

MÓDULO 1: INGENIERÍA DEL SOFTWARE

CONCLUSIONES

ANÁLISIS DE REQUISITOS

BIG school

GENERAMOS
NEGOCIO

BIGSEIO

Resumen de lo aprendido

Tipologías: funcionales, no funcionales, restricciones

Obtención: Entrevistas, dinámicas, prototipos

Documentación: Historias de usuario, Given When Then, RFCs

Priorización: MoSCoW

UML: Diagramas de flujo, de procesos

Validación y verificación: Pruebas y demos, tests, pruebas A/B.

REGLAS DE DECISIÓN

BIG school

BIGSEIO

GENERAMOS
NEGOCIO

Cuándo hacer qué

Si el problema no está claro → Entrevistas, Shadowing

Si hay incógnitas de UX → Prototipado

Si la solución tiene alto impacto → RFC

Si el requisito no es medible → Criterios de aceptación o redefinir

Si hay dependencias → Planificación en incrementos



EJEMPLO

BIG school

Pequeño ejemplo

Contexto: Queremos reducir el abandono del checkout...

Pequeño ejemplo

HIPÓTESIS:

La fricción de pago produce abandono

Pequeño ejemplo

REQUISITO:

Cómo COMPRADOR, quiero PAGAR CON 1 CLIC

Pequeño ejemplo

Criterios de Aceptación:

DADO un comprador visualizando un ítem

CUANDO el comprador le dé al botón de compra rápida

ENTONCES se realiza el flujo de compra sin intervención

Pequeño ejemplo

Verificación:

Tests de integración y end to end.

Tiempo de pago y procesado del pedido < 5s

Pequeño ejemplo

Validación:

Test A/B 10% del tráfico con feature activa.

Éxito si aumenta conversión con significatividad estadística.

Pequeño ejemplo

Decisión:

Si no es exitoso, probar con otra funcionalidad:

Almacenamiento de tarjeta.