

## Práctica 2

### Descripción Inicial del sistema. Modelado de usuarios y Escenarios

#### 1. Temporización

Comienzo de la práctica	Duración
Martes 23 de Octubre	2 semana

#### 2. Descripción inicial del problema a abordar

El objetivo principal de esta práctica es realizar una descripción inicial del problema que queremos abordar y de la solución que proponemos.

Vamos a comenzar realizando un análisis del sistema aplicando la técnica del **“Diseño Basado en Escenarios”** vista en clase de teoría (ver seminario 2 – Los Escenarios).

Durante la aplicación de la técnica de diseño basado en escenarios, describiremos varios escenarios (de 3 a 5) de uso de nuestro sistema a modo de demostración de cómo funcionará nuestro producto sobre uno o más usuarios prioritarios (**técnica de las personas**). La descripción de los escenarios nos va a servir como descripción del contexto en el que aplicaremos nuestro sistema.

Para hacer una descripción más grafica de alguno de los escenarios definidos podemos acompañar la narrativa con un **“storyboard”**. Una conjunto de viñetas con dibujos tipo comic donde se van representando las situaciones que aparecen en la descripción de la escena. Para su realización se puede usar el programa indigo studio (<http://www.infragistics.com/products/indigo-studio>).

Para completar el análisis realizado y para tener una descripción inicial del producto a desarrollar, también vamos a crear un **“documento de visión”**. Este documento es propio de la metodología RUP (Rational Unified Process de IBM). En nuestro caso lo usaremos para describir:

- Una descripción general del producto.

- Un sumario con las capacidades iniciales del sistema en base a las necesidades de los usuarios.
- La información que pueda ser requerida para comprender el propósito del sistema.

El documento de visión se puede completar con las descripción de los escenarios generados en la primera parte de esta práctica.

Uno de los objetivos de esta practica es tener una idea del problema, la solución propuesta y de las principales características del producto a desarrollar y de alguna forma establecer las expectativas que va a generar.

### **3. Actividades a realizar**

1. Describir una **conjunto de usuarios prioritarios** de nuestro sistema. Usar la **plantilla de descripción de personas** vista en clase de teoría (sesión de descargas de swad).
2. Pensando en las personas definidos en la tarea anterior describir un **conjunto de escenarios de uso** que nos den una idea de la utilidad y la solución propuesta al problema. Usar la plantilla de descripción de escenarios vista en clase de teoría (sesión de descargas de swad).
3. Realizar los Storyboard de los escenarios creados en la actividad anterior (esta actividad es opcional).
4. Usando un formato de **documento de visión** y analizando las necesidades y el contexto de aplicación del producto (usaremos la información obtenida de aplicar la técnica de diseño de escenarios y los productos generados), rellenar el documento en función de las necesidades del producto a desarrollar. Usar la plantilla de documento de visión y alcance del software (sesión de descargas de swad).

### **4. Recomendaciones para realizar la práctica**

Es importante recordar que los escenarios generados durante la aplicación de la técnica de diseño basada en escenarios, no se van a usar para describir las posibles iteraciones concretas de un usuario, sino que imaginamos/diseñamos/proponemos como podría ser la forma de interactuar con el futuro sistema y detectamos el contexto de uso y los objetivos de usuario.

Tenemos que ver los escenarios como una demostración de la utilidad y de la necesidad que tiene nuestro producto en diferentes contextos de uso y para diferentes usuarios. El conjunto de escenarios es una representación de las

ideas que han generado el proyecto. Describe las características que se generan del análisis de las necesidades de los usuarios.

Una buena descripción de un escenario debería demostrar quién es el usuario, la situación en la que está usando el sistema, lo que le motiva a usarlo y los beneficios que consigue por su uso.

El documento de visión propuesto es una plantilla general y no hay que rellenar todos sus apartados, dependiendo del tipo del futuro producto a desarrollar tendremos que dar más importancia y envergadura a un apartado o a otro.

El documento de visión es un documento a alto nivel, más breve y general que un documento de requisitos y centrado en describir las características que tendrá el producto a desarrollar y su alcance.

Para la definición del alcance del producto (apartado 4.2 del documento) podemos realizar un **diagrama o varios de casos de uso**. De manera inicial indicaremos el alcance que va a tener nuestra solución por medio de casos de uso y actores.

El principal uso del documento de visión es recopilar y analizar las ideas que han surgido para el producto futuro, y asegurarse de que los interesados clave (cliente, usuarios, equipo de desarrollo, ...) tienen una visión clara, común y compartida de los objetivos y el alcance inicial del proyecto.

## 5. Entrega de los documentos generados

Documentación a aportar (Tipo de entrega)	Fecha de entrega
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Conjunto de plantillas</b> con la descripción de <b>las personas</b>.</li> <li>• <b>Conjunto de plantillas</b> con la descripción de los <b>escenarios</b> seleccionados de uso del sistema.</li> <li>• <b>Imágenes con los storyboard</b> creados para los escenario. <b>(opcional)</b></li> <li>• <b>Documento de visión</b> del producto a desarrollar y del alcance del proyecto.</li> </ul>	Después de terminar la Práctica 2 y antes de que empiece la Práctica 3*

\* Se concretará en swad la fecha exacta para cada grupo

Los documentos se entregarán usando una actividad que se activará en swad.