Esquema de Requerimientos de Software (ERS) - [URBAN EMPORIUM]

1. Introducción

* Objetivo del Documento
  + Dar a conocer de manera más específica las funcionalidades de la página web
* Propósito del Proyecto
  + Crear una página web para la venta de zapatillas

2. Requerimientos Funcionales

2.1 Requerimientos del Usuario

* Los Usuarios pueden desde la página principal ingresar a las ofertas más recientes de la tienda
* Los usuarios en el apartado de zapatillas se encuentran con un filtro que les permite personalizar más su búsqueda
* Al seleccionar una zapatilla el usuario tiene a su disposición 4 imágenes de las zapatillas en distintas posiciones.
* El usuario puede desde la misma página de la zapatillas agregarlas a un carrito para compra directa

2.2 Requerimientos del Sistema

* El sistema debe ser compatible con los principales navegadores web (Chrome, Firefox, Safari, etc.)..
* El sistema debe tener una interfaz de administrador para gestionar productos, y pedidos.

3. Requerimientos No Funcionales

* El tiempo de carga de la página debe ser inferior a 3 segundos.
* La interfaz de usuario debe ser intuitiva y fácil de usar.
* El sistema debe contar con el protocolo de seguridad HTTP

4. Requerimientos de Datos

* El sistema debe almacenar la información de los productos/servicios (nombre, descripción, precio, etc.).

El sistema debe almacenar la información de los pedidos (productos seleccionados, datos de envío, estado del pedido, etc.).

5. Requerimientos de Interfaces

* Interfaz de Usuario: La página web debe tener una interfaz de usuario atractiva y fácil de usar.
* Interfaz de Administrador: Debe existir una interfaz de administrador para gestionar el sistema.
* Interfaz de Usuario:la pagina web debe permitir al usuario gestionar su pedido y ver el estado del mismo

6. Requerimientos de Pruebas

* Se deben realizar pruebas de rendimiento para garantizar la velocidad y eficiencia del sistema.
* Se deben realizar pruebas de seguridad para identificar y corregir posibles vulnerabilidades.
* Se deben realizar pruebas de usabilidad para evaluar la experiencia del usuario
* Wireframe del proyecto

Wireframe









