



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



JoinMe!
Supplementary Specification¹
Version 1.0

José Antonio López Sebío
Pablo Paz Varela
Grupo ER-12-03

Revision History

Date	Version	Description	Author
05/03/2015	1.0	Versión inicial	ER-12-03

¹Plantilla L^AT_EX creada por Eduardo Mosqueira Rey basada en el original de Rational Software Corp.

Índice

1. Introducción	2
1.1. Propósito	2
1.2. Alcance	2
1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas	2
1.4. Referencias	2
1.5. Resumen	2
2. Funcionalidad	3
2.1. Autenticación de los usuarios	3
2.2. Registro y gestión de errores	3
2.3. Seguridad	3
3. Usabilidad	3
3.1. Facilidad de Uso	3
3.2. Internacionalización	3
4. Fiabilidad	3
4.1. Disponibilidad	3
5. Rendimiento	3
5.1. Capacidad	4
5.2. Tiempo de respuesta	4
6. Soporte	4
6.1. Mantenibilidad	4
6.2. Software necesario	4
7. Restricciones de diseño	4
7.1. Medios de pago	4
8. Documentación de usuario online y sistema de ayuda	4
9. Licencias	5
10. Advertencias legales, derechos de autor y otros	5
11. Estándares aplicables	5

1. Introducción

1.1. Propósito

La finalidad de este documento es definir los requisitos no funcionales para la red social **Join Me!**. Recopilaremos en este documento todos aquellos requisitos que no capturamos en el modelo de casos de uso.

1.2. Alcance

Este documento detalla la especificación suplementaria para JoinMe!, una red social. Desarrollaremos una aplicación web sencilla, fácil de utilizar, pero con todas las funcionalidades relevantes de la competencia y algunas novedosas.

Esta especificación recoge los requisitos no funcionales, incluyendo aspectos como usabilidad, fiabilidad, rendimiento, soporte, restricciones de diseño y otras necesidades del sistema. También se recogen en este documento aquellos requisitos funcionales que son comunes a varios casos de uso.

1.3. Definiciones, Acrónimos y Abreviaturas

Ver el Glosario.

1.4. Referencias

Este documento hace referencia a:

1. Visión de JoinMe!, v1.0, 2015, ER-12-03
2. Glosario de JoinMe!, v1.0, 2015, ER-12-03

1.5. Resumen

Este documento se organiza en diferentes secciones, clasificando los requisitos según afecten a:

- Funcionalidades comunes
- Usabilidad
- Fiabilidad
- Rendimiento
- Soporte
- Restricciones de diseño
- Ayuda para el usuario
- Advertencias legales
- Estándares aplicables

2. Funcionalidad

Esta sección lista requisitos funcionales que son comunes a varios casos de uso.

2.1. Autenticación de los usuarios

Para acceder a la red social, los usuarios deberán registrarse previamente proporcionando sus datos reales. Además, el usuario puede darse de alta utilizando un certificado digital(o el DNIe) para que su cuenta se muestre como verificada.

Los usuarios accederán con su nombre de usuario y contraseña personales.

2.2. Registro y gestión de errores

Deben registrarse todos los errores en almacenamiento persistente. Se detallará el mensaje del error, el código del error, el lugar donde falló el sistema y la fecha y hora.

2.3. Seguridad

Todo uso de **JoinMe!** requiere la autenticación de los usuarios. Todas las comunicaciones serán cifradas.

3. Usabilidad

Esta sección lista los requisitos que afectan a la usabilidad del sistema.

3.1. Facilidad de Uso

Cualquier usuario que sepa usar un navegador sabrá utilizar nuestro sistema sin ningún tipo de aprendizaje. Se comprobará en la fase beta mediante pruebas de usabilidad.

3.2. Internacionalización

Para que nuestra red social pueda tener éxito internacionalmente, su interfaz gráfica debe ser fácilmente traducible a cualquier idioma.

4. Fiabilidad

Esta sección lista los requisitos de fiabilidad.

4.1. Disponibilidad

La aplicación debe estar disponible 24h al día, 7 días a la semana; y no estar caída más de un 2 % del tiempo.

5. Rendimiento

Esta sección describe las necesidades de rendimiento del sistema.

5.1. Capacidad

El sistema soportará inicialmente hasta 10000 usuarios concurrentemente. Además, deberá ser escalable, para aumentar su capacidad según vayan aumentando los usuarios registrados y activos en un futuro.

5.2. Tiempo de respuesta

Los usuarios quieren que la aplicación responda lo más rápido posible, para disfrutar de una experiencia fluida y agradable. Por lo general, el tiempo de respuesta a cualquier acción no debería superar los 2 segundos. Si hubiese alguna operación que necesite más tiempo, deberíamos indicárselo al usuario, por ejemplo, con un icono que indique un tiempo de carga.

6. Soporte

Esta sección lista los requisitos que mejoran el soporte o mantenimiento del sistema.

6.1. Mantenibilidad

El equipo de desarrollo se pondrá de acuerdo para seguir un estándar de codificación y una convención de nombrado. Además, utilizaremos el desarrollo guiado por pruebas (TDD) para facilitar la corrección temprana de bugs y el mantenimiento del sistema.

6.2. Software necesario

Los usuarios podrán acceder a **JoinMe!** a través de un navegador, sin necesidad de instalar software adicional. El sistema debería estar optimizado para los navegadores más populares, como Chrome, Firefox...

7. Restricciones de diseño

7.1. Medios de pago

Para obtener **JoinMe! Coins**, la moneda virtual en nuestra red social, los usuarios utilizarán dinero real. Debemos gestionar los pagos a través de tarjeta de crédito, Paypal y otros en el futuro.

8. Documentación de usuario online y sistema de ayuda

La ayuda online cubrirá todas las características del sistema. Adicionalmente, se le presentarán al usuario tutoriales muy sencillos la primera vez que use alguna funcionalidad menos obvia o intuitiva.

Dispondremos de un FAQ con las dudas más recurrentes.

9. Licencias

No será necesario comprar la licencia de ningún producto para la realización del proyecto.

10. Advertencias legales, derechos de autor y otros

El software **JoinMe!** es una marca registrada por ER-12-03. Su copia o distribución sin consentimiento del propietario está prohibida.

11. Estándares aplicables

JoinMe! cumplirá con los estándares para el desarrollo de aplicaciones web del W3C.