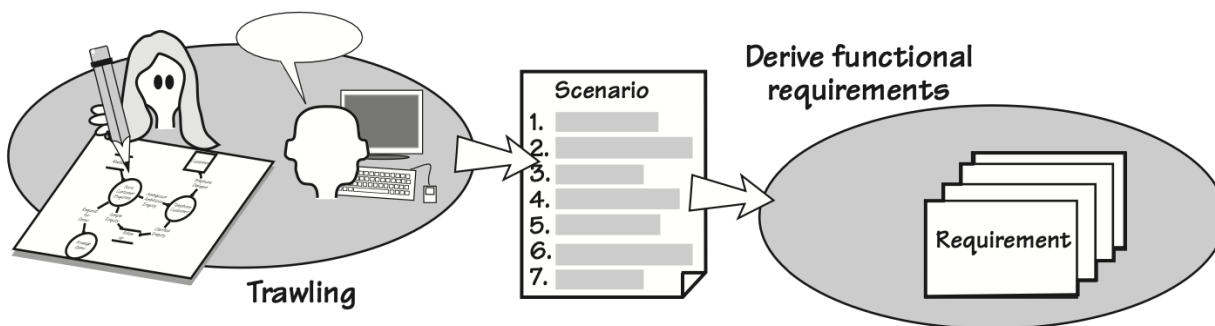




# UT2 - Resumen

▼ Type	Category 1
▼ Status	Open
🔗 URL	
🕒 Updated	@April 27, 2023 1:33 PM
🕒 Created	@April 11, 2023 9:34 AM



## Action Items

- ☐ hacer Ta8 unidad 1

## Notes

## Valor

Es importante considerar el valor en el desarrollo de un producto o servicio, lo que el cliente estaría dispuesto a pagar por él.

Para determinar el valor de un prodcut, se deben de tener en cuenta tres factores:

- Recompensa: La recompensa es lo que se gana al tener una función específica.
- Penalización: La penalización es lo que se pierde al no tenerla.
- Costo: El costo es lo que se debe pagar para obtenerla.

El valor debe de estar definido en función de lo que la organización desea lograr.

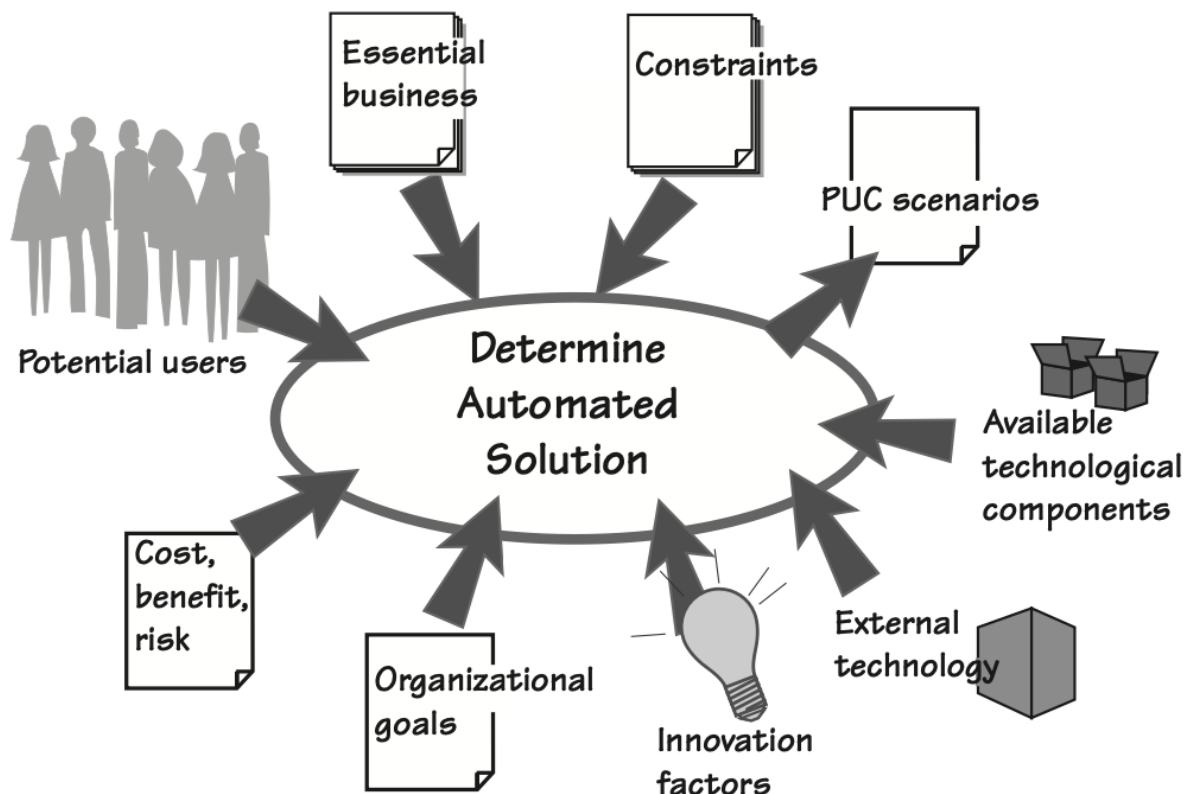
Para medir el valor de una funcionalidad, se asigna una puntuación a cada uno de los tres factores. Si el valor total es mayor al costo de implementar la funcionalidad, entonces esta es valiosa y debería incluirse:

- $R + P \geq C \rightarrow$  Priorizar.
- $R + P \geq C \rightarrow$  Evaluar.
- $R + P < C \rightarrow$  Descartar.

## Starting the Solution

Se empieza el diseño de una solución para el problema del negocio.

Determinar que partes beneficiarían siendo automatizadas del problema



## Iterative Development

- Releases de software para medir aceptación del diseño?
- Puede llevar mucho tiempo.
- El diseño puede parecer lo que se necesita para descubrir lo que realmente necesita.
- Se trata de descubrir las necesidades reales de la solución.

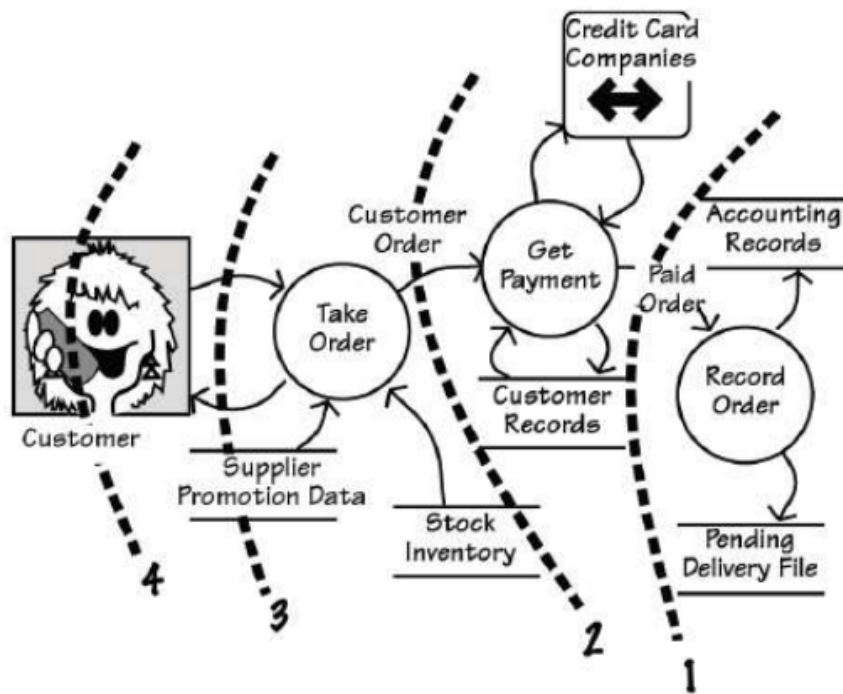
## Essential Business

- Antes de empezar una solución, se habrá recolectado una gran cantidad de requisitos funcionales y no funcionales necesarios para el trabajo. Estos son esenciales o no.
- Las necesidades funcionales pueden ser presentadas en escenarios de BUCs, una colección de requisitos funcionales atómicos o en user stories.

- El entendimiento de las necesidades de los requisitos no funcionales es importante para la elaboración de una solución valiosa. Deben de ser tomados en cuenta, para el momento de tomar decisiones sobre la solución.
- Los requisitos no funcionales son responsables de especificar el tipo de user experience apropiada para la audiencia intencionada.
- Debemos de tener un entendimiento claro de las necesidades, de los requisitos esenciales, antes de intentar de encontrar una solución. Si los requisitos esenciales faltan, entonces cualquier solución puede crear problemas que no existían antes.

## Determine the Extent of the Product

- Los BUC son respuestas a solicitudes del exterior.
- Se trata de encontrar la mejor respuesta:
  - COSTO, bajo en tiempo, esfuerzo.
  - Rápido.
  - Agradable, aceptación del producto.
- El producto es lo que elegimos automatizar del BUC



## Consider the Users

- Cualquier cosa que se intenta construir, alguien va a tener que usarlo.
- Si la solución es para vender o se necesita que personas empiecen a usarlo de forma voluntaria, es necesario hacer el producto atractivo para los users.

**Considerar al user y que es apropiado para el.**

- No se puede diseñar algo que satisfaga los users si no conocemos o entendemos como se comportan. Debemos de estudiar a los users en detalle, como se comportan, como piensan, etc.
- **“Personas”**: se utilizan cuando tenemos un gran número de usuarios in-house o un número grande de clientes que van a usar el producto.
- Una Persona, es una persona virtual que representa a un grupo de personas. Son construidas de datos recolectados de encuestas hechas para la audiencia objetivo.

## Designing the User Experience

- Diseñar la experiencia del usuario es la mejor manera de proponer un producto que las personas quieran comprarlo/usarlo.
- La experiencia de diseño apunta a producir una experiencia de uso más placentera, emocionante y relevante a la cultura y a las aspiraciones del usuario.
- El diseño se enfoca más en cómo el producto hace sentir al usuario, que en agregar funcionalidades al producto.
- El entendimiento de “essential business functionality and non-functionality” y las Personas generadas u observaciones a los usuarios durante los requerimientos, provee la entrada a la experiencia de diseño.

## Innovation

- Si no hay innovación, entonces el nuevo producto va a ser lo mismo, de lo que va a reemplazar.
- El nuevo producto no debe de modificar los requisitos esenciales.
- Innovar, significa pensar diferente sobre el problema para encontrar una nueva y mejor solución para hacer el trabajo.

## Innovation triggers

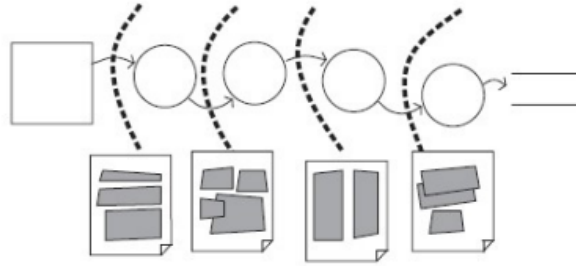
Se utilizan estos conceptos para sugerir innovaciones y encontrar mejores y más frescas soluciones:

- **Convenience:**
  - Estamos dispuestos a pagar por conveniencia.
  - Preguntarse: ¿Qué es lo que hace el producto que se intenta construir, que puede hacerle la vida más fácil al user.
- **Connections:**
  - Las personas valoran lo conectados que estén, debemos de darle lo máximo posible de eso.
  - ¿Qué puede hacer mi producto para construir una mejor conexión con mis clientes o usuarios?

- El cliente mide tu organización con la forma en que se contesta y conecta con ellos, como respondes las preguntas, como los apoyas, como los mantienes informados sobre el producto.
- **Information:**
  - El producto debe hacer mas que sólo darle información al cliente, tiene que entregar **información útil**.
  - Proporcionar toda la información necesaria para que el cliente pueda realizar una transacción fácilmente.
  - No debemos de introducir efectos secundarios.
- **Feeling:**
  - Sistemas o productos son rechazados o aceptados según como el cliente se sienta con respecto a ellos.
  - Es confiable? Es seguro? Hace lo que debe?

## Sketching the Interface

- No es necesario hacer prototipos funcionales, con dibujos es suficiente.
- Cada límite alternativo esta dibujado, así se puede mostrar a los users cómo puede ser el resultado.
- Los límites que definimos para automatizar crean una interfaz diferente entre el producto y el usuario.
- Pueden cambiar los usuarios según el límite propuesto.



## The Real Origin of the BE

- El BE casi siempre se origina afuera del trabajo cuando un sistema adyacente hace algo (Ej: el cliente se queda sin alimentos).
- Examinar los BE, particularmente los que son iniciados por humanos, humanos adyacentes al sistema.
- Pensar en donde la transacción empezó realmente. Casi siempre este punto se encuentra fuera de la organización.
- Moviendo el boundary del producto lo mas cerca posible de el origen real, se proporciona una mejor solución, una que es mas valiosa y útil para el cliente.

## Adjacent Systems and External Technology

Los sistemas adyacentes son sistemas de algún tipo (automatizado o humano) que reside adyacente al trabajo.

En el diagrama de contexto son los cuadrados?

Los sistemas adyacentes reciben datos o servicios del trabajo, y suministran datos a tu trabajo.

***Hay tres tipos de Sistemas Adyacentes:***

### Active Adjacent Systems

Son humanos que pueden interactuar o participar en el trabajo.

Cuando los active adjacent systems inician un evento, tienen un objetivo en mente y van a colaborar con el trabajo hasta que su objetivos esten satisfechos. Proporcionan datos, responden preguntas, indican opciones, etc.

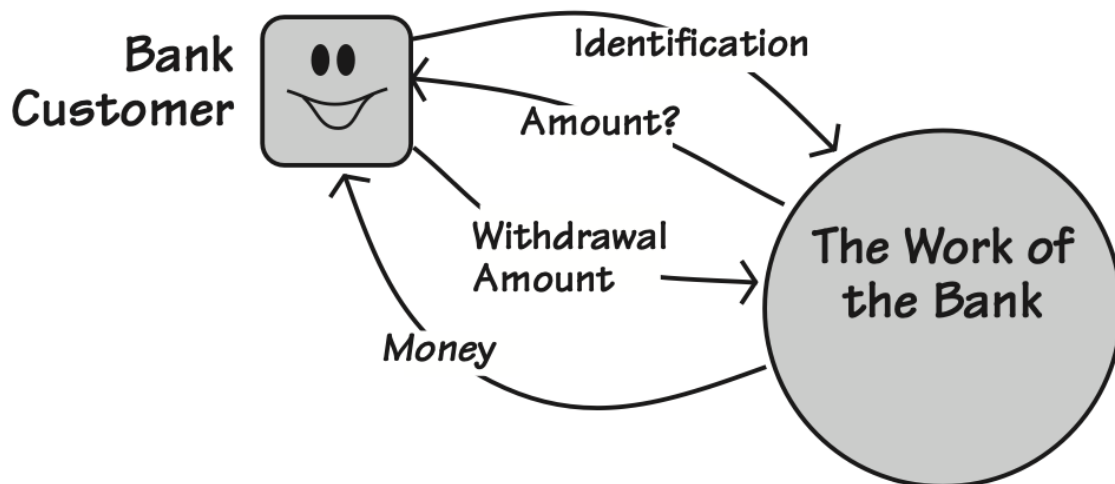


La interacción entre el trabajo y el active adjacent system puede ser:

- face to face
- telephone, mobile device
- automated machine
- internet

### Ejemplo:

El cliente del banco inicia el BE, y luego provee con información hasta lo que necesite este satisfecho.



### Autonomous Adjacent Systems

Es un cuerpo externo, como una compañía, un computer system, o un cliente, que no está directamente interactuando con el trabajo. Actúa independientemente a este, pero tiene conexiones con él.

Se comunican por un flujo de datos unidirección, como letras o emails, donde no hay interacción back-and-forth.

El adjacent system, elige ser autónomo.

Ejemplo:

Cuando la compañía de la tarjeta de crédito te envía una declaración mensual, vos (el dueño de la tarjeta) sos el autonomous adjacent system.

[ver mas ejemplos y copia rel TA aca](#)

## Cooperative Adjacent Systems

Respuestas rápidas.

Sistemas automatizados que colaboran con el trabajo durante el curso de un BUC.

Se puede pensar como parte del sistema, es parte del buc.

Un sistema cooperativo puede ser:

- Un sistema automatizado que contiene una base de datos que es accedida o escrita por el trabajo.
- Un sistema automatizado que hace algun cálculo para el trabajo.
- Un sistema automatizado que provee un servicio previsible e inmediato al trabajo.

## Cost , Benefit and Risks

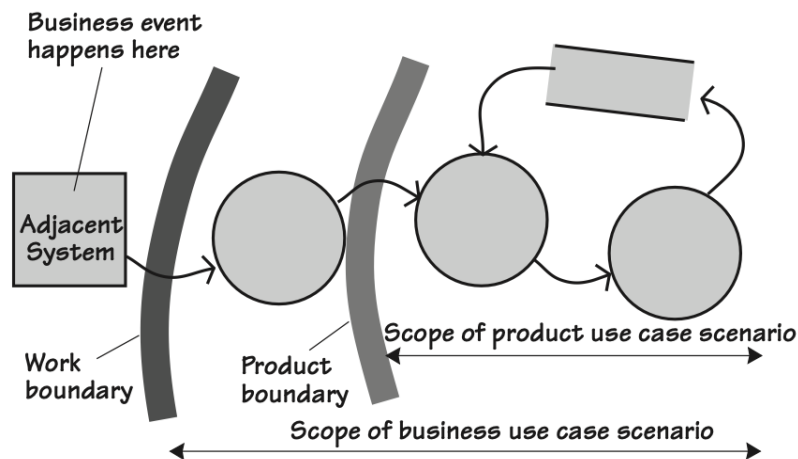
- Al crear un producto debe ser óptimo para su propietario.
- El costo debe ser proporcional al beneficio:
  - El propietario debe de ganar algo.
- El riesgo debe de ser proporcional al beneficio y al costo:
  - El caso de que un problema potencial se convierta en real junto con el impacto negativo.

## Product Use Case Scenarios (PUC)

- Se usan para comunicar la intención del producto automatizado a los stakeholders.
- **Establece la funcionalidad a implementar del producto.**

- La diferencia entre un BUC y un PUC, es que el BUC contiene todas las funcionalidades que responden al BE y el PUC contiene solo las funcionalidades que van a ser implementadas.
- 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 (Automatizado). El resultado de esto es el PUC.

**De un be genera un buc y de un buc puede generar muchos puc**



**Business Event Name:** *Passenger decides to check in.*

**Business Use Case Name:** *Check passenger onto flight.*

**Trigger:** *Passenger's ticket, record locator, or identity and flight.*

**Preconditions:** *The passenger must have a reservation and a passport.*

*Interested Stakeholders: Check-in agent, marketing, baggage handling, reservations, flight manifest system, workflow, security, destination country's immigration.*

*Active Stakeholders: Passenger (trigger), check-in agent.*

- 1. Locate the passenger's reservation.*
  - 2. Ensure the passenger is correctly identified and connected to the right reservation.*
  - 3. Check that the passport is valid and belongs to the passenger.*
- See procedure guidelines EU-175.*
- 4. Attach the passenger's frequent-flyer number to the reservation.*
  - 5. Allocate a seat.*
  - 6. Get correct responses to security questions.*
  - 7. Check the baggage onto the flight.*
  - 8. Print and convey to the passenger the boarding pass and bag tags.*
  - 9. Wish the passenger a pleasant flight.*

*Outcome: The passenger is recorded as checked onto the flight, the bags are assigned to the flight, a seat is allocated, and the passenger is in possession of a boarding pass and bag claim stubs.*

*Product Use Case Name: Passenger checks onto flight.*

*Trigger: Passenger activating the machine.*

*Preconditions: The passenger must have a reservation.*

*Interested Stakeholders: Passenger, check-in agent, marketing, baggage handling, reservations, flight manifest system, workflow, security, destination country's immigration.*

*Actor: Passenger.*

- 1. The product asks for the passenger's identity or record locator.*
- 2. The passenger supplies one or the other and the product locates the passenger's reservation.*
- 3. The product asks for a frequent-flyer number if it is not already attached to the reservation.*
- 4. The product asks for and scans the passport if needed.*
- 5. The product shows the allocated seat and accepts the passenger's changes if needed.*
- 6. The product asks for the number of bags and for answers to the security questions.*
- 7. The product checks the baggage onto the flight, and prints the bag tags.*
- 8. The product prints the boarding pass or sends it to the passenger's phone.*
- 9. The product directs the passenger to the bag drop and departure gate.*

*Outcome: The passenger is recorded as checked onto the flight, the bags are assigned to the flight, a seat is allocated, and the passenger has a boarding pass and bag claim stubs.*

UT2 - TA5

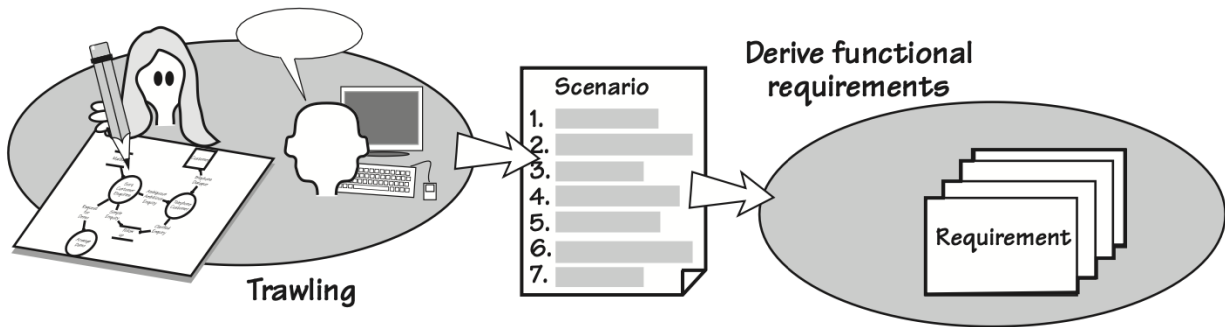
## Functional Requirements

Son aquellos en los que se describe a las actividades las cuales el producto “tiene que realizar”, es decir se centra en el comportamiento.

Son necesarios para definir y especificar el funcionamiento del software a construir. Los requerimientos funcionales describen que tiene que hacer el producto para apoyar y permitir el trabajo del dueño.

Ejemplo:

*The product shall predict which road sections will freeze within the selected time parameters.*

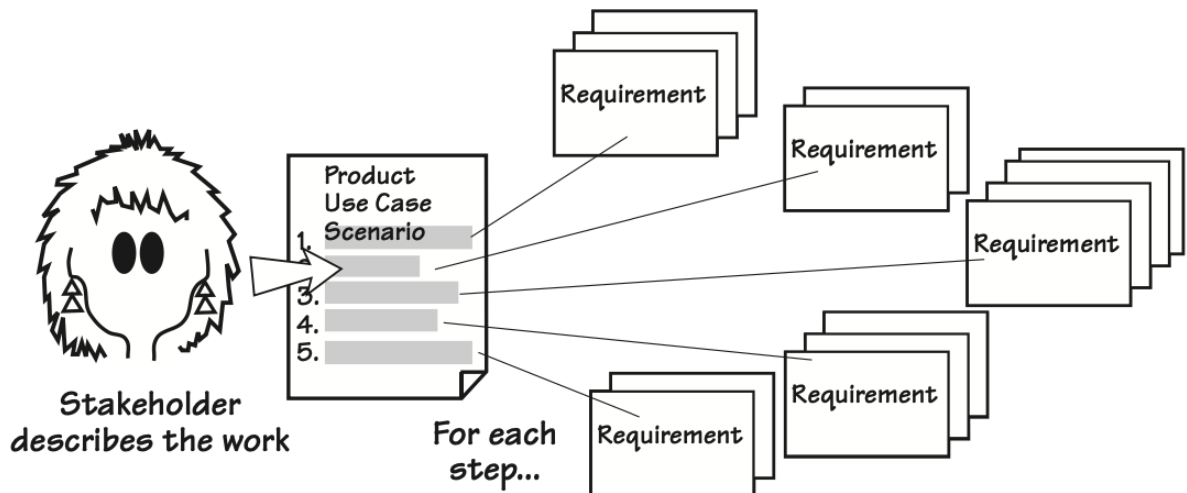


Deben de ser independientes de la tecnología que va a ser utilizada eventualmente en el producto. Describirlo sin hacer alusión a la tecnología utilizada.

Los Req. funcionales deben de ser:

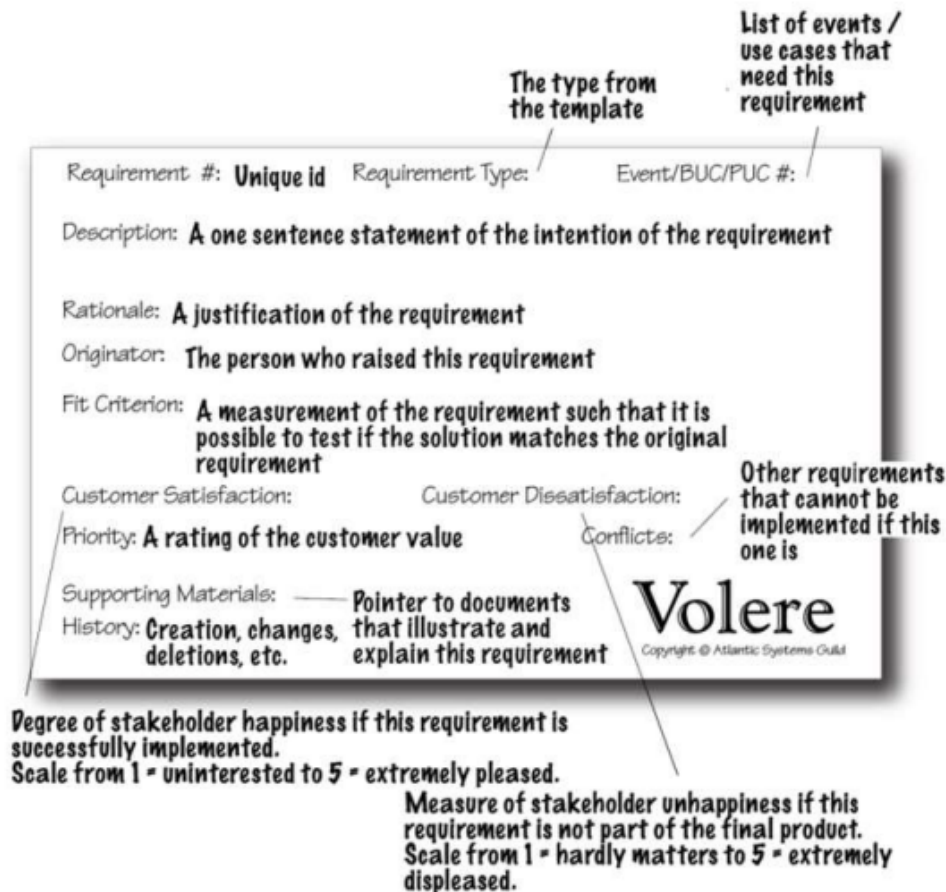
- Específicos.
- Concretos.
- Independientes a la tecnología utilizada.

Por cada BE, hay un BUC que responde al BE y un escenario de BUC describe la funcionalidad desde el punto de viste del negocio. Por cada BUC se deriva un, a veces mas de uno, PUC



El escenario es una forma de determinar las funcionalidades necesarias para un PUC. Cada paso del escenario van a ser requerimientos funcionales luego.

La colección de los requerimientos funcionales revela lo que el producto tiene que hacer para completar el PUC.



## UT2 - TA6

### Descripción y Razón fundamental

**Descripción:** Se caracteriza por ser breve y específica, su contenido sigue el formato de una oración acompañado de un verbo modal.

Evitar ambigüedades.

- Agregar una **razón fundamental (rationale)** para mostrar porqué el requerimiento existe, este indica si el requerimiento es digno de atención.
- Incluyendo una razón fundamental con la descripción, el requerimiento se convierte mas útil.
- Sabiendo porqué algo está escrito, los developers y testers (o futuros mantenedores) saben cuánto esfuerzo deben de gastar en el.



*Description: The product shall record roads that have been treated.*

*Rationale: To be able to schedule untreated roads and highlight potential danger.*

## Data, Your Secret Weapon

## Exceptions y Alternatives

## Conditional Requirements

### Excepciones

- Representan desviaciones indeseadas (pero inevitables) del curso normal del caso de uso
- El escenario de una excepción demuestra cómo el producto se recupera de la situación inesperada.

### Caminos alterantivos

- Son variaciones esperadas del caso de uso y son especificadas por los stakeholders.

---

## 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 funcionalidades que son necesitadas puramente por su elección tecnológica.

Están ligadas más a la implementación técnica.

- Son funcionalidades necesarias que surgen solo por la tecnología 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 está 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 está 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].*

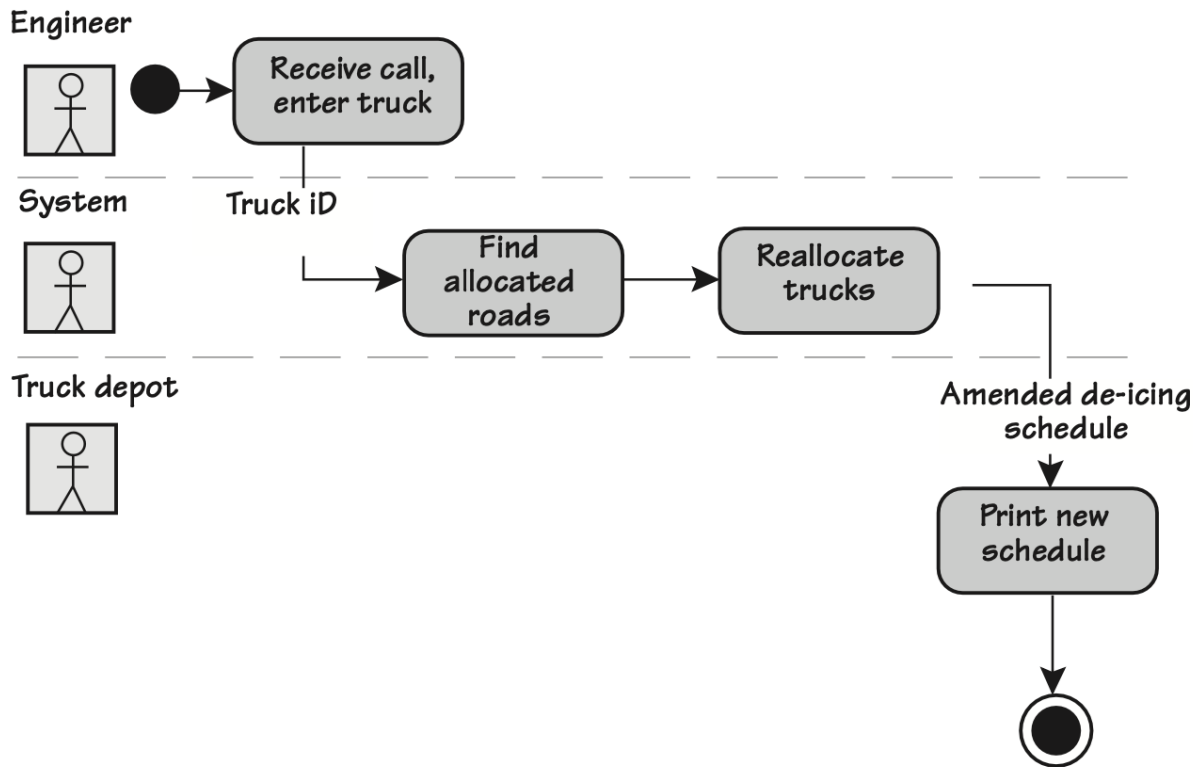
- Generalmente son características del producto que el dueño quiere o cree que deben ser parte.
- La Intención de la story card no es especificar los requerimientos, pero actuar como punto de comienzo.
- Las user stories se escriben en cartas.
- EJEMPLO:

*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 analysis:
  - 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, sino en la operativa sobre la cual está 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 construcción.

Nunca deben de ser asumidos

**Project Drivers**—reasons and motivators for the project

- 1 **The Purpose of the Project**—the reason for making the investment in building the product and the business advantage that you want to achieve by doing so
- 2 **The Client, the Customer, and Other Stakeholders**—the people with an interest in or an influence on the product
- 3 **Users of the Product**—the intended end users, and how they affect the product's usability

**Project Constraints**—the restrictions on the project and the product

- 4 **Requirements Constraints**—the limitations on the project, and the restrictions on the design of the product
- 5 **Naming Conventions and Definitions**—the vocabulary of the project
- 6 **Relevant Facts and Assumptions**—outside influences that make some difference to this product, or assumptions that the developers are making

**Functional Requirements**—the functionality of the product

- 7 **The Scope of the Work**—the business area or domain under study
- 8 **The Scope of the Product**—a definition of the intended product boundaries and the product's connections to adjacent systems
- 9 **Functional and Data Requirements**—the things the product must do and the data manipulated by the functions

**Non-functional Requirements**—the product's qualities

- 10 **Look and Feel Requirements**—the intended appearance
- 11 **Usability and Humanity Requirements**—what the product has to be if it is to be successfully used by its intended audience
- 12 **Performance Requirements**—how fast, big, accurate, safe, reliable, robust, scalable, and long-lasting, and what capacity

13 **Operational and Environmental Requirements**—the product's intended operating environment

14 **Maintainability and Support Requirements**—how changeable the product must be and what support is needed

15 **Security Requirements**—the security, confidentiality, and integrity of the product

16 **Cultural Requirements**—human and sociological factors

17 **Legal Requirements**—conformance to applicable laws

**Project Issues**—issues relevant to the project that builds the product

18 **Open Issues**—as yet unresolved issues with a possible bearing on the success of the product

19 **Off-the-Shelf Solutions**—ready-made components that might be used instead of building something from scratch

20 **New Problems**—problems caused by the introduction of the new product

21 **Tasks**—things to be done to bring the product into production

22 **Migration to the New Product**—tasks to convert from existing systems

23 **Risks**—the risks that the project is most likely to incur

24 **Costs**—early estimates of the cost or effort needed to build the product

25 **User Documentation**—the plan for building the user instructions and documentation

26 **Waiting Room**—requirements that might be included in future releases of the product

27 **Ideas for Solutions**—design ideas that we do not want to lose

## 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 diseño del producto 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 intención de la apariencia, no el diseño de la interface.

## **Usability And Humanity:**

- La facilidad de uso del producto y cualquier consideración especial para mejorar la experiencia del usuario.
- La usabilidad del producto es un factor importante para determinar si el usuario destinado lo usa.
- Conforman las habilidades y expectativas del usuario.
- La usabilidad del producto afecta la productividad, eficiencia, tasas de error y aceptación.
- 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.

Ejemplos:

- El celular debe sobrevivir a una caída desde la altura del hombro
- El celular debe ser usable en condiciones variables de luz
- El celular debe conservar la vida útil de su batería.

## **Maintainability and Support**

- Cambios esperados y el tiempo necesario para hacerlos

Ejemplos:

- descripción: el producto debe estar listo para desplegar en Andorid y IOS.

Razón fundamental: Queremos anticiparnos al lanzamiento de la aplicación al mercado mobile.

## **Security:**

- Acceso, confidencialidad, recuperabilidad y auditabilidad del producto:
- Acceso: Los datos del producto y las funcionalidades son accesibles por usuarios autorizados.
- Privacidad: Los datos guardados por el producto son protegidos de divulgación no autorizada.
- Integridad: Los datos del producto son los mismos que los de la fuente y están protegidos de corromperse.
- Auditoría: Permite verificar las operaciones y el movimiento de data dentro de la aplicación.

Ejemplo:

- Acceso: El producto debe asegurar que solo los usuarios autorizados tiene acceso a la data (nombre) en (funcionalidad).
- Privacidad: El producto debe prevenir que cualquier tipo de data confidencial sea impresa.
- Integridad: El producto debe asegurar que la temperatura del camino sea transmitida por la estación de tiempo.
- Auditoria: El prodcto debe contener un resumen de las transacciones diaras y una bitácora del período.

## **Cultural and Political:**

- Se refiere a los factores que pueden hacer al producto no aceptable por: costumbres, religión, lenguaje, taboos, etc.
- El producto debe de adaptarse a la cultura, institución, contexto de los owners, el no hacerlo puede traer consecuencias.

Ejemplo:

- el producto no debe mostrar símbolos religiosos o palabras asociads a cualquier religión conocida.
- El producto no debe contener íconos que ofendad a cualquier grupo humano o persona en el planeta.
- El producto debe usar la configuración teclado para Uruguay.
- El producto debe ofrecer la posibilida de elegir el idioma en orden apropiado dependiendo de la religión.

## **Legal:**

- Las leyes y estándares que aplican al producto.
- Se refieren a todos los requerimientos que tiene alguna restricción de tipo legal.

Ejemplo:

- El producto debe cumplir con las normas establecida por el marco de seguridad NIST
- el producto debe cumplir con las normas del ISO 9001 para manter la certificación

UT2 TA7

---

## Fit Criteria And Rationale (Criterio de aceptación)

- Fit: significa que una solución hace exactamente lo que el requerimientos dice que debe de hacer o tiene la propiedad que el requerimiento dice que debe tener, ni más ni menos.
- Fit criterion: la medida del requerimiento. Cuantifica el comportamiento, la performance o alguna cualidad.
- El requerimiento debe de tener un punto de referencia, el cuál los testers puedan utilizarlo para comparar el producto con el requerimiento original.

*Description: The product shall be user friendly.*

*Rationale: We need customers to voluntarily change to the new product, and not hesitate before using it.*

*Fit Criterion: Customers, on average, commence using the product within 5 seconds of encountering it for the first time.*

:

*Fit Criterion: Eighty percent of customers are voluntarily using the product within six months of its release.*

:

*Fit Criterion: Customer surveys between six months and a year after launch give a satisfaction rating of greater than 75 percent.*

## The Rationale for the Rationale

La razón fundamental es la justificación o razón de un requerimiento. Adjuntarla a un requerimiento hace que sea más fácil de entender la verdadera necesidad.

A través de saber porque algo existe es donde el analista de negocio es capaz de descubrir la declaración correcta de la necesidad y los desarrolladores pueden construir el producto correcto.

## Deriving Fit Criteria

- Analizar primero la descripción y la razón fundamental del requerimiento para tener un fit criterion apropiado.
-

*Description: The product shall make it easy for a buyer to find his chosen music.*

*Rationale: Music buyers are familiar with the Internet and are accustomed to convenience and fast response times. They will not tolerate slow or awkward searches for their chosen tracks.*

*Fit Criterion: Ninety percent of music buyers shall be able to locate any piece of music within 6 seconds, using no more than three actions.*

## Scale of Measurement

Cualquier requerimiento puede ser medido: solo hay que encontrar la escala mas adecuada con la que medirlo.

## Fit Criteria para Requerimientos No Funcionales

Se puede medir el “gusto” de los users de un producto mediante una encuesta sobre sus prácticas de trabajo antes y después de que el producto sea introducido, midiendo cuánto tiempo tardan en empexar a usar el producto desde que esta available.

*Description: The product shall be cool.*

*Fit Criterion: Forty percent of the target audience who see the product on display in the store, pick it up and hold it for at least 5 seconds.*

*Fit Criterion: Forty percent of the target audience who see the product on display in a store, pick it up, hold it for at least 5 seconds, and show it to a companion.*

Fit criterion for “user friendly product”

*Fit Criterion: Within three months of introducing the product, 60 percent of the users shall be using it to carry out the agreed-upon work. From those users, the product shall receive a 75 percent or more approval rating.*

## Look and Feel Requerimientos

*Fit Criterion: Sixty percent of the target audience will recognize the product as belonging to the corporation within 5 seconds of encountering it for the first time.*

## Usability and Humanity Requerimientos

Buscar el significado real del requerimiento, y que los stakeholders acepten que el fit criterion es la medida correcto de ese significado.

*Description: The product shall be intuitive.*

*Rationale: The road engineers must find it easy and intuitive; otherwise, they will not use it.*

*Fit Criterion: A road engineer shall be able to produce a correct deciding forecast within 10 minutes of encountering the product for the first time without reference to any out-of-product help.*

A veces intuitivo significa fácil de usar

*Fit Criterion: Nine out of ten road engineers shall be able to successfully complete [list of selected tasks] after one day's training.*

Clase

Buc to puc

how/future

entendimos el negocio

entendimos el resolvimiento del problem

Que parte del problema se beneficia/solucion?

Limite de automatizacion

Debe de ser:

- Adaptable a los usuarios
- Satisfaga las necesidades operativas
- Contribuya a los objetivos de la org



- AL precio justo

PUC escenarios

kjsacbfliuhef

Untitled

CLASE 18 de abril

QualityGateway intenta asegurarse que cada requisito sea lo mas perfecto piosble antes de incluirlo en la especificación

ALCANCE:

Los requisitos fuera de alcance pueden generar una sitacion de descontrol en el proyecto y ser costoaoa en terios de tiempo y presupuesto.

RELEVANCIA:

Al considerar la relevnacia, prestar atencioon en las siquietens secciones:

- Usuarios: pra quie esta contruiyendo el proyecto y es produ adecuado paraa estos
- REstricciones: es el producto relevante dentro de las restricciones
- Hechos relevantes:

TEST de COMPLETITUD

si no lo tiene dejarlo carlo porque:

- Si el texto describe perfectamente la razon fundamental, no hay que ser reiterativo .
- No existen conflictos.
- Puede ser esperando una respuesta de alguien

En definitiva: la ausencia debe de ser obvio o necesariamente explicada.

## GOLD PLATING

Este termino se ha adoptado en la insutria de software para referirse a carac o requisitos innecesarios que contribuyen mas al costo de un producto que a su funcionañidad o utilidad

Si nadie lo puede justificar entonces es gold plating.

una baja calificacion de insatisfaccion (del customer) indica qu eel requisito probablemente es gold plating

## Requisitos creep

Se agregan nuevo srequisitos a la especificacion depues de que se consideran completos.

El requerimiento creep ocurren a veces porque:

- No se recopilaron adecuadamente desde el principio
- El presupuesto original fue establecido de forma irreal
- Cambian debido a cambios en el negocio o avances tecnológicos.

## CRITERION DE ACEPTACION

### UI TEST:

Los requisitos de apariencia especifican laimpresion ue el usuario tiene al suar el producto

la interfaz del usuario

### UX TEST:

los requisitos de usabilidad son los requisitos par ala especierencie al usari el prdocto.....

La experiencia del usuario

Buede ser re linda (buena ui) , pero dificl de utilizar (mala ux)

Performance: