



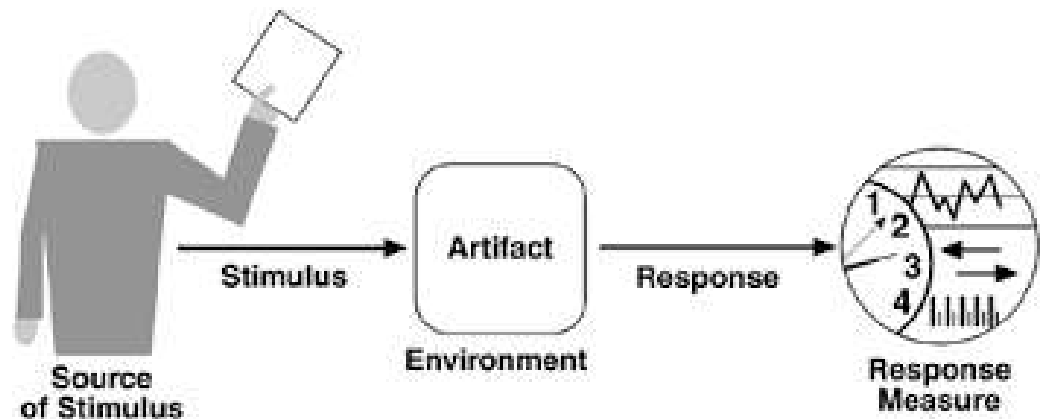
**Universidad de Concepción**

**Escenarios de Calidad**

# Escenarios de Calidad

*Los **Escenarios de Calidad** permiten detallar en qué condiciones y de que manera debe cumplirse un atributo de calidad. Son casos precisos en los que podremos evidenciar si el sistema cumple o no con un atributo de calidad, además se centran en lo que concierne al atributo y no en los términos utilizados.*

*Por otra parte, los **Escenarios de Calidad** son fundamentales al momento de establecer y garantizar los atributos de calidad, ya que son uno de los tantos input que reciben los Arquitectos de Software para tomar decisiones, respecto de que estilos o patrones arquitectónicos se aplicarán en el sistema a desarrollar.*



# Escenarios de Calidad

Existe la siguiente estructura para identificar los escenarios de calidad :

- **Fuente del estímulo:** Quién o que genera el estímulo para el escenario, pueden ser agentes externos (usuarios, sistema) o internos (procesos).
- **Estímulo:** Qué estímulo es el que va a ocurrir para evidenciar el atributo (eventos de intercambio/request de datos entre las fuentes) Es lo que se quiere llevar a cabo o realizar.



# Escenarios de Calidad

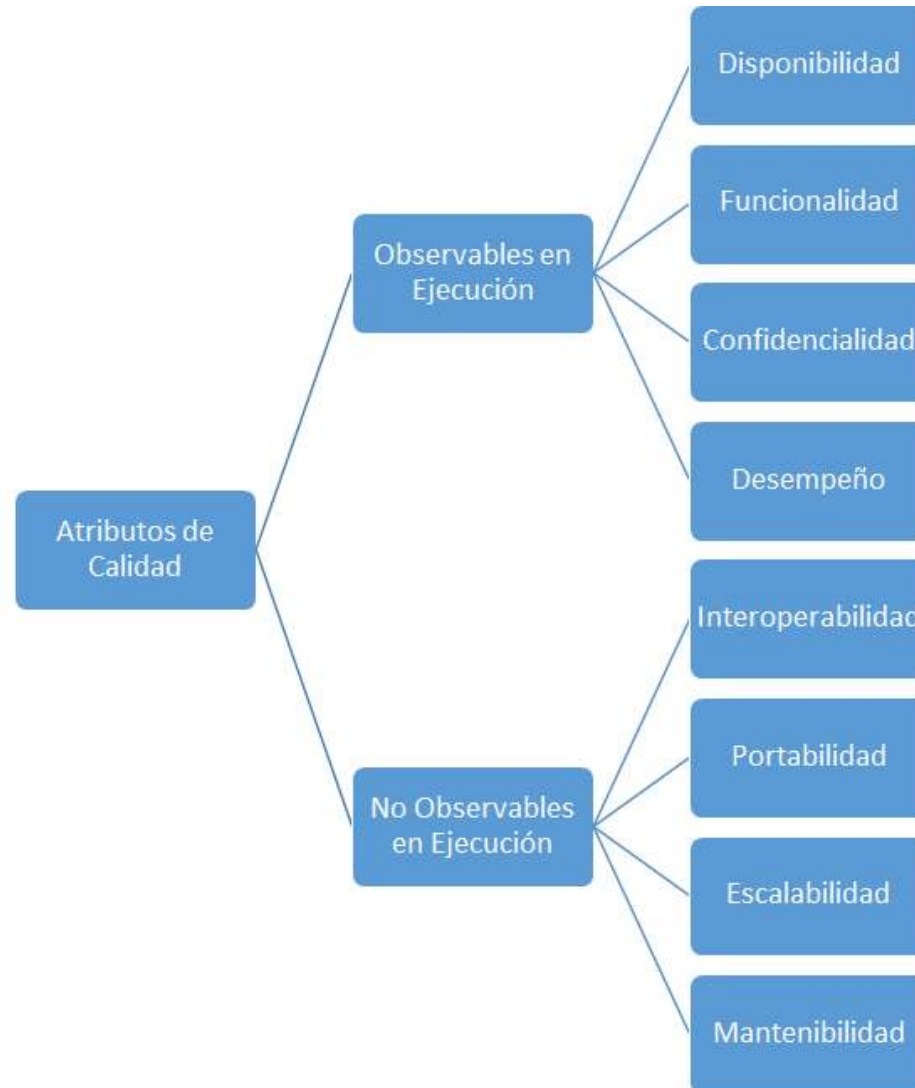
Existe la siguiente estructura para identificar los escenarios de calidad :

- **Entorno:** Condiciones dentro de las cuales se presenta el estímulo.
- **Artefacto:** Qué parte del sistema va a recibir el estímulo (servicios del sistema).
- **Respuesta:** Actividad que ocurre luego de la llegada del estímulo.
- **Medida de la Respuesta:** Criterio para testear el requerimiento.
- **Atributo de calidad afectado:** Atributo de calidad relacionado con el escenario.



# Escenarios de Calidad

*Atributos de calidad que pueden ser afectados*



# Escenarios de C

## Ejemplos de Escenari

### Identificación

RUT

RUT

Recuperar clave

Obtener clave

Acceso con certificado digital



Escenario N°1	
Descripción: Se busca que el usuario se demoré la menor cantidad de tiempo en aprender a usar el sistema, por esto cada input text debe aparecer una breve descripción de que ingresar en ese campo.	
Afecta: Usuario	Capacidad de Aprendizaje
Validación del Escenario	
Origen del Estímulo	Usuario
Estímulo	Colocar cursor en un input text
Entorno	Condiciones normales
Artefacto	Capa de presentación
Respuesta	Mostrar una breve descripción de que se debe entrar en este campo.
Medida de la Respuesta	Inmediata

# Escenarios de Calidad

## Escenario N°2

Descripción: La aplicación web deberá ser visible desde cualquier tipo de dispositivo.

Afecta	Adaptabilidad
Validación del Escenario	
Origen del Estímulo	Usuario
Estímulo	Acceso a la aplicación web
Entorno	Explotación
Artefacto	Sitio Web
Respuesta	Debe visualizarse todo el contenido desde distintos dispositivos.
Medida de la Respuesta	Debe estar probado en diferentes dispositivos y navegadores.
Atributo de calidad afectado	Adaptabilidad

## Escenario N°3

Descripción: Usuarios que utilizan por primera vez el sistema.

Afecta	Usabilidad
Validación del Escenario	
Origen del Estímulo	Usuario
Estímulo	Usar el sistema
Entorno	Aplicación finalizada y operativa
Artefacto	Aplicación
Respuesta	La aplicación presentará un estructura simple y fácil de utilizar
Medida de la Respuesta	El usuario debe aprender a utilizar la aplicación en el menor tiempo posible
Atributo de calidad afectado	Usabilidad

# Escenarios de Calidad

## ***Ejercicio Escenarios de Calidad***

Caso: [Bibliotecas UdeC – Sitio web de Bibliotecas UdeC](#)

- ✓ *Selecciona un atributo de calidad relevante para el caso*
- ✓ *Plantea un escenario de calidad completo, guiandote por los ejemplos.*



# Escenarios de Calidad

## ***Bibliografía***

- ✓ *Pressman, Roger S. 2006, “Ingeniería del Software: Un enfoque práctico”, Séptima edición, México DF, Editorial McGraw Hill.*
- ✓ *Len BASS, Paul CLEMENTS, y Rick KAZMAN. **Software Architecture in Practice**. Addison-Wesley, Second Edition, 2006.*
- ✓ *Rozanski N, Woods E. “**Software Systems Architecture**” Addison-Wesley. 2005*