

ENUNCIADOS DE TRABAJOS PRÁCTICOS EVALUABLES

INGENIERÍA Y CALIDAD DE SOFTWARE

Índice

PRÁCTICO 1 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories	3
PRÁCTICO 2 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories y MVP	4
PRÁCTICO 3 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories Y Estimaciones	6
PRÁCTICO 4 - SCM – Herramientas de SCM (Evaluable)	9
PRÁCTICO 5 - SCM - Uso del Repositorio (Evaluable)	10
PRÁCTICO 6 - REQUERIMIENTOS ÁGILES - Implementación de user stories (Evaluable)	11
PRÁCTICO 7 - SCRUM – Ejercicio de aplicación (Evaluable)	13
PRÁCTICO 8 - TESTING - Métodos de Caja Negra	15
PRÁCTICO 9 - TESTING – Métodos de Caja Blanca	17
PRÁCTICO 10 - TESTING - Métodos de Caja Negra	20
PRÁCTICO 11 - KANBAN – Ejercicio de aplicación (Evaluable)	21
PRÁCTICO 12 - SCRUM - Dinámica de Retrospectiva (Evaluable)	22
PRÁCTICO 13 - DESIGN THINKING – Publicidad de Instagram (Evaluable)	23

PRÁCTICO 1 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Identificar y escribir las US identificadas en el Dominio presentado para el práctico
Objetivo:	Aplicar los conceptos teóricos desarrollados en clase sobre User Stories.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con Historias de Usuario (User Stories), Épicas y Temas
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada en la modalidad académica. Enunciado, consigna y tarjeta de US.
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los roles principales US identificadas con sus tarjetas completas <p>Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.</p>
Instrucciones:	<p>Los docentes representarán a expertos del dominio que expresarán sus necesidades vinculadas a desarrollar un software para un servicio de transporte.</p> <p>Los estudiantes realizarán preguntas con el objetivo de acordar juntos el alcance del proyecto, y determinar las user stories correspondientes y definir las pruebas de aceptación de usuario para cada una.</p> <p>Cada grupo presentará el resultado obtenido al final de la clase al resto del curso.</p>

Aplicación Mis Gastos Familiares

Objetivo del producto: facilitar a las personas la gestión de sus gastos cotidianos y poder acceder a información relacionada a estos.

A continuación, se transcribe parte de la entrevista realizada al experto en el dominio:

Product Owner (PO): ¿Cómo debe visualizarse la planilla de gastos?

Experto en el Dominio (ED): Similar a una tabla en Excel, con columnas donde se pueda indicar el monto, el tipo de gasto, y la fecha en que se realizó el gasto.

PO: ¿La fecha del gasto es la fecha actual? ¿Se toma automáticamente?

ED: Debería mostrar la fecha actual, pero permitir modificarse.

PO: ¿Cuáles son los tipos de gastos permitidos?

ED: Cada persona debería poder registrar sus tipos de gastos, así como indicar si el gasto es propio o de otra persona (por ejemplo, de su esposa).

PO: ¿El nombre o la relación con el usuario debe indicarse?

ED: Debe indicarse el nombre y apellido. También por defecto debe mostrarse el nombre y el apellido del usuario logueado, permitiendo modificarlo, y si alguna vez se registró el nombre y apellido que se comienza a ingresar (no importa si esta vez o una vez anterior), el sistema debería mostrar aquellos nombres y apellidos que comiencen de forma similar, como hace el Excel.

PO: Ah ¿Es decir que el usuario debe registrarse y cuando va a usar la aplicación debe iniciar sesión?, y ¿la sesión caduca en algún momento?

ED: El usuario debe registrarse para permitirle descargar la aplicación, y la primera vez debe iniciar sesión, pero luego se consideran los datos de la sesión registrados, salvo que el usuario decida de loguearse. La sesión no caduca nunca.

PO: ¿Y la planilla de gastos muestra todos los gastos? ¿Cómo se ordenan?

ED: Por defecto se deben mostrar todos los gastos del mes en curso ordenados desde el gasto más actual, pero el sistema debería permitir ver cualquier período que el usuario quiera, y que pueda filtrar por tipo de gasto, por responsable de gasto, por rango de montos. Además debe poder modificar el criterio de ordenamiento. Y para cada filtro que se aplique arriba se debe mostrar el total de gastos según el filtro aplicado.

PRÁCTICO 2 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories y MVP

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Identificar y escribir las US identificadas en el Dominio presentado para el práctico
Objetivo:	Aplicar los conceptos teóricos desarrollados en clase sobre User Stories.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con US, Épicas, Temas y MVP.
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y tarjeta de US.
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> Identificación de los roles principales El MVP explicando el alcance propuesto y justificando la inclusión de las User Stories seleccionadas y el porqué de aquellas excluidas en el mismo US identificadas con sus tarjetas completas User Story canónica User Stories estimadas <p>Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.</p>
Instrucciones:	<p>Los docentes representarán a expertos del dominio que expresarán sus necesidades vinculadas al desarrollar un software para el servicio de Delivery de “lo que sea”.</p> <p>Los estudiantes realizarán preguntas con el objetivo de acordar juntos el alcance del proyecto, determinar las User Stories correspondientes y definir las pruebas de aceptación de usuario para cada una.</p> <p>Cada grupo presentará el resultado obtenido al final de la clase al resto del curso.</p>

DeliverEat! Servicio de delivery de “lo que sea”

Hace algunos años Marcos se encontró con el problema de que algunos de sus restaurantes favoritos, entre ellos Grabeat que prepara las mejores hamburguesas de Córdoba en Derqui al 88, no tenían servicio de delivery, por lo que para poder hacerse con una de esas delicias necesitaba desplazarse hasta el lugar y esperar hasta que su pedido estuviera preparado, sin importar las condiciones climáticas o la cantidad de cuadras que tuviera que caminar. Totalmente decidido a darle una solución a su problema y viendo una profunda veta de negocios en un servicio aún no explotado en la ciudad, decidió formar un equipo y buscar financiamiento para llevar su idea a una realidad. Hoy en día su servicio es de uso corriente entre los jóvenes y también entre los negocios de comida que se han suscrito para cubrir sus deficiencias de envío a domicilio.

En una entrevista para la prensa tecnológica local, Marcos nos contó un poco acerca de cómo funciona su servicio:

Marcos: DeliverEat! es un servicio de delivery de lo que sea, es decir que podés pedir desde tu casa cualquier cosa que entre en una mochila, nosotros lo buscamos y te lo llevamos a tu domicilio. Esto aún funciona tanto para negocios de comida, como también para farmacias, negocios de ropa, tecnología y mucho más.

Martina: Actualmente DeliverEat! es muy conocida pero yo todavía no la he descargado a mi celular, cómo la podría usar?

Marcos (mostrando el paso a paso en su teléfono): El primer paso es descargar la aplicación del Store correspondiente, actualmente soportamos tanto dispositivos Android como iOS, por lo que podés descargarla desde ambas tiendas, también está disponible la versión web en nuestra página oficial. Luego vas a necesitar una cuenta de usuario: podés usar Facebook o Google para registrarte o bien mediante e-mail, en este último caso sólo debe tratarse de un e-mail válido indicando la contraseña elegida, que debe tener al menos 8 caracteres (tomamos la seguridad de nuestros usuarios muy en serio).

Martina: ¿Perfecto, y ya con una cuenta de usuario puedo llamar a los lugares para que me envíen mi pedido?

Marcos: Procesamos los pedidos internamente por lo que no es necesario que vos te pongas en contacto con el restaurante o comercio. Tenemos dos opciones para que puedas hacer tu pedido: elegir de entre nuestros comercios adheridos o realizar un pedido a un lugar no listado. Disponemos de una amplia red de comercios que ya se han sumado a nuestro servicio y esto incorpora una gran ventaja: en el momento en que haces un pedido a un comercio disponible en el listado ellos ya comienzan a prepararlo, en el mismo momento en que el cadete se prepara para retirarlo y llevarlo a tu domicilio, ¡es rapidísimo!

Martina: ¡Buenísimo! ¿Y cómo le indico al comercio cuál es el detalle de mi pedido?

Marcos: La aplicación te permite buscar en nuestra lista de comercios adheridos especificando algunos filtros como tipo de comida, tiempo promedio de entrega o si tiene seguimiento del cadete por GPS. Una vez que hayas seleccionado el comercio podrás navegar

por su carta de productos en base a su categoría, por ejemplo para un negocio de comidas podrás ver “Empanadas”, “Pizzas”, “Hamburguesas” mientras que para una librería podrás encontrar algo como “Novelas”, “Ensayos”, “Latinoamericanos”, “Clásicos”, entre otros.

Martina: ¿Y de esta forma puedo pedir sólo un producto? ¿Y si luego me arrepiento?

Marcos: Vas a disponer de un carrito de productos, en donde podés ir agregando diferentes productos especificando la cantidad y si es necesario alguna observación. Es importante mencionar que todos los productos deben ser del mismo comercio y que no hay límite de productos en el carrito más que el del pedido final: debe entrar en la mochila de tu cadete. En caso de que te arrepientas aún estás a tiempo porque podés modificar algún Producto del Carrito o bien quitarlo definitivamente. En el momento en que estés lista podés confirmar el Pedido indicando tu dirección, forma de pago (actualmente sólo disponemos de efectivo y tarjeta VISA pero estamos investigando la integración con otras tarjetas de crédito), cuando quieres recibirlo (por defecto es “Lo antes posible”, pero también podés programar una fecha/hora de recepción) y, en caso de haber seleccionado pago en efectivo con cuánto vas a pagar. Esto nos permite indicarle al cadete el monto de vuelto que deberá llevar. Al confirmar el Pedido tanto el comercio como el cadete reciben notificaciones en sus teléfonos con toda la información para que tu pedido pueda llegar a su destino tal como lo esperas.

Martina: ¿Es posible hacer seguimiento del cadete o comunicarse con él?

Marcos: Efectivamente podés ver el estado de tus pedidos en tiempo real y seguir a tu cadete mediante un mapa de Google Maps para ver en dónde se encuentra en cada momento y así estimar mejor en qué momento lo recibirás en tu domicilio.

Martina: También me habías contado que es posible pedir el envío de algo que no esté disponible en alguno de los comercios adheridos, ¿cómo funciona?

Marcos: Efectivamente también podés realizar un pedido de “lo que sea”: es muy similar al Pedido en base a un Carrito de Productos sólo que en vez de seleccionarlos desde un listado dispones de un campo de texto para indicar qué debe buscar tu Cadete con la opción de agregar una foto descriptiva. Además, debes indicar dónde debe retirarlo seleccionando un punto en un mapa interactivo o completando de forma textual la dirección del comercio. El resto (pago, confirmación y seguimiento) del Pedido son idénticos a los del Pedido a un comercio adherido.

Martina: Muchas gracias, Marcos por tu tiempo, en la próxima entrega seguramente nos podrás contar un poco más sobre el panel de administración de los cadetes y comercios, ¡hasta la próxima!

Glosario: Las **Notificaciones Push** son mensajes que se envían de forma directa a dispositivos móviles (Smartphones y/o tablets) con sistema operativo iOS y Android.

PRÁCTICO 3 - REQUERIMIENTOS ÁGILES – User Stories Y Estimaciones

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Identificar y escribir las US identificadas en el Dominio presentado para el práctico
Objetivo:	Aplicar los conceptos teóricos desarrollados en clase sobre User Stories.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con US, Épicas, Temas y MVP.
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y tarjeta de US.
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de los roles principales • El MVP explicando el alcance propuesto y justificando la inclusión de las User Stories seleccionadas y el porqué de aquellas excluidas en el mismo • US identificadas con sus tarjetas completas • User Story canónica • User Stories estimadas <p>Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.</p>
Instrucciones:	<p>Los docentes representarán a expertos del dominio que expresarán sus necesidades vinculadas a desarrollar un software.</p> <p>Los estudiantes realizarán preguntas con el objetivo de acordar juntos el alcance del proyecto, y determinar las user stories correspondientes y definir las pruebas de aceptación de usuario para cada una.</p> <p>Cada grupo presentará el resultado obtenido al final de la clase al resto del curso.</p>

Recircula tus prendas - Cuida el planeta

Glosario:

- **Marketplaces:** es un sitio de ventas por internet que conecta compradores y vendedores.
- **Segunda selección:** se denomina así a las prendas que tienen alguna falla, mancha u otro defecto menor.
- **Pasarela de pago:** es un servicio online para el cobro de transacciones con tarjetas de débito o crédito.

Descripción del Dominio

Un grupo de emprendedores preocupados por el alto impacto ambiental provocado por la industria textil quiere desarrollar una plataforma de moda circular y sustentable para comprar y revender prendas únicas. Los emprendedores apuestan a que existe un mercado para compradores de ropa usada, pero no saben si hay personas dispuestas a vender su ropa. A continuación, se transcribe parte de la entrevista realizada al experto en el dominio:

PO (Product Owner): Nos cuentan ¿cómo espera que funcione su idea?

ED (Experto del dominio): Bueno. Nuestra idea es que las personas puedan vender aquellas prendas que ya no usan y que están como nuevas o -incluso- aún con la etiqueta puesta. La plataforma funcionará como un Marketplaces en la cual los clientes podrán comprar prendas, aplicando filtros de búsqueda por distintas categorías (remeras, pantalones, camperas, etc.), marcas y estados (como nueva, nueva con etiqueta, segunda selección o segunda selección con etiqueta). Por otro lado, los vendedores eligen las prendas que desean vender y nos la envían a nosotros para que nos ocupemos de su comercialización. Nuestro proceso arranca desde la selección (donde elegimos la ropa a publicar bajo estrictos controles o la descartamos), fotografiado, publicación para su venta en nuestro ecommerce y, una vez que la prenda se vende, nosotros nos encargamos de la cobranza, de entregarla al cliente y, finalmente, del pago de la ganancia al vendedor. Nuestro modelo de negocio

consiste en cobrar un % de comisión al vendedor según el precio de venta, por ejemplo: si el precio de venta es entre 1-\$1.000 cobramos un 50%, si es entre \$1.001 a \$5.000 cobramos un 45%, etc.

PO: ¡Buenísimo! Ahora, nos cuentan ¿cómo hago para vender mis prendas? ¿puedo vender cualquier cosa?

ED: Ok. Si, podés vender muchas categorías de prendas, que podrás enterarte en nuestra web. El vendedor debe llenar un formulario indicando la cantidad de prendas de cada categoría que nos van a enviar para seleccionar. Ah! pero para poder completarlo, primero debe registrarse en nuestro sitio web con su email y contraseña o con su cuenta de Google, y debe completar sus datos(nombre completo, DNI, y teléfono). Es importante que nos aseguremos de que el teléfono sea real para poder contactarlo. Luego, deberíamos pedirle que indique su domicilio completo (por si tenemos que retirar sus prendas o entregarle su compra) y que nos indiquen un CBU o alias para realizar la transferencia bancaria cuando se venda su prenda. Volviendo a cómo vender, nos tienen que indicar la cantidad de cada categoría de prenda, una descripción de cada prenda a enviar (por ejemplo buzo rojo talla S) y opcionalmente una foto (de hasta 512kb), y, finalmente, la forma de envío: retirar en domicilio o llevarlo a un punto de recolección. Los puntos de recolección son distintas sucursales nuestras o comercios amigos que recolectan las bolsas de prendas. Tendremos muchos puntos en distintas ciudades del país, por ahora sólo 5 en Córdoba. Una vez elegida la forma de envío, deben confirmar el formulario de prendas a vender, y se enviará un mail al vendedor y a nosotros a modo de comprobante con el detalle de prendas. Es importante que sepan que sólo pueden enviar un mínimo de 10 prendas por cada vez que quieran vender.

PO: Clarísimo. ¿Cómo seleccionan las prendas? y ¿Cómo continúa el proceso?

ED: Primero, el Encargado de Logística se encargará de coordinar el retiro y el arribo de las bolsas con prendas para vender en nuestro Centro de Procesamiento, que es uno sólo aquí en Córdoba. Ahora sí, tenemos tres Analistas de Selección que se ocupan de revisar prenda por prenda para verificar que cumplen nuestras políticas de productos a vender. Ellos completarán la primera parte de una ficha básica del producto indicando categoría, marca, si está seleccionada o no. En caso de estar seleccionada, le debe asignar el estado (como nueva, nueva con etiqueta, segunda selección o segunda selección con etiqueta). Si es segunda selección, deben indicar un motivo para que el comprador se entere cuando mire el producto en el ecommerce, por ejemplo: "Tiene una pequeña mancha". Independientemente, de si está seleccionada o no, a las prendas se les pega una etiqueta autoadhesiva con un código QR que tiene un código de producto único y permite identificar a la prenda. Las prendas que no queden seleccionadas son separadas para luego informarle el motivo de no selección y preguntarle al vendedor que desea hacer: retirar o donarla.

Una vez seleccionadas las prendas, son procesadas por 4 Analistas de Publicación que identifican cada prenda escaneando su código QR con un lector de QR, visualizan los datos cargados por el Analista de Selección, se ocupan de tomar las fotos (máximo 5 fotos, y cada una con un peso hasta 1Mb) y de completar el resto de la ficha del producto (nombre de la prenda, peso en kilogramos, precio sugerido y atributos dinámicos que describen características de la prenda según la categoría, por ejemplo: tipo de tela, color, talla, etc.) para ser publicados en el ecommerce. El precio sugerido se calcula en base a una lista de precios por categoría, marca, estacionalidad y estado de la prenda, e igualmente podrá editarlo.

Cuando la ficha de todas las prendas recibidas de un vendedor es completada, se genera la propuesta de venta y se notifica al vendedor por email que ya la tiene disponible en la plataforma. La propuesta detalla la fecha y cantidad de prendas, el listado de todas las prendas seleccionadas con su correspondiente nombre, categoría, estado, precio sugerido y la ganancia que obtendrá al venderse; y también el listado de todas las prendas que no quedaron seleccionadas. El vendedor debe ingresar a la plataforma y confirmar si desea vender todas las prendas seleccionadas, o no vender algunas o todas y, también, definir qué hacer con las prendas que quedaron no seleccionadas (si lo retira o dona). Cuando confirma, quedan las prendas seleccionadas listas para publicarse en el ecommerce, si hay prendas no seleccionadas y/o que decidió no vender, se le envía un email informando la donación o los pasos a seguir para retirarlas.

PO: ...y ahora: ¿cómo es el proceso de venta?

ED: Bueno, acá es muy parecido a cualquier ecommerce, el cliente accede a nuestra web, mira el catálogo de productos (con su nombre, precio y ficha de producto), realiza búsquedas por nombre o filtrar por categoría, estado de la prenda, marca y talla. Una vez elegida la prenda, debe registrarse o iniciar sesión para continuar con la compra, debe elegir la forma de entrega. Si elige entrega a domicilio, se calculará un costo de envío a través de una integración con un Servicio de Entregas Online que terceriza el servicio de logística. Si elige retiro en puntos de entrega, se listarán los domicilios de nuestras sucursales/comercios amigos para que elija uno y no tendrá costo. Finalmente, debe indicar el medio de pago (tarjetas de crédito o débito) para lo cual se utilizará como pasarela de pago MercadoPago. La comercialización online de las prendas y el envío a los clientes lo vamos a realizar con una plataforma de ecommerce llamada Tiendanube hasta que podamos validar el modelo de negocio y realizar un desarrollo personalizado. Al vendedor, se le envía un email notificando de la venta con el detalle y foto de la prenda vendida, el precio de venta y la ganancia obtenida.

PO: Entonces, para cerrar el proceso, sólo falta pagarle al vendedor: ¿Cómo se realiza?

ED: Claro. Es simple, a principio de mes, el Administrador realiza las liquidaciones y pago a cada vendedor por las ventas del mes anterior que no tuvieron devolución pasado los 14 días de ocurrida la venta. El administrativo consulta todas las prendas vendidas del mes y calcula la ganancia, descontando nuestra comisión, y realiza el pago al vendedor por transferencia bancaria, registrando la misma y enviando un email con el total pagado al vendedor y el detalle de las prendas liquidadas con su ganancia.

Todo el proceso de devolución de las prendas vendidas, del envío de las prendas no seleccionadas (a donar o retirar) y del pago a los vendedores lo realizaremos inicialmente a mano.

PRÁCTICO 4 - SCM – Herramientas de SCM (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto
Consigna:	Comprender los conceptos de administración de configuración de software (SCM) expuestos en la clase teórica para aplicarlos en un ejercicio propuesto por la cátedra.
Objetivo:	Que el estudiante sea capaz de realizar actividades básicas de la gestión de configuración mediante el uso de una herramienta tales como la definición de una estructura de repositorio, ingreso y extracción de ítems de configuración del repositorio y definición de líneas base.
Propósito:	Aplicar los conceptos de gestión de configuración estudiados en una herramienta de software específica
Entradas:	Conceptos teóricos sobre los temas desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema.
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> • URL de acceso al repositorio implementado • Documento con la definición de los ítems de configuración y su regla de nombrado y la definición del criterio para la creación de una línea base. <p>Se evaluará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El repositorio debe ser accesible de forma pública • Implementación de la estructura de carpetas propuesta • Los archivos se deben encontrar en la ubicación correspondiente a su definición como ítem de Configuración.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar el diseño del repositorio y reglas de nombrado de ítems de configuración • Crear un repositorio de acceso público • Crear cuentas de usuario para cada uno de los integrantes del grupo • Implementar la estructura del repositorio propuesta para resguardar el trabajo generado durante el cursado de la materia Ingeniería de Software. • Definir al menos un momento que considere adecuado para marcar una línea base y luego marcar la línea base definida en el repositorio.
Observaciones:	El repositorio implementado debe ser de acceso público utilizando Git como motor de control de versiones.

PRÁCTICO 5 - SCM - Uso del Repositorio (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto
Consigna:	Comprender los conceptos de administración de configuración de software (SCM) expuestos en la clase teórica para aplicarlos en un ejercicio propuesto por la cátedra.
Objetivo:	Que el estudiante sea capaz de realizar actividades básicas de la gestión de configuración de software, utilizando una herramienta automatizada. Tales actividades son: la definición de una estructura de repositorio, ingreso y extracción de ítems de configuración del repositorio y definición de líneas base.
Propósito:	Aplicar los conceptos de gestión de configuración de software estudiados, utilizando una herramienta específica
Entradas:	Conceptos teóricos sobre los temas desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Estructura del Repositorio, Plantilla de Ítems de Configuración, URL y Credenciales de acceso del repositorio implementado en el Trabajo Práctico 4
Salida:	Se evaluará que: <ul style="list-style-type: none"> • Cada Integrante del Grupo haya realizado operaciones de <i>Commit</i> (colocar) y <i>Update</i> (obtener) sobre el proyecto de desarrollo de software para el cursado de la materia. • Los ítems de configuración disponibles presentan una evolución acorde a su contenido a lo largo del cursado con participación de los integrantes del grupo. • Existen Líneas Base creada en el repositorio según el criterio definido en el Trabajo Práctico 4. • Que los ítems de configuración respeten la ubicación propuesta en la estructura del repositorio.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar <i>Commit</i> (colocar) de cada ítem de configuración disponible al momento con las cuentas de usuario de cada integrante del grupo. • Generar Líneas Base según criterio definido.
Observaciones:	Las operaciones de gestión de configuración deben realizarse a lo largo del cursado de la materia, a medida que evoluciona el proyecto de software.

PRÁCTICO 6 - REQUERIMIENTOS ÁGILES - Implementación de user stories (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto
Consigna:	Implementar una User Story determinada usando un lenguaje de programación elegido por el grupo respetando un documento de reglas de estilo.
Objetivo:	Que el estudiante comprenda la implementación de una User Story como una porción transversal de funcionalidad que requiere la colaboración de un equipo multidisciplinario.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos de requerimientos ágiles y en particular con User Stories en conjunto con la aplicación de las actividades de SCM correspondientes.
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. Definición completa de las User Stories correspondientes al Trabajo Práctico 2 “Requerimientos Ágiles – User Stories y Estimaciones”
Salida:	Implementación de la User Story correspondiente en un programa ejecutable Documento de estilo de código
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> - Seleccionar una User Story a implementar de entre las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> o Realizar Pedido a Comercio adherido (grupos pares) o Realizar un Pedido de "lo que sea" (grupos impares) - Seleccionar el conjunto de tecnologías para implementar la funcionalidad elegida. - Buscar y seleccionar un documento de buenas prácticas y/o reglas de estilo de código para el lenguaje de programación a utilizar. - Implementar la US siguiendo las reglas de estilo determinadas.

User stories:

Realizar Pedido a un Comercio adherido	8
Como Solicitante quiero realizar un Pedido a un comercio adherido para recibir los Productos en mi domicilio	
Criterios de Aceptación <ul style="list-style-type: none"> • Se debe indicar la dirección (calle, número, ciudad y referencia opcional en formato de texto). • Se debe poder seleccionar la ciudad de un listado de ciudades disponibles. • Se debe seleccionar la forma de pago: Efectivo o Tarjeta de Débito/Crédito. • Si paga en efectivo debe indicar el monto con el que va a pagar. • Si paga con tarjeta debe ingresar el número de la tarjeta, nombre y apellido del Titular, fecha de vencimiento (MM/AAAA) y CVC. • Debe ingresar cuando quiere recibirlo: “Lo antes posible” o una fecha/hora de recepción. • El Carrito debe contener al menos un Producto del Comercio adherido. 	
<ul style="list-style-type: none"> • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido en efectivo “lo antes posible” (pasa) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido con tarjeta “lo antes posible” (pasa) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido programando la fecha/hora de entrega (pasa) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido con el carrito vacío (falla) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido con una tarjeta inválida (falla) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido con una tarjeta de crédito MasterCard (falla) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido en efectivo sin indicar el monto a pagar (falla) • Probar realizar un Pedido a un Comercio adherido programando una fecha/hora de entrega no válida (falla) 	

Realizar Pedido de “lo que sea”

8

Como Solicitante quiero realizar un Pedido de “lo que sea” para recibir algo en mi domicilio que no está disponible en los comercios adheridos

Criterios de Aceptación

- Se debe indicar qué es lo que debe buscar el Cadete con un campo de texto
- Se puede adjuntar opcionalmente una foto en formato JPG con un tamaño máximo de 5 MB.
- Se debe indicar la dirección del comercio en forma textual (calle, número, ciudad y referencia opcional en formato de texto)
- Se debe indicar la dirección de entrega (calle, número, ciudad y referencia opcional en formato de texto).
- Se debe poder seleccionar la ciudad de un listado de ciudades disponibles.
- Se debe poder visualizar el total a pagar, en función de la distancia y/o del costo del producto, antes de elegir la forma de pago.
- Se debe seleccionar la forma de pago: Efectivo o Tarjeta de Débito/Crédito.
- Si paga en efectivo debe indicar el monto con el que va a pagar.
- Si paga con tarjeta debe ingresar el número de la tarjeta, nombre y apellido del Titular, fecha de vencimiento (MM/AAAA) y CVC.
- Debe ingresar cuando quiere recibirlo: “Lo antes posible” o una fecha/hora de recepción.

- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” en efectivo “lo antes posible” (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” con tarjeta “lo antes posible” (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” programando la fecha/hora de entrega (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” con una tarjeta inválida (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” con una tarjeta de crédito MasterCard (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” en efectivo sin indicar el monto a pagar (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” programando una fecha/hora de entrega no válida (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin especificar qué buscar (falla)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” adjuntando una foto (pasa)
- Probar realizar un Pedido de “lo que sea” sin indicar la dirección del comercio (falla)

PRÁCTICO 7 - SCRUM – Ejercicio de aplicación (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Por medio de las dinámicas propuestas por los docentes internalizar los conceptos del framework SCRUM.
Objetivo:	Profundizar el conocimiento del grupo de estudiantes en los conceptos, prácticas y lineamientos definidos en el framework SCRUM a través de la ejecución de un caso práctico.
Propósito:	Familiarizarse con la forma gestionar el trabajo de un equipo, utilizando el framework de Scrum, empleando para ello dinámicas colaborativas.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Guía Oficial de Scrum 2020 ● Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. ● Materiales necesarios, que deberán ser provistos por los estudiantes. ● Estimación de las User Stories, detallando las actividades necesarias para cada una
Salida:	Cada equipo de estudiantes con conocimientos esclarecidos relacionados a lo que propone SCRUM. La dinámica de los juegos facilitará el debate sobre los resultados obtenidos y sobre la posición que tiene cada uno respecto a estos temas.
Instrucciones:	<p>A través de una dinámica de juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, implementar las siguientes prácticas de Scrum:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Priorización y planificación de Sprint, definiendo el objetivo del sprint ● Ejecución de Sprint ● Daily Scrum Meeting ● Sprint Review Meeting ● Sprint Retrospective <p>El docente asumirá el rol de instructor para moderar la ejecución de cada dinámica.</p>

Proyecto: Instrumentos musicales para niños

Objetivo: Fabricar prototipos de instrumentos musicales para una importante Juguetería de Córdoba. La empresa desea adquirir instrumentos musicales para niños, para lo cual ha solicitado una serie de prototipos de distintos instrumentos, lo que permitirá la atracción de más niños y potenciales clientes.

Los dueños de la juguetería desean ponerse en contacto con distintas fábricas de estos instrumentos para comprobar sus propuestas, ya que la idea está muy orientada a la calidad y no se va a aceptar cualquier instrumento.

Materiales que cada grupo deberá tener para el desarrollo de la clase:

- 1 caja vacía y pequeña (tamaño deseado, para la guitarra)
- Banditas elásticas (aproximadamente 20), tamaño acorde a la caja
- Una lata vacía y limpia y sin bordes filosos, tamaño deseado (leche Nido, Pringles, etc.)
- 1 globo
- 2 vasitos de plástico
- Porotos, arroz, cualquier semilla pequeña, botones o piedritas
- 2 palitos de madera (palitos de helado)
- Una tira de papel del tamaño de los palitos de madera
- Un paquete de palillos de dientes
- 3 conos de papel higiénico o 2 de papel de cocina
- Un trozo de cartón delgado o cartulina
- 8 sorbetes o pajitas
- Tijeras - Marcadores de colores - Cinta adhesiva - Goma de pegar

Reglas:

- Cuando finaliza un sprint se contarán cuántos prototipos de instrumentos musicales están terminados y listos para ser entregados a la Juguetería. Sólo se aceptarán aquellos prototipos que cumplan con el 100% de lo acordado. Si un prototipo no pasa por la revisión final de calidad no se aceptará. Los prototipos sin terminar se pueden continuar en la siguiente iteración para ser completados.
- Cada equipo representará a una fábrica. Cada equipo tendrá un logotipo, que será el número de grupo que le corresponde.

Tema: Como juguetería, deseamos ampliar nuestras ofertas de juguetes para niños y ser reconocidos como la mejor juguetería de Córdoba y con la más amplia variedad.

Epic: Contar con diferentes instrumentos musicales para niños.

ID	User Stories	Valor de Negocio
1	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con guitarras, a fin de ofrecer el instrumento de cuerda más divertido para los chicos	15
2	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con tambores de lata, a fin de ofrecer instrumentos de percusión en mi empresa	10
3	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con maracas, a fin de ofrecer instrumentos idiófonos en mi empresa	20
4	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con armónicas, a fin de ampliar la variedad de instrumentos musicales ofrecidos	18
5	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con palos de lluvia, a fin de ofrecer instrumentos que generan sonidos ambientales	17
6	Yo como dueño de la juguetería quiero contar con zampoñas, a fin de ampliar la variedad de instrumentos musicales ofrecidos	20

Imágenes (a modo ilustrativo) de los prototipos deseados



PRÁCTICO 8 - TESTING - Métodos de Caja Negra

Unidad:	Unidad Nro. 4: Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto																		
Consigna:	Realice el diseño de las pruebas de caja negra según los métodos de Clases de Equivalencia y Análisis de Valor límite																		
Objetivo:	Que el estudiante pueda diseñar pruebas mediante los métodos de Clases de Equivalencia y Análisis de Valor límite, para historias de usuario dadas.																		
Propósito:	Familiarizarse con los métodos de Clases de Equivalencia y Análisis de Valor límite para el diseño de pruebas de caja negra. Descubrir escenarios de prueba que no se derivan a través de los métodos.																		
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y User Story.																		
Salida:	Se realizará una puesta en común del conjunto de clases de equivalencia y el resultado de la aplicación del método de análisis del valor límite. Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.																		
Instrucciones:	<p>Según el método de partición de equivalencia, defina las clases existentes utilizando el siguiente cuadro para la Historia de Usuario dada.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Condición externa</th><th colspan="2">Clases de equivalencia válidas</th><th colspan="2">Clases de equivalencia inválidas</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Describa la cantidad mínima de casos de prueba que requiera para asegurar la prueba de todas las clases identificadas y para asegurar que se realicen todas las pruebas de aceptación requeridas por el PO, aplicando los métodos de <i>Partición de Equivalencias</i>. Utilice el template <code>Template_Casos_De_Prueba</code>.</p>				Condición externa	Clases de equivalencia válidas		Clases de equivalencia inválidas											
Condición externa	Clases de equivalencia válidas		Clases de equivalencia inválidas																

Taxi Mobile: Sistema web mobile para seguimiento de taxis

Objetivo: Desarrollar un sistema para celulares para que los pasajeros de taxis puedan solicitar el taxi más cercano y saber su ubicación y demora en todo momento.

A continuación, se transcribe parte de la entrevista realizada al experto en el dominio:

Product Owner (PO): ¿La idea es que el pasajero pueda llamar a una central sabiendo dónde está el taxi que va a pedir?
¿Cómo pide un taxi el pasajero?

Experto en el Dominio (ED): El pasajero debe ingresar a la aplicación, la cual activará el sistema de posicionamiento. El sistema detecta dónde está el pasajero y le muestra los 5 taxis más próximos a su ubicación, visualizados en un mapa, e informa ubicación, distancia y tiempo estimado. El pasajero selecciona el taxi deseado y esta acción envía una notificación a la central de taxis y al taxista a su celular. De esta forma ambos identifican el pedido de un móvil, y el taxista puede saber a dónde está el pasajero

PO: ¿Y cómo sabe el taxista quién es el pasajero?

ED: Cuando se instala la aplicación en el celular se pedirán los datos mínimos para registrarlo como usuario. Estos datos se pueden obtener de Facebook y el número de celular del mismo aparato donde se instala la aplicación.

PO: ¿Y los taxistas cómo trabajan con esta aplicación?

ED: Como taxista también es necesario instalar una aplicación en su celular. El taxista debe estar registrado en una central que haya contratado el servicio de taxi-mobile. Cuando instale la aplicación se solicitarán sus datos identificatorios como taxista y

de su móvil (nro. de chapa), y la selección de la central a la que pertenece. La aplicación también utiliza el sistema de posicionamiento que tiene el teléfono, para poder informar en qué lugar se encuentra el taxista.

PO: ¿Si estoy entendiendo bien, tanto el pasajero como el taxista deben contar con un Smart Phone con sistema de posicionamiento para que la aplicación funcione?

ED: Así es, sino la aplicación no puede ubicar al taxi ni al pasajero.

PO: ¿Y una vez que el pasajero sube al taxi, ¿cómo se indica que ya está en viaje?

ED: El taxista debe asentar esto en la aplicación con la opción correspondiente. De esta forma la central está al tanto de la situación. Igualmente, cuando el pasajero descienda el taxista debe indicarlo, para que el taxi quede libre en la aplicación, y se muestre a un próximo pasajero.

PO: ¿La aplicación sólo muestra taxis libres?

ED: A los pasajeros sí, en la central se pueden ver con distintos colores los taxis ocupados, los libres, los solicitados y los que están fuera de servicio. Pasando el mouse sobre el ícono del auto deben poder visualizarse los datos del viaje si el taxi está ocupado (hora de inicio y costo) y los datos del pasajero (nombre, apellido y número de teléfono celular). Si el taxi está solicitado, sólo se visualizarán los datos del pasajero.

PO: ¿Y la aplicación para la central también es mobile?

ED: No, debería ser una aplicación web. Y podrán utilizarse filtros por Barrio, por Estado y por chapa del taxi para visualizarlos en el mapa.

PO: ¿La idea es que la aplicación del pasajero y del taxista sean con touch screen?

ED: Los elementos centrales de la aplicación son el mapa y el taxi. Siempre a través de la selección del taxi se indicarán las acciones que quieren realizarse, como llamarlo, indicar que está ocupado, que está libre, tanto por parte del pasajero como del taxista.

Ver mapa de taxis

5

Como Administrador de la Central quiero ver la ubicación de todos los taxis de la central y si tienen viajes en curso para saber la disponibilidad actual

Criterios de Aceptación:

- Se muestran taxis en todos los estados (Verde: Libre, Amarillo: Solicitado, Rojo: Ocupado, Negro: Fuera de Servicio).
- Los taxis que se mostrarán deben tener habilitado el sistema de ubicación.
- Pasando el mouse sobre el ícono del auto deben poder visualizarse los datos del viaje si el taxi está ocupado (hora de inicio y costo) y los datos del pasajero (nombre, apellido y número de teléfono celular).
- Si el taxi está solicitado, sólo se visualizarán los datos del pasajero.
- Podrán utilizarse filtros por Barrio, por Estado y por chapa del taxi

Pruebas de Usuario

- Probar visualizar un conjunto de taxis libres (pasa)
- Probar visualizar un conjunto de taxis solicitados (pasa)
- Probar visualizar un conjunto de taxis fuera de servicio (pasa)
- Probar visualizar un conjunto de taxis ocupados (pasa)
- Probar visualizar un conjunto de taxis libres, solicitados, fuera de servicio y ocupados (pasa)
- Probar visualizar un taxi conectado al sistema por número de chapa (pasa)
- Probar visualizar en el mapa un taxi no conectado al sistema de ubicación (falla)
- Probar visualizar un conjunto de taxis en un Barrio inexistente (falla)

PRÁCTICO 9 - TESTING – Métodos de Caja Blanca

Unidad:	Unidad Nro. 4: Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto
Consigna:	Analice el pseudocódigo según los métodos de caja blanca
Objetivo:	Que el estudiante pueda realizar actividades que cubran los distintos aspectos que conforman el proceso de Testing, desde la planificación hasta la ejecución de las pruebas, pasando por el diseño de los casos de prueba utilizando distintos métodos de prueba de caja.
Propósito:	Familiarizarse con los conceptos y actividades principales de los métodos de Testing de caja blanca.
Entradas:	Conceptos teóricos de Testing, desarrollados en clase. Bibliografía sobre el tema, citada. Enunciado, consigna, templates y porción de pseudocódigo.
Salida:	Casos de prueba de caja blanca diseñados.
	Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Describa la cantidad mínima de casos de prueba que se requieran para el pseudocódigo presentado, aplicando el método de Caja Blanca. • Utilice la tabla que indica los distintos métodos de cobertura. Para cada fila, en la primera columna deberá completar la mínima cantidad de casos de prueba que deben ejecutarse y en la columna "Dato" las características de las entradas de cada una de las pruebas.

Enunciado - Casting

Hola, buenas noches!

Buenas noches!

Antes de comenzar nuestra reunión quería consultarte por tu disfraz, me causa mucha curiosidad y difícilmente podré concentrarme luego si no lo pregunto. Entiendo totalmente, hoy es el día internacional de Star Wars (*May the Fourth*) por lo que con algunos amigos hemos organizado un festejo inmediatamente después de esta reunión.

Claro, ahora tiene sentido, volviendo al motivo de nuestro encuentro, me contabas antes por teléfono que estás interesado en desarrollar un portal para la web que permita a cualquier persona convertirse en actor profesional desde su casa, ¿es correcto?

¡Efectivamente es correcto! La idea surgió durante el encierro del año pasado cuando las actividades de grabación de películas, publicidades, cortos y demás producción audiovisual se vio afectada por la imposibilidad de realizar castings y seleccionar a los actores más adecuados. En ese contexto necesitamos digitalizar lo más posible el proceso de convocatoria y selección, es por eso por lo que comenzamos mediante videollamadas y chat pero ahora necesitamos algo un poco más profesional. Nosotros trabajamos actualmente orientados a convocatorias para proyectos que nos solicitan nuestros clientes que son Productoras audiovisuales que necesitan actores para un video en particular. En base a los personajes que requieran nosotros seleccionamos a los actores más adecuados para ofrecerles cumplir el papel. Finalmente si nuestros clientes están de acuerdo con nuestra selección procedemos a la contratación de los actores.

Parece una excelente idea, ¿cómo funciona el proceso de convocatoria?

Para comenzar, el Actor debe registrarse en la plataforma para poder identificarlo e interactuar con las demás funciones. Pensamos enfocarnos principalmente en las opciones de registro con Facebook y Google, pero quizá deberíamos también considerar quienes sólo tengan e-mail para registrarse porque tenemos gente de todas las edades. Además necesitaríamos conocer su nombre completo, tipo y número de documento y edad. Una vez que se encuentran registrados necesitamos que actualicen su perfil de actor completando una ficha detallada en la que le pediremos datos adicionales obligatorios como color de pelo actual, altura, color de ojos, tono de piel y demás rasgos físicos opcionales que nos permitirán luego facilitar la búsqueda según las características de un personaje a cubrir. Junto con eso también necesitamos que puedan subir fotos indicando si es su rostro de frente, perfil o cuerpo completo, siempre en formato JPG que es el que utilizan las productoras que nos contratan y con un tamaño máximo de 5 MB. Adicionalmente deberían poder subir un video en el que se presenten pero no tenemos muy claro cuál será el formato o las restricciones de duración. Seguramente para esto tendremos que mostrar algún instructivo en formato de video indicando cómo posar para las fotos y cómo presentarse en su propio video.

¿Y con esa información los actores ya podrían ser convocados?

Ése es el primer paso, nosotros como administradores deberíamos poder crear nuevas convocatorias indicando para qué cliente se realiza, cuáles son los personajes con sus rasgos distintivos y cuál es la fecha de finalización. Por ejemplo, si se tratara de un corto de Star Wars buscaríamos personajes como Kylo Ren o Rey para Disney en el plazo de 2 meses. No es posible crear una convocatoria sin personajes o sin indicar sus rasgos físicos, aunque sí puede quedar abierta sin una fecha de fin hasta encontrar a los mejores actores. En ese caso la convocatoria se puede cerrar en cualquier momento. Además deberíamos poder ver para cada personaje de una convocatoria un listado de actores sugeridos en base a los rasgos requeridos y los registrados en el perfil de cada actor ordenados por su grado de coincidencia. Si alguno de esos actores resulta ser un posible finalista para cubrir el rol del personaje procedemos a convocarlo, indicando un mensaje de saludo opcional y una fecha y lugar de realización de la convocatoria. Esta información se envía por email a la cuenta del actor para invitarlo a presentarse en alguna de nuestras oficinas para conocerlo y decidir quién será el actor elegido. Una vez elegido el finalista debemos asignarlo al personaje de la convocatoria para que quede registrado y luego nuestros clientes puedan verlo.

¿Es posible asignar un actor en nuestra base de datos que no haya aparecido en los resultados sugeridos?

Confiamos en nuestro proceso de *matching* de rasgos de personajes con los perfiles de los actores, por lo cual no debe ser posible. El *matching* es el proceso por el cual buscamos actores que hayan indicado en su perfil los mismos rasgos que se buscan para un personaje (o una fracción de ellos), en base al porcentaje de coincidencia los ordenaremos. Una vez que todos los personajes se encuentran cubiertos podemos enviar los resultados de la convocatoria a nuestro cliente, el cual también debe estar registrado en la plataforma. Los resultados se envían por email mostrando los datos del perfil de los actores para cada personaje, con un enlace a su perfil en la plataforma para que puedan ver su galería de fotos y videos. Cuando reciba los resultados deberá poder visualizar los actores seleccionados y realizar una devolución, que puede ser: aprobar la selección o rechazarla con algún mensaje para que continuemos la búsqueda. Si la selección es aprobada se envían mensajes a los actores comunicándoles que fueron seleccionados y que nos pondremos en contacto con ellos para ultimar los detalles de su contratación. En caso de que la selección fuera rechazada la búsqueda volverá a estar abierta hasta que encontremos nuevos candidatos.

Por otro lado, los clientes también pueden crear solicitudes de convocatorias con las mismas características que las que hagamos los administradores sólo que quedarán pendientes de validación por nuestra parte para que aseguremos la calidad de la búsqueda.

Parece ser un producto bastante grande, ¿hay algo de lo que podríamos prescindir para la primera versión?

Es cierto que el producto final puede parecer algo muy complejo por lo que necesitaría su ayuda para delimitar lo mínimo con lo que podríamos comenzar a trabajar y poner el negocio en marcha.

Contá con eso.

¡Muchas gracias! Y que la fuerza te acompañe.

Pseudocódigo

```
if (cliente != null) {
    if (descripcion != null && descripcion.length() <= 250) {
        if (cantidadPersonajes != && cantidadPersonajes > 0 && nombres.length() = cantidadPersonajes) {
            crearConvocatoria()
        }
    }
}
```

Cobertura:	De Sentencias	Cantidad de Casos de Prueba:	
Datos de los Casos de Prueba:			
Precondiciones:			

Cobertura:	De decisión	Cantidad de Casos de Prueba:	
Datos de los Casos de Prueba:			
Precondiciones:			

Cobertura:	De condición	Cantidad de Casos de Prueba:	
Datos de los Casos de Prueba:			
Precondiciones:			

Cobertura:	De decisión/condición	Cantidad de Casos de Prueba:	
Datos de los Casos de Prueba:			
Precondiciones:			

Cobertura:	Múltiple	Cantidad de Casos de Prueba:	
Datos de los Casos de Prueba:			
Precondiciones:			

PRÁCTICO 10 - TESTING - Métodos de Caja Negra

Unidad:	Unidad Nro. 4: Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto																		
Consigna:	Realice el diseño de las pruebas de caja negra según los métodos de Clases de Equivalencia y Análisis de Valor límite																		
Objetivo:	Que el estudiante pueda diseñar pruebas mediante los métodos de Clases de Equivalencia y Análisis de Valor límite, para historias de usuario dadas.																		
Propósito:	Familiarizarse con los métodos de Clases de Equivalencia y Análisis de Valor límite para el diseño de pruebas de caja negra. Descubrir escenarios de prueba que no se derivan a través de los métodos.																		
Entradas:	Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. Enunciado, consigna y User Story. Planilla de Excel con Plantilla de Casos de Prueba y Reporte de Defectos Delivereat_Template_Caso_De_Prueba_Defectos.xlsx																		
Salida:	Se realizará una puesta en común del conjunto de clases de equivalencia y el resultado de la aplicación del método de análisis del valor límite. Este práctico no se entrega y por lo tanto no tiene nota. El tema se evalúa en el parcial.																		
Instrucciones:	<p>Según el método de partición de equivalencia, defina las clases existentes utilizando el siguiente cuadro para la User Story de las siguientes que no haya implementado en el Trabajo Práctico 6 “Requerimientos Ágiles – Implementación de User Stories”, sobre el servicio DeliverEat!:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Realizar Pedido a Comercio adherido (grupos impares) o Realizar un Pedido de "lo que sea" (grupos pares) <table border="1" data-bbox="392 960 1474 1245"> <thead> <tr> <th>Condición externa</th><th colspan="2">Clases de equivalencia válidas</th><th colspan="2">Clases de equivalencia inválidas</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Describa la cantidad mínima de casos de prueba que requiera para asegurar la prueba de todas las clases identificadas y para asegurar que se realicen todas las pruebas de aceptación requeridas por el PO, aplicando los métodos de <i>Partición de Equivalencias</i> y de <i>Análisis de Valores Límite</i> (para las condiciones externas en las que sea posible). Utilice el template <i>Template Casos De Prueba</i>.</p>				Condición externa	Clases de equivalencia válidas		Clases de equivalencia inválidas											
Condición externa	Clases de equivalencia válidas		Clases de equivalencia inválidas																

PRÁCTICO 11 - KANBAN – Ejercicio de aplicación (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	A través de un juego y de las instrucciones comunicadas por los docentes, vivenciar los principios kanban
Objetivo:	<p>Experimentar cómo un sistema Kanban emerge de un proceso existente, como ocurre en el mundo real.</p> <p>Vivenciar un sistema Kanban completo, en lugar de centrarse sólo en el tablero Kanban y las mecánicas relacionadas.</p> <p>Comprender que los tableros dependen del contexto: para cualquier proceso dado hay muchos diseños de tableros diferentes que son adecuados y útiles, pero el tablero perfecto no necesariamente existe.</p> <p>Comprender los efectos de limitar su trabajo en progreso.</p> <p>Experimentar la autoorganización y la adaptación.</p>
Propósito:	Familiarizarse la filosofía lean, internalizando los principios propuestos por Kanban, utilizando una dinámica grupal, en forma de juego.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos teóricos sobre el tema, desarrollados en clase. Bibliografía referenciada sobre el tema. • Instrucciones del juego. • Materiales necesarios que deben ser llevado por los estudiantes.
Salida:	Mostrar los resultados de la dinámica en cada iteración.
Instrucciones:	El docente que dirige la dinámica será quién indique la consigna y el alcance de la dinámica a realizar.
Lista de materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Post-Its en tres colores: amarillo (piña), rosa (jamón) y verde (rúcula) • Papel de impresora para cortar fondos de pizza (A4 / Carta u otros tamaños) • Marcadores rojos como salsa de tomate. • Pegamento o cinta transparente (para hacer que el Post-Its se pegue mejor) • Cinta de enmascarar (también conocida como cinta de pintor) • Tijeras (una pequeña + una grande por equipo) • Cronómetro • Tarjetas de pedido - un juego por equipo • Placa de horno - una por equipo • Hojas de reglas • • Hojas de información general de Kanban

Los principios de Kanban

- **Visualizar el flujo de trabajo:** Normalmente está escondido de alguna manera, se trata de hacerlo explícito y visible por todos.
- **Limitar el WIP:** Limitamos el trabajo en curso. Se limita para evitar cuellos de botella, y para garantizar que solo entran elementos nuevos cuando hay capacidad de completarlos (no se produce por encima del cuello de botella).
- **Gestionar y medir el flujo:** Medir para ver si se mejora o no, y decidir en consecuencia. Podría ser número de tareas completas en el Sprint, o número de Story Points completados, el Lead Time, el tiempo de ciclo, etc...
- **Implementar ciclos de feedback:** En el mundo ágil se corresponden con las retrospectivas. La idea de Kanban va más allá y define que se debe recibir el feedback en todos los niveles (del equipo, del cliente, del PO, stakeholders...)
- **Explicitar políticas y procedimientos:** Por ejemplo los "Definition of Done", "Definition of Ready", valores y principios
- **Mejorar continuamente mediante la colaboración:** Usando modelos y experimentando científicamente. Muchas veces es lo que falla de las retrospectivas, se decide algo y después no se sigue ni se mide la consecuencia de aplicarlo. Kanban propone algo más científico, definir una hipótesis, implementar un experimento y medir las consecuencias. Si funciona se sigue y si no comienza de nuevo el ciclo

PRÁCTICO 12 - SCRUM - Dinámica de Retrospectiva (Evaluable)

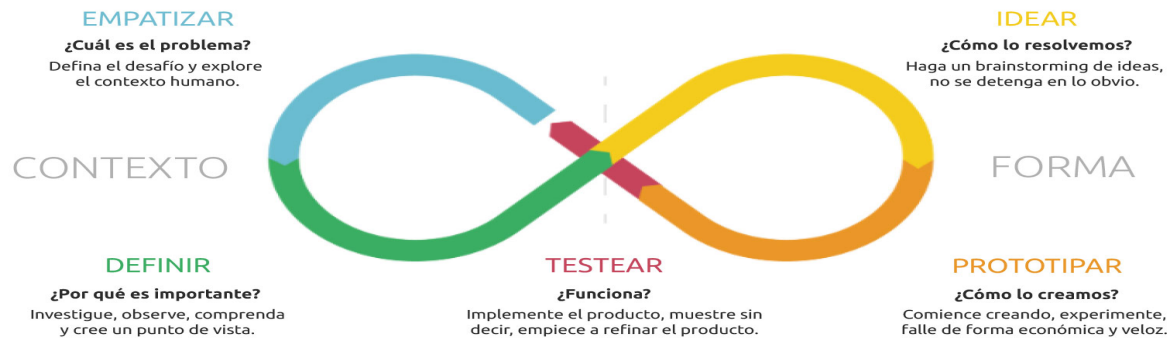
Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	En función de los conceptos desarrollados en la materia sobre las ceremonias de Scrum y en particular sobre Retrospectivas, aplicar la técnica al trabajo grupal realizado por los estudiantes durante el cursado de la materia.
Objetivo:	Utilizar la técnica de retrospectiva propuesta por SCRUM para realizar una autoevaluación del desempeño de los miembros del grupo de trabajo en el contexto del cursado de esta materia.
Propósito:	Familiarizarse con la gestión ágil de proyectos, conceptos y distintas técnicas de retrospectivas para obtener mejores resultados en los equipos de trabajo SCRUM.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase e investigación de diferentes técnicas de retrospectivas de Scrum. • Bibliografía referenciada sobre el tema. • Instrucciones de la dinámica. • Materiales de trabajo (post-its, afiches, fibrones)
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación con el resultado de la ejecución de la ceremonia retrospectiva y de la técnica empleada. • Conclusiones obtenidas al finalizar la retrospectiva realizada por cada grupo y las conclusiones generales del grupo clase.
Instrucciones:	<ul style="list-style-type: none"> • Se trabajará con el grupo de clase. • Investigar y elegir una técnica de retrospectiva. • Realizar la retrospectiva respetando la estructura propuesta: apertura (“icebreaker”), retrospectiva (aplicando técnica elegida), definición de ítems de acción y responsables, conclusiones y cierre. • Presentar la técnica empleada y las conclusiones de cada grupo. • Debatir las conclusiones generales de la ejecución de la ceremonia de retrospectiva con el grupo clase

PRÁCTICO 13 - DESIGN THINKING – Publicidad de Instagram (Evaluable)

Unidad:	Unidad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Consigna:	Simular la definición de un producto de software. Para ello se utilizará una dinámica en la que se diseñará la publicidad en Instagram de un producto para vender en el mercado.
Objetivo:	Aplicar algunos conceptos de gestión ágil y design thinking en el desarrollo de productos de software y el concepto de MVP.
Propósito:	Familiarizarse con la gestión ágil de proyectos y algunos conceptos de Design Thinking.
Entradas:	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptos teóricos sobre el tema desarrollados en clase. ● Bibliografía referenciada sobre el tema. ● Instrucciones de la dinámica. ● Materiales de trabajo (a coordinar)
Salida:	<ul style="list-style-type: none"> ● Presentación con el resultado de la ejecución de las Etapas del proceso propuesto. ● El diseño de la publicidad de un producto que cumple con el MVP, es decir que es la versión mínima de mi producto que me permite validarlo con el Mercado y obtener feedback del cliente.

DESIGN THINKING

UN FRAMEWORK PARA INNOVAR

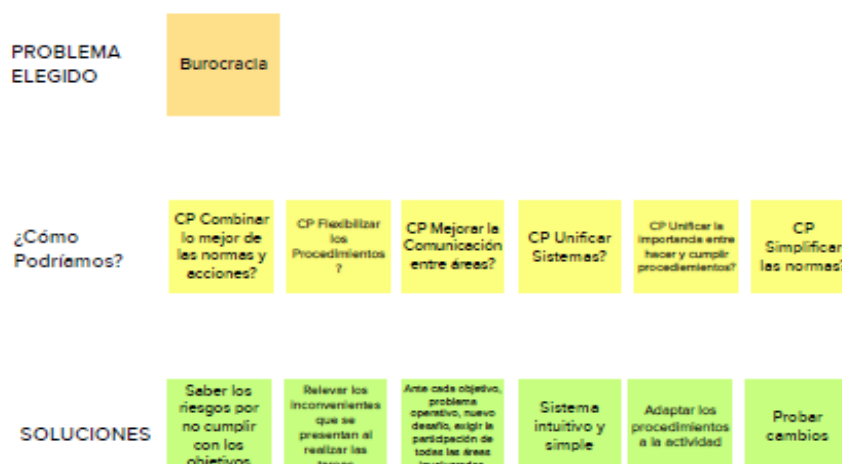


Instrucciones

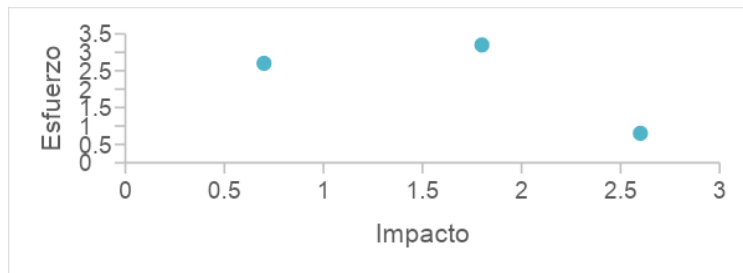
- Se trabajará sobre un problema que pueda resolverse con un producto de software definido por el docente.
 Por ejemplo, podría plantearse como problema la burocracia en el contexto de la Universidad, el sistema de transporte en Córdoba, los pedidos del Delivery llegan siempre fríos, etc.
- A partir del problema el grupo planteará los desafíos que el mismo supone, a partir de la consigna “Como Podríamos...” Eso nos permite convertir a los problemas en Desafíos positivos y accionables.
 Por ejemplo:



- Y para cada desafío planteamos posibles soluciones

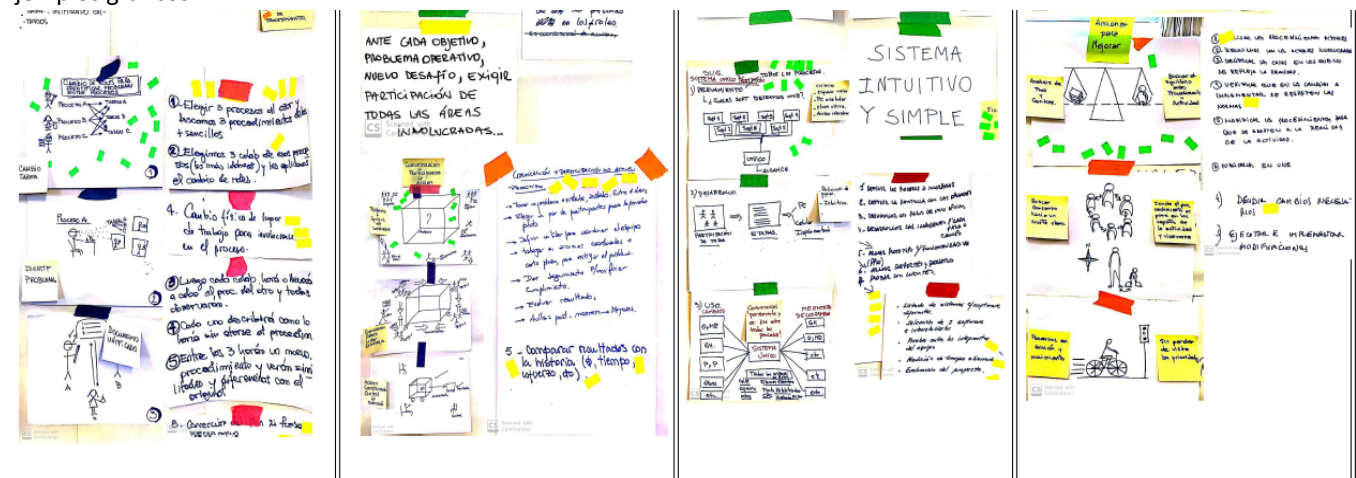


- Se eligen la solución sobre la cual se trabajará, ponderándolas en una matriz de Esfuerzo – Impacto (se elige la de la combinación de mayor impacto y menos esfuerzo)



- Cada alumno del grupo grafica como trabajar sobre la idea elegida en 3 etapas, para modelar el concepto

Ejemplos gráficos:



- El equipo vota (cada integrante tiene 2 votos) por la representación que más le gustó. La representación más votada es elegida la representación ganadora.
- El equipo define los requerimientos que debería incluir el Mínimo Producto Viable. Luego arma un prototipo de una publicidad para Instagram de la solución elegida, para el Mínimo Producto Viable.

Ejemplos:



8. El grupo presenta su publicidad a todo el curso.