

Clase 4 (1)

Luego del blastoff tenemos un área de trabajo definida, ya vimos el alcance de nuestra solución y esto nos permite conocer que áreas afectara que personas necesitaremos y estarán involucradas.

Es fundamental entender el área de negocio para decidir que tipo de producto vamos a construir. Entender el área va a afectar el como y que vamos a terminar haciendo.

Trabajo = Procesos, actividades, funciones o área del negocio a mejorar ("work") en lo que se va a trabajar para mejorar.

Sistema = Cualquier cosa que reproduzca bienes / servicios o información útil para su diseño.

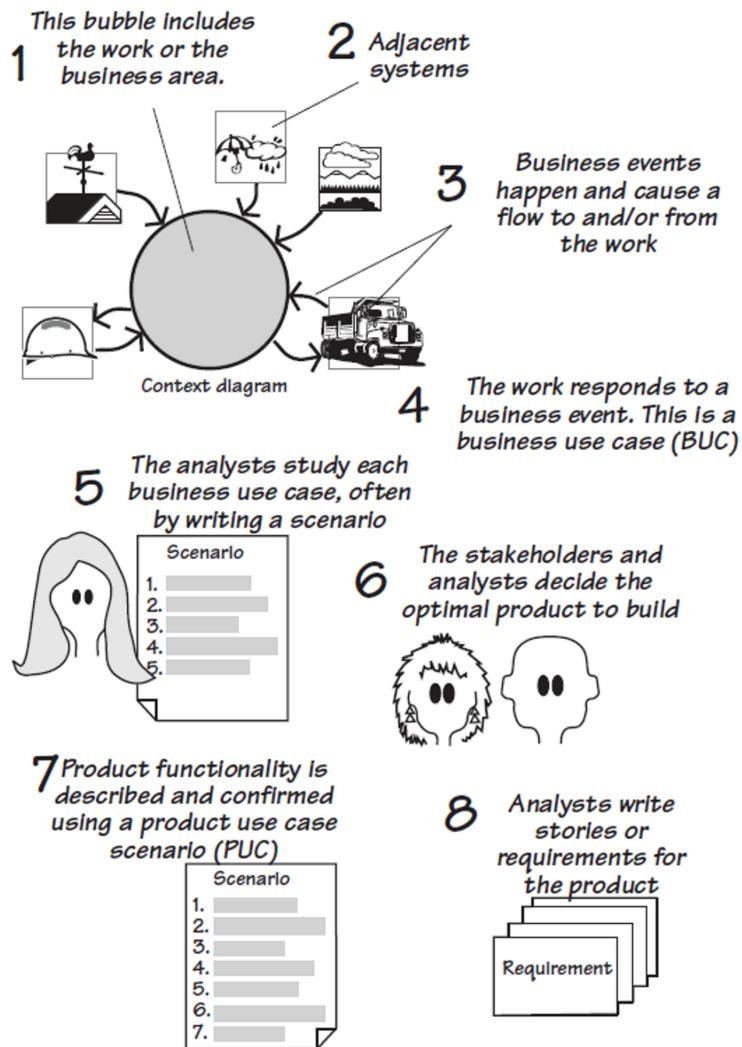
BUC:

Un sistema externo o adyacente desprende un BE. Los sistemas adyacentes suministran y reciben datos del trabajo (área de negocio).

Cada BE desprende un único BUC, desglosar dicho evento nos permite obtener mejores resultados ya que se particione el trabajo.

Características:

- Particiones naturales, cada uno hace su contribución lógica al trabajo.
- Tienen conexiones mínimas con otras partes del trabajo.
- Alcance y reglas bien definidas.
- Se tienen que nombrar de forma que los Stakeholders entiendan de que se está hablando, esto es, en un idioma no muy técnico. (lenguaje natural)
- Hay uno o mas Stakeholders expertos en ellos.
- Figura representativa de todos los conceptos anteriores.



El sistema adyacente es aquel que genera BE, pueden ser sistemas terceros, uno propio o una persona

The “System”

Se puede mirar solo las interacciones con el sistema y no interesarse por revisar el problema en si, el mismo sistema si es que este tiene problemas y debe mejorarse.

(Rellenar con ppt)

Si nos centramos en como funciona el sistema actualmente, en vez de ver las cosas que hay que mejorar del mismo. No tener esto en cuenta lleva a los “fósiles tecnológicos”.
(Rellenar)

BUC donde encontrarlos?

Los interesados pueden ser los que mas nos ayuden a encontrar los BUC, probablemente la mayoría de estos.

Todos los BE pueden tener E/S Entradas y Salidas.



Ej: BE y sus E/S

Evento	E / S
Departamento de Registro anuncia inicio de inscripciones	Anuncio de Inscripción (in)
Departamento de Registro anuncia fin de inscripciones	Anuncio de Cierre de Inscripción (in)
Estudiantes solicitan inscripción en un curso	Solicitud de Inscripción (in)
Departamento de Registro confirma inscripción	Confirmación de Inscripción (out)
Departamento de Registro deniega inscripción	Denegación de Inscripción (out)
Profesor solicita información sobre inscripción de un estudiante	Inscripción del Estudiante (in)
Estudiante cancela inscripción	Cancelación de Inscripción (in)
Departamento de Registro ajusta la lista de espera	Lista de Espera Actualizada (out)
Departamento de Registro publica horarios de clases	Horario de Clases (out)
Departamento de Registro anuncia cambios en horarios de clases Cambios en el	Horario de Clases (in)
Profesor cancela un curso	Cancelación de Curso (in)
Departamento de Registro solicita retroalimentación sobre inscripción	Encuesta de Satisfacción de Inscripción (out)

Y estos también pueden tener entradas y salidas intermedias.

¿Qué son los BUCs?:

- Es una colección de procesos y una unidad de funcionalidad para escribir los requerimientos ya sean funcionales o no funcionales.
- El procesamiento para un BUC es continuo y ocurre en un marco de tiempo discreto.
- Hay que entender el trabajo antes de diseñar un producto que contribuya de manera óptima al mismo.

¿Qué son los PUCs?:

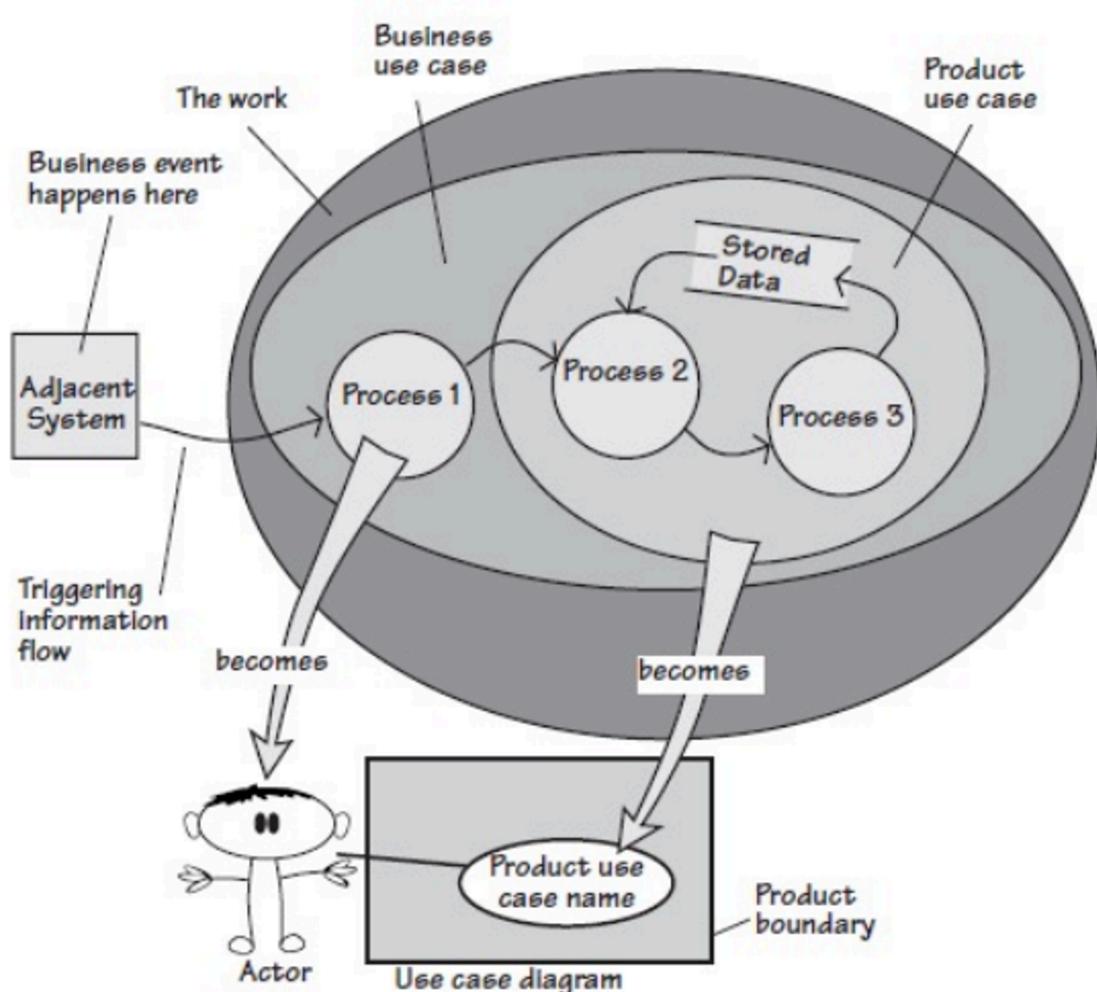
Se debe considerar el trabajo que se realiza y como los sistemas adyacentes lo influyen. A partir del BUC podemos y debemos ver todo lo que se puede automatizar o mejorar en nuestro sistema. Es lo que en verdad se va a crear o construir.

Puede haber mas de un PUC por cada BUC.

Sistema adyacente —> BE —> BUC —> PUC

Se analiza el BUC y se decide cuánto de él será manejado por el producto que construyamos (PUC).

La parte del BUC que queda afuera del PUC, se convierte en un actor, el cual después interactúa con dicho PUC.



Actores:

Al determinar los PUC también estamos especificando o hablando sobre los actores que interactúan con el sistema/producto.

Los actores son las personas o sistemas que interactúan con el producto automatizado.

Técnicas de elicitation / relevamiento:

- (RELENAR PPT)
- Hay que ver las técnicas según la organización, las personas, y otros.

Analista de negocios:

Es la persona que puede ver el problema de forma global, este analista se encarga de ver de esta forma la organización para conciliar las partes, viendo los errores puntuales y viendo de donde pueden surgir estos problemas realmente. Inicialmente registra, aclara y cuestiona el estado actual del negocio. (rellenar ppt)

Apprenticing:

Primera herramienta para relevar, nosotros como analistas vamos a trabajar con el usuario. El analista asume el rol de aprendiz para observar trabajos, hacer preguntas y esto sirve para entender y esquematizar como son los procesos.

Workshop:

Reuniones con los interesados.

Analistas e interesados trabajan para registrar la información necesaria.

Entrevistas:

Agarramos a distintos actores y empezamos a entrevistarlos, debemos elegir a uno y preguntarles de que se encargan, la selección de la persona a entrevistar es un punto difícil ya que no siempre es fácil decidir quien es el mas adecuado para entrevistar.

Se requiere habilidad de abstracción y comunicación por parte del entrevistado.

Reutilización:

Parte de 2 supuestos:

1. Que previamente se haya estudiado y escrito sobre unos requisitos similares en la organización.
2. (rellenar)

Dirty Process Modeling:

Es una técnica para hacer modelados de forma rápida, y es un inicio que sirve para comprender y llegar a una base para el trabajo actual. Estos modelos no son formales, se hacen con lo que quede mas cómodo generalmente con herramientas físicas (post-it).

Prototipos Low / High:

Son prototipos no funcionales para entender el problema y luego se desecha, no es usado para el desarrollo del verdadero producto. Ejemplo: Figma

Se hace el prototipo cuando no ha existido antes un producto similar, y que puede ser difícil visualizar.

Cuando no se tiene conocimiento del tipo de producto, o cuando se viene trabajando hace mucho tiempo en el mismo, y se intenta visualizar otra manera de hacerlo.

Mind map:

Dibujos con textos para intentar representar las ideas que tenemos en nuestro cerebro e interrelacionarlas.

Para hacer un mapa mental se pone por lo general una idea central base para ir armando las interacciones.

Document Archeology:

Consiste en buscar requisitos en informes y archivos existentes. Además debe ser complementado con otras técnicas, para no caer en el sesgo.

Es útil cuando se tiene un sistema existente o heredado, que se quiere modificar o renovar.

Family Therapy

Las personas cuentan sus problemas. Sirve para que las personas escuchen y entiendan las posiciones de los demás. El objetivo NO es que todos estén de acuerdo.

El analista hace de mediador entre las distintas áreas, y personas.

Persona Analysis:

Se crean distintos tipos de personas (actores que interactúan con el sistema) a partir del análisis del sistema. A partir de esos tipos, se realizan distintas decisiones en el diseño y funcionalidad del producto.

Eligiendo la técnica:

No hay una que sea la más importante, y muchas veces se usan varias y una combinación de las técnicas. Tenés que tener en cuenta el medio de las reuniones, si es cara a cara pueden hacer uso de técnicas más físicas, si es a distancia no.

Hay técnicas que aplican mejor para ciertos casos según:

Geografía

Legado

Abstracción

Escenarios:

Analizamos el uso de escenarios para modelar y registrar los BUC.

Divide en una serie de pasos que describe el proceso actual, luego se enumeran las partes interesadas, tanto activas como inactivas (Y se diferencian) activas siendo que actúan

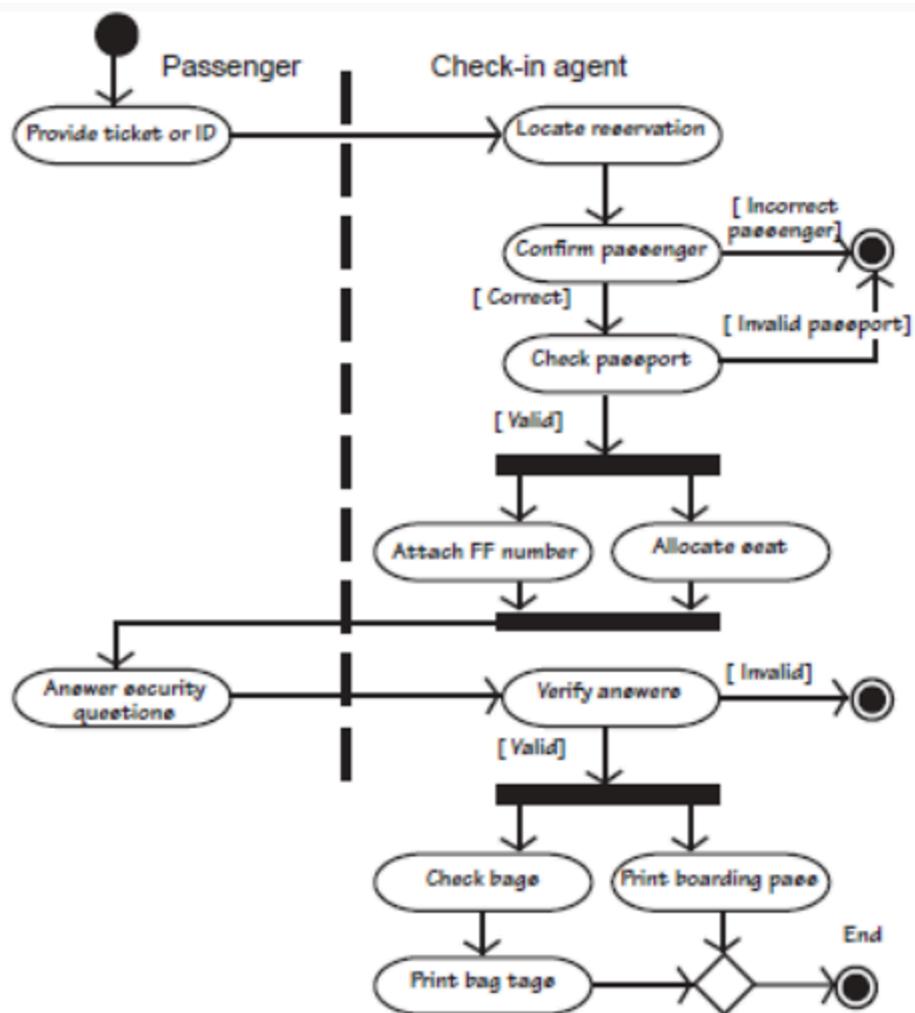
realmente con el producto e interesados por otras razones. También se discuten las posibles mejoras o soluciones.

Esencia:

Nos olvidamos o dejamos de lado los prejuicios tecnológicos, se analiza el problema desde una perspectiva neutral y centrada en las necesidades del negocio.

Diagramas:

Sirven para explicar la funcionalidad.



Pasos mas detallados: Cuando un paso tiene mas detalles que se dividen en subpasos ordenados.

1

1.1

1.2

1.3

2

3

Alternativas: Distintos posibles opciones según el actor.

1

A1.1

A1.2

A1.3

2

3

Excepciones: Una excepción genera pasos para recuperar el estado correcto o normal.

Son desviaciones no deseadas pero inevitables del caso normal.

1

E1.1

E1.2

2

3