




## Ficha Técnica del aplicativo web

PRODUCTO			
CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO			
Nombre del Producto	Kyukeisho	Línea de Producción	Servicios básicos de una tienda de videojuegos.
Versiones Anteriores	1.0	Versión Actual	1.0
Módulo	Prototipo funcional		
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO			
Descripción General del Producto	Aplicativo web diseñado para solucionar los problemas de comunicación de una tienda de videojuegos.		
Objetivo	Diseñar un aplicativo web para solucionar los problemas de comunicación, y manejo de servicios o productos en la tienda de videojuegos del barrio Diana Turbay.		
REQUERIMIENTOS DEL PRODUCTO			
Requisitos del Sistema (Servidor)			
Descripción	Hosting y dominio: Espacio total 4 GB, 10 Cuentas de correo, 150 Envío de correos x Hr, Transferencia Mensual ilimitada, 2 Cuentas FTP, 2 Bases de datos MySQL, 2 Parking, 2 Subdominios, 1/150 Densidad de Clientes por núcleo, Cpanel (en Español), Backup diario - semanal - mensual ,Cpanel con Softaculous CreaSite y Mail Filter		
Requisitos del Sistema (Cliente/Administrador)			
Hardware	Monitor 22 pulgada, Teclado, Mouse, Procesador: Intel(R) Core(TM) i3 6006U 2.0 GHz, Memoria RAM: 4 GB, Tipo de sistema operativo de 64 bits, procesador x64.		
Software	Sistema operativo Windows pro for workstation. Navegador Chrome		
Requisitos del Sistema (cliente)			
Hardware	Monitor 22 pulgada, Teclado, Mouse, Procesador: Intel(R) Core(TM) i3 6006U 2.0 GHz, Memoria RAM: 4 GB, Tipo de sistema operativo de 64 bits, procesador x64.		
Software	Sistema operativo Windows 7,8,10. Navegador Chrome		
REQUERIMIENTOS			
Requerimientos Funcionales Generales	CRUD de usuarios. CRUD de productos. CRUD de alquiler. CRUD de juegos. Reportes. Inicio de sesión. Restablecimiento de contraseña. Registrar productos. Visualizar inventario de productos. Cierre de sesión.		
Requerimientos Adicionales	Interfaz amigable. Seguridad de los datos.		

	<b>Ficha Técnica del aplicativo web</b>
<b>Requisitos Legales Aplicables</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Responsabilidad desarrolladores (Mantenimiento Por Contrato)</li> <li>2. Responsabilidad empresa (Informar Errores Según Contrato)</li> <li>3. El aplicativo no puede ser manipulado de manera interna por terceros. (Codificación)</li> <li>4. El aplicativo requiere un contrato para su debido uso.</li> <li>5. El aplicativo no puede ser distribuido sin el debido permiso y contrato de los desarrolladores.</li> </ol>
<b>Cientes del producto</b>	Ana Piñeros.

Elaboró		Aprobó		Validó	
Fecha 02/03/2020	Andrés Olaya	Fecha 02/03/2020	Anderson Quirós	Fecha 02/03/2020	Vladimir Buitrago.