

Tema 7. Estándares para documentación de proyectos informáticos.

Jaime Lorenzo Sánchez

11 de febrero de 2022

Índice general

1. Documentación de proyectos informáticos	1
1.1. Normalización documental	1
1.2. Estándares de documentación	1
2. Documentación para el usuario	2
2.1. Manual de usuario: Propuesta inicial	2
2.2. Proceso de desarrollo de la documentación para usuarios	2
2.3. IEEE 1063-2001: Standard for software user documentation	3
2.3.1. Otros ingredientes necesarios	3
2.3.2. Ámbito: documentación	3
2.3.3. Objetivo	4
2.3.4. Organización del estándar	4
3. Ejercicio tema 7	7
3.1. ¿a qué audiencia están dirigidos?	7
3.2. ¿a qué modos de uso soportan?	7
3.3. ¿cumplen la norma? ¿en qué cosas sí? ¿en cuáles no?	7

Capítulo 1

Documentación de proyectos informáticos

1.1. Normalización documental

Establece la estructura que debe tener el documento de un proyecto de ingeniería.

Necesidad de una garantía:

1. para todas las partes intervinientes: promotor, ingeniero, etc.
2. de que el proyecto desarrollado responde de forma óptima al uso al que va destinado.

1.2. Estándares de documentación

1. Sobre el proyecto: UNE 157001, UNE 157801.
2. Sobre aspectos específicos: UNE-ISO 690, UNE 50-132-94, etc.

Capítulo 2

Documentación para el usuario

2.1. Manual de usuario: Propuesta inicial

1. Destinatario del manual: usuario.
2. Contenidos:
 - a)* Instalación y desinstalación.
 - b)* Descripción completa de la aplicación: que sirva como referencia.
 - c)* Ejemplos prácticos de uso de la aplicación: tutorial viendo los pasos y el resultado.

2.2. Proceso de desarrollo de la documentación para usuarios

1. Identificar el software:
 - a)* Interfaces de usuario.
 - b)* Tareas que realiza el usuario.
2. Determinar la audiencia (destinatario): determinará: la estructura, el estilo y el nivel de detalle.

- a)* Formas en que interactúa con el software.
 - b)* Diferentes tipos de usuario para un mismo software.
- 3. Determinar el conjunto de documentos:
 - a)* Número de documentos y tipo.
 - b)* Documentos separados para cada tipo de destinatario, o juntos con indicaciones.
- 4. Identificar el modo de uso de la documentación para usuario:
 - a)* Formativo (instructivo): Orientado a la información sobre el software u Orientado a tareas.
 - b)* De referencia

2.3. IEEE 1063-2001: Standard for software user documentation

El estándar ayuda en la definición de: Estructura, Contenido y Formato.

2.3.1. Otros ingredientes necesarios

Identificación de la audiencia, Buen diseño del software y documentación y Buen estilo de escritura.

No especifica métodos de evaluación calidad → ISO 26513

2.3.2. Ámbito: documentación

1. Para usuarios de sistemas que contienen software.
2. Impresa y electrónica.
3. Manuales, ayuda online, y referencias. No cursos.

2.3.3. Objetivo

1. Beneficiar a compradores, desarrolladores y usuarios.
2. Documentación consistente, completa y precisa.

2.3.4. Organización del estándar

1. Clausula 1. Introducción

2. Clausula 2. Definiciones

- a)* procedimiento, paso, acción.
- b)* nota, precaución, advertencia, información crítica.
- c)* ilustración (gráficos, tablas, diagramas, capturas...).
- d)* modo de uso, instructivo, referencia, tutorial.
- e)* usuario, producto software.
- f)* conjunto de documentos, doc. para usuarios.
- g)* estilo.

3. Clausula 3. Estructura

- a)* Organización en segmentos (o partes).
- b)* Diferentes audiencias: En secciones de un documento: indicar en introducción;
o En varios documentos.
- c)* Tabla 1: Componentes de la documentación. Los nombres de los apartados no son normativos.
- d)* Unidades con contenido único (no redundancia).
- e)* Máximo 3 niveles de subdivisión.

Favores a tener en cuenta

- a)* Acceso mientras se usa el software.
- b)* Cantidad de información.
- c)* Familiaridad de la audiencia con la información.
- d)* Limitaciones del medio.
- e)* Modos de uso (instructivo y referencial):
 - 1) Mismo documento: separarlos en capítulos, apartados o por formato.
 - 2) Instructivo basado en tareas: agrupadas, ordenadas, etc.
 - 3) Referencial: facilitar el acceso a cualquier punto.

Componentes iniciales

- a)* Datos de identificación
- b)* Tabla de contenidos (o índice de contenidos).
- c)* Introducción principal:
 - 1) Destinatario, ámbito y objetivo de la documentación.
 - 2) Visión general del propósito, funcionalidad y entorno.
- d)* Secciones de introducción de cada capítulo: Tema, objetivos, avisos.

Información crítica

- a)* Situada en lugar que destaque.
- b)* Generales, en componentes iniciales.
- c)* Avisos específicos, junto al paso o procedimiento.

4. Clausula 4. Contenido

Información contenida

- a)* Información sobre el uso de la documentación.

- b)* Conceptos sobre la operación del software.
- c)* Sobre el uso general del sistema.
- d)* De procedimientos y tutoriales.
- e)* Sobre ordenes al software.
- f)* Mensajes de error.
- g)* Terminología (Glosario/Búsqueda).
- h)* Fuentes de información relacionada (Bibliografía).

5. Clausula 5 Formato

- a)* Consistencia.
- b)* Impresa o electrónica (partes de inicio).
- c)* Legibilidad.
- d)* Avisos, advertencias, notas.
- e)* Instrucciones (pasos, acciones).
- f)* Elementos del interfaz de usuario (gráfico o texto).
- g)* Índice de contenidos, de ilustraciones, de palabras clave.
- h)* Navegación.
- i)* Ilustraciones.

Capítulo 3

Ejercicio tema 7

Manual de usuario: IEEE 26514

3.1. ¿a qué audiencia están dirigidos?

Este manual de usuario está destinado a diseñadores y desarrolladores de información para usuarios de software, incluidos los sistemas cuyo principal componente de interés es el software.

3.2. ¿a qué modos de uso soportan?

Este manual describe cómo establecer qué información necesitan los usuarios, cómo determinar la forma en que esa información debe presentarse a los usuarios y cómo preparar la información y ponerla a disposición.

Por tanto, soporta el modo formativo.

3.3. ¿cumplen la norma? ¿en qué cosas sí? ¿en cuáles no?

Este estándar cumple la norma en las siguientes cosas: Visión general, definiciones, la estructura del documento y el formato de la documentación.

No cumple la norma en cuanto al contenido de la información del software (no aporta suficientes ejemplos).