



IRAT UT2

▼ Type	Category 1
▼ Status	Archived
🔗 URL	
🕒 Updated	@April 13, 2023 8:41 PM
🕒 Created	@March 28, 2023 10:59 AM

Action Items



Notes

Design Thinking

- Proceso no linear, iterativo que se usa para entender a los usuarios, desafiar suposiciones, redefinir problemas y crear soluciones innovativas para el prototipo y testado.
- Equipos de Diseño usan design thinking para abordar problemas no definidos o desconocidos porque pueden reformularlos centrados en el humano y poner foco al usuario.
- Design thinking te permite trabajar de una manera dinámica para desarrollar y presentar ideas innovativas.

5 Fases del proceso

Estas etapas, no son pasos secuenciales, si no que son modos diferentes de contribuir al proyecto.

- Fase 1 - Empatizar: Buscar las necesidades del usuario.
- Fase 2 - Definir: Indique las necesidades y los problemas del usuario
 - Estas definiciones se denominan enunciados de problemas.
- Fase 3 - Idear: Desafiar las suposiciones y crear ideas.
 - Lluvia de ideas
- Fase 4 - Prototipar: comenzar a crear soluciones.
 - Fase experimental
 - Identificar la mejor solución posible.
- Fase 5 - Testear: Probar las soluciones:
 - Los equipos usan los resultados para redefinir uno o más problemas adicionales.

Brainstorming

- Metodología de generación de ideas cuyo objetivo principal es encontrar el mayor número de ideas posible con las que dar respuesta a un problema a solucionar.
- Ayuda a generar el mayor número de ideas diferentes y relevantes.
- Punto de partida en un proyecto.

11 claves

- Realiza el brainstorming en grupo.
- Busca siempre cantidad, cuantas mas ideas, mas posibilidades.
- Aprovechar ideas de otros para generar mas.
- Anotar y numerar ideas

- Facilitador: guía del brainstorming
 - Persona encargada de anotar ideas.
 - Establecer tiempos.
 - Ideas de forma clara y autoexplicativas
-

Product Use Case Scenarios (PUC)

- Se usan para comunicar la intención del producto a los stakeholders.
- Contiene la funcionalidad a implementar del producto.
- Primero debemos identificar los business events. Elegir uno y rastrear hasta encontrar la funcionalidad que responde a ese evento (BUC). Luego determinar cuanto de ese buc puede ser implementado. El resultado de esto es el PUC.

DE un be genera un buc y de un buc puede generarc muchos puc

Evitar ambigüedad

- Si el contexto no está claro, puede causar ambigüedades
- Eliminar todos los pronombres (he, él, she, ella, them, ellos) de los requerimientos y reemplazarlos por sujeto u objeto que el pronombre refiere.

Tecnological Requirements

Son funcinoalidades que son necesitadas puramente por su eleccion tecnologica.

Estan ligadas mas a la implementacion tecnica.

- Son funcionalidades necesarias que surgen solo por la tecnologia usada.
- Son necesarios para que la implementación elegida funcione.

Grouping Requirements

- Agrupar los requerimientos funcionales por use case.
- Facilita la búsqueda de requerimientos y poder tester la integridad de la funcionalidad.

Alternativas a Requerimientos funcionales:

Escenarios:

- Si el área de negocio esta bien entendida y los desarrolladores tienen experiencia, se puede simplemente agregar detalles de implementación al escenario y usar eso como especificación.
- No seguir esto si se esta haciendo un producto para afuera de tu departamento o para un supplier externo.

User Stories

- usadas para describir las funcionalidades necesarias del producto.

As a [role] I want [functionality] so that [reason for or use of the functionality].

- Generalmente son características del producto que el dueño quiere o cree que deben ser parte.
- La Intención de la story card no es especificar los requerimientos, pero actuar como punto de comienzo.
- Las user stories se escriben en cartas.

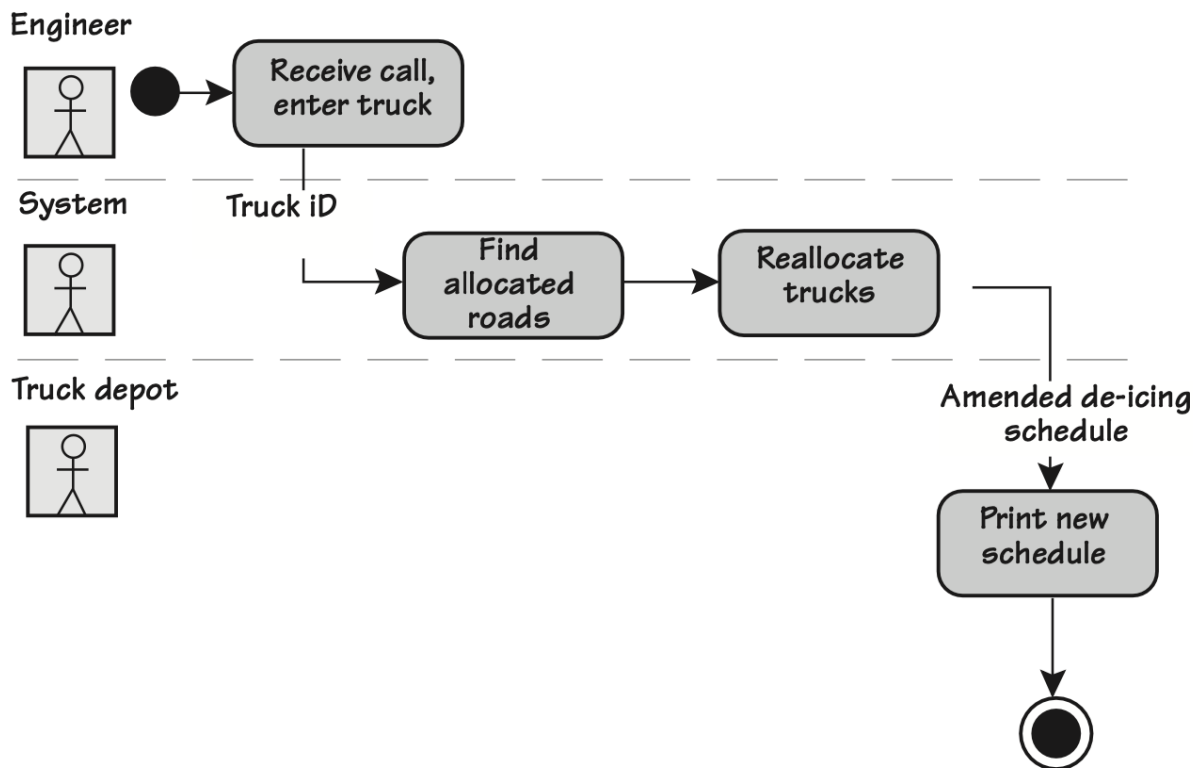
EJEMPLO:

As a moviegoer I want to have my tickets sent to my mobile phone so that I can avoid the box-office queue at the cinema.

Business Process Models

- Diagramas de actividad y la descripción del proceso pueden servir como requerimientos funcionales.
- Los stakeholders se relacionan mejor con los diagramas.
- UML activity diagram, BPMN process model

UML:



Requerimientos para COTS

- COTS: Commercial Off-The-Shelf
- Se usa el termino producto COTS para cualquier producto de software instalable.
- Es una alternativa a construir software desde el principio.

- Contiene muchas de las funcionalidades necesarias, pero requiere de modificaciones post-instalación.
- Business analisis:
 - Hacer un diagrama del contexto del area de trabajo afectada por el porducto COTS. Esto dirige a los BE de esa área de trabajo, que se pueden comparar con los BE del producto COTS.
 - Prestar atención a los datos de entrada y salida de cada BE, y compararlos con los datos de entrada y salida del COTS.
- Usar un producto COTS, no evita hacer un analisis de negocio. Si no que el analisis de negocio es crucial para asegurar que las funciones del producto COTS igualan a las necesitadas por el negocio.

Requerimientos No Funcionales

Son los requerimientos en los que demuestran que tan bien el producto hace las cosas que tiene que hacer.

El foco no esta en el funcionamiento del producto, si no en la operativa sobre la cual esta construido.

Los requerimientos no funcionales deben ser:

- Medibles: todos los requerimientos no funcionales obtenidos deben de poder ser medibles bajo determinado criterio establecido.
- Verificables
- Limitantes a la hora de la construccion

Nunca deben de ser asumidos

Tipos de requerimientos no funcionales

Look and Feel:

- El espíritu, estilo, mood (la intención) de la apariencia del producto.

Description: The product shall comply with corporate branding standards.

The product shall be conservative.

The product shall be intriguing.

The product shall appear authoritative.

The product shall be attractive to an older audience.

The product shall appear simple to use.

The product shall appear state of the art.

The product shall have an expensive appearance.

No estan intencionados para el dis e o del prodcuto final, solo el prototipo

The product shall conform to the established look and feel of the owning organization's products.

Los requerimientos look and fell describen la intenci n de la apariencia, no el dise o de la interface.

Usability And Humanity:

- La facilidad de uso del producto y cualquier consideracion especial para mejor experiencia de usuario.
- La usabilidad del producto es un key factor para determinar si el usuario destinado lo usa.
- Conforman las habilidades y expectativas del usuario.
- La usabilidad del producto afectan la pproductividad, eficiencia, tasas de error y aceptaci n.

- Tener una visión clara de quien va a estar usando tu producto. Construir una persona, estudiando a la comunidad de usuarios, se deriva un caracter para representar es a comunidad

The product shall be usable by customers with limited experience of using computers.

You could also target a different user group:

The product shall be easy to use by certified mechanical engineers.

Description: The product shall be easy to use on the first attempt by a member of the public without training.

Rationale: This is a new product and we need our customers to voluntarily switch to using it.

Rationale: da conocimiento de porque el stakeholder incluyo este requerimiento

Fit Criterion: Ninety percent of a panel that is representative of the customer base shall successfully complete [list of tasks] within 90 seconds of their first encounter.

Los requerimientos de Usabilidad y humanity pueden cubrir:

- Tasa de aceptación por los usuarios.
- Productividad ganada por la introducción del producto.
- Tasa de errores.
- Uso de las personas que no hablan el idioma donde el producto va a ser usado.

- Personalización y internalización para permitir a los usuarios a cambiar el idioma, moneda etc.
- Accesibilidad a personas con discapacidad.
- Uso de personas sin experiencia previa con computadoras.
- Uso durante las horas de oscuridad??? a que se refiere

Performance:

- Cuan rápido, seguro, disponible y precisa la funcionalidad es.
- Se escriben cuando el producto necesita llevar a cabo ciertos tasks en un tiempo determinado, tasks terminados a un determinado nivel de exactitud o el product necesita un determinado data storage capacity.

The product shall identify whether an aircraft is hostile or friendly within 0.25 second.

The product shall support 2,000 concurrent users.

Considerar aspectos como:

- Rapidez para completar un task
- Exactitud de los resultados
- Seguridad del operador
- Volumen de data sostenidos por el producto
- Rangos de valores permitidos.
- Eficiencia del uso del recursos.
- Fiabilidad.
- Disponibilidad
- Tolerance y robustness

- Escalabilidad

Operational:

- El ambiente en donde el producto opera, y cualquier consideracion que se debe de tener para este ambiente.

Maintainability and Support

- Cambios esperados y el tiempo necesario para hacerlos

Security:

- Acceso, confidencialidad, recuperabilidad y auditabilidad del producto

Cultural and Political:

-

Legal:

- Las leyes y estándares que aplican al producto