

<b>Id</b>	DefiniciónProyecto-00
<b>Objetivo</b>	Elegir el tema sobre el cual versarán los diferentes proyectos que los alumnos deberán desarrollar a lo largo de la asignatura de Ingeniería de Requisitos, y que posiblemente se utilice en más asignaturas de la intensificación.
<b>Resultados Esperados</b>	Una frase o párrafo breve que describa el tema del sistema a realizar. Opcionalmente, si ello fuese posible, se proporcionará una lista de sistemas similares que puedan servir de inspiración o guía para los alumnos que deben desarrollar el sistema.
<b>Coordinador</b>	Pablo Sánchez
<b>Participantes</b>	Todos los alumnos matriculados en la asignatura de Ingeniería de Requisitos.
<b>Fecha y Hora</b>	19/02/2014, 18:30, Laboratorio II de la Facultad de Ciencias
<b>Duración</b>	1 hora (aproximadamente)
<b>Estrategia</b>	Método KJ + 100\$ test
<b>Comentarios</b>	

## Diseño de la actividad

**Objetivo:** Elegir el tema sobre el cual versarán los diferentes proyectos que los alumnos deberán desarrollar a lo largo de la asignatura de Ingeniería de Requisitos, y que posiblemente se utilice en más asignaturas de la intensificación.

**Descripción:** La actividad se basará en la realización inicial de un método KJ para determinar diversos proyectos que pudiesen interesar a los alumnos. Dichos proyectos pueden ser de cualquier dominio de aplicación, no teniendo que ser obligatoriamente software de gestión o sistemas de información. Se ha escogido el método KJ para favorecer la participación de todos los alumnos, incluyendo aquellos más tímidos, desidiosos o desinteresados, los cuales posiblemente no participarían en una tormenta de ideas.

Durante la realización del método KJ, cada alumno propondrá un número acotado de sistemas. A continuación, el coordinador, con la colaboración de los asistentes, agrupará las tarjetas por dominios de aplicación. Por ejemplo, todos los sistemas que sean juegos de entretenimiento pertenecerán a la misma categoría. Todos los sistemas que sean sistemas de control en tiempo real, se agruparán en la misma categoría, y así sucesivamente.

A continuación se aplicará el 100\$ test con el objeto de escoger aquél dominio de aplicación que sea de agrado para la mayoría de los alumnos. A continuación, se volverá a aplicar el 100\$ test para escoger un sistema concreto de entre los pertenecientes a dicha categoría.

### Preparación:

1. Enviar un correo a los alumnos indicándoles la conveniencia de asistir a la actividad, más las necesidades de material, como rotuladores o folios, que fuesen necesarias.
2. Comprobar que la sala está reservada y que los equipos funcionan correctamente. Asegurar que existe una pizarra donde disponer las tarjetas.
3. Elaborar una tarjeta de ejemplo.

4. Preparar una hoja Excel para computar los resultados de los 100\$ test. Hay que preparar dos hojas Excel diferentes.
5. Preparar los siguientes materiales para llevar al aula: (1) folios y tarjetas suficientes para todos los participantes (al menos 3 por participante); (2) papel celo u otro tipo de adhesivo; (3) rotuladores.
6. Asegurarse de que se ha explicado a los alumnos el funcionamiento del método KJ y del 100\$ test.

### **Ejecución:**

#### *Método KJ: Propuesta de Potenciales Sistemas*

1. Explicar el funcionamiento de la actividad y anotar la pregunta “¿Qué sistema software me gustaría desarrollar?” del método. Abrir un breve turno de preguntas para clarificar las dudas que hayan podido surgir.
2. Mostrar la tarjeta de ejemplo y pegarla en la pizarra, bien visible para todos los participantes.
3. Entregar 3 tarjetas a cada participante. Si no se dispusiese de tarjetas, entregar un folio a cada participante e indicarle cómo partirlo en tres trozos.
4. Dar 10 minutos para que cada participante piense en tres posibles sistemas que le gustaría desarrollar y lo escriba en una tarjeta. Vigilar que esta actividad, de cara a favorecer la creatividad individual, se ejecuta en el máximo silencio posible. Para controlar el tiempo de la actividad usar el cronómetro online, *online stopwatch*, disponible en (<http://cort.as/7xvW>). El coordinador puede participar en la actividad si así lo desea.
5. Nombrar un secretario con probadas habilidades mecanográficas y un asistente que se encargue de poner papel celo a las tarjetas.
6. Recoger las tarjetas.
7. Por cada tarjeta, hasta acabar con ellas, realizar las siguientes acciones:
  - a. Numerarla, anotarla en un archivo de texto plano y ponerle papel adhesivo.
  - b. Si existiesen dudas acerca del funcionamiento del sistema representado en dicha tarjeta, pedir a su autor que realice las aclaraciones pertinentes.
  - c. Si en la pizarra existiese algún dominio de aplicación que sea adecuado para dicho sistema, asignar la tarjeta a dicho dominio.
  - d. Si no existiese ningún dominio que sea adecuado para la tarjeta, crear un nuevo dominio y asignar la tarjeta a dicho dominio.
  - e. Si existiese algún dominio de aplicación demasiado poblado, estudiar la posibilidad de dividirlo.
  - f. Si un sistema tuviese cabida en más de un dominio, duplicar la tarjeta y asignar dicho sistema a tantos dominios como fuese necesario.
8. Sacar una fotografía de la pizarra que sirva para elaborar la posterior acta.

#### *100 \$ test: Elección del dominio del proyecto*

1. Repartir medio folio a cada asistente, de forma que puedan realizar las votaciones para el 100\$ test.

2. Explicar brevemente el funcionamiento del 100\$ test y clarificar dudas si las hubiese. En este caso, los votos del 100\$ test se deberán repartir entre los diferentes dominios de aplicación creados en la pizarra.
3. Dividir el número de dominios existentes entre dos (redondeando hacia arriba). Asignar el resultado como número máximo de votos por alumno. No se impone ningún límite para la acumulación de votos, por lo que es posible que un alumno deposite todos sus votos en un mismo dominio de aplicación.
4. Otorgar 5 minutos para que cada alumno divida sus votos de acuerdo a sus preferencias entre los diferentes dominios de aplicación. Utilizar de nuevo el *online stopwatch* para controlar el tiempo.
5. Mientras los alumnos realizan sus votaciones, el coordinador adecuará la hoja Excel al resultado del método KJ.
6. Finalizados el tiempo otorgado, recoger las votaciones individuales de cada alumno. Con ayuda del secretario elegido en el punto anterior, introducir los votos de cada alumno en la hoja Excel creada por el coordinador.
7. El dominio de aplicación con un mayor número de votos será el dominio de aplicación elegido. Si existiese un empate entre dos o más dominios, resolver dicho empate mediante una votación a mano alzada. Si el empate persistiese, resolver el empate mediante algún procedimiento que implique azar, como el lanzamiento de una moneda o de un dado. Para simular el lanzamiento de un dado con un número arbitrario de caras, se puede utilizar la aplicación *Virtu Word.net* (<http://cort.as/7xx6>).

#### *100 \$ test: Elección del dominio del proyecto*

Una vez elegido el dominio de aplicación del sistema a desarrollar, se volverá a realizar un 100\$ test para escoger el sistema concreto dentro de ese dominio que los alumnos deberán desarrollar como proyecto a lo largo de la asignatura. Para ello, se deberán seguir los siguientes pasos:

1. Si dentro del dominio elegido sólo hubiese un único sistema propuesto, dicho sistema será automáticamente el sistema elegido.
2. En caso contrario, repartir medio folio a cada asistente.
3. Renumerar secuencialmente las tarjetas dentro del dominio elegido de forma que se facilite su procesamiento.
4. Aplicar los puntos 3 a 7 del procedimiento anterior, sustituyendo *dominio* por *sistema dentro del dominio elegido*.

#### **Finalización:**

1. Limpiar la pizarra de tarjetas, dejando la sala exactamente como estuviese.
2. Difundir de forma clara cuál será el tema para la realización del proyecto de la asignatura de Ingeniería de Requisitos a todos los alumnos matriculados en dicha asignatura, con independencia de que hayan participado o no en la actividad.
3. Grabar en un *pen drive* el archivo de texto con la lista de sistemas propuestos, las hojas Excel con los resultados de las votaciones y la fotografía de la pizarra con la asignación de los sistemas a los dominios.
4. Elaborar la correspondiente acta.

5. Difundir el acta entre los participantes para su aprobación.
6. Cerrar y archivar adecuadamente dicha acta.