

Universidad del Bío Bío.

Concepción.

Informe de Rol Ingeniero de Calidad

Grupo 9.

Nombre: Ariel Alfredo Andia Roa.

Profesora: Alejandra Andrea Segura Navarrete.

Carrera: IECI.

Índice.

Introducción.....	3
Pauta de calidad para dirigir al equipo de trabajo.....	4
Pauta de calidad para la entrevista.....	4
Pauta de calidad para el análisis de requerimiento.....	6
Pautas de calidad para la interfaz de usuario.....	7
Próximamente.....	8

Introducción.

En el presente informe se presenta el avance de rol desarrollado esta semana por el Ingeniero de calidad del grupo 9. La actividad desarrollada esta semana fue definir algunas pautas de calidad para el grupo, esto con el fin de dar un margen de trabajo a los integrantes del grupo para desarrollar el proyecto contemplando desde el comienzo la calidad del mismo. Dentro de las pautas de calidad que en este informe se presentan se encuentran las pautas para la entrevista con el Cliente/Usuario, análisis de requerimientos, para dirigir al equipo de trabajo y de interfaz de usuario. Las pautas que aquí se encuentran pueden sufrir cambios a medida que avance el proyecto, puede ser producto a los acuerdos tomados por el equipo de trabajo o bien por la misma metodología de desarrollo (metodología ágil), que permite ser flexible ante cambios necesario.

Pauta de calidad para dirigir al equipo de trabajo.

La siguiente pauta presenta algunos tópicos importantes que debe desempeñar el jefe de proyecto.

- Estar pendiente del que los integrantes del grupo cumplan con sus roles, actividades asignadas y normas de trabajos establecidas.
- Saber el estado de avance de las actividades asignadas a cada integrante del grupo.
- Asignar más recursos a actividades difíciles o retrasadas.
- Asegurar que exista una lista de requerimientos priorizadas.
- Coordinar y facilitar las reuniones (de grupo, con el cliente, con el usuario, etc.).
- Preocuparse que haya buena retroalimentación en el grupo y por parte del cliente.
- Motivar al equipo de trabajo.
- Llevar cuenta del avance total del grupo.
- Ser ágil en la forma de dirigir el grupo.
- Ayuda al equipo a autoorganizarse.

Pauta de calidad para la entrevista.

Recordando que la toma de requerimientos se hace tanto con el cliente como con el usuario, en nuestro caso los usuarios del sistema son tanto el profesor como los alumnos en práctica, es decir, nosotros como alumnos tenemos en parte conocimiento del negocio de la empresa (la Universidad y la facultad).

Para comenzar (La abertura):

- 1) “Romper el hielo”: Como no sabemos el estado de humor de nuestro cliente/usuario (Profesor Guía) es bueno sociabilizar con el antes de comenzar la entrevista, esto con el fin de conocer su estado de humor, el tipo de cliente/usuario, pero fundamentalmente conocer las expresiones verbales o no del entrevistado, esto será útil para entender mejor las respuestas a nuestras preguntas. Cabe mencionar que para efectos de lo anterior es muy importante la capacidad analítica de los entrevistadores. El proceso de “romper el hielo” no debe tomar mucho tiempo, pero tampoco debe ser tomado a la ligera (en el caso del Profesor se recomienda mínimo 3 minutos máximo 8 minutos).

- 2) Interiorizarse en la labor del usuario: Después del proceso de “romper el hielo” y obteniendo la información resultante de este, se comienza a averiguar qué clase de labores desempeña el usuario actualmente con respecto al sistema que se va a desarrollar. Este proceso es similar al de conocimiento de situación actual pero con la diferencia que es mucho más reducido y el fin de este es conseguir detectar las necesidades del usuario que deben ser satisfechas de forma sutil (esto es muy beneficioso cuando los cliente/usuario no tienen bien definido y/o no saben lo que quieren). El Cambio de “romper el hielo” al de Interiorizarse en la labor del usuario no debe ser muy cortante ya que el desarrollo de la entrevista no ha comenzado todavía.

EL objetivo principal de la “apertura” es obtener los metadatos necesarios para la entrevista.

Toma de requerimientos (El medio):

En esta parte es donde se comienzan a hacer las preguntas directas al cliente/usuario, para esto las preguntas deben ser claras, usar un lenguaje no técnico, ser paciente y respetuoso, limitar lo que pide el cliente/usuario, detectar dependencias con temas que ya hayan comunicado otros usuario (en este caso el de los alumnos), no adelantar soluciones técnicas y guardar registro de todos los detalles.

- 3) Preguntas del “QUÉ”: Para comenzar la toma de requerimiento se debe centrar la atención en definir y tener bien en claro que es lo que se necesita el usuario y que es lo que quiere el cliente/usuario. Hay que tener siempre en mente que queremos solucionar los problemas del cliente/usuario. En esta parte debemos tener en claro cosas como la situación actual, la labor que debe desempeñar el usuario/cliente, etc.
- 4) Preguntas del “COMO”: Cuando ya se sabe el “QUÉ” se debe comenzar por definir como quiere el cliente/usuario lo que pidió. Todo esto desde un punto de vista funcional y no técnico.

Últimos detalles (Cierre o Final):

- 5) Extras y Cosas Pendientes: En esta parte se deben hacer las últimas preguntas que no se aclararon bien.
- 6) Despedida: Es importante (en especial cuando se debe trabajar con metodologías ágiles) al terminar la entrevista ser cordial, si es posible terminar este proceso de la reunión con el cliente/usuario de forma agradable y dejándolo motivado, ya que de esta forma se puede hacer más fácil la concepción de otra entrevista.

Análisis de requerimientos:

Luego de la toma de requerimiento se pasa a la etapa de análisis de requerimientos en las que se deben separar los requerimientos funcionales de los no funcionales, al trabajar con metodologías de desarrollo ágiles se deben priorizar requerimientos, entre otras cosas.

Pauta de calidad para el análisis de requerimiento.

La siguiente pauta solo contempla la entrevista con el cliente/usuario y las actividades aquí descritas para el análisis no limitan al encargado del análisis a definir y realizar otras actividades extras a las definidas en este documento.

Objetivos de este análisis.

- Comprender mejor el problema y definirlo de forma clara.
- Extraer los requerimientos y analizarlos.
- Priorizar

Actividades para el análisis.

Para poder tener un mejor análisis y recolección de requerimientos, es importante que esta labor no sea desempeñada por una sola persona.

- Estudiar el negocio y actividad a la que se dedica el cliente para luego comprender y detectar de mejor manera los requerimientos.
- Hacer un análisis de punto de vista de los entrevistados para obtener mejor perspectiva del problema.
- Separar la definición del problema de la definición de requerimientos del sistema.
- Estudiar el problema.
- Detectar los requerimientos y separarlos en requerimientos funcionales y no funcionales.
- Detectar dudas y formular preguntas para una próxima entrevista.
- Modelar los datos y el problema.
- Priorizar.

Pautas de calidad para la interfaz de usuario.

Para efectos de guía de calidad para la interfaz de usuario se definen las siguientes pautas que contemplan elemento para una mejor interacción del usuario con el sistema dándole un mejor control de sus acciones, evitar la sobrecarga de memoria del usuario y hacer que la interfaz sea consistente.

-Diseñar la interfaz de usuario de manera tal que el usuario no tenga que esforzarse demasiado para controlar el sistema.

-Permitir que la interacción sea interrumpible y también reversible, para fines de corregir errores cometidos por fallas humanas (ej. Cambiar un nombre mal ingresado, cancelar una acción ejecutada por accidente, etc.).

-Diseñar la interfaz gráfica de manera que se pueda relacionar con objetos reales (ej. Colocar un icono con una imagen de impresora para imprimir un informe, una imagen de lupa en un campo de búsqueda, etc.).

-Si es posible dar una interacción flexible, ya que hay diferentes usuario alguno se sienten más cómodos usando el mouse y otro usando combinaciones de teclas (ej. Clicar un botón de guardar o bien presionar Ctrl+G).

-Agregar atajos para las opciones más utilizadas.

-Reducir la necesidad que el usuario memorice, esto se logra:

Dar claves visuales al usuario cuando realice tareas complejas (ej. En el proceso de instalación de algunos software es común ver pestañas que indicar los pasos a realizados previamente).

Definir atajos intuitivos (ej. Para buscar una palabra en un editor de texto en español es puede presionar Ctrl+B, esto es intuitivo ya que la “B” es la primera letra de la palabra Buscar).

Colocar en la interfaz gráfica elementos visuales relacionados con la acción, como se definió anteriormente, que se puedan relacionar con objetos reales (ej. Si se quiere guardar algo, poner la típica imagen del disquete).

Revelar información de forma progresiva.

-Hacer consistente la interfaz: La interfaz debe presentar y obtener la información de forma consistente, para esto:

Se debe organizar toda la información de acuerdo a reglas de diseño que se respeten en todas las páginas.

Hacer que los mecanismos de entrada se limiten en a un conjunto pequeño y de forma consistente en toda la aplicación.

Dar indicaciones que permitan al usuario conocer el contexto del trabajo en curso (títulos en ventanas, iconos gráficos, etc.).

Próximamente.

Para próximas entregas se contempla definir algunas pautas faltantes, convenciones, especificar estándares de programación y definir las normas de trabajo.