Requerimientos de Sistema para <Proyecto>

Version 1.0 approved

Contenido

Contenido ii

Historial de revisiones ii

1. Introducción 1

1.1 Propósito 1

1.2 Estándares del documento 1

1.3 Audiencia 1

1.4 Referencias 1

2. Ambiente operativo 1

2.1 Clases y características de los usuarios 1

2.2 Contexto operativo 2

2.3 Restricciones de implementación 2

2.4 Documentación del usuario 2

2.5 Suposiciones y dependencias 2

3. Interfaces 2

3.1 Interfaces de Usuario 2

3.2 Interfaces de Hardware 2

3.3 Interfaces de Software 3

3.4 Interfaces de Communicaciones 3

4. Funciones de software 3

4.1 Use Case 1 3

4.1.1 Description and Priority: <State the name of the process and purpose, and the Priority it has for development> 3

4.1.2 Stimulus/Responses Sequences: <List the sequences of triggers or starters of a use case, and what would be the response to that initiator. Also, list the exception stimulus that can activate a use case> 3

4.1.3 Functional Requirements: <Describe all of the functions that the system shall accomplish to fulfill each of the steps in the use case> 3

5. Requerimientos no funcionales 3

Historial de revisiones

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor** | **Fecha** | **Comentarios** | **Versión** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Introducción

## Propósito

<Describe brevemente el contenido de este documento: qué producto se especifica, quién lo usará cuál es su objetivo>

## Estándares del documento

<Describe los estándares del documento: tipo de letra, símbolos, significado de imágenes, encabezados, etc.>

## Audiencia

<Describe quiénes están en la audiencia de este document, como los desarrolladores, project managers, vendedores, usuarios, testers, etcétera. Esto es importante para determinar el tipo de escritura que se usará (si es muy técnica o incluye lenguaje más natural)>

## Referencias

<Haz una lista de todos los documentos o direcciones Web que contienen información útil para el sistema en desarrollo, tales como: estándares, manuales de otras aplicaciones y hardware, guías de estilo, contratos, otra documentación de requerimientos. Procura establecer una vía clara para que el lector acceda a esos recursos fácilmente>

# Ambiente operativo

## Clases y características de los usuarios

<Describe las clases de usuarios que utilizarán el producto. Agrega información como: la frecuencia de uso, experiencia técnica, privilegios de acceso, nivel educativo, otro tipo de experiencia>

## Contexto operativo

<Describe el context operative en el que operará el software. Incluye: plataformas de hardware, sistemas operativos, versions, otros componentes de software o aplicaciones con las que convivirá e interactuará>

## Restricciones de implementación

<Describe los aspectos que serán una limitante para el desarrollo del software. Estos pueden ser: políticas y regulaciones; limitaciones de hardware; interfaces a otras aplicaciones; tecnologías específicas, herramientas y bases de datos en versiones que se tengan que usar obligatoriamente; requerimientos de lenguajes de programación; protocolos de telecomunicación; consideraciones de seguridad>

## Documentación del usuario

<Haz una lista de la documentación del usuario: manuales, ayuda en línea, tutoriales. Incluye dónde se encontrará cada una.

También, describe los estándares y formatos que se usarán para cada tipo de documentación de usuario>

## Suposiciones y dependencias

<Haz una lista de los supuestos que pueden afectar los requerimientos. Estos incluyen: suposiciones sobre componentes de terceros que planeas utilizar (que funcionarán, se renovarán, etc.), restricciones, dudas respecto al ambiente de desarrollo y de operación. El proyecto se verá afectado si las suposiciones son incorrectas o cambian.

También, identifica las dependencias con factores externos: bibliotecas, componentes y software de terceros.>

# Interfaces

## Interfaces de Usuario

<Haz una descripción general de las características de la interface entre el usuario y el software. Puedes incluir algunas imágenes de las pantallas.

Describe lo siguiente:

* Estándares para la GUI
* Layouts
* Atajos del teclado
* Estándares para desplegar mensajes de error y advertencia

## Interfaces de Hardware

<Describe las características físicas y lógicas de las interfaces del hardware, con los que el software se comunicará. Esto puede incluir: dispositivos soportados, protocolos de comunicación, etc.>

## Interfaces de Software

<Describe las conexiones entre este product y otro software; incluye el nombre y la versión de las APIs, bases de datos, sistemas operativos, herraientas y librerías. Identifica los datos o mensajes que intercambiará el producto con esos sistemas y el propósito de estos.>

## Interfaces de Comunicaciones

<Describe los requerimientos asociados con funciones de comunicación: e-mail, navegador web, servidor de red, formatos electrónicos, etcétera. Identifica los estándares de comunicación que se usarán, como FTP, HTTP, TCP, etcétera. Especifica los mecanismos de seguirdad, encriptación y tasas de transferencia de datos.>

# Funciones de software

<En esta sección, describimos las funciones del software. Describe las funciones en procesos, pantallas o clases de usuario>

## Función #

### Prioridad: Establece la prioridad de desarrollo

### Estímulo/respuesta: <Haz una lista de las acciones que inician este conjunto de funciones, y los resultados de ejecutarlas>

### Funciones: <Describe todas las funciones del software>

# Requerimientos no funcionales

*<Especifica los requerimientos no funcionales esperados en este sistema. Incluye los parámetros objetivos y los criterios para validar que están presentes>*