

Apellido y Nombre: COCIMANO, Federico José	Legajo: 89555
Nro. de Orden de Asistencia: 33	Curso: 4K1

Resultados de Aprendizaje evaluados en este parcial:

1. Categorizar las disciplinas de conforman la Ingeniería de Software y su aporte para obtener un producto de software de calidad.
2. Formular un plan de desarrollo y/o mantenimiento de software considerando todos sus elementos constitutivos para aplicarlo en el contexto de la creación de un producto de software.
3. Utilizar frameworks Lean-Ágiles para gestionar productos de software acordes a las expectativas de los involucrados, desarrollando mecanismos para la comunicación efectiva en los equipos de trabajo.
5. Reconocer el aporte de la disciplina de Gestión de Configuración de Software para construir productos de software de calidad fortaleciendo el trabajo colaborativo entre los involucrados.

La interpretación de la consigna es parte de lo que se evalúa

Responda a las siguientes preguntas en hoja separada: (50 puntos)

El proyecto de desarrollo de software que tiene como objetivo **desarrollar una primera versión del producto Música OnLine**, Ud. tiene la responsabilidad de decidir cómo se llevará adelante la gestión del proyecto. Los siguientes son algunos de los aspectos que tiene que definir **justificando en cada caso lo decidido**. Considere que la empresa que lo contrató le pide que gestione el proyecto basado en un **proceso definido (Gestión Tradicional del Proyecto)**.

- 8pts 1. Describir el ciclo de vida que utilizará. (10 puntos)
- 5pts 2. En función del ciclo de vida elegido, cómo será el plan de entregas y cómo se negociarán las desviaciones en caso de ocurrir, cómo tratará los pedidos de cambio de requerimientos cuando se presenten, (puede referenciarse con la triple restricción). (15 puntos)
- 6pts 3. Respecto de las estimaciones: ¿Qué aspectos del proyecto y del producto se estimarán, con qué unidad de medida, quién o quiénes serán los responsables de realizar esas estimaciones y en qué momento del proyecto se harán? (15 puntos)
- 6pts 4. Identifique al menos 3 ítems de configuración que se administrarán en el proyecto, con su esquema de nombrado. (10 puntos)

25pts

Primer Puntal IS - Parte Técnica
CONTINÚO, Federico José

1) Descripción del ciclo de vida elegido → Modelo iterativo/incremental: Aplicar sucesivas iteraciones y en cada una se produce un incremento de software funcional potencialmente entregable.

Se eligió este porque se tiene como objetivo desarrollar una primera versión del producto Misión Online, y en el modelo el sistema se desarrolla como una serie de versiones y cada una añade funcionalidades respecto a la versión anterior. El proceso es definido y es aplicable a este modelo al igual que los procesos empíricos.

¿Licencia o dirección fija?

2) Como estamos siguiendo un Gestión Tradicional del Proyecto, el cliente queda fijo (negociador) y se estiman el tiempo y los recursos necesarios para el desarrollo. El plan de entrega, sus hitos de entrega, pueden girar al modelo iterativo/incremental. Los cambios de requerimiento se tomarán por el cambio que trae debido a la Gestión Tradicional.

3) En los procesos de trabajo se estiman primero el tamaño, ya que es la base para estimar el costo. Como la gestión del proyecto es Tradicional, las estimaciones las realiza el líder del proyecto al iniciar el proyecto, luego de la especificación de requerimientos y luego del diseño. Se estima así una vez se modifica el alcance.

4) Ítem: Prototipo de Interfaz → ^(empírico) Nombre: Prototipo - Versión - <<Nro>>

- Manual de Usuario → Nombre: Manual_Usuario_<<NoVersión>>.pdf

- Documentación Estilo Código Backend → Nombre: Estilo_Código_Backend_<<NoVersión>>.pdf

No se entiende la letra
Se califica lo que se entiende?

Falta desarrollo

Falta desarrollo

Apellido y Nombre COCIMANO, Federico José		
Legajo: 89555	Curso: 4K1	Orden de Asistencia: 33

Se pide al Estudiante que analice la situación planteada y luego:

1. Como Product Owner defina el Mínimo Producto Viable (MVP): (18 puntos)
- Identifique el conjunto de User Stories que considere deben formar parte del Mínimo Producto Viable utilizando sólo su frase verbal.
 - Explique el alcance propuesto para el MVP y justifique la inclusión de las User Stories seleccionadas. Incluya:
 - El objetivo del MVP
 - El alcance no contemplado en el MVP
 - El criterio por el cual definió el alcance del MVP, incluyendo la hipótesis a probar.
 - El listado de US incluidas en el MVP
2. Como Product Owner: (32 puntos)
- Identifique 1 User Story con su tarjeta completa indicando: frase verbal, descripción, criterios de aceptación y pruebas de usuario vinculadas a los requerimientos de Reproducción de publicidad. Además debe incluir la estimación en puntos de historia justificando los criterios utilizados para cada uno de los componentes de un punto de historia y su relación con otras User Stories.
 - Indique la User Story que haya elegido canónica sólo mediante su frase verbal y justifique su elección.

Glosario

Término	Significado
Artista	Se considera artista tanto a un solista como a un grupo musical.
Play	Acción de reproducir una canción

Música Online - Tema A

Una empresa internacional va a construir una aplicación móvil para escuchar música desde el celular.

La aplicación contendrá una amplia variedad de contenido musical al que los oyentes podrán acceder mediante una aplicación instalada en sus teléfonos celulares. Los oyentes pueden seleccionar lo que desean escuchar en un momento dado, armando su lista de reproducción para escuchar más tarde. Estas listas de reproducción se asocian a un usuario y contienen un conjunto de canciones en un orden definido, ya sea por el usuario o al azar según el plan o versión que utilice el oyente.

La aplicación tiene una versión gratuita y diferentes versiones premium.

A continuación, se describen las características y la forma de acceso en cada caso:

Sign up to start listening



Para acceder a la **versión gratuita** el oyente sólo **requiere crearse un usuario** con un email o asociarlo a una cuenta de Google, Facebook o Apple. También tiene la opción de registrar su cuenta utilizando su número de celular. En una primera versión se asume que la mayoría de los usuarios contarán con una cuenta Google, y en caso de no tenerla, podrá registrarse con alguna otra cuenta de email. Las cuentas gratuitas incluyen publicidades entre una canción y otra y no permiten escuchar las canciones en un orden particular ni organizar las listas de reproducción. A diferencia de las cuentas premium, tampoco permite **descargar** las canciones para escucharlas offline.

La empresa quiere comenzar a probar en el mercado la aplicación con la **versión gratuita**, para captar usuarios y luego ofrecerles versiones con mejoras por un pago mensual.

Para autofinanciar la primera versión del producto se buscará asegurar que un usuario escuche al menos 4 publicidades diferentes cada media hora, pero sin interrumpir una canción. Nunca se reproducirá más de una **publicidad** entre canción y canción, y al menos deben pasar 2 canciones entre una publicidad y otra. Las publicidades pueden durar hasta 30 segundos y no repetirse durante una sesión de un usuario.

Gratis por 1 mes

Individual

Gratis por 1 mes

Escucha música sin anuncios

- 1 cuenta Premium
- Cancela cuando quieras
- Suscripción a un pago único

La cuenta **premium individual** tiene un costo mensual de \$599, permite una única cuenta, se puede cancelar en cualquier momento y tiene como opciones de pago el pago mensual o un pago anual único. Esta cuenta permite escuchar canciones sin incluir publicidades, escuchar la música en el orden deseado y organizar las listas de reproducción, pero **sólo permite un único usuario asociado a la cuenta**. Esto significa que las preferencias están asociadas a ese único usuario, y que en un momento dado sólo un usuario podrá estar logueado escuchando música. No se podrá utilizar el mismo usuario en otro dispositivo al mismo tiempo.

Gratis por 1 mes

Estudiantes

Gratis por 1 mes

Escucha música sin anuncios

- 1 cuenta Premium verificada
- Descuento para estudiantes que cumplen con los requisitos
- Cancela cuando quieras

La cuenta **premium para estudiantes** tiene las mismas características que la cuenta individual, pero a un costo más económico, siempre que el oyente demuestre ser estudiante cumpliendo con un conjunto de requisitos.

Este tipo de cuentas permite el uso gratis para probarla por 30 días, algo que también aplica para las cuentas individuales.

Premium

Duo

\$ 799*** al mes

- 2 cuentas Premium
- Cancela cuando quieras
- Suscripción a un pago único

Las cuentas **premium dúo** se diferencian de las individuales porque permiten que la cuenta tenga dos usuarios asociados, lo cual implica que dos personas podrán estar logueadas con la misma cuenta (con el mismo usuario o uno diferente) al mismo tiempo, en diferentes dispositivos. Si un tercer oyente intentara loguearse se le mostrará un error si los otros usuarios están utilizando la cuenta. Este tipo de cuentas no tiene disponible la prueba gratis por 30 días.

Familiar

\$ 999*** al mes

- Hasta 6 cuentas Premium o Kids
- Bloqueo de música con contenido explícito
- Acceso a Spotify Kids
- Cancela cuando quieras
- Suscripción a un pago único

Por último, la cuenta **premium familiar** tampoco permite la prueba por 30 días. Cuenta con hasta 6 usuarios asociados, es decir 6 personas conectadas a la cuenta al mismo tiempo, con diferentes usuarios o utilizando un mismo usuario en diferentes dispositivos. Además, permite realizar algunas configuraciones especiales para evitar que menores de edad accedan a contenido no apto.

La empresa ha decidido que se utilizará alguna solución de pago ya existente para evitar un desarrollo asociado al pago mensual de las cuentas.

Una vez que un oyente cuenta con una cuenta y usuario, al ingresar a la aplicación se iniciará su sesión. El usuario sólo se deberá loguear una vez en su dispositivo móvil. Las siguientes veces que abra la aplicación se validará automáticamente su cuenta y se iniciará sesión. Al iniciar sesión se podrán ver las listas de reproducción creadas por el oyente, ordenadas desde la última escuchada en adelante, las últimas 6.

En otra sección se mostrarán listas de reproducción creadas automáticamente por diferentes criterios, como las canciones más escuchadas en el año, las canciones que el oyente marcó con un "me gusta", las canciones de un artista para las que el oyente tiene muchas reproducciones.

Para ello la aplicación registra de cada canción la cantidad de reproducciones y en qué fecha, si fue marcada como "me gusta", si está incluida en alguna lista de reproducción propia.

Las listas de reproducción se pueden crear como privadas (sólo las ve el oyente logueado) o públicas (aparecen recomendadas en una búsqueda).

En la sección biblioteca, el oyente encontrará todas sus listas ordenadas desde la última creada en adelante, pero también puede ver una sección de álbumes y otra de artistas. La sección "Álbumes" muestra álbumes recomendados para el usuario según lo que más escucha, y en la sección "Artista", la música organizada por el músico o grupo, también según lo que más escucha el oyente.

El oyente puede escuchar una canción de forma individual, una lista de reproducción, un álbum o una lista de un artista. Una vez que le pone "play" a una canción, comienza a sonar y luego sigue con la siguiente de la lista, hasta que termina una lista o álbum, o hasta que el oyente realiza alguna otra acción, como pausar la canción o seleccionar otra para escuchar (que puede o no estar dentro de la misma lista).

9:10-10:40

Primer Puntal IS - Parte Práctica
CEJMANO, Federico José

28/09

1-2) User Stories identificados por el MVP:

• Registrar cuenta gratuita

• ~~Exclusión~~ ^{Reproducir} publicidad

• Reproducir canción

• Crear ~~lista~~ ^{lista} de reproducción

• Pausar canción

Faltan US!

b) Hipótesis: Existen oyentes dispuestos a escuchar música desde su teléfono celular

Justificación de US: Los user stories elegidos satisfacen los deseos mínimos de los roles involucrados al permitir registrar un usuario nuevo y una cuenta gratuita, reproducir o pausar una canción seleccionada, crear una ~~lista de reproducción~~ ^{lista de reproducción} con canciones y la reproducción de publicidad para que la primera versión sea viable. Se excluyeron user stories relacionados a: cuentas pagas, auto y organización de la lista de reproducción, favoritos de canciones. Se utilizará una solución de pago ya existente, entonces no es necesario desarrollar nada. Lo punto es entender a cuenta paga. Respecto al registro de canciones, cantidad de reproducciones, días escuchados, Álbumes y Artistas, no forman parte del alcance, dicha información se obtiene de una base de datos ya creada.

No incluye: Cuentas pagas

• Gestión y organización de lista de reproducción

• Me gusta y recomendaciones

• Soluciones de pago

• Descarga de canciones

• Registro con Facebook, Apple o celular

US involucrados: Ya mencionados en el punto 1-2)

2-d) Us. Escucha publicidad \rightarrow Yo, como oyente quiero escuchar publicidad pero que se establezca la ~~eficiencia~~

Contenidos de Aceptación:

- ✓ El oyente debe escuchar al menos 4 publicidades diferentes cada media hora
- ✓ Una publicidad puede durar hasta 30 segundos
- ✗ Deben pasar 2 segundos entre una publicidad y otra
- ✓ No debe repetirse la publicidad durante un sesión de un usuario
- ✓ El oyente puede escuchar una canción sin interrumpir por una publicidad
- ✓ Probar escuchar publicidad durante un canción [FALLA]
- ✓ Probar escuchar publicidad después de un canción [PASA] no
- ✗ Probar escuchar publicidad repetida [FALLA]
- ✓ Probar escuchar publicidad y que dure más de 30 segundos [FALLA]

SP = S = Complejidad: Alta, debido a validaciones del tiempo de publicidad, interrupciones a entrar e integración con el usuario. Tienen concurrencias por cada usuario.

- Esfuerzo: Medio, cantidad de pruebas, validos, según el reglamento, diseño e implementación variado. No se entiende

- Inversión: No, reglamento claro y no hay duda técnica no se entiende

b) Crónica: Pasa canción: SP = 1 institución de elección por parte de SP.

- Complejidad: Baja, desarrollo sin complicaciones solo validas en reproducción

- Esfuerzo: Bajo, funcionalidad conocida, entornos con librerías, poco tiempo en desarrollo

- Inversión: No, reglamento claro no duda técnica