

Apellido y Nombre: MORENO TOMÁS	Legajo: 90365
Nro. de Orden de Asistencia: 35	Curso: 4º 1

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 sobre cómo se llevará adelante la gestión del proyecto. Los siguientes son algunos de los aspectos sobre los 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 empírico (Gestión Ágil del Proyecto).**

- 7pts 1. Describir el ciclo de vida que utilizará. (10 puntos)
- 8pts 2. En función del ciclo de vida elegido cómo será el plan de entregas y cómo se abordarán las desviaciones en caso de ocurrir, cómo se tratarán los pedidos de cambio de requerimientos cuando se presenten, (puede referenciarse con la triple restricción). (15 puntos)
- 11pts 3. Respecto de las estimaciones: ¿Qué se estimará, con qué unidad de medida, quién o quiénes serán responsables de realizar esas estimaciones y en qué momento del proyecto se harán? (15 puntos)
- 4pts 4. Defina la estructura del repositorio que se utilizará e identifique al menos 3 ítems de configuración que se administrarán en el proyecto. (10 puntos)

30pts

1) Como la empresa solicita un proceso de desarrollo empírico, el ciclo de vida que se debe utilizar es el Iterativo/Incremental, ya que los otros ciclos de vida no son recomendables. En los procesos empíricos se utilizan para poder dar la característica de adaptación y mejora del proceso. Aplicaremos sucesivas iteraciones en forma escalonada a medida que avanza el calendario de actividades. El proyecto se desarrolla como una serie de versiones (incrementos) y cada una añade funcionalidades a la versión anterior, perfecto para el uso de procesos empíricos que se basan en ciclos cortos de inspección y adaptación.

5) ~~No implica iteraciones fijas, dependen del alcance de cada iteración.?~~

~~Este ciclo de vida se utiliza en metodologías ágiles. El software se va ir construyendo de a poco~~

Aplicando este CV reduciríamos los costos de tener que adaptar los requerimientos cambiantes del cliente ya que en cada incremento se obtiene una retroalimentación y el cliente es parte del proceso de desarrollo. Además se permitiría hacer entregas más rápidas e implementación de software útil al cliente, sin incluir aún todas las funcionalidades.

2) Como se mencionaba en el punto anterior, trabajaremos aplicando sucesivas iteraciones. Cada iteración producirá un incremento de software funcional potencialmente ~~entregable~~ ^{desplegable}, es decir, al final de cada iteración el cliente (al formar parte del proceso de desarrollo) tiene la posibilidad de usar y ganar valor del software de forma temprana, comparado con los demás ciclos.

Al trabajar con un ciclo de vida iterativo, implementamos un enfoque ágil, en el que el alcance del producto puede cambiar a lo largo del desarrollo y no es posible definirlos al comienzo, entonces se trata de dejar el tiempo y los recursos fijos, para calcular "cuanto software" le puedo entregar en tanto tiempo (iteración) y con tal equipo. (Triple restricción).

Las iteraciones y el trabajo conjunto con el cliente permiten detectar desviaciones y acatar cambios de requerimientos cuando se presentan.

Cuando se detecta una desviación, es necesario ver el origen, al trabajar por partes estas desviaciones se detectan de forma temprana, reduciendo las acciones que se deben

templeto caso de prueba

o Id del Caso de Prueba

o Prioridad (Alta, media, baja)

tes

Llevar a cabo para corregir dichas desviaciones, conversando con el cliente y trabajandola en la siguiente iteración. Lo mismo ocurre con los cambios, al realizar entregas de valor rapidas al cliente, este puede probar el software y a partir de allí solicitar cambios en los requerimientos que resolveremos en futuras iteraciones/sprints, lo cual es lo esperado ya que desde un comienzo es complicado conocer todos los requerimientos/funcionalidades que se necesitan, y a través de pruebas es mas probable que surjan

no responde del
Todo lo que se pregunta

3) Al implementar un enfoque agil, llevaremos a cabo estimaciones en ambientes agiles

Lo que se estima en ambientes agiles, es solo el tamaño de las US.

Las US contiene una descripción corta de una funcionalidad que se espera del producto valuada por un usuario del sistema, Técnica para trabajar los requerimiento y son escritas por el Product Owner (cliente). La unidad de medida son los Story Points, una unidad de medida relativa y se asignan a partir de tres aspectos: Complejidad, Esfuerzo e Incertidumbre.

El que estima es quien debe hacer el trabajo, con lo cual es el equipo de desarrollo quien realiza las estimaciones, de forma colectiva.

La estimacion al principio y a medida que avanza el proyecto, ya que al comienzo no se posee mucha información y si nos quedamos solo con esa estimación va estar lejos de la realidad, por ello a medida que avanza el proyecto se pueden realizar nuevas estimaciones.

Incompleto

4) Tendremos un repositorio que contendrá Items de configuración con su respectiva versión. Contaremos con una rama main y otras ramas para pruebas o corregir errores.

Utilizaremos Repositorios Descentralizado para evitar problemas si falla una de los servidores

Utilizare una linea base operacional que contenga una versión del producto cuyo código es ejecutable.

Items de Configuración

Musica OnLine - Arquitectura .docx

App Musica OnLine - «hombre IG» «ext» ?

Estructura?

Incompleto

Template caso
Id del Caso d
Prioridad (Al
que otro
Ademas
los c
Nor
7
8

Apellido y Nombre MORENO TOMÁS		
Legajo: 90365	Curso: 4 K1	Orden de Asistencia: 35

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.

MVP

Hipotesis

Existen oyentes que desean escuchar musica desde el celular de manera gratuita a través de una aplicación móvil.

Objetivo

Permitir que los oyentes puedan escuchar la musica que deseen desde su celular, creando una cuenta de manera gratuita

US

- Crear usuario a través del nro celular

- Armar lista de reproducción privada

- Visualizar listas de reproducción creadas

- Reproducir canción

- Reproducir lista de reproducción

- Pausar Canción

- Buscar canción

- Reproducción de publicidad

No contempla

- Diferentes versiones premium y sus características (descargar musica, multiples usuarios, no publicidad, etc)

- Otros metodos para crear usuarios

- Opciones de pago

- Marcar "me gusta"

- Mostrar listas de reproducción creadas automaticamente por diferentes criterios

- Armar listas de reproducción publicas

- Visualizar seccion "Albumes" y "Artistas"

Iniciar Sesión

Si se lee el email dice que se hace por Google o mail

Justificación

Las US que se incluyen en el MVP se consideran necesarias para validar la idea del negocio en el mercado, el oyente podrá buscar una canción y escucharla o agregarla a una lista de reproducción asociada a su cuenta, permitiéndole ver sus listas cada vez que habra la aplicación y no tener que crear la lista cada vez que entra, por ello es importante la creación de usuario. Los alcances que no se incluyen, si bien tienen un valor para la mejora de experiencia de usuario no son completamente necesarias para el core funcional, y podrán ser desarrolladas en futuras instancias. Además las distintas formas para crear usuarios necesitarían asociarse con aplicaciones externas, presentando más dificultad que usar el nro de celular

2) Reproducción de publicidad

3

Yo como oyente quiero reproducir una publicidad para podar escuchar la siguiente canción En serio?

Criterios de aceptación

- Debe reproducirse solo una publicidad entre canción y canción
- Debe pasar al menos 2 canciones entre publicidad y publicidad
- Debe durar como máximo 30 segundos la reproducción de publicidad y no debe repetirse durante una sesión de un usuario
- Se ~~puede~~ ^{debe} reproducir al menos 4 publicidades en media hora
- Debe reproducirse la publicidad solo al terminar una canción

Pruebas de Usuario

Formato pruebas

- Se reproduce una publicidad que dura mas de 30 seg [FALLA] Que campos?
- Se reproduce una publicidad al finalizar la canción, cumpliendo los campos obligatorios [PASA]
- Se reproduce una publicidad habiendo pasado una sola canción desde la última publicidad [FALLA]

Son pocos pruebas

Estimación = 3

- Incertidumbre = Media. No hay dudas del requerimiento, pero si dudas técnicas con respecto a la implementación de publicidades. Además hay incertidumbre de las publicidades que se van a mostrar
- Complejidad = Medio. Tiene una implementación medianamente compleja. Comparado con la canonica tiene muchas validaciones.

o Template con
 o Id del C
 o Periodo
 que
 ad

Esfuerzo = Alto. Al no conocer del todo la implementación es necesario buscar documentación de la misma
 llevando mas tiempo, sumado a las multiples pruebas que se deben lleva a cabo

b) Marcar "me gusta" en canción

1

- Incertidumbre = Nula. No hay dudas técnicas ni del requerimiento
- Complejidad = Baja. Es sencillo de implementar, no depende de ningún servicio externo y no requiere muchas validaciones. Es solo un boton que marca la canción para un usuario
- Esfuerzo = Bajo. El equipo conoce la implementación, además existe multiples documentaciones para implementarlo. No requiere muchas pruebas