



GDS LINK

Inducción – Análisis de Requerimientos I



Contenido

Temas:

- Concepto
- Actividades en la definición de Requisitos
- Tipos de requerimientos
- Casos de Uso



Concepto - Requerimiento

“Una condición o necesidad de un usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo.

Una condición o capacidad que debe estar presente en un sistema o componentes de sistema para satisfacer un contrato, estándar, especificación u otro documento formal.

Una representación documentada de una condición o capacidad como en (1) o (2).”

Glosario de la IEEE

Actividades en la Definición de Requerimientos

Elicitar

Extraer información del ambiente a estudiar (del contexto).

Se entrevista al usuario, realizando preguntas del siguiente estilo:

¿Podrías explicarme este concepto en mayor detalle?

¿Qué ocurre en esta situación?

¿Cómo es la operatoria actual?

¿Por qué surgió esta necesidad?

¿Es correcta esta secuencia?

Si sucede A entonces, ¿Si o si sucede B?

¿Te parece que este diagrama muestra correctamente el orden de estados?

¿Qué datos necesita el sistema para poder realizar la lógica?

Al inicio de cada encuentro se repasan los conceptos elicitados en el encuentro anterior, se especifica el temario a tratar y el nivel de detalle que necesitamos en los mismos.

Al finalizar cada encuentro se repasan los puntos pendientes a resolver por cada participante para el próximo encuentro.

Actividades en la Definición de Requerimientos

Modelar

Representar, organizar y registrar los hechos recolectados durante la elicitación.

Se utilizan diagramas, casos de uso y narraciones en lenguaje coloquial (entendido por el usuario) para describir el escenario actual y el escenario futuro.

Se debe generar documentación funcional que consolide toda la información elicitada. Al realizarlo, se debe tener en cuenta que los requerimientos deben ser:

- ✓ **Correctos**

Deben representar una necesidad del mundo real que el software deberá realizar.

- ✓ **Sin ambigüedad**

Sólo puede tener una única interpretación.

- ✓ **Verificables**

En los casos más complejos pueden requerir el armado de una simulación

- ✓ **Trazables**

El origen de cada requisito debe ser claro, deberán ser trazables en el diseño y su desarrollo.

Actividades en la Definición de Requisitos

Analizar

Se debe verificar y validar los hechos modelados.

Se trata de descubrir y resolver los problemas que se presentan con los requerimientos, por ejemplo: requisitos omitidos, contradictorios, no posibles, superpuestos, ambiguos, erróneos.

Se negocian prioridades de requerimientos.

Se solicita aprobación formal al usuario mediante firma de documentos u consentimiento vía email.

Gestionar Requerimientos

Se encarga de la administración de cambios en requerimientos.

Esta actividad se realiza durante todo el proceso de desarrollo del software. Existen 3 etapas en la Gestión del Cambio:

- 1) **Identificar el cambio:** *Se identifica el impacto dentro del requerimiento y en el resto de los requerimientos*
- 2) **Evaluar el cambio:** *Se evalúa el costo en esfuerzo y tiempo para efectuar el cambio.*
- 3) **Realizar el cambio:** *Si el cambio en el requerimiento se aprueba (no se desestima por costo), entonces se realiza*

Tipos de Requerimientos

Requerimientos Funcionales

Describen la funcionalidad o los servicios que se espera que este provea.

Ejemplos:

- El sistema debe generar un listado de clientes con sus datos filiatorios.
- El sistema debe calcular el ranking de productividad por estudio jurídico en función del % de cobro
- El usuario debe tener la posibilidad de realizar búsqueda por tipo y nro de documento.

Requerimientos No Funcionales

Refieren a las propiedades emergentes del sistema como la fiabilidad, la respuesta en el tiempo y la capacidad de almacenamiento.

Ejemplos:

- El sistema debe tardar menos de 10 minutos en el cálculo de ranking de productividad por estudio.
- El sistema debe almacenar los archivos adjunto en un servidor distinto al servidor web en donde está instalada la aplicación.

Casos de Uso



Un **caso de uso** es una descripción de los pasos o las actividades que deberán realizarse para llevar a cabo algún proceso.

Los personajes o entidades que participarán en un caso de uso se denominan **actores**.

Un caso de uso es una secuencia de interacciones que se desarrollarán entre un sistema y sus actores en respuesta a un evento que inicia un actor principal sobre el propio sistema.

Los diagramas de casos de uso sirven para especificar la **comunicación** y el **comportamiento** de un sistema mediante su interacción con los usuarios y/u otros sistemas.

¿Cómo se documenta un Caso de Uso?

Nombre: Descripción breve de la interacción. Inicia con Verbo en infinitivo.

Ej: Eliminar cliente.

Número de Referencia: Código que identifica el caso de uso en el resto de la documentación.

Ej: CU1

Descripción: Descripción del objetivo y/o contexto del caso de uso.

Ej: El objetivo del caso de uso es eliminar a clientes aplicando validaciones y ejecutando consecuentes debido a la eliminación.

Req. Relacionados: Código de los requerimientos que dan origen al caso de uso en el resto de la documentación.

Ej: R01

Actor(es): Quienes participan en el caso de uso. El sistema es considerado un actor.

Ej: Usuario de Mora Temprana y sistema Emerix Tandem

Pre-Condición: Condiciones necesarias para el inicio del caso de uso.

Ej: El usuario debe estar logueado al sistema y debe tener permisos para ingresar a la pantalla.

Flujo Normal/Alternativo: Secuencia de pasos para lograr el objetivo del caso de uso. Los pasos son numerados e inician con el actor que los realiza. De los pasos del “Flujo Normal” pueden surgir pasos de un “Flujo alternativo”.

Ej: Flujo Normal: El usuario presiona Aceptar.

Flujo Alternativo: El usuario presiona Cancelar

Post-Condición: Resultado final ante la ejecución del caso de uso. *Ej: el cliente es eliminado del sistema.*

Ejemplo Real

Nombre:	Enviar la solicitud de devolución (Botón Solicitud Devolución)
Número de Referencia:	CU1
Descripción:	El usuario podrá Enviar un caso al banco.
Requerimientos Relacionados:	R01
Actor (es):	Usuario de Emerix y Sistema Emerix
Pre-condiciones:	El usuario debe ser usuario con perfil habilitado. Debe tener permiso por perfil o por usuario.
Post-condiciones:	Cliente enviado por devolución
Flujo Principal/Alternativo	
Paso Nro.	Evento
1.	El Usuario presiona el botón "Acciones / Solicitud de Devolución".
2.	El Sistema despliega un pop-up solicitando la confirmación de envío. Ej. Del mensaje: Esta seguro que desea devolver el cliente.
3.	El Usuario confirma la acción.
4.	El Sistema realiza las siguientes validaciones: <ul style="list-style-type: none">• Que el cliente no tengan rendición, gastos ni adelantos pendientes.• Que ya no se encuentre devuelto o tenga una solicitud pendiente.• Que el cliente no tenga honorarios pendientes
5.	El sistema pasa las cuentas al estado "Devolución".
5.1.	En caso de error debido a la validación, el sistema mostrará un mensaje de alerta informando la validación que no cumple. Ejemplo del Texto del mensaje: <i>'El cliente tienen honorarios pendientes'</i> .
6.	El sistema vuelve la pantalla al estado inicial.

Ejemplo Real

Nombre:	Aceptar solicitud de devolución.
Número de Referencia:	CU2
Descripción:	El usuario podrá aceptar o declinar uno o varios Clientes que le haya enviado un mandatario.
Requerimientos Relacionados:	R01
Actor (es):	Usuario de Emerix y Sistema Emerix.
Pre-condiciones:	El usuario debe ser usuario con perfil habilitado. Debe tener permiso por perfil o por usuario. Debe existir una solicitud de envío por parte del mandatario.
Post-condiciones:	Caso aceptado
Flujo Principal	
Paso Nro.	Evento
1.	El Usuario ingresa a Modulo Operacional / Gestión / Gestión Masiva y selecciona en el combo: Devoluciones de clientes de Mandatarios
2.	El usuario completa los filtros y realiza clic en el botón "Aplicar filtros".
3.	El sistema realiza la búsqueda y carga en la grilla los resultados con sus posibles consecuentes.
4.	El usuario selecciona el o los clientes a aceptar la devolución.
5.	El usuario selecciona el consecuente "Aceptar Devolución" y presiona el botón "Aplicar consecuente".
6.	El sistema solicita confirmación del consecuente.
7.	El usuario confirma el consecuente.
6.	El sistema realiza: <ol style="list-style-type: none"> 1) Pone marca de inactivo para documentos asociados a las operacion del cliente 2) Saca la marca "Documentación suficiente para inicio de juicio" a las operaciones del caso 3) Desasigna agencia/mandatario 4) Vuelve a las cuentas del cliente al estado En Gestión.



GDS LINK

CONSULTAS

ARGENTINA

(+5411) 4314-4455

Paraguay 577, 7° A (1057) CABA

Luna 17, 6° (1437) Distrito Tecnológico

CHILE

(+56 2) 2431-5077

Cerro El Plomo 5855, oficina 1408,

Las Condes, Santiago.



/EmerixSO



Comunidad Emerix



@emerix_ok

www.emerix.com.ar

www.gdsmodellica.com

www.grupoevertec.com