

# ASH Web

## Acta de Reunión de Requerimientos

### Versión 1.1

## Historia de revisiones

Fecha	Versión	Descripción	Autor
19/08/2016	1.0	Versión inicial del documento	Isabel Ivagnes
21/08/2016	1.1	Revisión SQA	Alvaro Callero

**Fecha de la reunión:** 17/08/2016

**Responsables:**

Isabel Ivagnes  
Joaquín Lejtregger

**Participantes:**

El resto del equipo 9  
Julio Marrero - Director del proyecto  
Pablo Malvasio - Cliente de TopTier  
Anthony Figueroa - Cliente de TopTier  
Fernando Colman - Cliente de TopTier

# Índice

1. Temas tratados.....	3
1.1 Características generales.....	3
1.2 Requerimientos funcionales.....	3
1.3 Canal de comunicación.....	4
1.4 Herramientas y capacitación.....	4
1.5 Metodología.....	5
1.6 Aclaraciones y recomendaciones.....	5
1.7 Segunda reunión.....	5

# 1. Temas Tratados

La primera reunión con el cliente inició con una presentación de la empresa seguida de una visión global del sistema, explicando cómo surgió la idea de su construcción junto con el funcionamiento más general que se espera del mismo. Luego tuvo lugar una instancia de diálogo entre el cliente y el equipo junto con el director del proyecto, donde se tocaron los siguientes temas:

- Características generales del proyecto
  - Requerimientos funcionales
    - Canal de comunicación
    - Metodología del proyecto
      - Herramientas a utilizar
  - Aclaraciones y recomendaciones
    - Segunda reunión

## 1.1. Características generales

El sistema a construir consistirá en una API y una aplicación web que la utilice para poder unificar toda la información de los registros de la organización Animales Sin Hogar. Dicha aplicación será puesta en producción al finalizar el calendario del proyecto, por lo que los funcionarios de la organización podrán hacer uso de la misma. Será sólo para uso interno de los empleados, los cuales son entre 25 y 35 personas. Se pretende que para un futuro se construyan aplicaciones móviles que empleen la misma API.

Además para un momento dado del proyecto, cuando se tengan ciertas funcionalidades y antes de que sea puesto en producción, se espera que los usuarios, a los cuales está destinado el sistema, lo usen con el objetivo de obtener un feedback para el equipo y así poder validar lo hecho hasta el momento. Se planteó que esa instancia sea única (el producto en staging), ya que la segunda vez sería ya con el aplicación en producción.

## 1.2. Requerimientos funcionales

Se le realizó al cliente una serie de preguntas puntuales acerca de algunos requisitos funcionales para comenzar a disipar las dudas que surgieron luego de leer la letra del proyecto. De las preguntas efectuadas se consiguió la siguiente información:

-Se identificaron los tipos de animales con los que trabaja la organización Animales sin Hogar, desde perros, gatos y caballos hasta animales característicos de una granja y un mono.

-Se definieron los atributos que cada animal debe contener: un número de chip (solo los más recientes animales lo tienen, y si lo tienen entonces lo identifica), un nombre (en el caso de no existir el chip, el nombre pasa a identificar al animal), el sexo, la edad, la fecha en la cual ingresó, la fecha muerte, una foto de perfil en el sistema y una galería de fotos. La misma se va a actualizar dinámicamente cuando ocurran los siguientes eventos: se agregaron fotos manualmente (puede ser en cualquier momento), se dio de alta o se registró un nuevo evento para el animal (intervención médica). Hay que tener en cuenta que las fotos estarán ordenadas por fecha de creación). Además se debe registrar si el animal está castrado, si tiene vacunas (y cuales, se podría agregar) y en caso de ser un perro o un gato es necesario conocer su estado (adoptado o no adoptado).

-Se determinaron los campos para los adoptantes, los que corresponden a un nombre, un mail, un teléfono (el cual es identificador), una descripción de la propiedad, fotos de sus animales adoptados, dirección y una foto de perfil (esto puede estar implementado o no). También se debe indicar si el adoptante está en la lista negra o no y hay que definir un vínculo o el o los animales que adoptó.

- Los tipos de filtros para la búsqueda por animal serán sus atributos o por rango de fecha de defunción, o fecha de ingreso.

- La exportación de datos se debe realizar a Excel o Pdf (una de las dos, aunque las dos sería lo preferible). A su vez se deben poder exportar los resultados de las mismas cosas que se filtran y la lista de eventos de un único animal.

-Para el tipo adoptante, el mismo se ingresa en el sistema cuando adopta a un animal o también se pueden ingresar adoptantes directo a la "lista negra" sin que haya ocurrido una adopción.

-El sistema en sí contará con dos actores, un administrador único que otorga permisos al resto de los usuarios y esos usuarios, quienes tienen una serie de permisos.

-Se definieron los permisos, los cuales serán: Crear animal, Crear adoptante, Agregar a lista negra, Permisos de búsqueda, Modificar animal y Modificar adoptante. Además los usuarios que no tengan ninguno de los permisos mencionados, podrán de todas formas realizar búsquedas y exportar datos.

-Se espera que el administrador pueda hacer comentarios dentro de las adopciones, como por ejemplo si se mandó a la lista negra a ese adoptante y el por qué.

-Las estadísticas que se espera recabar son básicas, cantidad de gente en una lista negra y cantidad de adopciones al mes, aunque posiblemente estén sujetas a futuros cambios.

-Cuando un voluntario de Animales Sin Hogar (usuario) se cree una cuenta en el sistema, deberá llenar un formulario con los siguientes campos obligatorios: nombre, email, teléfono, contraseña y confirmación de contraseña. Después de la creación de la cuenta, el administrador es el único que puede habilitar al usuario para luego poder otorgarle los permisos correspondientes, sino solo podrá buscar y exportar información.

### **1.3. Canal de comunicación**

Se llevarán a cabo, en principio, reuniones semanales los días lunes con horario a definir, ya sea en la Facultad de Ingeniería como en la empresa TopTier Labs. Se podrá realizar más de una reunión por semana con el cliente en caso de ser necesario, por dudas o la incapacidad de asistir de algún miembro cuyo rol fuera relevante para la citada reunión. Dichas reuniones serán coordinadas con anticipación entre el cliente y el administrador vía correo electrónico. Se planteó agregar a los clientes Pablo y Anthony a la cuenta de Trello del grupo, para que puedan agregar funcionalidades, comentar las ya existentes o validar las mismas.

### **1.4. Herramientas y capacitación**

Con respecto a las herramientas a utilizar, para la parte de front-end del proyecto queda a criterio del equipo elegir la tecnología, sea React o AngularJS.

El cliente nos brindará tutoriales o charlas informativas, en caso de ser necesario sobre alguna tecnología en particular.

El cliente es el que nos va a brindar el servidor con los datos de prueba y las imágenes.

Además el cliente nos va a pasar al equipo herramientas automatizadas que nos ayuden para el chequeo de la calidad de código, entre otras cosas.

Los diseñadores de la empresa del cliente realizaron algunos mockups de vistas y pantallas del sistema, los cuales se nos serán entregados para que sirvan como guía a la hora de abordar la interfaz de usuario.

## **1.5. Metodología**

Se habló con el director del proyecto sobre la metodología a utilizar en el proyecto, la cual será MUM intercalado con Scrum según el criterio del cliente y del equipo.

## **1.6. Aclaraciones y recomendaciones**

El cliente no espera que se se realice un manual de usuario, pero si para la entrega final del sistema se documento de proyecto en sí orientada al desarrollo, más bien técnico. La tarea de migrar todos los datos a la base no será encargada al equipo. Por último se nos aconsejó hacer uso de las librerías y del código ya existente que ellos nos recomienden, para así optimizar tiempos, ya que nos va a llevar menos leer la documentación de la librería por ejemplo, que escribir nosotros mismos el código.

## **1.7. Segunda reunión**

La próxima reunión con el cliente se llevará a cabo el próximo lunes 22 a la hora 19. EN la misma se validarán los requisitos obtenidos hasta el momento, se continuará con el relevamiento y se empezará con la obtención de los requisitos no funcionales y el grado de calidad que se espera para el proyecto. Por último se determinó que la semana del 22 de agosto sea el sprint 0, para poder obtener mejor los requerimientos, configurar los ambientes, capacitarnos mejor con las tecnologías, distribuir bien las actividades de cada uno y evacuar la mayor cantidad de dudas posibles.