

Análisis y diseño de aplicaciones I

UT0 – Introducción /
Requerimientos



- **Hasta ahora enfocados en construcción...**
- **¿Por qué son importantes?**
 - Crisis del software
 - Hoy en día, seguimos con problemas en dimensionamiento de proyectos
 - ¿Estamos construyendo el producto correcto?
 - ¿Correcto para quién? ¿O para qué?
 - Golden truth: cuanto más avanzado el proyecto, más alto será el impacto de un requerimiento mal relevado / comprendido / analizado / definido.

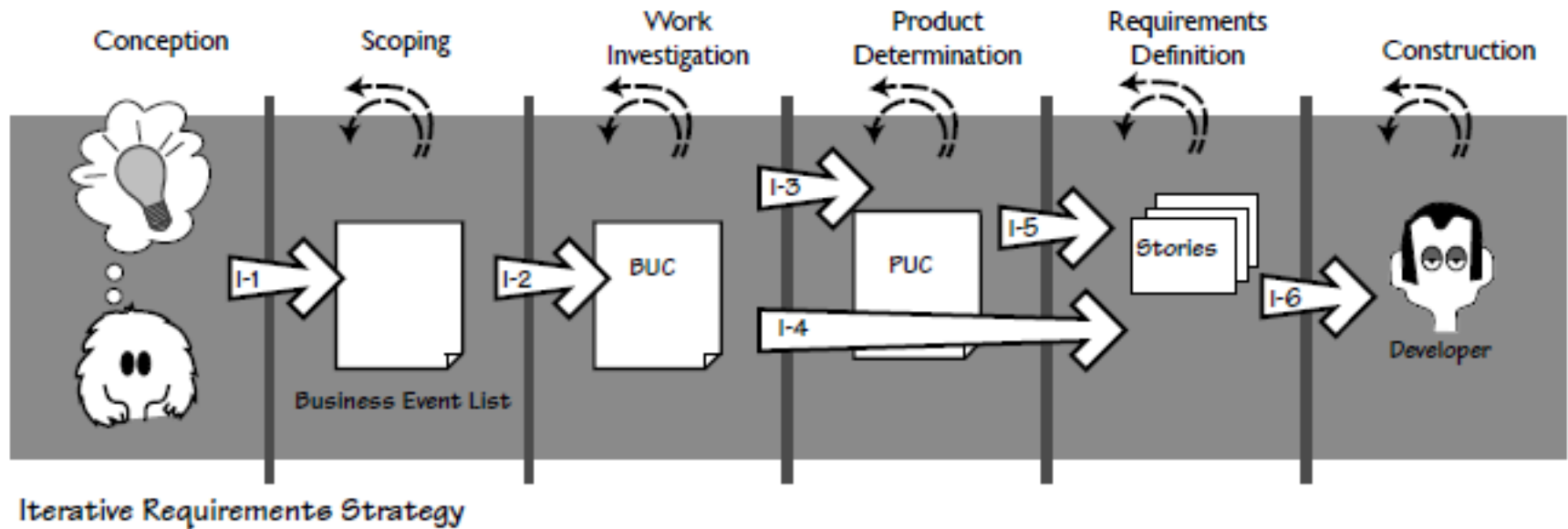
Requerimientos

- UT0_TA1: Dinámica, cómo entiendo y transmito los requerimientos.

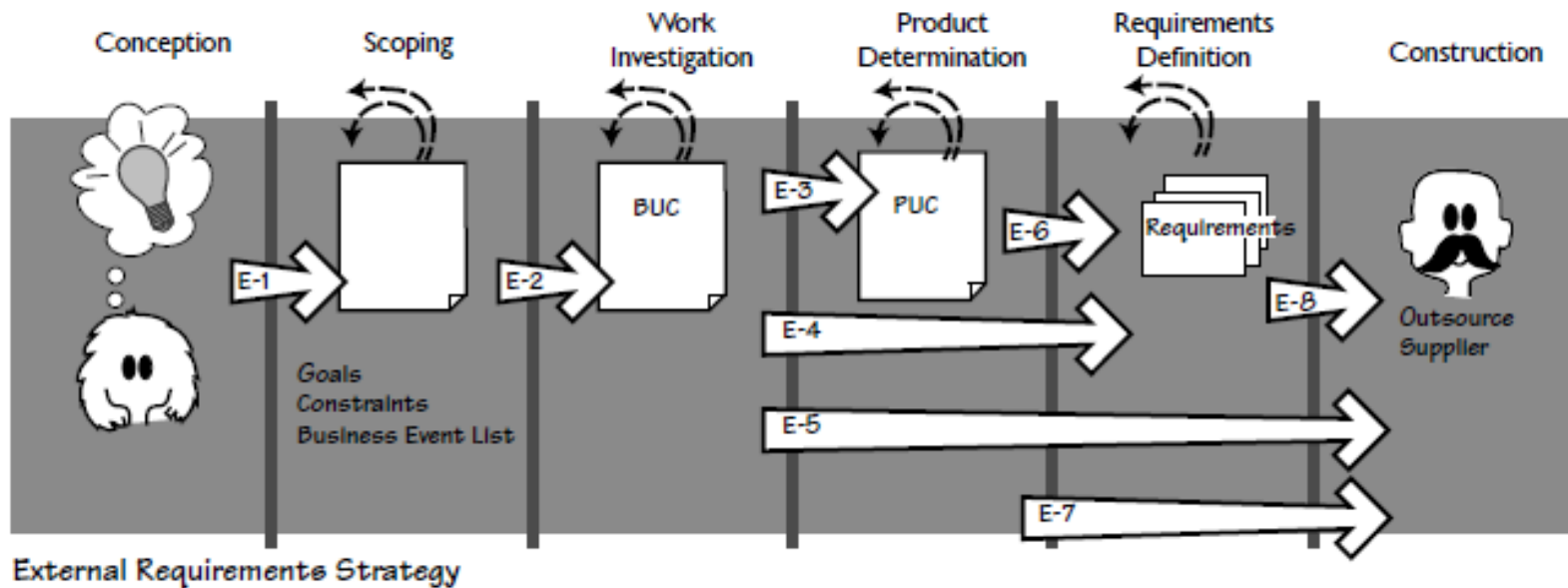
- Dimensionamiento de organización, producto, proyecto.
 - No hay soluciones mágicas...
 - Un proceso que funciona muy bien en organización A puede ser un rotundo fracaso en B.
 - Cultura, tipos de clientes, tamaño de los proyectos.
 - Cultura: los directores quieren tener una visión anualizada de todos los proyectos,
 - Producto: no es lo mismo un dashboard de BI con indicadores que Angry Birds 2. El cómo se definen ambos productos tienen un proceso diferente.

- Vamos a ver dos posibles estrategias, completamente válidas para la construcción de un mismo producto, donde en la organización A el desarrollo es inhouse y en B es tercerizado.

Procesos / herramientas



Procesos / herramientas

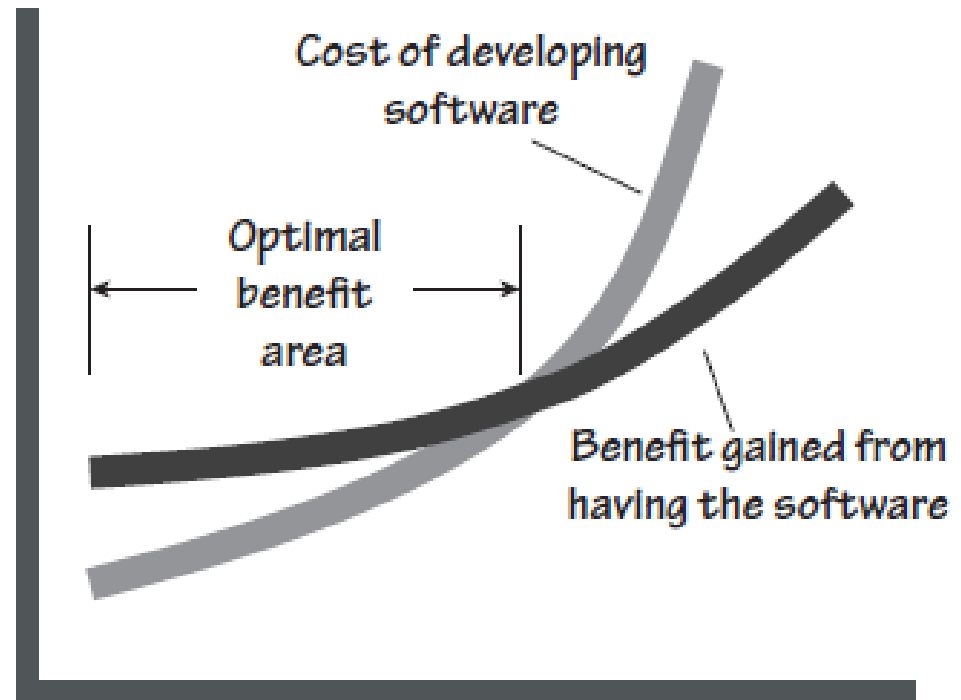


- Los requisitos... el qué
 - Para cualquier software, hardware, servicio o lo que quieras construir, van a definir el qué. Eso quiere decir que independientemente a que los podamos descubrir, estos existen.
 - Así que no se trata de escribirlos, sino enfocarse en entender el negocio y sus problemas.
- Si construimos algo, debe agregar valor a alguien
 - Entendamos a ese alguien como la persona u organización que paga o tiene un interés genuino en este producto o servicio. Eso nos puede ayudar a por ejemplo definir un alcance.

Verdades fundamentales

Figure 1.1

As the software becomes more capable and the cost of construction increases, so does the benefit that the software brings. At some point, however, the cost of construction starts to outstrip the benefit and the project is no longer beneficial.



- Los productos deben resolver una necesidad.
 - Hoy por hoy, técnicamente podemos resolver muchas cosas. La clave acá está en encontrar y definir esa necesidad de forma correcta.
 - Existe una medición que indica que el 60% de los errores son originados durante la actividad de requerimientos. ([Steve McConnell and Jerry Weinberg](#))
- Es muy diferente construir un componente de software a resolver un problema de negocio.
 - Este debe agregar valor a su dueño.
 - Podemos construir software a partir de una “solución auto percibida”, donde en realidad estamos enfocando esfuerzos en el área incorrecta. (Y cada vez que hagamos un despliegue con errores, estaremos afectando otras áreas).

- No necesariamente tienen que ser escritos, pero sin duda deben de ser conocidos por sus constructores.
 - Que no se mal entienda, escribirlos sin duda ayuda a todas las partes a entender el problema...

Verdades fundamentales

- Los clientes (o contrapartes) no siempre tienen la respuesta correcta. Algunas veces les es imposible saberla.
 - No creer absolutamente todo es parte del desafío.



- No es cuestión de suerte, ¡se trata de procesos!
 - Alineado a todo esto que estamos discutiendo, en cualquier caso, debe existir un proceso formal.
- Podes ser lo más ágil del mundo, pero igual vas a necesitar entender el problema.

Verdades fundamentales

- No hay balas de plata...
 - Por más metodología que apliquemos, esto puede fallar.
- Más temprano que tarde...
 - El analista comienza a interactuar con todas las partes y definir abstracciones y un lenguaje común. Eso hace que todos terminan entendiendo un poquito mejor el problema y por lo tanto se ven tentados a mejorarlos.



Requerimientos



- UT0_TA2: Reflexión sobre las verdades fundamentales.

¿Preguntas?

