

# Trabajo final - UT1

La empresa seleccionada para analizar es en la que trabaja una integrante del equipo. Se trata de una empresa con un área pequeña de IT, cuenta con 6 empleados, dos de ellos del área de desarrollo, dos de soporte y QA, y un jefe de área.

## Parte 1

Previo a que el proyecto exista como tal en el equipo, el área comercial de la empresa se reúne con el posible cliente para definir las necesidades del mismo.

Luego, si se accede a tomar este nuevo cliente o proyecto, el mismo se reúne con el jefe del área, este es el paso en el que se plantean los objetivos, el cronograma de entregas, requisitos. Y se debate la posibilidad de utilizar algún programa que ya haya sido desarrollado por la empresa, aquí es donde se tiene en cuenta la técnica de *Reutilización*. Esta técnica se está comenzando a usar recientemente en la empresa, ya que un problema que se venía teniendo era que se ofrecían nuevos proyectos a nuevos clientes, sin analizar si era posible utilizar otro proyecto con el que ya contaran de base.

Una vez establecido lo anterior, el jefe se reúne con toda el área, allí se define el equipo que tomará este proyecto y el jefe relata lo que se definió en la reunión con el cliente. Con esta información, las personas de QA del equipo se encargan de tomar los requerimientos y crear historias de usuario, casos de uso en la plataforma Jira, y luego pasa estos “tickets” al desarrollador para que éste pueda comenzar a trabajar.

Luego de todo lo anterior, el desarrollador comienza a desarrollar el código y se genera un intercambio entre éste y el QA en el que el segundo comprueba que cada requisito haya sido completado.

Por último, se tiene una reunión con el cliente, en la que se realiza una demo y éste puede solicitar cambios y/o mejoras. Esta reunión puede darse antes de terminar todo el proyecto, en algunos casos se dan al terminar partes del mismo.

Una técnica que se utiliza en algunos casos es la de *Apprenticing*, la empresa tiene otras áreas, y las mismas cuentan con programas desarrolladas por el área de IT, por lo que es habitual que la persona QA encargada de cada programa se involucre en el trabajo del operador del mismo, para ver qué cambio se pueden realizar y ofrecer un programa más amigable al usuario.

## Parte 2

En el relato anterior podemos notar que se utilizan distintas técnicas de elicitación que vimos en clase, lo cuál ayuda a la empresa a llegar al resultado deseado, y cumplir con los requerimientos del cliente. Sin embargo, notamos que la persona encargada de definir los requerimientos (en este caso el QA) no es la misma que se reúne con el cliente, lo que puede generar que no se terminen de comprender los requerimientos, o incluso llegar a omitir alguno. Como vimos en la verdad 1 mencionada por los Robertson, si no se comprende del todo el negocio, es muy posible que se omitan requerimientos para el programa, lo que puede terminar generando atrasos en la entrega al cliente y disconformidad por parte del mismo.

Otra oportunidad de mejora que vemos está en el uso de la técnica *reutilización*, como mencionamos arriba, no es una práctica que utilicen hace mucho tiempo, lo que los llevó a gastar muchos recursos desarrollando aplicaciones muy similares entre sí. Esto podría haberse evitado si existiera un paso, previo a desarrollar, de análisis, lo cuál notamos que a menudo falta, es decir que se pasa demasiado rápido a la fase de desarrollo, obviando detalles en el proceso.

Por último, notamos una posibilidad de mejoría en la comunicación de los requisitos, como vimos con la verdad número 5, si los requerimientos no son comunicados correctamente a los desarrolladores, estos no pueden desarrollar el programa como es debido. Si bien sabemos que no es necesario transmitir todos los requerimientos por escrito, consideramos que, en este caso, sería lo correcto, ya que es habitual que no se comuniquen bien los requerimientos, llevando así al equipo a desarrollar, testear y aprobar algo que, al terminarlo, no es lo que el cliente había solicitado. Esto nos lleva a un punto importante que es incrementar los contactos con el cliente, no es necesario informar al mismo de cada paso que damos, pero al tener reuniones intermedias, con el equipo de desarrollador y QA, podemos identificar errores antes de llegar al final de proyecto.