

# Universidad Veracruzana

Vision y Alcance Del Proyecto

Otaku culture



Gustavo Ávila Rojas  
Danna Luisa García Romero  
Alan Molohua Zepahua  
Guadalupe Cristina Reyes Lucas  
Jonathan Román Gómez



## Contenido

Introducción .....	4
Definiciones .....	4
Historial de revisiones .....	4
Capítulo 1: Requerimientos del negocio .....	4
1.1. Escenario .....	4
1.2. Oportunidad de negocio .....	4
1.3. Objetivos del negocio y criterios de éxito .....	4
1.4 Necesidades del cliente o del mercado .....	6
Capítulo 2: Visión de la solución .....	6
2.1. Declaración de la visión .....	6
2.2. Características principales .....	6
Capítulo 3: Alcance y limitaciones .....	7
3.1. Alcance de la versión inicial .....	7
3.2. Alcance de las versiones posteriores .....	7
Capítulo 4: Contexto del negocio .....	7

## Introducción

Se redactará e identificarán los aspectos correspondientes a la visión y alcance de este proyecto cuyo nombre es otaku culture, nos basaremos a conocimientos previos de experiencias educativas de administración de proyectos y pruebas de software en el cual se abarcarán a continuación.

## Definiciones

Angular: es un framework Javascript potente, muy adecuado para el desarrollo de aplicaciones frontend modernas, de complejidad media o elevada.

GitHub: es una forja para alojar proyectos utilizando el sistema de control de versiones Git. Se utiliza principalmente para la creación de código fuente de programas de ordenador.

## Historial de revisiones

Nombre	Fecha	Razon del cambio	Version
Guadalupe Cristina Reyes Lucas	5/10/2020	Redactar estructura inicial del documento	v1.1
Guadalupe Cristina Reyes Lucas	10/10/2020	Redaccion de los requerimientos del sistema	v1.2
Guadalupe Cristina Reyes Lucas	13/10/2020	Redaccion de estructura final del documento	v1.3

## Capítulo 1: Requerimientos del negocio

Los requerimientos del negocio proporcionan la base y la referencia de la necesidad que se pretende satisfacer a los usuarios.

### 1.1. Escenario

Otaku culture está destinado para ofrecer un gamma de información a los usuarios acerca de esta comunidad por medio de la página principal, que animes son más vistos

### 1.2. Oportunidad de negocio

El proyecto mejorara la accesibilidad de datos, mostrando una mayor perspectiva y alcance de información, además de una interfaz sencilla y practica para su uso.

### 1.3. Objetivos del negocio y criterios de éxito

Ayudar al usuario mejorando la accesibilidad de una herramienta informativa. Mediante una página principal intuitiva con estadística de acuerdo a la información requerida de la base de datos. El valor obtenido del proyecto se verá reflejado por el uso cada vez mayor de nuevos usuarios y la aceptación de los mismos

## 1.4 Necesidades del cliente o del mercado

Otaku-culture satisface la necesidad de proporcionarle información deseada al usuario final. Con información acerca de tanto del anime como las personas involucradas (otaku)

Principalmente el sistema deberá cumplir los siguientes requisitos:

- El usuario podrá crear su cuenta
- Podrá acceder desde cualquier navegador web
- El usuario podrá consultar información detallada sobre la comunidad otaku
- El usuario podrá consultar estadísticas
- Deberá mostrar fácilmente la información más relevante a los usuarios y de forma detallada si él lo desea.

## Capítulo 2: Visión de la solución

### 2.1. Declaración de la visión

Otaku culture es un facilitador de información para visualizar estadísticas sobre temas otaku. Para dar poder conocer el número de reproducciones que tuvo algún anime durante cierto tiempo, entre otros.

### 2.2. Características principales

Requerimientos funcionales:

- Se podrá acceder al sistema desde algún navegador.
- Utilizar la base de datos para recopilar la información.
- La información se mostrará en gráficas.
- El usuario tendrá la capacidad de consultar sus playlist.
- El administrador tendrá acceso a una vista con mayor información que la de un usuario final.
- El usuario tendrá la posibilidad de crear una cuenta.
- El usuario tendrá la posibilidad de ver las acciones que ha realizado frecuentemente desde su home del sistema.

El administrador podrá visualizar datos estadísticos mas específicos por cada tema

- musical.

Deberá permitir navegar por las diferentes secciones de interés a los usuarios.  
Deberá mostrar fácilmente la información mas relevante a los usuarios y de forma detallada si él lo desea.

- El usuario tendrá la opción de ver la información de los temas de anime agrupados en tablas o gráficas.

El usuario no tendrá acceso a la aplicación sin tener una cuenta.

Requerimientos no funcionales:

- Presentará una interfaz sencilla y atractiva para el fácil manejo de los usuarios.
- El tiempo de carga de la información no deberá superar los 30 segundos.
- El proyecto será administrado en git.
- Utilizar kanbas automatizados para la administración del repositorio.
- Cada pull request deberá ser autorizado por el líder del proyecto.
- Branch protegidos.
- Funcionar en todos los navegadores web

## Capítulo 3: Alcance y limitaciones

### 3.1. *Alcance de la versión inicial*

Se ha establecido que la pagina sea lo suficientemente llamativa y captar el interés del público en general por medio de nuestras herramientas de búsqueda,

### 3.2. *Alcance de las versiones posteriores*

Durante los lanzamientos posteriores se concluirá con la funcionalidad total del proyecto. Poniendo en práctica los conocimientos adquiridos durante todo el semestre que incluirá lo siguiente:

- Utilizar la base de datos obtenida durante la versión inicial.
- El sistema se volverá más robusto.

## Capítulo 4: Contexto del negocio

### 4.1. Per I de los involucrados

Las partes involucradas son personas que participan activamente en un proyecto, que influyen en el resultado del proyecto. Los per les de las partes involucradas son:

Involucrado	Intereses principales	Limitaciones
Gustavo Ávila Rojas	Administra y supervisa el desarrollo del proyecto	Modelo git branching e integración continua
Danna Luisa García Romero	Realizar documentación y especificación de los documentos de desarrollo del proyecto	Apegarse a las plantillas otorgadas por el profesor
Alan Molohua Zepahua	Realizar documentación y especificación de los documentos para desarrollo del proyecto	Apegarse a las plantillas otorgadas por el profesor
Guadalupe Cristina Reyes Lucas	Realizar documentación y especificación de los documentos para desarrollo del proyecto	Apegarse a las plantillas otorgadas por el profesor
Jonathan Roman Gomez	Realizar documentación y especificación de los documentos para desarrollo del proyecto	Apegarse a las platillas otorgadas por el profesor



## 4.2. Prioridades del proyecto

Prioridad	Objetivo	Rango de tiempo permitido
Definir el Equipo de trabajo	constituir el equipo de un máximo de 6 integrantes	hasta el 02/10/2020.
Planificación	Definir los objetivos del proyecto	02/10/2020 05/10/2020.
Documentación	La documentación debe ser clara y concisa	02/10/2020 - 09/10/2020.
Desarrollo	El desarrollo cumpla con los objetivos de la primera version	02/10/2020 - 13/10/2020.
Pruebas	El sistema cumpla con los requerimientos establecidos de la primera version	02/10/2020 - 13/10/2020.
Entregas	Entregar la 1 version el dia 13/10/20200	02/10/2020 - 13/10/2020.