

Clase 7

BUC to PUC:

CAPITULO 8 en Mastering

Siempre hablamos de automatizar como un beneficio para el que nos contrata, eso es lo que buscamos.

Pero hay que definir un limite de automatización, hasta que procesos se van a abarcar en la automatización, y esto a su vez define que tanto automatizamos para nuestros usuarios.

Iterative Development

Se trata de descubrir las necesidades reales de la solución, como evacuar las necesidades utilizando distintas metodologías para conocer lo que realmente debe hacerse.

Utilizar las metodologías para despedazar los Business events sirve para encarar cada pedazo individualmente. Siempre nos basamos en Divide y vencerás.

Essential Business:

Hay que saber clasificar los requisitos funcionales y no funcionales.

Los funcionales se ven en los escenarios de BUC, y los no funcionales realmente se reflejaran sobre nuestra solución.

Extend of product

Hay que encontrar la mejor respuesta (Costo bajo en tiempo, esfuerzo, rápido, y agradable)
El producto que elegimos automatizar del BUC es nuestro sistema.

(Foto de la ppt)

Hay que ver el alcance de lo que automatizamos. Si el limite esta mas cerca del usuario los procesos pueden ser más rápidos

Consider the Users

No hay que perder el foco en los usuarios finales, los que realmente usaran la aplicación y el producto. Es bastante normal que esto suceda debido a que se tiende en priorizar a los Stakeholders.

Designing the User Experience

Se debe asegurar una experiencia de uso placentera y relevante. No unicamente que el sistema sea esteticamente correcto, sino que sea cómodo.

Conexión.

La ideas que se brinde una mejor conexion a los clientes atraves de productos o servicios.

Conveniencia:

Se valora: Lo que la gente esta dispuesta a pagar.

En el diseño del producto: Lo que hace que el producto sea conveniente, comodo.

Centrarse en las necesidades del usuario.

Information

Los clientes necesitan de muchas información rapidamente, el producto no solo debe informar sino que a su vez dar datos. Hay que entregar información correcta, y util.

Feeling

Factores que hacen que los usuarios acepten o rechacen el producto:

- Es confiable?
- Es seguro?
- Hace lo que debe?
- Responde rápido?

Sketching the interface

Las interfaces son aquellas con las que interactúa el usuario.

Las interfaces van cambiando a medida que se modifica el limite de lo que se automatizara.

Sistemas adyacentes y tecnologías externas.

Para mover el limite del producto e incluir sistemas adyacentes hay que conocer la naturaleza y tecnología de ellos.

Los sistemas adyacentes pueden ser:

Activos (Personas): Los humanos interactuan con el sistema, proporcionan datos, responden preguntas, indican opciones. Estan por fuera del alcance del sistema, pero se puede incluir algo del trabajo que este realiza.

Autónomos (Organismos externos): Son los organismos externos que no actúan directamente con el sistema, sino que indirectamente. Se comunican de forma unidireccional, no hay una ida y vuelta.

Cooperativos: Sistemas automatizados, colaboran con el trabajo durante el curso de un BUC, dan respuestas rápidas, se puede pensar como parte del sistema. Es una caja negra.

Interacciones:

- Autonomo: Envía o recibe información.
- Cooperativo: Interactuar con un dialogo de envio-respuesta.

.

Costo, Beneficio, y Riesgos

Son variables muy importantes para tener en cuenta al crear un producto.
Si el beneficio es grande entonces puede valer correr el riesgo. No se mide el valor, se mide el costo porque es más fácil de medir.

A partir de estas 3 variables se define el limite de nuestro producto.

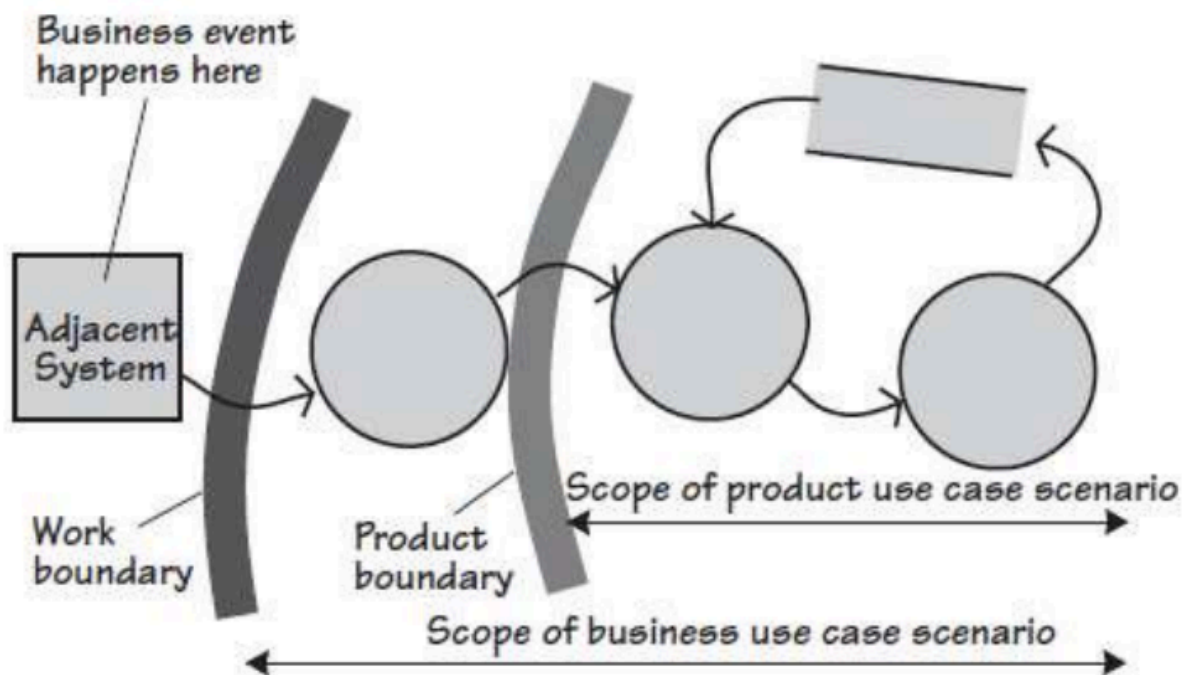
Documenta tus decisiones de diseño

- En este diseño queremos hacer un producto óptimo a partir de un conjunto de variables.
- documentar las decisiones tomadas en el diseño nos dice porque el sistema es como es y hace lo que hace
- documentar para mantenimiento
- se puede utilizar cualquier medio, video, papel, etc

Product Use Case Scenarios

Es para transmitir las intenciones del producto automatizado a los usuarios.

PUC contiene funcionalidades que se implementaran en el producto.



Se determina cuánto de un BUC se va a automatizar formando un PUC.

#TA5 es de deberes hay que hacer los PUC Scenarios del TA8 de la ut1

#TFU para el jueves que viene la parte 3 es hacer un PUC Scenario, la parte 2 es mas asociativa en cuanto a de que BE sale que BUCs y de que BUCs salen que PUCs esto se

puede representar con una tabla. Al menos 2 PUCs Scenarios pero hay que hacer mas porque vale nota. Y la parte 5 es una presentación igual que la otra TFU. La planilla de la parte 2 es como una de excel si se puede.

Escritura de requerimientos

Son el resultado del proceso de licitación. 2 tipos de requerimientos funcionales y no funcionales.

Requerimientos Funcionales

Son aquellos en los que se describe a las actividades que el producto **tiene** que realizar

Deben ser INDEPENDIENTES a la tecnología usada, Específicos y Concretos.

Están acompañadas de verbos modales: Son como verbos obligatorios “Debe”, “Tiene”, etc.

Razón fundamental:

La razón fundamental da la razón de la existencia del requerimiento. Ejemplo: “Permite agendar los caminos sin tratamiento y destacar los peligros”.

Criterio de ajuste:

Es algo para poder medir los estándares de calidad. Es para evitar ambigüedades. Es una forma de calificarlo y/o medirlo.

#En las excepciones por lo general se quiere volver al camino normal se ponen los subpasos de la excepción para volver a dicho camino

Para eliminar la ambigüedad se debe asociar a cada requerimiento un PUC Scenario. Esto es bueno porque da contexto al requerimiento, mostrar de donde sale.

En los PUC escenarios tienen que ser verificados por los stakeholders, por eso deben estar en lenguaje natural, no técnico.

Requerimientos tecnológicos:

Son los que salen a partir de las tecnologías que son empleadas. No son sobre cómo funcionara la tecnología. Son funcionalidades para que el producto funcione correctamente.

Requerimientos No Funcionales:

Habla sobre el atractivo, usabilidad, rapidez, confiabilidad y/o seguridad del producto. Es más el cómo del producto, no el qué.

También deben ser medibles, verificables, y limitantes a la hora de la construcción de la solución.

Casos de uso y RNF

De donde se pueden desprender. Del “Look and Feel”, del PUC la usabilidad, del BUC la performance.

(Foto de ppt)

RF vs RNF

Uno se localiza en el funcionamiento y el otro en la operativa para que ese pueda funcionar adecuadamente.

Formas de encontrar requisitos no funcionales:

Templat de requerimientos

Reuniones con el cliente

(...)

Apariencia y sensación:

El requerimiento describe el espíritu, la sensación y el estilo del producto.

Usabilidad:

Habla de que tan fácil de usar es el producto. Debe ser sencillo, agradable y con un enfoque en la EXPERIENCIA de usuario.

Rendimiento:

Refiere a la performance de la aplicación, que funcione a cierta velocidad o asegurar cierto poder de procesamiento.

Operacional y Ambiental:

El producto debe cumplir en orden para operar correctamente en su ambiente. Pueden haber circunstancias o ambientes extremos que liga al producto.

Mantenimiento y Soporte:

(No lo comprendí muy bien)

Seguridad:

Habla sobre 4 dimensiones:

Acceso

Privacidad

Integridad

Auditoria: Ver la fuente y la salida y observar que no hay cambios.

Cultura:

El producto debe ser aceptable para las costumbres y la cultura de los clientes a los que apunta.

Legal:

Refiere a restricciones de tipo legal.

#TA7 y TA5 para el martes