

Presentación pública de la primera iteración del proyecto de Ingeniería del Software Avanzada

Fecha: según el Plan de trabajo

Lugar: Laboratorio habitual de clase

Hora: grupos de las 8: de 8:10 a 10:00; grupos de las 12: de 12:00 a 14:00. Todos los grupos deben atender las presentaciones del resto de grupos de su mismo horario. Es obligatoria la presencia durante toda la sesión. El primer grupo debe estar preparado para comenzar a la hora de inicio (8:10 o 12:00) y el resto de grupos preparados para escucharle. Los retrasos se tendrán en cuenta en la evaluación. Debido a la necesidad de aprovechar al máximo el horario del laboratorio para las presentaciones, la clase de teoría empezará a las 10:15 y terminará a las 11:45.

Orden de presentación de los grupos: se seguirá el número de grupo creado en Aula Virtual, comenzando desde el 1.

Plan de presentación de cada grupo:

- La presentación dura de 10 a 12 minutos, se puede dar un minuto más como máximo antes de cortar la presentación. Se valorará negativamente que la duración sea inferior a ese tiempo. Se puede utilizar el ordenador de clase para proyectar en la pantalla.
- Se dará 3 minutos para el cambio de grupo en el estrado. Mientras se prepara el grupo siguiente, los otros grupos pueden hacer preguntas al grupo que ha terminado.

Guía para la presentación:

El grupo presentará el trabajo que ha realizado a los otros grupos. No se trata de una presentación al cliente sino a los compañeros de trabajo. El objetivo de la presentación de aprender del trabajo de los demás. Se hará hincapié en las decisiones propias del grupo, obviando la información general para no repetir todos lo mismo.

Se presentarán los 5 artefactos de la iteración 1, siendo obligatorio incluir lo siguiente:

1. Visión: Puntualizaciones y mejoras al enunciado; Alternativas de solución y solución adoptada (mostrar el diagrama de contexto)
2. Requisitos: Número de requisitos funcionales y no funcionales; Ejemplos destacados de algún requisito de cada tipo.
3. Casos de uso: Mostrar los diagramas de casos de uso destacando las decisiones propias del grupo, por ejemplo el uso de include y extend o funcionalidades añadidas o interpretadas,
4. Modelo de dominio: Mostrar el diagrama E/R destacando algún elemento (entidades, atributos, relaciones y cardinalidades) no obvio.
5. Modelado de casos de uso: Indicar los 4 casos de uso seleccionados como más prioritarios (los otros 4 son los mismos para todos); Seleccionar el más complejo de los casos de uso diseñados y explicar muy brevemente su modelado.