El gestor rellena los campos necesarios para dar de alta al nuevo usuario con los que le han sido proporcionados.

4.-El gestor, una vez finalizado, pulsa el botón de envío e inscribe al usuario en el sistema y en la base de datos de usuarios.

### Escenarios alternativos

1.-El gestor accede a la página de inicio donde le aparece un botón para introducir usuario y contraseña para entrar en el sistema.

2.-Aparece la vista para poder dar de alta a un nuevo usuario.

3.-El gestor rellena los campos necesarios para dar de alta al nuevo usuario con los que le han sido proporcionados.

4.-El gestor ve que hay datos incompletos o erróneos y cancela la inscripción sin guardarse ningún registro de ese usuario.

### Requisitos especiales

Los datos del usuario no se harán públicos y solo tendrán acceso a ellos los usuarios de la universidad, banco y estampadora, sin ser publicados en ningún sitio. Los usuarios no se registran en el sistema, sólo hacen la petición y obtienen un número de seguimiento.

### Decisiones tecnológicas

Las tecnologías indispensables son la página xhtml con el formulario el cual envía los datos a la base de datos la cual utiliza tecnología JavaDB.

(Más información en Documento Selección de las Tecnologías)

# Especificación SUplementaria

Recogerá las especificaciones de requisitos no recogidas en los casos de uso: reglas de domino, requisitos no funcionales y restricciones.

De forma similar a la descripción de los Casos de Uso, este apartado será la base para desarrollar historias de usuario convencionales o de tipo no funcional o exploratorio. Alternativamente, los requisitos no funcionales podrán recogerse en forma de condiciones asociadas a la definición de “hecho” adoptada por el equipo para los sprints de proyecto.

## Reglas de dominio

*Restricciones generales que afectan a toda la organización, campo de aplicación, ámbito legal, etc.: políticas de la organización, marco normativo, estándares industriales, etc.*

## Requisitos no funcionales

Se describirán todos los requisitos no funcionales. Se utilizará para ello alguna de las clasificaciones de requisitos no funcionales vistas en la asignatura.

## Restricciones

Descripción de las restricciones impuestas al sistema: de diseño (arquitectura, modelos, …), de implementación (tecnologías, lenguajes...), de interfaz (conexión con sistemas externos...), legales, etc.