

---

## **Especificación de requisitos de software**

**Proyecto: Sitio de subasta**

## Ficha del documento

Fecha	Revisión	Autor	Verificado dep. Calidad.
22/09/18	1	Roberto Alfonso	
22/10/18	2	Roberto Alfonso	
22/11/10	3	Roberto Alfonso	

## Contenido

<a href="#"><u>FICHA DEL DOCUMENTO</u></a>	3
<a href="#"><u>CONTENIDO</u></a>	4
<a href="#"><u>1 INTRODUCCIÓN</u></a>	6
<a href="#"><u>1.1 Propósito</u></a>	6
<a href="#"><u>1.2 Alcance</u></a>	6
<a href="#"><u>1.3 Personal involucrado</u></a>	6
<a href="#"><u>1.4 Definiciones, acrónimos y abreviaturas</u></a>	7
<a href="#"><u>1.5 Referencias</u></a>	7
<a href="#"><u>1.6 Resumen</u></a>	7
<a href="#"><u>2 DESCRIPCIÓN GENERAL</u></a>	7
<a href="#"><u>2.1 Perspectiva del producto</u></a>	7
<a href="#"><u>2.3 Características de los usuarios</u></a>	8
<a href="#"><u>2.4 Restricciones</u></a>	9
<a href="#"><u>3 REQUISITOS ESPECÍFICOS</u></a>	9
<a href="#"><u>3.2 Product Backlog</u></a>	17
<a href="#"><u>3.2.1 Product Backlog</u></a>	17
<a href="#"><u>3.3 Sprints</u></a>	19
<a href="#"><u>3.3.1 Sprint 1</u></a>	19
<a href="#"><u>3.3.2 Spint 2</u></a>	20

# 1 Introducción

Este documento es una Especificación de Requisitos de Software (ERS) para el Sistema de Información para la gestión de procesos y control de un sitio de subastas. Esta especificación se ha estructurado basándose en las directrices dadas por el estándar *IEEE Práctica Recomendada para Especificaciones de Requisitos de Software ANSI/IEEE 830, 1998*.

## 1.1 Propósito

El presente documento tiene como propósito definir las especificaciones funcionales para el desarrollo de un sistema de información web que permitirá al usuario (*martillero*, ver [Definiciones, acrónimos y abreviaturas definiciones](#)) coordinar *subastas* entre varios *pujadores* a partir de *lotes* entregados por *consignatarios*.

## 1.2 Alcance

Esta especificación está dirigida al usuario principal del sistema y contendrá los requerimientos analizados y acordados con el usuario como así información técnica sobre el proceso de desarrollo en sí.

El sistema permitirá al usuario *martillero* crear subastas donde podrá poner en venta lotes consignados por usuarios *consignatarios* que hayan sido aceptado y dados de alta por el usuario *martillero*. En las subastas los usuarios *pujadores* podrán pujar por dichos lotes, siendo el dueño de la última puja el ganador del lote.

El solo hecho de utilizar el sistema debería ser suficiente para darle credibilidad a la subasta al no existir información oculta que permita al *martillero* influir en la subasta ya sea no vendiendo un lote por debajo de un precio esperado por el *consignatario* ni tampoco podrá comunicarse con *pujadores* durante la contienda.

## 1.3 Limitaciones

- a) El programa no permitirá a los usuarios *consignatarios* crear sus lotes directamente ya que el usuario *martillero* debe verificar las condiciones y tasarlos antes de ponerlos en subasta.
- b) Tampoco permitirá a los *consignatarios* o *pujadores* comunicarse entre ellos, se podrán únicamente comunicar con el *martillero* a través del formulario de contacto.
- c) La comunicación será a través de e-mail enviado desde el formulario de contacto hacia el *martillero*.
- d) No permitirá al *consignatario* influir en el precio del lote, el *martillero* decide el precio base al cual se venderá.
- e) Es posible volver a colocar un artículo en un lote si éste queda vacante con una nueva base.
- f) No soportará precio de reserva por debajo del cual el lote no se vende.

## 1.4 Personal involucrado

<b>Nombre</b>	Roberto Carlos Alfonso
<b>Rol</b>	Scrum Master, desarrollador
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Planeamiento, división de tareas, desarrollo
<b>Información de contacto</b>	roberto.carlos.alfonso@gmail.com

<b>Nombre</b>	Natalia Alvarez
<b>Rol</b>	Desarrolladora / Colaboradora
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollo
<b>Información de contacto</b>	natalia.humanista@gmail.com

<b>Nombre</b>	Celeste Ahumada
<b>Rol</b>	Desarrolladora / Colaboradora
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollo
<b>Información de contacto</b>	ahumadamariaceleste@gmail.com

<b>Nombre</b>	Ingrid Alcocer
<b>Rol</b>	Desarrolladora / Colaboradora
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollo
<b>Información de contacto</b>	ingrid.alcocer8@gmail.com

<b>Nombre</b>	Brian Almada
<b>Rol</b>	Desarrollador / Colaborador
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollo
<b>Información de contacto</b>	brianalexisalmada84@gmail.com

<b>Nombre</b>	Rocio Ester Cappellano Díaz
<b>Rol</b>	Desarrolladora / Colaboradora
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollo
<b>Información de contacto</b>	cappellanorocio500@gmail.com

<b>Nombre</b>	Claudia Bottero
<b>Rol</b>	Desarrolladora / Colaboradora
<b>Categoría Profesional</b>	
<b>Responsabilidad</b>	Desarrollo
<b>Información de contacto</b>	clotibottero@yahoo.com.ar

## 1.5 Definiciones, acrónimos y abreviaturas

Nombre	Descripción
ERS	Especificación de Requisitos de Software
RF	Requerimiento Funcional
RNF	Requerimiento No Funcional
Subasta	El proceso por el cual el martillero vende un lote de un consignatario a un pujador
Artículo	Producto cuyo dueño, el consignatario, pretende vender en una subasta con una valuación otorgada por el martillero
Lote	Artículo puesto a la venta en una subasta con un precio base
Martillero	Persona que utilizará el sistema para gestionar las subastas, aceptar consignaciones y cobrar a los pujadores que ganen un lote
Consignatario	Dueño de un artículo a ser vendido en la subasta y que utilizará el sistema para ver el resultado y cobrar el dinero
Oferta	Acción por parte de un pujador para subir el precio del lote confirmando su intención de obtenerlo

## 1.6 Referencias

Título del Documento	Referencia
Standard IEEE 830 - 1998	IEEE

## 1.7 Resumen

Este documento consta de 3 (tres) secciones. Esta sección es la Introducción y proporciona una visión general de la ERS. En la sección 2 se da una descripción general del sistema, con el fin de conocer la perspectiva del producto, las características de los usuarios, restricciones, supuestos y dependencias que afectan al desarrollo, sin entrar en excesivos detalles. En la sección 3 se definen los requisitos específicos que debe satisfacer el sistema, detalle de historias de usuarios (US) y de los diferentes Sprint.

## 2 Descripción general

### 2.1 Perspectiva del producto

*El sistema será un producto diseñado para trabajar en entornos web. Contendrá autenticación de pujadores, posibilidad de crear nuevos pujadores, dar de alta consignatarios, coordinar subastas y aceptar la puja ganadora.*

### 2.2 Características de los usuarios

<b>Tipo de usuario</b>	Martillero
<b>Formación</b>	Manejo de herramientas informáticas
<b>Actividades</b>	Control y manejo del sistema en general, alta y baja de lotes, alta y baja de consignatarios, creación de subastas, etc.

<b>Tipo de usuario</b>	Pujador
<b>Formación</b>	Manejo de entornos web
<b>Actividades</b>	Revisar el catálogo, seleccionar lotes como favoritos, pujar por lotes, revisar compras, etc.

<b>Tipo de usuario</b>	Consignatario
<b>Formación</b>	Manejo de entornos web
<b>Actividades</b>	Revisar descripción de lotes, proponer lotes, revisar ventas y saldos, etc.

### 2.3 Restricciones

- Interfaz para ser usada con internet.
- Lenguajes y tecnologías en uso en el front-end: HTML, CSS, JavaScript y Bootstrap.
- Back-end creado utilizando Python y FastAPI (considerada la mejor alternativa para desarrollar el sistema en tan poco tiempo).
- El sistema se diseñará según un modelo cliente/servidor.
- El sistema deberá tener un diseño e implementación sencillos, independiente de la plataforma o del lenguaje de programación.
- No se contemplan operaciones paralelas por fuera de las descritas en el sistema.

## 3 Requisitos específicos

### Product Backlog

- [#US01](#): Como usuario nuevo cuando quiero usar el sitio entonces tengo que registrarme con correo electrónico y contraseña
- [#US02](#): Como usuario existente cuando quiero usar el sitio entonces tengo que loguearme con correo electrónico y contraseña
- [#US03](#): Como usuario si me olvidé mi contraseña entonces puedo pedirle al sistema que me envíe un vínculo a mi cuenta de correo para generar una clave nueva.
- [#US04](#): Como visitante quiero tener visible el catálogo de subastas para elegir los productos por los que podría pujar
- [#US05](#): Como usuario una vez que ingreso al sitio quiero tener visible el menú de navegación del sitio
- [#US06](#): Como usuario Martillero quiero poder acceder como administrador para editar los contenidos
- [#US07](#): Como visitante cuando quiero contactar al dueño del sitio entonces tengo que utilizar el formulario de contacto.
- [#US08](#): Como consignatario o pujador cuando quiero contactar al dueño del sitio entonces tengo que utilizar el formulario de contacto.
- [#US09](#): Como consignatario o pujador cuando quiero editar mi información personal entonces tengo que hacerlo desde mi perfil.
- [#US10](#): Como consignatario cuando quiero ver el estado de mis lotes entonces tengo que ir a la página de lotes propios.
- [#US11](#): Como pujador cuando quiero ver mis compras entonces tengo que ir a la página de compras realizadas.
- [#US12](#): Como martillero cuando quiero agregar un consignatario nuevo entonces tengo que ir a la página de creación de consignatarios.
- [#US13](#): Como martillero cuando quiero agregar un lote para subastar entonces tengo que ir a la página de creación de lotes.
- [#US14](#): Como martillero cuando quiero abrir una subasta entonces tengo que ir a la página de subastas.
- [#US15](#): Como martillero cuando quiero subastar un lote entonces tengo que ir a la página de subastas y subastar el lote.
- [#US16](#): Como visitante quiero conocer más sobre el sitio.
- [#US17](#): Como usuario quiero saber cómo funciona la página para poder utilizarla.
- [#US18](#): Como martillero cuando un consignatario quiere vender algo debo darlo de alta en mi sistema.
- [#US19](#): Como martillero cuando estoy en una subasta y un pujador ganó un lote quiero pasar al siguiente lote.
- [#US20](#): Como usuario pujador cuando veo un lote que me interesa puedo presionar botones de puja para intentar ganar el lote.





## Sprints.

<b>N° de sprint</b>	0
<b>Sprint Backlog</b>	
<b>Responsabilidades</b>	Delinear trabajo del grupo, historias de usuario iniciales, tareas a partir de dichas historias
<b>Calendario</b>	Inicio = 17/09/2022 - Cierre = 03/10/2022
<b>Inconvenientes:</b> Varios integrantes del grupo no estuvieron disponible durante la mayor parte del sprint por lo que no fue posible asignarles tareas ni pudieron tomar tareas para trabajar.	

<b>N° de sprint</b>	1
<b>Sprint Backlog</b>	#US01, #US02, #US03, #US04, #US05, #US06, #US07, #US08, #US09, #US10, #US11, #US12, #US13, #US14, #US15, #US16, #US17, #US18, #US19, #US20
<b>Responsabilidades</b>	Crear maquetación del sitio completo, estilizar
<b>Calendario</b>	Inicio = 03/10/2022 - Cierre = 17/10/2022
<b>Inconvenientes:</b> Miembros ausentes, cambios de objetivos sobre la marcha, poco tiempo para probar el sitio	

<b>N° de sprint</b>	2
<b>Sprint Backlog</b>	-
<b>Responsabilidades</b>	Creación de consultas SQL, CRUD, sitio de la empresa, poner al sitio de subasta online, documentación
<b>Calendario</b>	Inicio = 17/10/2022 - Cierre = 14/11/2022
<b>Inconvenientes:</b> Miembros ausentes, burnout de miembros, consignas no del todo claras	