

Análisis de la información - Teoría

Tabla de contenido

1 - Introducción a la ingeniería de software	14
<i>Orígenes</i>	<i>14</i>
<i>Ingeniería de software</i>	<i>14</i>
Ingeniería tradicional Vs. Ingeniería de software	14
Ataque a los accidentes.....	16
<i>¿Qué define una profesión?.....</i>	<i>17</i>
Ingeniería de software.....	17
<i>Ingeniería de software</i>	<i>17</i>
Áreas de conocimiento.....	17
Requisitos.....	17
Diseño.....	18
Construcción	18
Testing	18
Gestión.....	18
Gestión de la configuración	18
Métodos y modelos.....	18
Procesos.....	19
Calidad y procesos.....	19
Procesos, ciclos de vida	19
<i>Desarrollo de software</i>	<i>20</i>
Un proceso iterativo e incremental	20
Ciclo de vida en cascada	20
Un proceso iterativo e incremental	21
Casi todo es diseño.....	21
<i>Proceso de desarrollo de software</i>	<i>21</i>
Disciplinas y ciclo de vida.....	21
Modelos de referencia: (IBM) Rational Unified Process	22
<i>Desarrollo iterativo e incremental</i>	<i>22</i>
Agile Manifesto (2001)	22
<i>Proceso de desarrollo de software</i>	<i>23</i>
Modelos de referencia	23
Scrum	23
Extreme Programming (XP).....	24
Feature Driven Development (FDD)	24
Disciplined Agile Delivery (DAD)	25
<i>Conclusiones</i>	<i>25</i>

1.1 - Calidad y procesos en la industria del software.....	27
<i>Calidad.....</i>	27
Definición: ISO 8402	27
<i>Calidad y procesos.....</i>	27
Gestión cuantitativa	27
<i>Definiciones: Verificación Vs. Validación.....</i>	28
<i>Un poco de historia</i>	28
<i>Calidad y procesos.....</i>	29
PDCA.....	29
Enfoques vigentes hoy	30
Mejora continua.....	30
Calidad del software.....	30
<i>Calidad y procesos en la industria del software.....</i>	31
Perspectiva histórica	31
1.2 - Modelos en la ingeniería de software.....	33
<i>¿Qué es un modelo?.....</i>	33
<i>Modelos y métodos.....</i>	33
Una breve (e incompleta) perspectiva histórica	33
<i>Modelos.....</i>	34
La influencia del lenguaje de programación.....	34
Perspectiva histórica	34
IDEFO.....	34
Análisis estructurado (DFD, DER, DD).....	35
Diseño estructurado (DE).....	35
Unified Modeling Language (UML).....	35
UML.....	35
Diagrama de clases.....	35
Diagrama de casos de uso	36
Diagrama de secuencia.....	36
Diagrama de estado	36
Diagramas de actividad	36
Business Process Modeling and Notation (BPMN)	37
<i>C4</i>	38
Arquitectura de software	38
Nivel 1: Diagrama de contexto.....	39
Nivel 2: Diagrama de contenedores	39
Nivel 3: Diagrama de componentes	40
Nivel 4: Diagrama de código	40
<i>Resumen.....</i>	41

Escenarios de utilización.....	41
1.1 - INCOSE.....	43
1.2 - Videos 1, 1.1 y 1.2 y Bourque.....	45
1.3 - No silver bullet	47
1.4 - Boehm y Royce	48
1.5 - Fowler.....	50
2 - Introducción a la ingeniería de requisitos.....	51
<i>Introducción.....</i>	51
<i>Requerimientos y requisitos.....</i>	51
Definiciones	51
<i>Requisitos</i>	51
Distintos tipos de requisitos	51
Distintas perspectivas.....	52
<i>Ingeniería de requisitos</i>	53
¿Qué tipos de actividades incluye?.....	53
¿Qué implica?	54
Los requisitos y el ciclo de vida del proyecto.....	54
Complicaciones	54
Expectativas e involucramiento.....	55
Ventajas	55
¿Quién hace ingeniería de requisitos?	55
Un rol, muchos roles, diferentes nombres	55
Habilidades necesarias	55
¿Cuán formal debe ser?.....	56
Diferentes contextos	56
<i>Actividades y técnicas</i>	57
<i>Ingeniería de requisitos en el ciclo de desarrollo</i>	58
Un ejemplo: Scrum.....	59
<i>Disciplinas relacionadas</i>	60
Business Analysis.....	60
Design Thinking	60
2.1 - Design Thinking	62
<i>Design Thinking.....</i>	62
Definición.....	62
Etapas	62
<i>Design Thinking for Requirements Engineering (DT4RE).....</i>	63
Métodos y herramientas (algunos)	63
Design Thinking & Scrum: ejemplo de aplicación	63
2.1 - Videos 2 y 2.1	64

2.2 - Wiegers capítulos 1 y 2	65
2.3 - Wiegers capítulo 14	68
3 - Técnicas de descubrimiento de requisitos	69
<i>Ingeniería de requisitos</i>	69
Actividades.....	69
<i>Descubrir requisitos.....</i>	69
Complicaciones	69
<i>Partes interesadas.....</i>	70
¿Quiénes son?.....	70
<i>¿Cómo descubrir requisitos?.....</i>	70
Técnicas	70
Entrevistas	70
Observación	71
Talleres (de requisitos)	71
Encuestas	71
Grupos de discusión (Focus Groups)	71
Análisis de reglas de negocio	72
Brainstorming.....	72
Análisis de documentos	72
Análisis de causa raíz	72
Prototipado	72
Open Space (Technology)	72
Documentación de los resultados.....	73
Minuta de reunión.....	73
Otras técnicas	73
Recomendaciones	73
<i>Conclusiones</i>	74
Resumen	74
3.1 - IIBA y PMI	76
3.3 - IIBA y PMI	77
3.4 - Bartyzel	79
4 - Técnicas de análisis, modelado y especificaciones de requisitos	80
<i>Introducción.....</i>	80
<i>Requisitos</i>	80
Distintos interesados, distintos puntos de vista	80
Alternativas de representación.....	81
Visión (visión y alcance).	81
SRS (Especificación de Requisitos de Software).....	81
Desarrollo ágil	81

Atributos de una especificación bien escrita	82
Análisis, modelado, especificación.....	82
<i>Cómo analizar, modelar y especificar requisitos</i>	<i>83</i>
Técnicas	83
Organización	83
Priorización	84
Escenarios	84
Una familia de técnicas.....	84
Usuarios y objetivos.....	84
Casos de uso	84
Historias de usuario	84
Guiones (Storyboards)	85
Modelado	85
Lenguajes y notaciones.....	85
Modelos y diagramas	85
Diagrama de contexto.....	85
Modelo de casos de uso	85
Modelo de dominio	86
Árbol de funcionalidades (prestaciones) [feature tree]	86
Diagrama de Estados	86
Diagrama de actividades (UML)	87
Flujo de actividades en un proceso de negocio (BPMN)	87
Prototipado.....	87
EARS (Easy Approach to Requirements Syntax).....	87
Criterios de aceptación.....	88
Reglas de negocio.....	88
User Story Mapping.....	88
Impact mapping	88
Recomendaciones	89
Generales.....	89
Modelado.....	89
Especificación.....	89
Conclusiones	90
Para recordar	90
4.3 - Modelado de dominio	91
<i>Introducción.....</i>	<i>91</i>
Modelos.....	91
Modelado del dominio	91
Modelado del dominio: objetos, asociaciones y atribuciones.....	92

<i>Modelo del dominio</i>	92
¿Cómo se construye?	92
¿Cómo encontrar clases conceptuales?	92
Análisis lingüístico	93
Lista de categorías.....	93
Atributos	94
Asociaciones	95
Asociaciones binarias	95
Asociaciones unarias	96
Asociaciones ternarias.....	96
Clases asociativas	96
Composición y agregación	96
Asociaciones calificadas.....	97
Generalización y especialización.....	97
Roles en una asociación.....	97
¿Cómo encontrar asociaciones?	98
<i>Patrones</i>	98
Personas y organizaciones.....	98
Productos y especificaciones	99
Facturas	99
Facturas: otros escenarios	102
Facturas: (algunos) otros escenarios	102
Inventario y contabilidad.....	103
Mediciones	104
<i>Modelado de datos</i>	105
Métodos y modelos: una breve (e incompleta) perspectiva histórica.....	105
Diagrama de Entidad-Relación (ERD o DER)	105
Funciones y datos.....	106
<i>Modelado de datos y modelado de objetos</i>	106
Tres comunidades relacionadas, pero con perspectivas diferentes	106
Conciliación de perspectivas.....	107
<i>Conclusiones</i>	107
Resumen	107
4.1 - Video 4	108
4.4 - Larman	109
4.2 - Historias de usuario	110
<i>Historias de usuario</i>	110
Definición.....	110
Formato	110

Ejemplo.....	110
<i>Historias de usuario y requisitos</i>	110
<i>Historias de usuario</i>	110
3 Cs: Card, Conversation, Confirmation	110
Criterios de aceptación.....	110
Formato	110
Ejemplo.....	111
Epopeyas.....	111
Nombres	111
<i>Épicas e historias de usuario</i>	112
Formatos.....	112
<i>Calidad de las historias de usuario</i>	112
Regla INVEST	112
QUS Framework.....	112
Ejemplo 1	113
Ejemplo 2	113
Ejemplo 3	114
<i>Historias de usuario</i>	114
¿Cómo encontrarlas?	114
User Story Mapping.....	114
Impact Mapping	115
En el proceso de desarrollo	116
Product & Sprint Backlogs	116
Kanban.....	117
4.3 - Lucassen	118
4.1 - Casos de uso	119
<i>Casos de uso</i>	119
Definición (informal)	119
Definición (formal)	119
<i>Actor</i>	119
Definición.....	119
<i>Casos de uso</i>	119
Tecnológicamente neutros	119
El modelo visual: diagramas de casos de uso en UML	119
<i>Escenario</i>	120
Definición.....	120
<i>Casos de uso</i>	120
Un contrato.....	120
Formato breve	120

Formato secuencia de acciones	120
Formato de dos columnas o diálogo	121
Más completo: precondiciones, postcondiciones, escenarios alternativos	121
<i>¿Cómo encontrarlos?</i>	122
<i>Casos de uso</i>	122
Relaciones de inclusión	122
Relaciones de extensión	123
Relaciones de generalización.....	123
Adicionales.....	124
Casos de uso CRUD / ABMC.....	124
<i>Casos de uso en el proceso de desarrollo</i>	124
Proceso unificado.....	124
Proceso unificado.....	125
Modelo de análisis en el proceso unificado	125
<i>Modelo de casos de uso</i>	126
à la Larman	126
<i>Contratos y operaciones</i>	126
Diagrama de secuencia del sistema	126
Operaciones del sistema	127
<i>Casos de uso</i>	127
2.0.....	127
<i>Conclusión</i>	128
4.2 - IIBA y PMI	129
4.11 - Reglas de negocio	130
5 - Técnicas para verificar y validar requisitos	131
<i>Introducción</i>	131
Verificación y validación de requerimientos	131
Pruebas y revisiones.....	133
Tipos de revisiones.....	133
Revisiones de pares.....	134
<i>Revisiones (Walkthroughs)</i>	134
Definición.....	134
Etapas	134
<i>Inspecciones</i>	135
Definición.....	135
Etapas	135
Reglas	136
Beneficios	137
<i>Prototipos</i>	137

En la validación de requerimientos	137
<i>Conclusiones</i>	138
Resumen	138
5.2 - Wiegers capítulo 17	139
6 - Prototipado y experiencia de usuario.....	140
<i>Prototipos</i>	140
Pasos tentativos en el espacio de la solución	140
Distintos tipos	140
En el proceso de desarrollo	141
<i>Experiencia del usuario</i>	141
Principios	141
<i>Caso</i>	142
Sistema de reservas.....	142
Visión del producto	142
Definir conversaciones	142
Necesidad original.....	143
Requisitos descubiertos.....	143
<i>Prototipado</i>	144
Riesgos.....	144
Recomendaciones	144
6.1 - Wiegers capítulo 15	145
7 - Requisitos en contexto	146
<i>Requisitos</i>	146
Cada situación requiere su propio enfoque	146
<i>Introducción</i>	146
De la idea/oportunidad al software	146
Ejemplo: DAD	148
Startup: Desarrollo de Productos y Desarrollo de Clientes	149
<i>Requisitos en el ciclo de vida</i>	150
Procesos, métodos, modelos.....	150
Estimación	150
<i>Requisitos en el descubrimiento/concepción/inicio</i>	151
Métodos de estimación	151
Story Points	152
<i>Requisitos en distintos escenarios</i>	152
Desarrollo iterativo/incremental/ágil	152
Proceso unificado	153
RUP	153
XP.....	154

Scrum	155
Feature Driven Development (FDD)	156
Ejemplo	156
Disciplined Agile Delivery (DAD)	157
Requisitos en la evolución de sistemas	158
Desafíos	158
Temas importantes	158
Requisitos en la migración de sistemas	159
Desafíos	159
Cómo descubrir los requisitos del sistema existente	159
Requisitos en la implementación de paquetes	160
Paquetes (COTS: Common/Commercial Off The Shelf) y SaaS (Software as a Service)	160
Alternativas	160
Tipos de requisitos	160
Evaluación y selección de paquetes	161
Requisitos en la tercerización	161
Desafíos	162
Temas claves	162
Conclusiones	162
7.1 - Wiegers capítulo 20	164
8 - Introducción al diseño de software	166
<i>Introducción</i>	166
Diseño de software	166
Definición	166
Fundamentos	166
Modelado: Dos caminos posibles	167
<i>De los requisitos al diseño y la construcción</i>	167
Una transición iterativa e incremental	167
<i>Principios clásicos de diseño</i>	168
<i>Principios clásicos del diseño de objetos</i>	169
GRASP: General Responsibility Assignment Software Patterns (Principles)	169
SOLID	169
<i>Patrones de diseño</i>	169
Gang of four (GoF)	169
<i>Arquitectura</i>	171
Definición	171
Más definiciones	171
4 vistas + 1	171
Diseño arquitectónico y asignación/distribución de requisitos	172

<i>Estilos arquitectónicos</i>	173
Model View Controller (MVC).....	173
Layers	173
Event Driven (Basado en eventos)	174
Microservicios	174
Objetivo	174
<i>Arquitectura</i>	175
Mas allá del software	175
<i>Interfaces</i>	175
Diseño de la interacción entre los usuarios y el producto	175
<i>Datos</i>	176
Diseño de archivos y base de datos	176
Tres niveles de modelado.....	176
Bases de datos relacionales	176
Del modelo de dominio al modelo de base de datos relacional.....	177
<i>Estrategias de diseño</i>	177
<i>De los requisitos al diseño</i>	177
Un enfoque posible	177
1. Realizar un diseño arquitectónico inicial	178
2. Realizar el diseño de la base de datos	178
3. Diseñar las colaboraciones.....	178
<i>Conclusiones</i>	178
Resumen	178
8.1 - Kruchten - The “4+1” View Model	179
8.2 - Larman capítulos 13 y 33	180
8.3 - Richards: Software architecture patterns	181
9 - Interfaces de usuario	182
<i>Introducción</i>	182
Usabilidad	182
Definición.....	182
Características	182
UI (User Interface).....	182
UX (User Experience).....	182
<i>Principios de diseño universales</i>	183
<i>¿Cómo diseñamos una aplicación?</i>	183
Proceso de diseño	183
Plan.....	183
Diseño.....	184
¿Cómo se verá la aplicación?	184

Workflow.....	184
Wireframes de baja	184
Wireframes.....	185
Pruebas de usuario	185
Desarrollo del diseño.....	185
Diseño visual	185
Test de usuario	185
Especificaciones de los Mockups	185
Es un proceso iterativo	185
Pruebas de usuario.....	186
Herramientas	186
Nosotros también podemos probar.....	186
Casos conocidos (y no tanto)	186
<i>Tips al crear interfaces de usuario</i>	<i>187</i>
10 - Diseño de datos.....	190
Datos	190
Diseño de archivos y bases de datos	190
Tres niveles de modelado.....	190
Diseño de archivos y bases de datos	190
Modelos de bases de datos	191
Bases de datos relacionales	191
Bases de datos relacionales.....	192
Tablas, columnas y claves.....	192
Del modelo de Dominio a la Base de Datos.....	193
Transformaciones.....	193
Atributos multivaluados	193
Relaciones 1 a 1	194
Relaciones 1 a 0.. *	194
Relación 0.. * a 0.. *	195
Recursivas 0..1 a 0..1	195
Recursivas 0..1 a 0.. *	195
Recursivas 0.. * a 0.. *	195
Clases asociativas.....	196
Datos	196
Del modelo de dominio a la base de datos relacional	196
Herencia	197
Supresión de subentidades.....	197
Derivación a tablas de todas las entidades.....	197
Supresión de entidad general.....	198

<i>Normalización</i>	198
Ejemplo.....	198
Tabla sin normalizar	198
Primera y segunda forma normal.....	199
Tercera forma normal.....	199
<i>Data Mapper</i>	199
11 - Gestión del desarrollo de software y modelos de proceso	201
<i>¿Cómo las organizaciones generan valor?</i>	201
Proyectos y operaciones.....	201
<i>Desarrollo de Productos/Soluciones/Servicios</i>	201
<i>Ingeniería de software</i>	202
Áreas de conocimiento.....	202
<i>Gestionar</i>	203
<i>Desarrollo de software</i>	204
Ingeniería de software.....	204
<i>Grupos de procesos de gestión de proyectos</i>	204
Según PMBOK (hasta la versión 6).....	204
PRINCE2	205
<i>Ingeniería de software</i>	205
Procesos, métodos, modelos.....	205
<i>Ciclo de vida del proyecto</i>	206
Fases, hitos, entregables	206
Una visión completa.....	206
<i>Portafolio, programas, proyectos</i>	207
<i>Desarrollo iterativo e incremental</i>	207
PDCA.....	207
<i>¿Qué es Scrum?</i>	208
Fundamentos	208
Ciclo de vida y artefactos.....	208
<i>Artefactos (algunos)</i>	210
Release Burndown	210
Sprint Backlog Burndown	210
Comparación.....	210
<i>Hacia una organización más ágil y liviana</i>	211
Los problemas de llevar las prácticas agile/lean a otra escala	211
Los recursos compartidos.....	211

1 - Introducción a la ingeniería de software

Orígenes

El término ingeniería de software se le atribuye a Margaret Hamilton, quien en 1960 lo acuñó cuando buscaba describir las actividades que realizaba en el contexto del programa Apolo de la NASA. Esta persona tenía a cargo el desarrollo del sistema de navegación que permitió la llegada del hombre a la Luna. Margaret Hamilton fue reclutada del MIT, había que desarrollar una disciplina que no existía hasta ese entonces y aparece entonces ese término, software engineering. Hamilton se dio rápidamente cuenta que hacía falta hacer un montón de cosas, además de programar: hacía falta clarificar cuáles eran los requisitos que tenían que satisfacer el software; había que diseñarlo; había que tomar decisiones de diseño; había que resolver temas relacionados con la concurrencia, con la disponibilidad; había que integrar el software con el resto de los componentes; manejar las versiones de código; gestionar las actividades del equipo, et.

Este término se popularizó en una famosa conferencia de la OTAN que se realizó en 1968 y que se repitió al año siguiente. El tema de estas conferencias fue ingeniería de software. Por ese entonces, se hablaba de la crisis del software. Gracias al desarrollo de la tecnología, el hardware era cada vez más potente lo que hacía posible desarrollar software cada vez más complejo. Lo que a su veces generaba demanda para desarrollar aplicaciones cada vez más grande, cada vez más complicadas. En la década de 1960 no había experiencia suficiente como para poder enfrentar este desafío exitosamente, por eso surge la necesidad de estudiar el tema en profundidad. En ese entonces la comunidad se preguntaba algunas cosas que hoy nos parecen triviales. Los grandes interrogantes pasaban por: cómo desarrollar código que fuera mantenible; cómo satisfacer requisitos complejos y cambiantes; cómo desarrollar software en grandes equipos, y otras cuestiones por el estilo. Para tener una idea y a manera de ejemplo, en ese entonces ni siquiera había sistemas que permitían administrar el versionado de código

Ingeniería de software

Ingeniería tradicional Vs. Ingeniería de software

Ahora bien, formalmente: ¿Qué es la ingeniería de software? En términos generales:

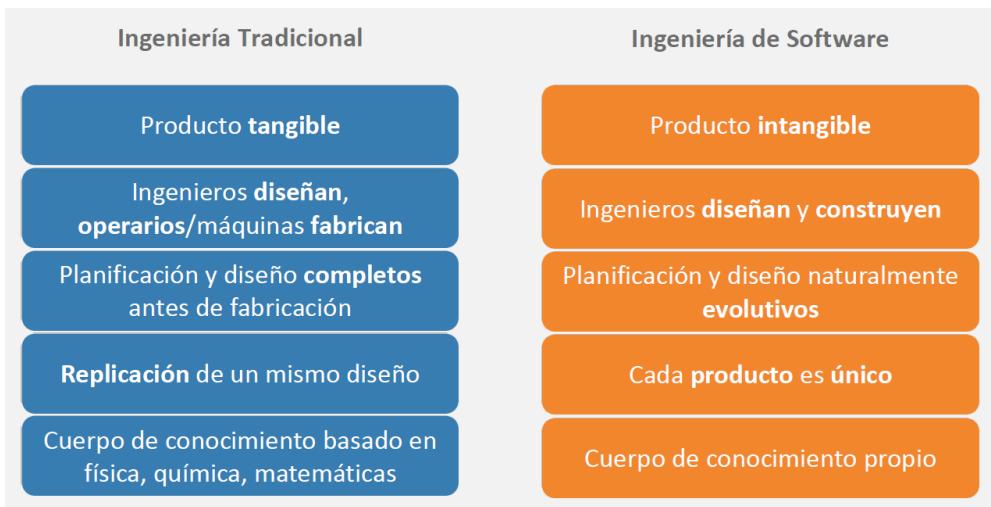
*La **ingeniería** es la creación de soluciones costo efectivas a problemas prácticos mediante la aplicación de conocimiento codificado para construir cosas al servicio de la humanidad.*

*La **ingeniería de software** es entonces un tipo particular de ingeniería que consiste en la aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación y mantenimiento de software. En definitiva, la aplicación de los principios de la ingeniería al desarrollo de software, al mantenimiento y a la operación.*

Más informalmente podríamos decir que la ingeniería de software es una *ingeniería de cosas abstractas*. ¿Por qué? Porque fundamentalmente, *los elementos con los que nosotros tratamos no existen en el mundo real*.

[V / F] Fundamentalmente la ingeniería del software es una ingeniería de cosas abstractas ya que los elementos con los que se trata son parte del mundo real.¹

¹ Fundamentalmente la ingeniería del software es una ingeniería de cosas abstractas ya que los elementos con los que se trata NO son parte del mundo real.



La ingeniería clásica se caracteriza por estar gobernada por las leyes de la física, por estar limitada por las propiedades de los materiales y, obviamente, por siglos de experiencia acumulada. Construimos casas, construimos puentes, construimos caminos desde hace milenios, fabricamos productos desde hace centenares de años. El producto de la ingeniería tradicional es tangible. Los ingenieros diseñan y son los operarios y las máquinas los que construyen. En muchas veces se replica un mismo diseño. Pensemos que se pueden fabricar millones de unidades de una misma pieza. Y el cuerpo de conocimiento está basado en las ciencias básicas matemáticas, física y química.

En cambio, el desarrollo de software no está restringido por las leyes físicas ni por las propiedades de los materiales. El producto es intangible. Casi toda la actividad es diseño. Si partimos de la base de que el código es un modelo de cómo se tiene que comportar el software, claramente cuando estamos programando en realidad estamos diseñando, estamos definiendo un comportamiento. El código fuente no es el producto, el producto de software es, en definitiva, comportamiento, funcionalidad. No hay replicación de un mismo diseño, cada producto que desarrollamos es único, diferente, cada pieza de código distinta. Y el cuerpo de conocimiento es propio. Por sus características, el desarrollo de software se parece más a la producción de una obra teatral, la escritura de un libro, la producción de una película, o inclusive, un emprendimiento de tipo económico.

[V / F] La ingeniería de software se asemeja a la ingeniería tradicional.²

Hace ya más de 30 años, Frederick Brooks analizó en un artículo famoso llamado “No silver bullet”³ la naturaleza del software. En ese artículo, Brooks describe las **cuatro características esenciales del software**:

- **Invisibilidad:** El software es invisible porque sólo se aprecian sus resultados, no se puede visualizar, es invisualizable. En la ingeniería clásica, una realidad geométrica se puede modelar mediante una abstracción, hacemos un plano de una pieza, hacemos el plano de un puente. Esa descripción nos describe gráficamente, una realidad geométrica. En el caso del software, esto no es posible porque es invisualizable, no podemos representar geométricamente los softwares. Forzosamente tenemos que emplear diversas perspectivas y diversos niveles de abstracción para representar los distintos aspectos que los compone.
- **Complejidad:** El software es complejo y es uno de las entidades más complejas que alguna vez haya producido el hombre. El software está compuesto de muchas partes y de muchos estados posibles.
- **Mutabilidad:** Es mutable, puede cambiar. El cambio parece natural dado lo variable del medio. Como decimos, es agregar un if. Es un cambio simple, muchos creen, y sin embargo, estamos ante un pequeño ajuste que puede llegar a producir impactos sumamente importantes.
- **Conformidad:** Siempre el software va a tener que cumplir con restricciones que le impone el medio ambiente, requisitos que le imponen sus usuarios.

Brooks dice que estas características son esenciales porque no se pueden resolver mágicamente, no se pueden resolver como con una bala de plata como plantea en el artículo. Son inherentes a la naturaleza propia del software.

² La ingeniería de software NO se asemeja a la ingeniería tradicional.

³ “No silver bullet – Essence and Accident in Software Engineering”, Frederick P. Brooks Jr.

Parte de la complejidad radica en la escala. Veremos que hace 30 años atrás, 40 años atrás, la primera versión de UNIX tenía 70.000 líneas de código. Hoy cualquiera de los navegadores que usamos en nuestras computadoras tiene 8, 9, 10 millones de líneas de código, lo que hace 10 años atrás tenía un sistema bancario. El software va aumentando de tamaño justamente aprovechando esa capacidad creciente del hardware. Y desarrollar software de un tamaño importante tiene profundas implicancias. Ya Melvin Conway hace varios años acuñó algo que hoy conocemos como ley de Conway, que dice que: "Las organizaciones humanas que desarrollan software, tienden a replicar en sus diseños la estructura de comunicación de la organización".

Todos hemos tenido la oportunidad de desarrollar algún programa para resolver un problema puntual. Convertir eso en un producto implica generalizar la solución, probarla, documentarla, estar dispuesto a dar soporte, mantener ese producto en el tiempo, eso implica un esfuerzo notable, muchas veces de un equipo grande de personas. Si nuestro pequeño programa se transforma en un sistema, es decir, que debe interactuar con otros programas, aparecen otros problemas. Vamos a necesitar definir cómo se va a hacer la integración entre los distintos componentes, cuáles van a ser las interfaces, etc. Si queremos transformar nuestro programa en un producto, hay que claramente pensar en una solución más completa, hay que generalizarla, hay que pensar en la documentación, hay que pensar bien en la prueba. Y si lo transformamos en un paquete, es decir, en un producto que va a estar integrado por más de un producto, la complejidad todavía crece más.

Lo que no hay que perder nunca de vista es que el software forma parte siempre de un sistema mayor, que está integrado por otros elementos. En un celular, por ejemplo, nos vamos a encontrar con hardware, con software. El usuario final, no tiene demasiado claro cuál es la frontera entre uno y otro, es un producto, es un sistema, es una cosa integrada.

Ataque a los accidentes

Volviendo al artículo de Brooks, en él se nos advierte de que muchos de los desarrollos que han prometido resolver mágicamente los problemas del desarrollo de software han atacado más bien los accidentes y no los problemas esenciales. Hemos visto con el transcurrir de las décadas, lenguaje de alto nivel, ambientes de desarrollo más evolucionado, hemos visto también la aparición de la programación orientada a objetos, la programación visual, la inteligencia artificial y, en mayor o menor medida, en algún momento todos ellos, se han vendido como recetas mágicas, una bala de plata para resolver las limitaciones y los problemas del desarrollo de software. Lo que nos advierte Brooks es que las herramientas apuntan a resolver los accidentes, y no a resolver la esencia. El software es inherentemente complejo. Podemos tener algunas herramientas, pero va a ser menos difícil escaparse de esas cuatro características esenciales que mencionábamos hace unos momentos.

Está claro que en la economía de hoy es crítico poder manejar adecuadamente el desarrollo de software. Todos sabemos el profundo impacto que tiene el software en la economía mundial. Ya en 2011, Mark Andreessen, creador de Netscape (el primer navegador comercial que hubo) y actual accionista de importantes empresas de tecnología, aseguraba en un artículo que apareció en el Wall Street Journal, que el software se estaba comiendo al mundo. En este artículo, Andreessen describía cómo empresas basadas en software estaban desplazando del mercado a empresas más tradicionales. Daba el ejemplo de Netflix que derrotó a Blockbuster (una cadena de alquiler de videos), Amazon que desplazó a las librerías tradicionales y que actualmente está desafiando el concepto mismo de supermercados tal como lo conocemos. También describía como el software está reemplazando determinados elementos de hardware en autos y en dispositivos de comunicación. Actualmente estamos viendo como algunos dispositivos genéricos con software parametrizable están reemplazando a elementos de hardware específicos.

El dinero que se gasta en software es impresionante. Solamente en 2019 se gastaron 439.000 millones de dólares, 8.3% más que el año anterior.

Lo que complica el panorama es que no todos los proyectos de desarrollo de software terminan bien. Se calcula que alrededor del 30% de los proyectos no cumple con alguno de sus objetivos de costo, duración y resultado. Por eso es sumamente crítico aprender a gestionar, a manejar adecuadamente los esfuerzos de desarrollo de software. Hace

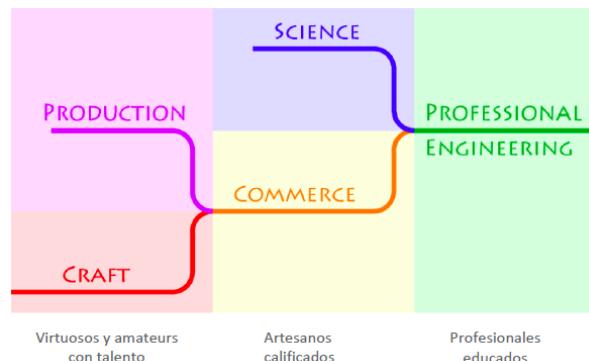


falta una profesión, y ahí es donde aparece la ingeniería de software. Cabría preguntarse entonces si realmente la ingeniería de software es una profesión.

¿Qué define una profesión?

Ingeniería de software

Históricamente, las ingenierías han surgido desde la práctica ad hoc, en 2 etapas: En la primera, las técnicas de producción y de gestión permitieron transformar en producción rutinaria la actividad de los artesanos y de los virtuosos. Posteriormente, en una segunda etapa, surge como resultado de los problemas que iban apareciendo en la producción rutinaria, fundamentos científicos para ayudar a mejorar esa producción. Y es ahí en donde tiene lugar y aparece la práctica profesional de la ingeniería.

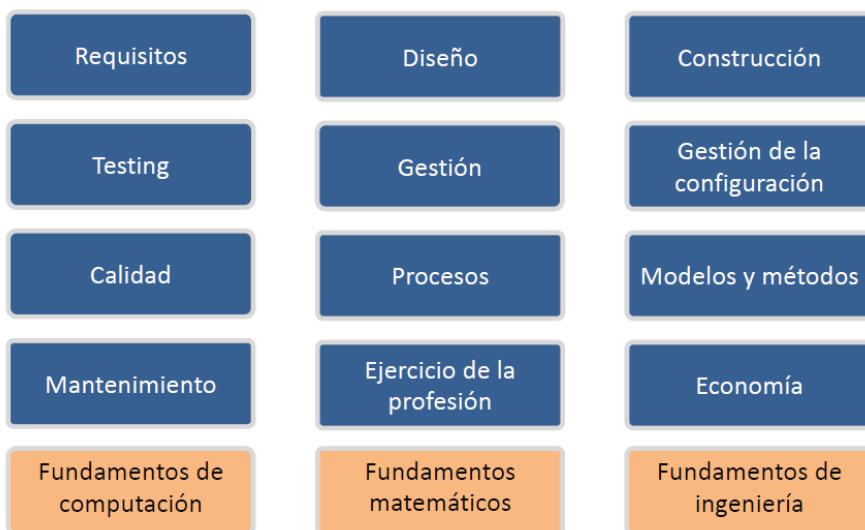


Un ejemplo interesante es el de la construcción de puentes, en el ámbito de la ingeniería civil. Al comienzo, la construcción de puentes era meramente artesanal. No se conocía prácticamente nada de las propiedades de los materiales, y mucho menos de mecánica de fluidos. Con el tiempo se fue desarrollando un cuerpo de conocimiento que le dio soporte a la práctica y se fue optimizando la construcción, se fue optimizando el uso de los materiales, se fue aprendiendo cuáles eran los mejores diseños que se podrían aplicar a la construcción de puentes.

Ingeniería de software

Áreas de conocimiento

Probablemente, el principal problema de la ingeniería de software sea su juventud, es una disciplina muy nueva, estamos todavía aprendiendo. No podemos comparar con ingenierías más tradicionales, claramente. Eso no impide que la ingeniería de software tenga un cuerpo de conocimiento. Un cuerpo de conocimiento que está en parte constituido por algunos de los fundamentos de la ingeniería que son relevantes (fundamentos matemáticos, fundamentos de ciencias de la computación) y áreas de conocimiento que le son propias.



En el gráfico podemos ver, en el área de conocimiento de construcción, que tiene que ver con la promoción y la prueba. Pero como ya hemos mencionado antes, en cualquier desarrollo de software no trivial, aparece la necesidad de otro tipo de actividades que no tienen que ver específicamente con la programación. Así que vamos a ir recorriendo rápidamente alguna de estas áreas de conocimiento que vemos aquí.

[V / F] El desarrollo de software es una disciplina relativamente reciente.

Requisitos

La primera es la de **Requisitos**. El área de conocimiento de requisitos cubre todo lo que tiene que ver con el descubrimiento, el análisis, la especificación, la validación, y la administración de los requisitos del software. ¿Qué es

un requisito? Es una descripción, una definición de cómo el sistema se debe comportar o de una propiedad o atributo que debe poseer. En definitiva, esta área de conocimiento tiene que ver con definir cuál es el producto que tenemos que desarrollar, tenemos que entender el problema y definir qué es lo que necesitamos desarrollar. Por ejemplo, un requisito puede ser durante una semana, el teléfono debe indicar con un tono suave la entrada de otras llamadas. Eso es una descripción de cómo el sistema se debe comportar.

Diseño

Otra área del conocimiento es la de **Diseño**. Es la definición de la arquitectura, los componentes y las interfaces de un producto de software. Esto sí está más cercano con la implementación, los requisitos no necesariamente. Por supuesto que el diseño tiene como input los requisitos. Se analizan esos requisitos con el objetivo de producir una descripción de la estructura interna del software.

Construcción

Otra de las áreas de conocimiento es la **Construcción** que ya mencionábamos antes y que tiene que ver con la creación del software mediante la combinación de actividades de codificación, verificación, pruebas unitarias y pruebas de integración. Es importante aclarar este punto, que los límites entre áreas de conocimiento no son tan claras ni son tan lineales. Cuando uno está codificando, de alguna manera también está diseñando. Hace unos momentos dijimos que el código es un nivel de abstracción más, es un modelo más, cuando lo estamos modificando, también estamos diseñando, estamos de alguna manera modelando, que es lo que plantean algunos autores como por ejemplo Martin Fowler. Estamos tomando decisiones de diseño en el momento de codificado, pero también es cierto que algunas decisiones de más alto nivel que tienen más que ver con el diseño a nivel de arquitectura del software que van a condicionar todo lo que hagamos luego. Eso también es diseño.

[V / F] Si el diseño es un modelo de cómo se debe comportar el software, entonces al programar se está diseñando.

Testing

El testing es la verificación dinámica del software. Cuando ejecutamos casos de prueba, lo que estamos haciendo es verificar en forma dinámica que el software funcione como se supone que debe funcionar.

Gestión

Todo esfuerzo no trivial de desarrollo de software implica que tenga que haber un plan, que se tenga que organizar, que se tenga que utilizar ese plan para controlar las actividades, etc. Bueno, eso tiene que ver con la **gestión** del desarrollo de software. En definitiva esta área de conocimiento tiene que ver con la aplicación de actividades de gestión al desarrollo de software con el propósito de asegurar la entrega de productos y servicios de manera eficiente y efectiva.

Gestión de la configuración

Otra área del conocimiento de este cuerpo es **gestión de la configuración**. ¿Qué es la gestión de la configuración? La identificación de la configuración de un producto de software en momentos específicos con el fin de mantener su integridad y trazabilidad a lo largo del ciclo de vida. ¿Qué es la configuración? Es la foto que le sacamos al conjunto de elementos (no necesariamente software) que forman parte del producto o sistema combinado de acuerdo a procedimientos específicos. Ustedes, probablemente, han hecho gestión de versiones de software. Bueno eso es una parte de gestión de la configuración. Cuáles son las versiones correctas de los distintos componentes que me permiten a mí integrar esos componentes y entregar el producto de software.

Métodos y modelos

Todo software tiene algún tipo de **método** para su desarrollo. Los métodos nos proporcionan un enfoque sistemático para la especificación, diseño, construcción, prueba y verificación. Entonces, esta área de conocimiento tiene que ver con los métodos que se pueden utilizar para desarrollar software, y por supuesto la producción de modelos que nos ayudan a entender, definir y comunicar. Un método es una manera sistemática de hacer algo. En la ingeniería del software tenemos los heurísticos que están basados en la experiencia, como por ejemplo, el análisis y el diseño estructurado, el análisis y el diseño orientado a objetos, el modelado de datos, etc.; y los formales que tienen alguna justificación desde el punto de vista más formal y utilizan en general una notación matemática. El 80,

90% de los métodos de desarrollo de software que utilizamos son empíricos, son heurísticos, están basados en la experiencia de gente que ha trabajado mucho en esto.

Un **modelo**, por otra parte, es una simplificación de la realidad. Construimos modelos para entender mejor el sistema que estamos desarrollando o el sistema que queremos desarrollar y por supuesto que en este contexto hay distintos aspectos que nos van a interesar desarrollar. Algunos van a estar más orientados al diseño del producto, otros modelos que vamos a desarrollar van a estar más relacionados con los requisitos. Los modelos permiten visualizar un sistema existente o que queremos desarrollar, permiten especificar la estructura o el comportamiento de un sistema, nos proveen por supuesto una guía para la construcción y también nos permiten documentar las decisiones que tomamos.

[V / F] Dentro de la ingeniería de software los modelos son relativamente simples de desarrollar.⁴

Procesos

Un proceso, es un conjunto de actividades que transforma una entrada en una salida y que consume recursos. En ingeniería de software esta área de conocimiento estudia cuáles son los procesos más adecuados para producir software.

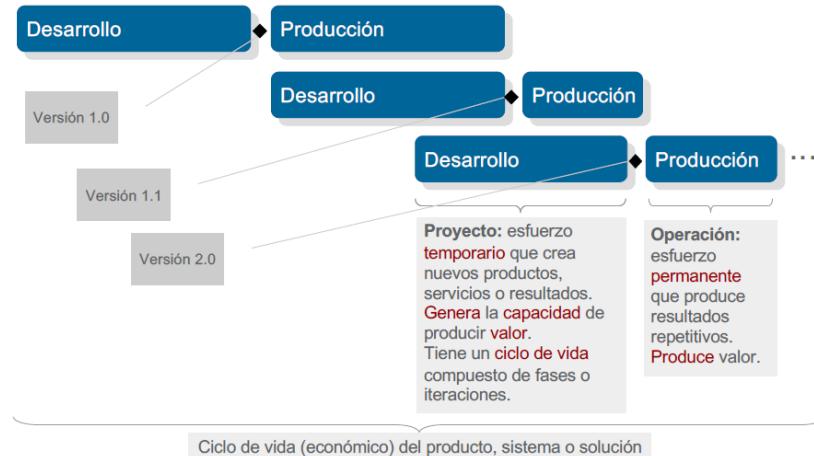
Calidad y procesos

Es importante entender que el desarrollo de software, la calidad del software, depende en buena medida de la tecnología que empleemos, las herramientas que empleemos, la capacidad de los recursos humanos y los procesos.

En ingeniería de software tenemos una gran variedad de procesos. Todos apuntan a poder minimizar los costos que implica salir con un producto al mercado, con un producto a nuestros usuarios que no tienen el nivel de calidad adecuada. No hemos definido formalmente calidad. **Calidad** es la totalidad de características que permiten que un producto o servicio satisfaga las necesidades explícitas o implícitas. Como podemos ver en el gráfico, es económicamente conveniente invertir recursos en la capacitación de la gente, en la definición de estándares, en la definición de procesos estándar, en lugar de tener que invertir, gastar recursos en trabajos, en devoluciones, en quejas.



Procesos, ciclos de vida



⁴ Por el contrario, el modelado tiende a ser lo más complejo de desarrollar.

El tema de procesos, en el ámbito de la ingeniería de software, se ha discutido ampliamente. Nos vamos a encontrar con que hay 2 grandes etapas en el ciclo de vida de los productos de software: el desarrollo y la producción. El software normalmente es el resultado de la ejecución de un proyecto, es lo que ocurre durante el desarrollo. En ese proyecto se instancia un proceso o un grupo de procesos. A veces esos procesos están definidos formalmente, otras veces son más informales. Esas actividades que forman parte del proceso mapean contra alguna de las áreas de conocimiento que hemos visto antes. Algunas de esas actividades van a estar orientadas a la programación, otras al diseño, y por supuesto que va a haber actividades que van a mapear con más de un área de conocimiento.

En la etapa de **producción**, hay por supuesto una serie de actividades y procesos de las que no vamos a hablar mucho por ahora, pero que sí es importante que las diferenciamos de las que ocurren durante el desarrollo. El desarrollo normalmente, decíamos recién, lo que se hace es ejecutar un proyecto. Un proyecto es un esfuerzo temporal que crea nuevos productos, servicios o resultados y que genera, en definitiva, la capacidad de producir valor. A su vez este proyecto tiene su propio ciclo de vida con fases, entregables, actividades, y es de lo que en general nos vamos a ocupar. La operación, la producción, es un esfuerzo permanente que produce los resultados de manera repetitiva, produce valor. Entonces, pensemos que la etapa de desarrollo nos permite obtener un nuevo producto, en la etapa de producción utilizamos ese producto, lo explotamos.

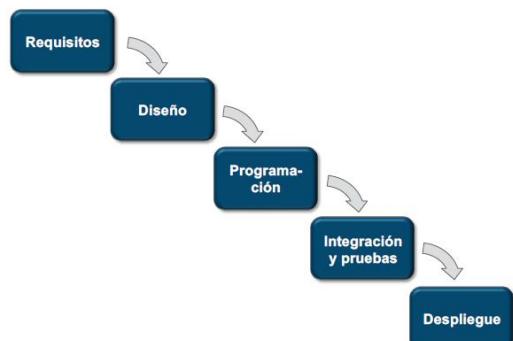
Desarrollo de software

Un proceso iterativo e incremental

El desarrollo de software es diferente, como hemos dicho ya, a el desarrollo de productos tradicionales. En la ingeniería tradicional, hay primero un análisis del problema, en el que se descompone al problema en etapas, y después una síntesis de la solución, en donde se definen los elementos que los integran entre sí. En la ingeniería tradicional, por las limitaciones que ya hemos hablado y por lo costoso que es equivocarse, hay una etapa muy grande de definición y planificación. ¿Por qué? Porque hay mucha incertidumbre con respecto a los requisitos, el alcance, los riesgos, etc.; y esto está bien que sea así porque imaginense que si nos largamos a hacer un puente sin tener un plan detallado, si tener un diseño detallado, sería una catástrofe y estaríamos gastando millones de dólares.

Ciclo de vida en cascada

Con el desarrollo de software se intentó hacer algo parecido al comienzo. Se intentó aplicar un proceso más bien secuencial en donde primero se entiende qué es lo que se quiere hacer, después se diseña, después se planifica, después se construye. Esto se le atribuye una primera referencia a Herbert Bennington, que lo mencionan en un paper en el año 56 acerca de cómo desarrollar software, cómo construir programas en ese entonces. Erróneamente se atribuye la autoría del ciclo de vida en cascada a Winston Royce por un paper que publicó en 1970. En realidad, Royce lo daba como un ejemplo de mal proceso. En general lo que pasó con este ciclo de vida secuencial fue que se aplicó sin considerar las propuestas de Royce para mejorarlo. Royce proponía la posibilidad de volver para atrás, de diseñar 2 veces, etc.



Lo que termina pasando en el desarrollo de software es que el proceso es iterativo e incremental. Entonces analizamos un poco el problema, hacemos una síntesis de la solución y esa definición de la solución nos ayuda a entender un poco más el problema, y así vamos refinando. Es relativamente fácil de hacer esto porque el medio es maleable, no estamos construyendo puentes, estamos desarrollando software.

Un proceso iterativo e incremental



Entonces nos encontramos en una situación que se ilustra muy bien con estas imágenes que estamos viendo aquí. Vamos paulatinamente entendiendo el problema y definiendo la solución.

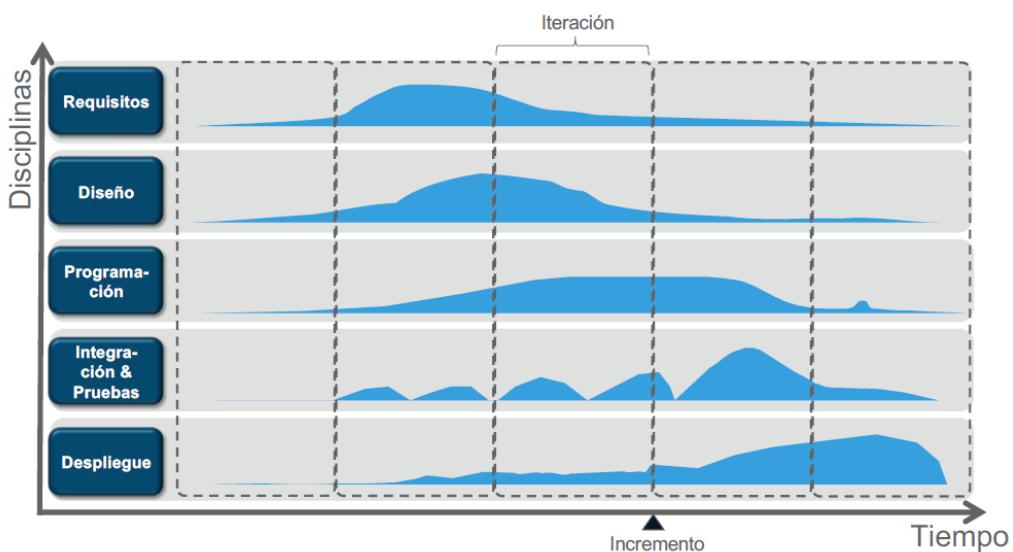
Casi todo es diseño

Por eso los ciclos de vida en general del desarrollo de software, tienden a tener una etapa un poco más corta de planificación y de definición, y luego se comienza con lo que sería el desarrollo propiamente dicho. La diferencia fundamental es que en el desarrollo de productos tradicionales hay una etapa de planificación y definición muy grande porque el costo, la ejecución después de la fabricación de la producción es en donde se concentra la mayoría de los costos, es en donde hay que utilizar las maquinarias, los operarios. En cambio en el desarrollo de software casi todo es diseño. Es como hacer la comparación entre lo que hace, por ejemplo Toyota. Toyota utiliza un sistema de producción llamado “lean”, muy eficiente por cierto, pero tiene a su vez un proceso distinto para el desarrollo de productos. Es como si yo les dijera, para fabricar cada unidad de autos utilizamos un proceso repetitivo, pero para diseñar un nuevo modelo de auto utilizamos un proceso diferente, menos predecible, menos planificable, un poco caótico porque naturalmente el diseño es así.

Proceso de desarrollo de software

Disciplinas y ciclo de vida

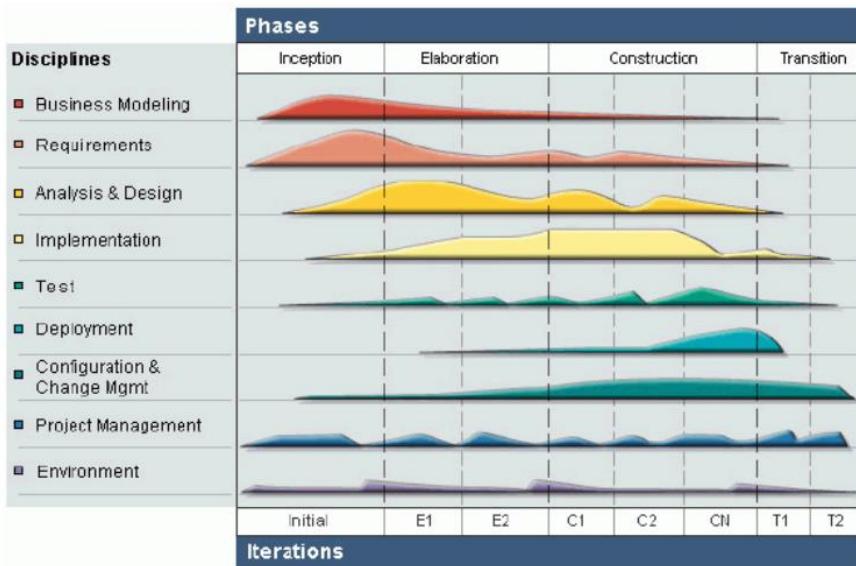
En lugar de encontrarnos con actividades secuenciales, con fases secuenciales, lo que nos vamos a encontrar en el desarrollo de software es que las actividades del cuerpo de conocimiento se ejecutan con distinto grado de intensidad a lo largo de todo el ciclo de vida.



Si tomamos en cuenta que el eje de las x nos describe el tiempo, y el eje de las y nos describe las áreas de conocimientos o disciplinas, lo que busca ilustrar el gráfico, es la distinta intensidad con que se van ejecutando las actividades relacionadas con cada una de esas disciplinas. No todos los requisitos se definen al comienzo del proyecto. No todo el diseño se define en las primeras etapas sino que a medida que vamos avanzando entendemos mejor los requisitos, estamos en condiciones de diseñar la solución, el diseño de la solución nos permite entender mejor los requisitos.

Modelos de referencia: (IBM) Rational Unified Process

Uno de los procesos que tomó en cuenta estas ventajas, es el Rational Unified Process que surge a finales de los años 90, a principios del 2000, y lo que busca justamente es lo que ilustra:



El desarrollo de software se separa en fases que son secuenciales a lo largo del ciclo de vida. Cada fase a su vez se separa en iteraciones, que son pequeños esfuerzos de 2, 3, 4 semanas con una cantidad de trabajo acotado, que lo que busca es ir refinando la definición del problema y refinando la definición de la solución. Se sabe ya desde fines de los años 60 del siglo pasado que el desarrollo de software naturalmente es iterativo e incremental, que no conviene utilizar un enfoque secuencial como el que se planteaba a fines de la década del 50.

Desarrollo iterativo e incremental

Agile Manifesto (2001)

*We are uncovering better ways of developing software by doing it and helping others do it.
Through this work we have come to value:*

*Individuals and interactions over processes and tools
Working software over comprehensive documentation
Customer collaboration over contract negotiation
Responding to change over following a plan*

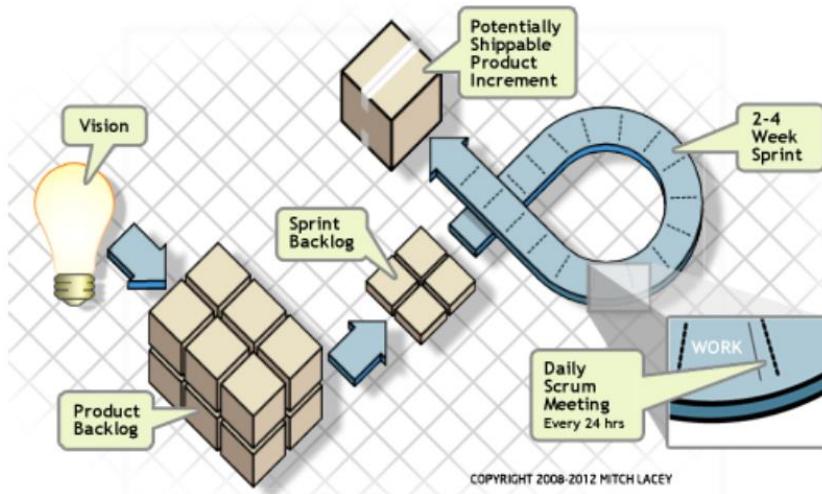
That is, while there is value in the items on the right, we value the items on the left more.

Esto se hace todavía más presente cuando, ya comenzado este siglo, aparece el manifiesto ágil que da como resultado una declaración que es este famoso manifiesto en donde se declara que: "Es más importante o se valoran más los individuos y las interacciones, que los procesos y las herramientas. El software trabajando que sobre la documentación. La colaboración con los clientes sobre la negociación del contrato. La capacidad de responder a los cambios sobre seguir un plan". Y esto es en respuesta, un poco, a los enfoques que algunos llaman "plan driven" o sea muy orientados a tener una definición y un plan detallado antes de comenzar. Lo que sí es cierto, es que no todo el mundo toma en cuenta lo que dice el último párrafo, es decir, hay valor en los ítems de la derecha (procesos, herramientas, documentación, etc.) pero ellos valoran más los ítems que están a la izquierda. Lo cual no quiere decir que no haya procesos ni estándares documentados ni que haya planes, lo que quiere decir es que tienen que ser mucho más dinámicos, tienen que ser bastante diferentes de como uno lo ve por ahí en las ingenierías tradicionales.

Proceso de desarrollo de software

Modelos de referencia

Scrum



Uno de los modelos de proceso, uno de los modelos de referencia muy popular hoy y que fue en parte contemporáneo a la aparición del manifiesto ágil, es **Scrum**. En Scrum se plantea, como ilustra claramente el gráfico, una serie de ciclos. El desarrollo de software se separa en ciclos, en **releases**. A su vez dentro de cada release que nos permite generar una versión del producto, lo que tenemos son **sprints**, son iteraciones. O sea que, si por ejemplo, decidimos que vamos a tener una versión del producto cada 3 meses, vamos a separar ese lapso de 3 meses en iteraciones, en sprints de por ejemplo 2 o 4 semanas. Si decidimos que vamos a tener sprints de 4 semanas, claramente para producir un reléase, en este ejemplo, lo que vamos a necesitar son 3 meses. Vamos a tener 3 sprints de 4 semanas cada uno. ¿Cómo funciona este proceso? Bueno, hay un dueño de producto que es el que establece la visión del producto: nos define cuál es el mercado; nos define cuáles son los objetivos; nos define las grandes features. A partir de esa visión, se elabora un “**product backlog**”. ¿Qué es un product backlog? Una definición de las funcionalidades que tiene que tener el producto. Al comienzo de cada release, se define, estimativamente, cuáles van a ser las features que van a salir en cada release. Al comienzo de cada sprint, el equipo de desarrollo en conjunto con el product owner, toma del product backlog los ítems que corresponden a la iteración, al release, y deciden cuáles van a salir en el sprint. Esa información se utiliza para preparar lo que se llama el “**sprint backlog**”. Ese sprint backlog es un detalle de las actividades que el equipo tiene que llevar adelante para poder transformar esas features que están en el product backlog asignadas y que se definió que iban a ser desarrolladas en el sprint a los distintos individuos que forman parte del equipo de trabajo.

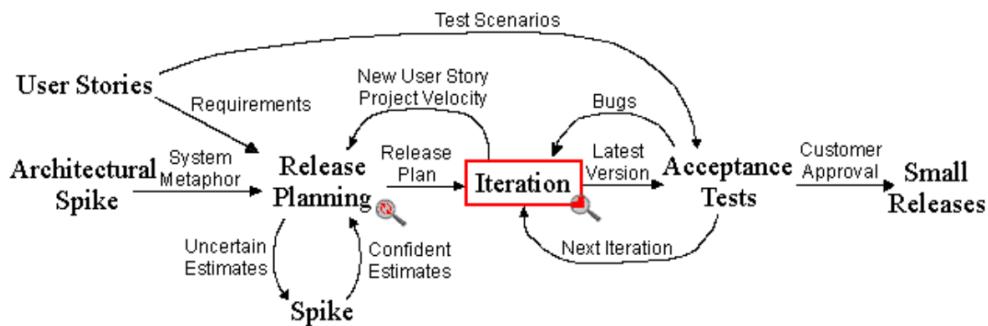
También hay una serie de actividades, rituales o ceremonias diarias. El día comienza con una reunión llamada “**Daily Stand up Meeting**”. Es una reunión corta en donde la gente está de pie y en donde se plantea: qué fue lo que se hizo el día anterior, qué es lo que se va a hacer durante el día y se plantean algunos issues que podrían haber surgido. De ninguna manera se intentan resolver los problemas en esa reunión sino que se depura la lista de temas pendientes para que cada uno pueda asignarle la resolución de esos issues (problemas) a quién a quién corresponda. Entonces al final de cada día, algunas aplicaciones de scrum lo que proponen es que haya una integración con el resto del código producido por los distintos programadores del equipo. O sea, cada uno trabaja en su propio espacio de trabajo y al final del día se propone integrarlo. Lo cierto es que más allá de esta práctica de integración continua e integración diaria, lo que puede llegar a pasar o lo que normalmente pasa es que al final del sprint hay que integrar y hay que probar, con lo cual al final del sprint el producto estaría potencialmente entregable. Lo que queremos decir

⁵ El manifiesto ágil promueve la planificación.

con esto es que, a pesar de que tenga funcionalidad limitada, el producto tiene una funcionalidad mínima que va a ir creciendo a lo largo de cada sprint y a lo largo de cada release.

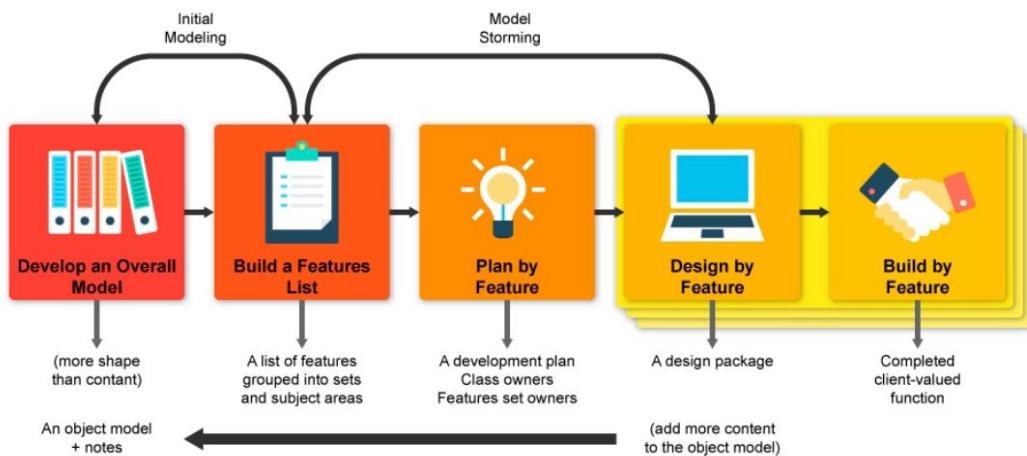
Lo otro que también propone Scrum es que, al final de cada sprint, se revise el sprint backlog, se hace una retrospectiva del sprint para ver qué fue lo que funcionó, qué fue lo que no funcionó, qué cosas hay que mejorar en el proceso de desarrollo, se decide cuáles son los elementos del backlog que se van a tomar para el próximo sprint, y se analiza si quedó algún tema pendiente.

Extreme Programming (XP)

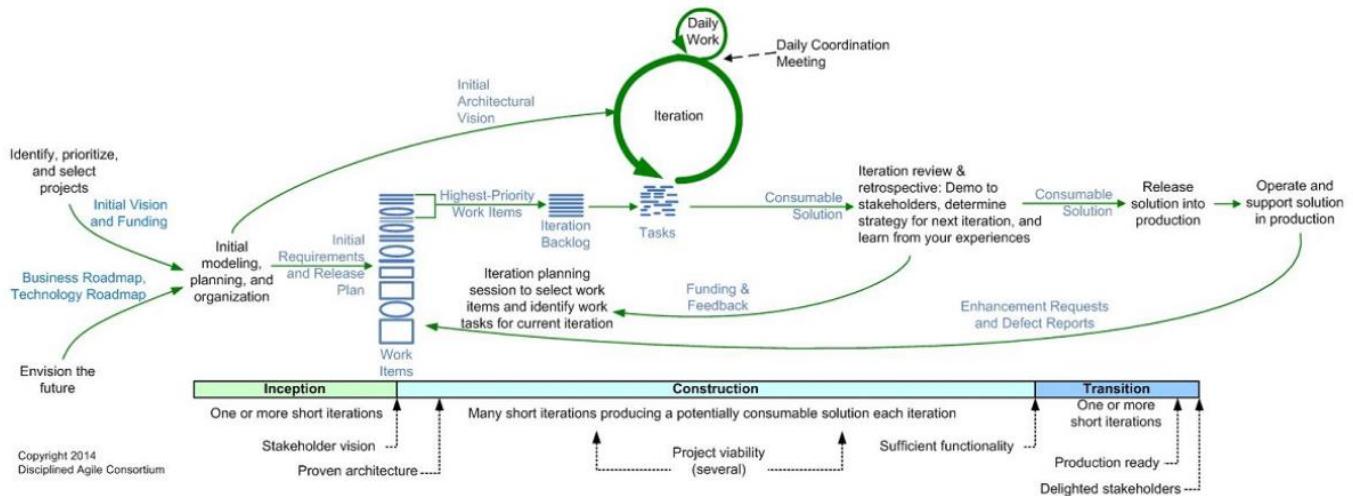


Hay otros procesos similares como XP (**Extreme Programming**) que también propone un desarrollo iterativo e incremental en donde es justamente, como el nombre se indica, se toman al extremo algunas prácticas que tienen que ver con algunas prácticas de desarrollo muy puntuales. Con Extreme Programming surge la técnica de User Stories (de la cual hablaremos más adelante)

Feature Driven Development (FDD)



Disciplined Agile Delivery (DAD)



No se agota acá el tema. Hay otros métodos como **Feature Driven Design** o como **Disciplined Agile Delivery** que es una aplicación de scrum en un contexto un poco más disciplinado. Es decir, lo que nos vamos a encontrar es con que hay varios tipos de procesos disponibles, varios modelos de referencia disponibles que podemos aplicar en distintos contextos. Aplicar y cómo aplicarlo van a depender por supuesto de nuestra experiencia, del contexto y de una serie de variables. Vamos a estudiar con más profundidad y vamos a ver qué papel juegan en este contexto los procesos, los métodos y los modos.

Conclusiones

Para cerrar entonces, a manera de resumen de lo que hemos visto en este vídeo:

- El software es claramente una entidad compleja, es una de las entidades más complejas que haya fabricado el hombre. Es una entidad relativamente poco conocida que es el resultado de un proceso instanciado durante la ejecución de un proyecto
- El desarrollo de software hemos visto que no se parece demasiado a la ingeniería clásica. La ingeniería tradicional comparte algunos elementos pero tiene algunos aspectos que son particulares y que tienen que ver más con actividades creativas como por ejemplo escribir un libro, producir una película. Pensemos que cuando estamos produciendo una película a veces está el guión, y a veces no está el productor, no está el director, a veces está el director, están los actores y no se definió todavía el guión, a veces está el presupuesto, está la fecha de entrega, pero no está el guión; todo en definitiva se termina combinando y un guion original, con una serie de ideas y de diálogos, muchas veces es ajustado en el mismo set y la película termina de cobrar forma en la isla de edición. Eso no pasa con la ingeniería tradicional en general y si pasa con la ingeniería de software. ¿Por qué? Porque casi todas las variables de un proyecto desarrollo se pueden ajustar: si tenemos una fecha de entrega fija y tenemos un costo fijo, bueno por ahí podemos ajustar qué es lo que entregamos, qué funcionalidades va a tener el producto y cuáles no: Si la funcionalidad es fija bueno tendremos que negociar tiempo y recursos. Todo en definitiva es el resultado de una ecuación que combina determinadas variables.
- Naturalmente el software se desarrolla de manera iterativa e incremental. Claramente, el enfoque secuencial no es el más adecuado, aunque a veces puede haber circunstancias que nos fuercen adoptar un enfoque de ese tipo.
- La ingeniería de software es la aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación y mantenimiento de software.

El desarrollo de software se compone de:

- Personas, procesos y productos
- Procesos, personas, métodos y modelos
- Procesos, personas y tecnologías**
- Individuos, técnicas y procesos

[V / F] Un proceso es un conjunto de pasos que producen un resultado.⁶

Identifique todos los modelos o metodologías de desarrollo que son iterativos e incrementales:

- Cascada⁷
- Scrum**
- RUP (Rational Unified Process)**

⁶ Un proceso es un conjunto de actividades que transforma una entrada en una salida y que consume recursos.

⁷ Cascada es de tipo secuencial.

1.1- Calidad y procesos en la industria del software

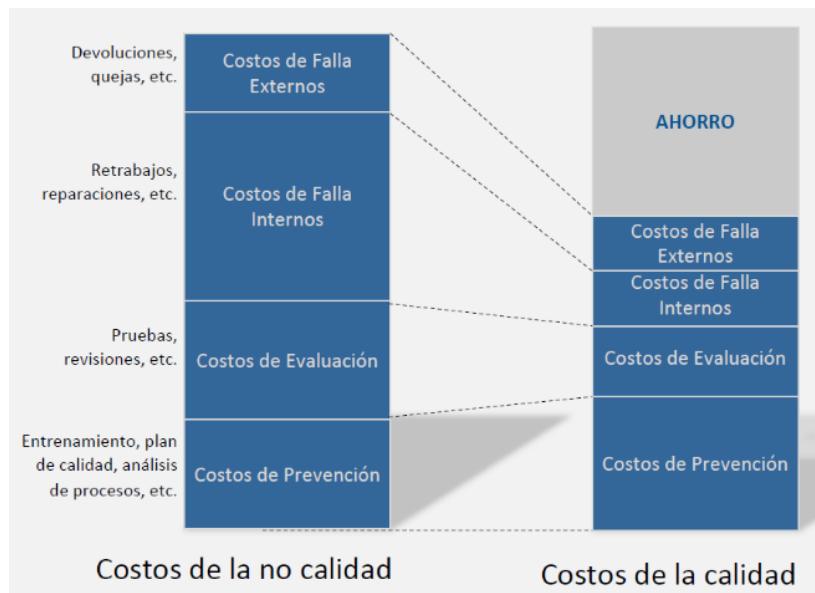
Calidad

Definición: ISO 8402

Antes que nada deberíamos definir qué es calidad. Hay múltiples definiciones posibles. Prácticamente todos los autores que han escrito acerca de calidad han dado su propia definición, nosotros nos quedamos con esta que es la estándar de la ISO y es que calidad es:

Totalidad de prestaciones y características de un producto o servicio que generan su capacidad de satisfacer necesidades explícitas o implícitas

Claramente la calidad no es gratis. Cuando no hay calidad, incurrimos en los llamados **costos de falla externos**, que son aquellos que tienen que ver con todas las acciones necesarias para atender los reclamos de los clientes. Pensemos en lo que nos pasa en nuestra vida personal cuando tenemos que llamar a algún fabricante por algún electrodoméstico que acabamos de comprar y que no funciona de acuerdo a lo previsto o que tiene algún tipo de falla. Ese fabricante tiene que tener dispuesta una mesa de ayuda, tiene que tener una línea de teléfono dedicada, tiene que tener personal capacitado para atender todos esos reclamos. También hay una serie de costos llamados **costos de falla internos**, que son todos los relacionados con las actividades necesarias para reparar esos productos defectuosos que nos han llegado. La situación habría sido muy diferente si hubiéramos invertido más en prevención y en actividades de evaluación.



Como muestra el gráfico, invertir en estos 2 rubros claramente produce ahorros, ya que un producto de mayor calidad, una vez entregado para su uso, necesitará menos retrabajo y producirá menos reclamos. Invertir en entrenar a la gente, en definir procesos estándar, en tener buenas herramientas, claramente es económicamente conveniente.

Calidad y procesos

Gestión cuantitativa

La preocupación por la calidad y los procesos no es algo nuevo, lleva siglos. La industria tiene una larga historia acerca de su interés por tener procesos estables, bajo control estadístico. Hoy hablamos de cuatro grandes elementos en el mundo de la calidad:

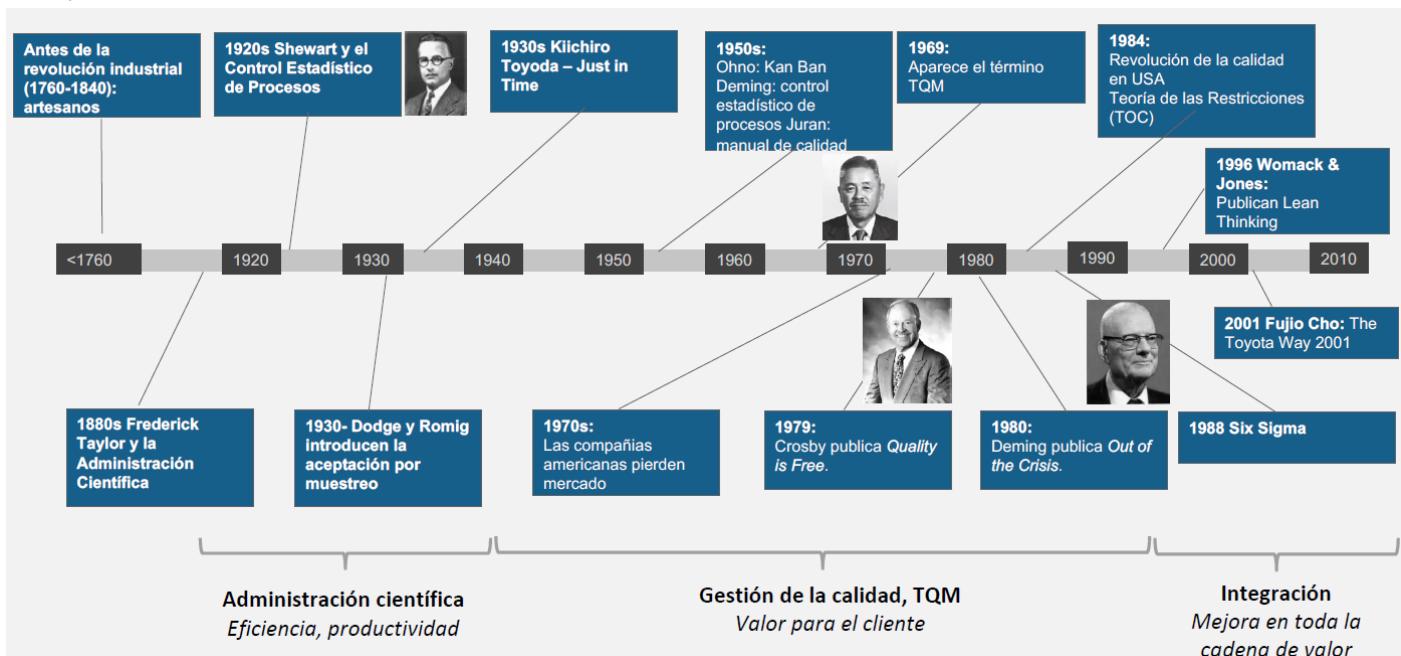
- **Control:** El control de la calidad es equiparable a lo que en nuestra profesión conocemos como testing. Son todas las actividades y técnicas que utilizamos para evaluar si un producto o servicio cumple con determinados requisitos de calidad.
- **Aseguramiento:** El aseguramiento de la calidad, busca proveer cierto nivel de confianza de que el producto o servicio satisface determinados requisitos de calidad. Parece un juego de palabras, un trabalenguas, pero en realidad, el aseguramiento de la calidad lo que busca es que estemos seguros de que hicimos las cosas de acuerdo a lo que dicen nuestros estándares, mientras que control de calidad lo que apunta es ver si realmente nuestro producto o servicio cumple con los requisitos.
- **Mejora:** Mejora de la calidad lo que busca es la mejora continua de los procesos productivos.
- **Gestión de la calidad:** Es el paraguas que le da al entorno lo más eficaz posible para que esto funcione adecuadamente, provee los aspectos de planificación, organización, etc.

[V / F] Mayor inversión en prevención y actividades de evaluación conlleva a una mayor calidad y un ahorro de costos futuros.

Definiciones: Verificación Vs. Validación

Hay 2 términos que son parecidos pero que no son lo mismo: Verificación y validación. **Verificación** tiene que ver con la pregunta “**¿Lo hicimos bien?**”, mientras que **validación** con la pregunta “**Hace lo que tiene que hacer?**”. Para hacer el paralelo con el desarrollo de software, verificación, es equiparable al testing, mientras que validación se parece, o tiene que ver, con el test de aceptación. Esto lo que quiere decir es: el producto que desarrollamos satisface los requisitos, ¿sí o no? La validación tiene que ver con el producto que desarrollamos cumple con las necesidades y expectativas del cliente, esa es la diferencia, a veces esos términos se utilizan de manera intercambiable, con lo cual hay que tener cuidado con la bibliografía a la que uno accede porque a veces uno habla de verificación y en realidad se está refiriendo a lo que llamamos nosotros en este contexto validación.

Un poco de historia



Desde la Revolución industrial hasta nuestros días hemos ido madurando todos estos conceptos que acabamos de presentar. La primera etapa en esta historia ha sido la administración científica que estuvo muy, muy enfocada en el trabajo mecánico de los operarios y en la producción en masas. Eso a veces incluye a lo que llamamos el Fordismo por Henry Ford. Los años 20 del siglo pasado, Walter Shewhart trabajó en el control estadístico de procesos. La idea

era que la estabilidad de los procesos era muy importante para poder tener resultados predecibles. Imaginémonos que si uno fabrica un millón de unidades, no puede hacer una prueba sobre ese millón de unidades, tienen que poder tomar una muestra estadísticamente significativa de ese lote y hacer pruebas sobre esa muestra. Y hacía falta entonces tener algún tipo de aseguramiento, de garantía, de que esa muestra era estadísticamente significativa.

En Japón, mientras tanto, en esa época comienza un movimiento que llega hasta nuestros días y que hoy se conoce como "lean manufacturing". Todo esto arranca de la mano de los hermanos Toyoda fundadores y directores de la empresa Toyota. Después de la Segunda Guerra Mundial, Japón queda completamente devastado. Se decide reconstruir Japón. Los aliados ayudan en esa iniciativa. Arranca entonces para esa época el movimiento de calidad de muchos de los gurúes de Estados Unidos que viajan a Japón a ayudar a reconstruir ese país. Son enviados allá como parte del Plan Marshall para recuperar la economía japonesa. Esto, sumado a lo que ya venía pasando, hace que la industria japonesa explote, y justamente desafíe a la industria automovilística norteamericana. Para los años 80, la industria americana está en peligro porque los japoneses habían aprendido a fabricar automóviles de una manera impresionante, con mucha calidad, a costos mucho más interesantes, lo cual hace trastabillar un poco a la industria en general. Por ese entonces aparece un documental en la televisión americana que se llamó "Porque Japón pudo y nosotros no", en donde, justamente, se dan a conocer las ideas de estos gurúes americanos que a lo mejor no eran escuchados en su país natal y que sí tienen éxito apuntalando lo que se venía haciendo en Japón de la mano de Toyota y tantas otras.

Esto inicia el proceso de calidad, el movimiento de calidad en Estados Unidos que llega hasta nuestros días. Este movimiento de calidad llega hasta nuestros días con desarrollos como Six Sigma y lean, que son los que están dominando el pensamiento acerca de la calidad.

Calidad y procesos

PDCA

Mencionamos recién a Walter Shewhart con sus ideas del control estadístico de procesos. Shewhart también es el autor de un ciclo de mejora continua, hablar de calidad y no hablar de mejora continua es prácticamente ridículo. La calidad se debe mejorar continuamente. Encontrar mejores formas de trabajar es responsabilidad de todos, desde el primer empleado hasta el director de la compañía. Walter Shewhart en los años 20 crea este ciclo de mejora llamado



PDCA o "Plan – Do – Check – Act", que fue luego muy popularizado por Deming, uno de los gurúes que va a Japón como parte del Plan Marshall que mencionábamos antes. Este ciclo de mejora continua es lo que ha inspirado muchos de los procesos de desarrollo iterativos e incrementales de desarrollo de software que hoy vemos en el mercado. Lo que propone este proceso son cuatro fases:

- 1º) **Plan:** Se establecen los objetivos y el plan para alcanzar.
- 2º) **Do:** Se ejecuta el plan, que básicamente es desarrollar y probar pequeños cambios. Imaginemos que esto lo usábamos en un proceso productivo. Durante la planificación lo que tratamos de entender es cuáles son los problemas que tiene ese proceso productivo; hacemos un pequeño cambio; lo probamos; se reúnen los datos.
- 3º) **Check:** Esa mejora que hicimos, ¿sirve para resolver el problema originalmente identificado? Eso se evalúa en la etapa de check. ¿Se mejoró?, ¿se puede mejorar más?
- 4º) **Act:** Se implementan esos cambios en la fase de act, y en función de los resultados obtenidos, se inicia un nuevo ciclo para volver a identificar nuevas oportunidades de mejora.

Es un ciclo que no termina nunca, y eso ha permeado, y está en todas las escuelas de pensamiento de calidad que vemos hoy en día.

¿Lo hicimos bien?

Enfoques vigentes hoy

Hace un momento mencionábamos a Six Sigma y a Lean como 2 de los movimientos sobre las escuelas de pensamiento de calidad que están vigentes hoy en día. Podríamos agregar una tercera: "Teoría de las restricciones" (TOC). Las 3 están emparentadas: **Six Sigma** empieza en General Electric como una metodología para resolver problemas en los procesos. Usa herramientas de distintos tipos, algunas estadísticas están muy orientadas a reducir la variación y el énfasis está puesto justamente en resolver problemas. **Lean thinking**, por otro lado, usa muchas de las mismas herramientas, pero tiene un foco muy orientado a remover el desperdicio y a facilitar el flujo de trabajo. Y la tercera, la **teoría de restricciones** está, también muy relacionada con las otras 2, y lo que busca es identificar y resolver las restricciones que tenemos en cualquier sistema productivo, en cualquier sistema en general.

Esto viene de la mano de un señor que se llamó Eliyahu Goldratt, que escribió una serie de libros muy interesantes, entre ellos "La meta", en donde plantea, algo que, por ahí puede parecer obvio, pero a veces no tanto, y es que en cualquier sistema hay una única restricción que condiciona el funcionamiento del todo. Es como decir que en una cadena el eslabón más débil es el que termina definiendo la fortaleza de la cadena. O lo mismo que, cuando salimos a correr en grupo, y queremos todos correr al mismo ritmo, el grupo va a terminar corriendo al ritmo del que corre más lento. Lo interesante de la teoría de restricciones es que la mejora tiene que estar orientada a resolver esa restricción, a resolver esa máquina, a resolver esos problemas que tenemos con esa máquina que no está funcionando bien. Todas las mejoras que hagamos alrededor, son simplemente cosméticas. Si no nos focalizamos en resolver el verdadero problema que es esa restricción única que es la que condiciona el funcionamiento de todo el sistema.

Mejora continua

Lean, por otro lado, está muy enfocado en la mejora continua, en poder eliminar esos tiempos de espera. En cualquier proceso nos vamos a encontrar que la mayoría de las actividades se quedan esperando muchas veces a que haya un OK, a que esté disponible algún tipo de recurso. En general, todas las metodologías que hemos mencionado apuntan a mejorar la calidad de forma integral, en particular lean, lo que busca es remover el desperdicio, remover esos tramos grises que están ahí para poder mejorar la calidad, acortar el tiempo de ciclo, remover las restricciones, aumentar la colaboración. Y esto que se dice fácil en la práctica es bastante complicado de implementar y la mayoría de las filosofías que hoy tenemos disponibles en el mundo del software están sumamente inspiradas, sobre todo en estas últimas 3 que hemos mencionado y en particular en lean.

Calidad del software

En el ámbito del software, la calidad ha sido, por supuesto, una preocupación permanente. Sabemos que el software tiene un impacto altísimo en el funcionamiento de la economía moderna. Sabemos el impacto que tiene el software cuando no funciona bien. Hay 2 grandes grupos de factores de calidad de software:

- ◆ Un primer grupo, que tiene que ver con factores que son **observables durante su uso**:



- ◆ Otro grupo que son más bien **internos y externos**:



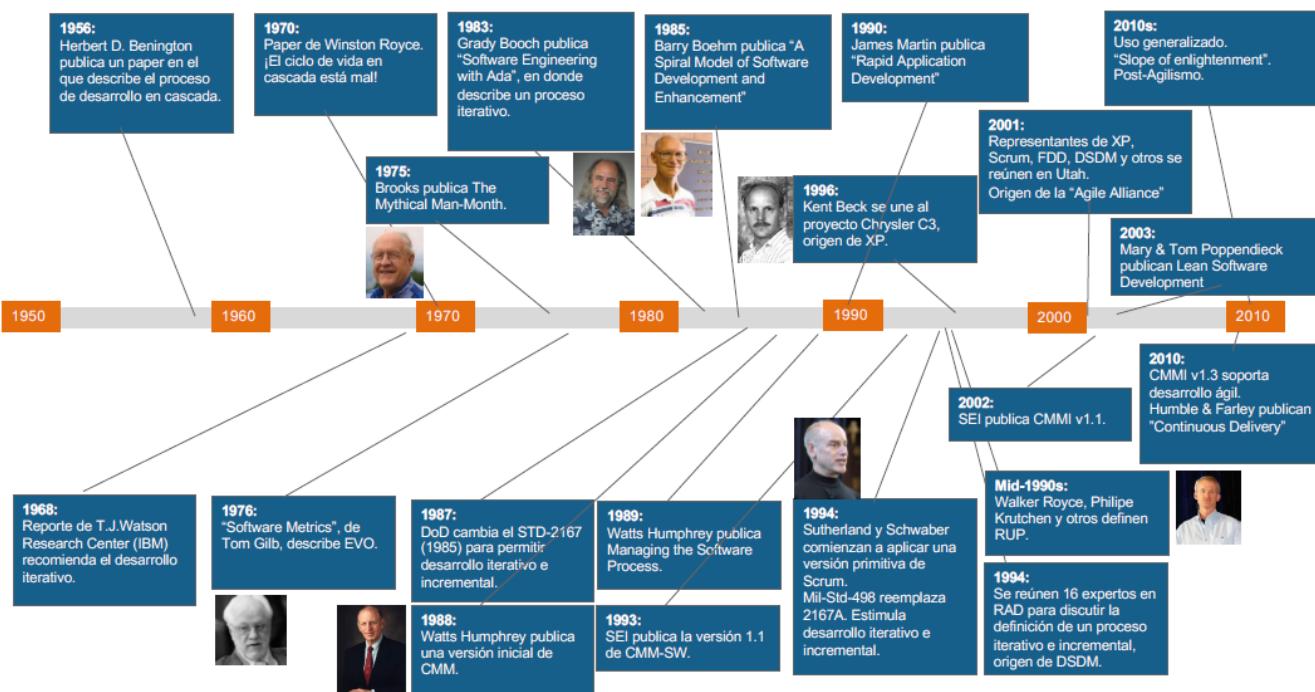
A los usuarios por supuesto, le va a interesar que el software haga correctamente lo que se supone que debe hacer, es decir, que cumpla bien los requisitos. Mientras que a los desarrolladores les va a interesar que sea fácil de mantener, que sea fácil de entender. A la gente del data center le va a interesar que hagan un buen uso de los recursos.

El *testing* está asociado con...

- Validación
 Verificación

Calidad y procesos en la industria del software

Perspectiva histórica



Prácticamente desde el inicio del software, la preocupación por la calidad ha sido algo sistemático. Al igual que pasó en otras industrias, se buscó permanentemente nuevos métodos, nuevos enfoques. Se llegó a la conclusión, obviamente que, hacía falta tener gente capacitada, buenas herramientas, pero también, buenos procesos, procesos eficientes, procesos que permitieran producir software de calidad. En el año 56 había aparecido un paper inicial, en donde se proponía desarrollar software de la misma manera que se desarrollaba hardware. Rápidamente se llegó a la conclusión de que el software era un animal distinto, que había que enfocar el desarrollo de otra manera. Ya en el año 70, Winston Royce decía que el ciclo de vida en cascada, heredado de la ingeniería de hardware, era incorrecto. En ese ciclo de vida lo que se planteaba era una idea de desarrollo secuencial, en donde primero había que entender cuál era el problema, después desarrollar la solución y después probarla, y hoy sabemos que las actividades de desarrollo de software se van ejecutando de manera no necesariamente secuencial. Sabemos que entendemos un

poco el problema, formulamos una solución, ese entendimiento de la solución me permite reformular y entender un poco mejor el problema y eso ha dado origen a infinidad de propuestas que apuntan a que el desarrollo de software es una actividad iterativa e incremental inspirados en modelos como PDCA propuesto por Shewhart hace casi 100 años. Hoy contamos con infinidad de modelos de proceso o modelos de referencia que lo que proponen justamente son ciclos, ciclos continuos de desarrollo en donde vamos refinando paulatinamente nuestro entendimiento del problema y nuestra formulación de la solución.

A lo largo de estos 50 años hemos entendido claramente que el software es una entidad diferente, maleable, intangible, que requiere un proceso distinto. Ya a mediados de los 70, Tom Gilb presentaba, probablemente uno de los primeros ejemplos de propuesta de ciclo de vida iterativo e incremental. Ya antes, en el año 68, un reporte de IBM decía, advertía y sugería que el desarrollo de software no podía ser secuencial, no podía inspirarse demasiado en la ingeniería tradicional, sino que hacía falta un enfoque distinto. Hubo mucha gente que estudió la mejor forma de producir software, entre ellos Watts Humphrey, que fue uno de los pioneros del estudio de la calidad en nuestra industria. Humphrey escribió un libro famoso, publicado a fines de los 80, llamado "Managing the Software Process", que planteaba un esquema a seguir para mejorar progresivamente la calidad del proceso de desarrollo de software a través de los llamados niveles de madurez. Hoy en día esos 5 niveles de madurez son ampliamente conocidos y se utilizan en otros en otros ámbitos. También en los 80 Barry Boehm hablaba del ciclo de vida en espiral. A mediados de los 90 ya comienzan los primeros intentos con Extreme Programming y Scrum que son, digamos, enfoques claramente inspirados en el ciclo PDCA, y llegamos a nuestros días en donde ya los métodos, los llamados métodos ágiles que están muy inspirados en PDCA, en la filosofía Lean y en tantos otros movimientos de calidad están ampliamente difundidos. Hoy la preocupación más grande pasa por ver de qué manera conseguimos llevar la agilidad más allá del ámbito de desarrollo de software, hablamos de la integración entre desarrollo y operaciones (DevOps), hablamos de integración entre desarrollo de operaciones y seguridad informática (DevSecOps), hablamos de transformación digital, hablamos de integrar no solamente desarrollo de operaciones y seguridad, sino también las áreas de negocio con los grupos de desarrollo, operaciones y seguridad.

Un largo camino se ha recorrido. La preocupación por la calidad del software sigue vigente. Hoy sabemos mucho más, entendemos mucho más. Todavía nos queda un montón por aprender y por entender. Está claro que la tarea de software no depende únicamente de tener la última herramienta de moda, de saber el último lenguaje de programación, de saber utilizar el último framework, sino que necesitamos gente capacitada, gente motivada y un muy buen proceso; un proceso que nos oriente, nos organice, no necesariamente un proceso que nos agobie, sino un proceso que nos permita ser creativos y usar esa creatividad en producir software de calidad en forma económica.

¿Cuál o cuáles de los siguientes son enfoques de calidad vigentes?

- JIT
- Lean
- ToC
- PDCA

1.2 - Modelos en la ingeniería de software

¿Qué es un modelo?

Antes que nada es importante que recordemos qué es un modelo. Un **modelo** es una **simplificación de la realidad**, es una representación de algún aspecto de la realidad que nos interesa. En el contexto del modelado de sistemas, desarrollamos modelos con el **propósito de entender mejor** el software que queremos construir y muchas veces también para entender el software que ya está construido y que necesitamos entender para poder mantenerlo, para poder darle evolución. Es muy difícil entender la totalidad de los aspectos de un sistema, por eso vamos a encontrarnos con que muchas veces vamos a tener que desarrollar varios y diferentes modos.

Brooks, en “No Silver Bullet”, nos decía que al no existir el software en el espacio, es muy difícil poder representarlo mediante modelos, mediante diagramas. La ingeniería tradicional, la arquitectura, tienen la suerte, si se quiere, de poder utilizar planos, poder utilizar diagramas que no son ni más ni menos que abstracciones geométricas de *realidades* geometría. Cuando queremos llevar esa misma experiencia, esa misma práctica, al ámbito de la ingeniería de software, nos encontramos con que no hay un diagrama que sirva para mostrar todos los aspectos que nos interesan, terminamos utilizando varios. Y al no existir en el espacio es medio difícil hacer un mapeo entre lo que representan esos modelos y los que es el software. Por otra parte, recordemos que el código es, ni más ni menos, que otro modelo. Es una representación del comportamiento que tiene el software. Entonces, usualmente, cuando pretendemos modelar un sistema, nos vamos a encontrar con un montón de diagramas que representan en algunos casos la base de datos o el modelo conceptual de datos; nos vamos a encontrar con diagramas que representan la arquitectura o que representan el flujo de datos; o que representan el control. Entre todos esos tipos de diagramas, podemos terminar de entender qué es lo que el sistema hace o tiene que hacer.

Modelos y métodos

Una breve (e incompleta) perspectiva histórica

~1967: Programación Estructurada.	
~1973: SADT/IDEFO (Ross)	Structured Analysis and Design Technique
~1975: Diseño Estructurado (Constantine & Yourdon)	Módulos, cohesión, acople. Diagrama de estructuras.
1976: Diagrama de Entidad-Relación (Chen)	Modelado de datos
~1978/9: Análisis Estructurado (Gane & Sarson, DeMarco)	Funciones, datos. Descomposición funcional. Diagramas de flujos de datos.
1980: Smalltalk.	
1981/3: Ingeniería de la Información (Finkelstein/Martin)	Estrategia y análisis del negocio, entidades, procesos
1982: Diseño orientado a objetos [OOD] (Booch)	
1984: Essential Systems Analysis (McMenamin & Palmer)	Partición por eventos. Esencia vs. Implementación.
1988: Object-Oriented System Analysis (Schlaer/Mellor)	
1989: Modern Structured Analysis (Yourdon)	
1990/1: Object Oriented Analysis; Object oriented Design (Coad/Yourdon)	
1991: Rapid Application Development (Martin)	
1991: Object-Oriented Modeling and Design (Rumbaugh); Object-Oriented Design With Applications (Booch)	
1992: Object-Oriented Software Engineering (Jacobson)	Casos de uso. Modelos de análisis y diseño.
1995: Architectural Blueprints: The “4+1” View Model of Software Development (Kruchten)	
1997: UML v1.0	Unificación de las notaciones propuestas por Booch, Rumbaugh y Jacobson.
1998: Extreme Programming.	User stories
1999: Proceso Unificado.	
2001: Agile Manifesto	Fases, iteraciones, modelos del sistema basados en “4+1”
2005: UML 2.0	

La preocupación por modelar sistemas nace prácticamente con el nacimiento de la ingeniería de software. En los años 70, mucho del desarrollo vino de la mano de la programación estructurada. Al surgir la programación estructurada, aparece la necesidad de tener un diseño estructurado, y al aparecer un diseño estructurado, aparece el análisis estructurado también. En los 90 del siglo pasado aparece la orientación a objetos muy fuertemente y, de

vuelta, se repite el mismo patrón: aparecen distintas metodologías para realizar y representar diseño orientado a objetos y análisis orientado a objetos.

[V / F] Dentro de la ingeniería de software los modelos son relativamente simples de desarrollar.⁸

Modelos

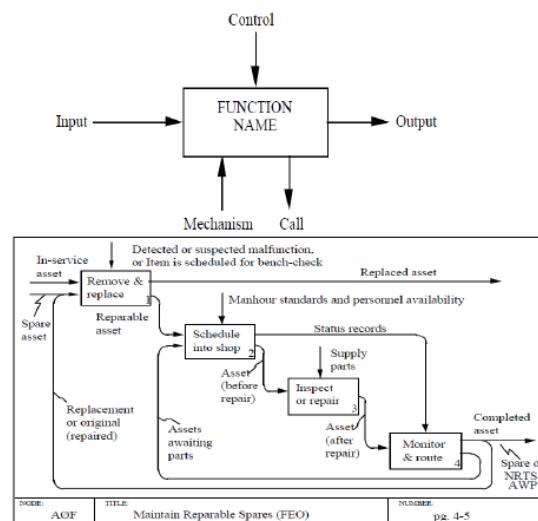
La influencia del lenguaje de programación

El protagonista exclusivo a fines de los 90 era UML. UML tuvo un peso muy importante. Aparecieron también otras notaciones complementarias como BPMN, más recientemente aparece C4. Lo que es importante destacar es que estos lenguajes de modelado, estas notaciones, están muy influenciados por los paradigmas de programación. En principio podemos hablar de que existen como 2 grandes grupos de notaciones, algunas más orientadas a la descripción de la implementación y otras que tienen más que ver con el modelo conceptual del sistema. Los modelos y las notaciones más relacionadas con el diseño obviamente están mucho más cercanas al lenguaje de programación empleado. Los que tienen más que ver con el análisis de requisitos, con la ingeniería de requisitos, son modelos que describen lo que el sistema tiene que hacer, independientemente de cómo lo hagamos. Entonces se utilizan abstracciones del tipo actividades, a veces almacenamientos, a veces objetos; pero claro, tienen esos nombres, actividades, objetos, almacenamientos, pero no necesariamente son programas, aplicaciones, tablas u objetos del lenguaje orientado a objetos que se emplee. Entonces, lamentablemente, lo que termina pasando es que el lenguaje de programación influencia obviamente, en el lenguaje utilizado en el diseño, y esa anotación de diseño, termina influenciando lo que se utiliza para describir al sistema en términos tecnológicamente neutros, en términos abstractos. Vamos a verlo a continuación, con un ejemplo.

Perspectiva histórica

IDEFO

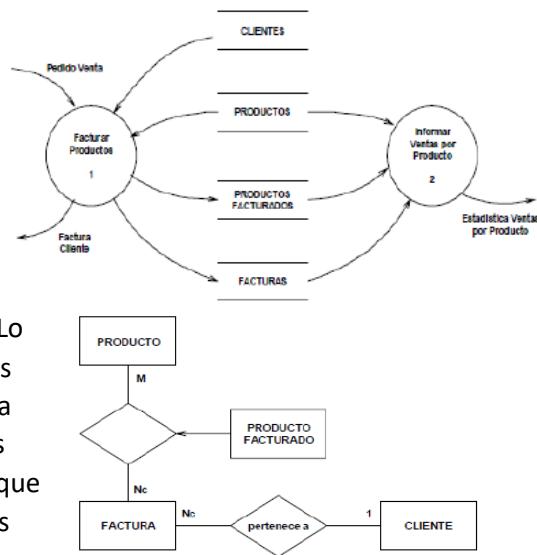
Uno de los primeros desarrollos que hubo en los 70, fue una técnica llamada SADT (Structured Analysis and Design Technique), que fue propietario durante mucho tiempo (la solicitó la fuerza aérea). Esta metodología, derivó en una notación llamada IDEF0 (modelado funcional) continuada por varios sucesores (IDEF1X: modelado de la información; IDEF3: modelado de procesos; IDEF4: modelado orientado a objetos; IDEF5: ontología). Lo que plantea es descomponer una función, una actividad en subfunciones. Esto supuestamente es una descripción abstracta de lo que tiene que hacer un sistema. Imaginémonos que en un primer nivel tenemos un único diagrama que representa todo el sistema, con los inputs con los outputs; si hacemos doble clic en esa primer cajita nos deberíamos encontrar con una cajita de menor nivel que representa las grandes actividades en las cuales se descompone esa función (subfunciones), y obviamente, el flujo de datos que hay entre cada una de esas situaciones. Eso se parece mucho a descomponer un programa de subrutinas. Y esta es una muestra clara de como la tecnología de implementación termina influenciando en la notación empleada para representar el análisis de requisitos, el análisis o la descripción del sistema en términos tecnológicamente neutros.



⁸ Los modelos son la parte más difícil de desarrollar.

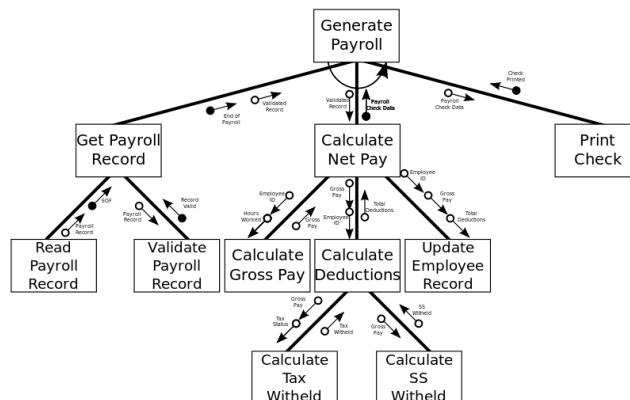
Análisis estructurado (DFD, DER, DD)

Otro ejemplo similar, es el del análisis y el diseño estructurado en versión Yourdon, Larry Constantine, Tom DeMarco. En esta notación, que estuvo lejos de estar estandarizada, un sistema se descompone en actividades y en subactividades (igual que en el caso anterior). Las actividades están representadas por burbujas. En este diagrama vemos un diagrama en el cual tenemos 2 burbujas y varios almacenamientos. Esas burbujas se pueden descomponer a su vez en subburbujas, en subactividades, es decir, que podemos ir desde lo general a lo particular, es una estructura jerárquica. Lo diferente de este tipo de diagramas es que aparecen los almacenamientos. Los almacenamientos representan, de alguna manera, los objetos de ese diagrama de entidad, relación que vemos más abajo. En principio, son almacenamientos esenciales, es decir, que no son archivos ni son tablas, sino que representa lo que la terminología del análisis estructurado llamaba almacenamiento esencial, cosas que el sistema tiene que recordar. Esto obviamente da lugar a un posterior diseño de una base de datos o un sistema de archivo. Pero nuevamente acá el problema que tenemos es que estamos fuertemente influenciados por la tecnología de implementación, aunque estemos usando una abstracción (programas y archivos).



Diseño estructurado (DE)

En la misma línea, está el diagrama de estructuras, el diseño estructurado, en ese momento también planteado por Larry Constantine y Ed Yourdon. Se descompone un programa en módulos. Entre los módulos se intercambian parámetros. Y esto también está muy asociado a los lenguajes de programación que se utilizaban en ese entonces, que eran muy relacionados con el paradigma estructurado.



Unified Modeling Language (UML)

Ya más cerca de los 90 aparece UML. UML es un lenguaje gráfico que se usa para especificar, visualizar, también para construir, documentar, sistemas basados en software. UML fue el resultado de fusionar las notaciones más populares que había en la década del 90, las de Jacobson, Rumbaugh y Booch. Es un estándar del Object Management Group (OMG) desde el año 97 (actualmente está en la versión 2.5.1). En principio es independiente de la metodología o del proceso de desarrollo y plantea una serie de diagramas.

UML

Diagrama de clases

El diagrama de clases describe la estructura interna de un sistema en términos de clases, asociaciones; entre esas clases colaboraciones, interfaces. Es el diagrama que quizás se utiliza más, y muestra una estructura estática. Este diagrama puede utilizarse para modelar aspectos de diseño más cercano a la implementación y, con algunas particularidades, con algunas limitaciones, para modelar también aspectos conceptuales que no tienen que ver con la implementación (puntualmente vamos a utilizar una variante de este diagrama para desarrollar algo que llamamos modelo de dominio).

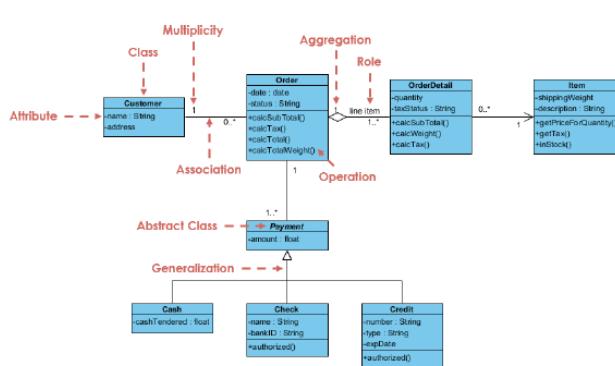


Diagrama de casos de uso

Un modelo más cercano al mundo del análisis de requisitos es el casos de uso. Cada una de esas elipses que vemos ahí está representando un caso de uso. Un caso de uso es un paquete de funcionalidad que nos ofrece el sistema. El diagrama de caso de uso además incluye actores que son las personas que interactúan con el sistema. Es un diagrama estático, es un diagrama que no ofrece mucha información, por eso, más adelante vamos a ver que para cada uno de estos casos de uso vamos a necesitar algún tipo de especificación en formato texto para poder dar más información.

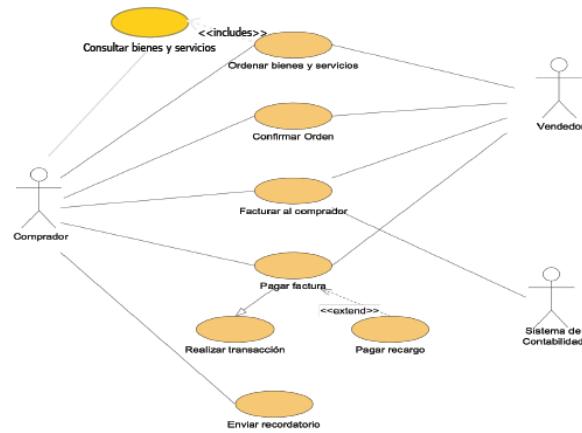


Diagrama de secuencia

El diagrama de secuencia nos muestra la interacción entre una serie de clases para completar una acción determinada. Normalmente para un caso de uso, probablemente necesitemos implementar esa funcionalidad que está representada en ese caso de uso, mediante una serie de objetos o de clases que van a colaborar entre sí, probablemente entonces utilicemos este tipo de diagrama para representar esa colaboración. Lo que muestra el diagrama es el paso del tiempo de izquierda a derecha y el intercambio de mensajes entre las clases. Esos mensajes, por supuesto, invocan a los distintos métodos que ofrecen cada una de esas clases.

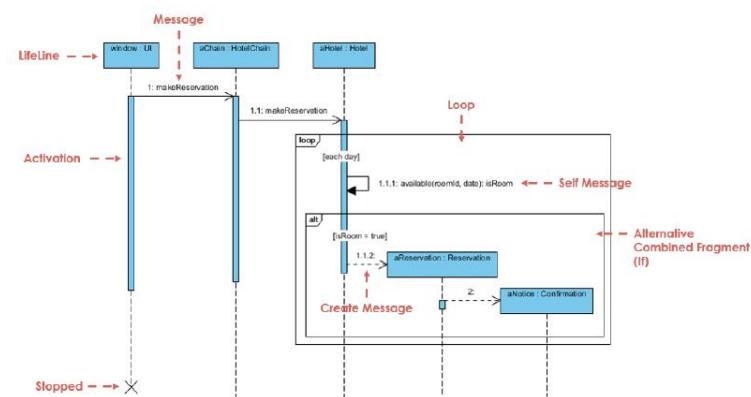
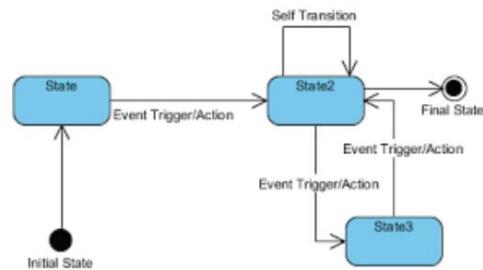


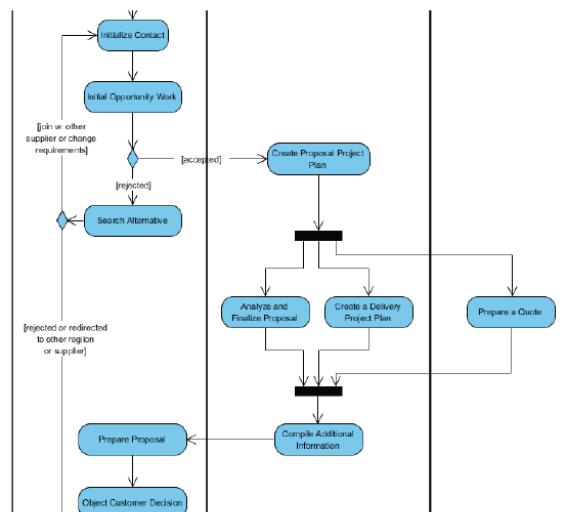
Diagrama de estado

Otro diagrama muy utilizado es el diagrama de estado. Básicamente es una máquina de estados que permite ilustrar el ciclo de vida de una clase o de una colaboración. La notación es muy sencilla, hay un nodo de inicio, un nodo de fin, hay estados y hay transiciones entre los estados que son representados mediante rectángulos y mediante flechas respectivamente.



Diagramas de actividad

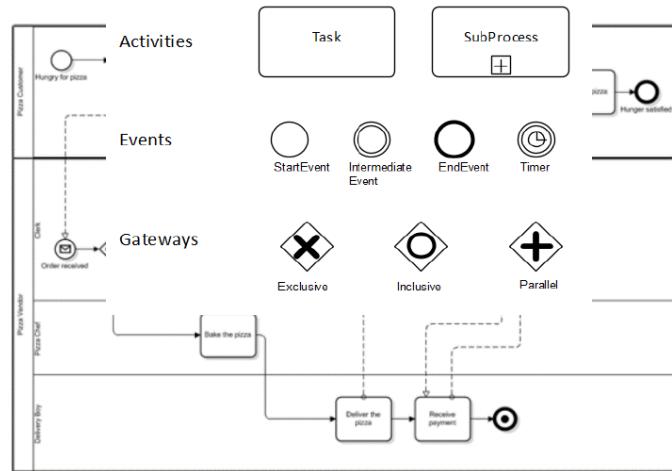
UML también nos ofrece un diagrama de actividad. Esto se puede utilizar para representar el flujo de actividades de un ciclo de trabajo, para representar lo que pasa dentro de una función, dentro de un método, tiene múltiples aplicaciones. Nosotros podemos utilizar, por ejemplo, para representar un proceso de negocio que hace falta automatizar mediante algún tipo de software. Es muy sencillo, simplemente lo que hay son andariveles que representan distintos roles; hay actividades, hay transiciones entre las actividades, hay puntos de decisión. Es una especie de cursograma en una notación un poco más moderna. Esto es muy útil, obviamente para representar ciertos aspectos relacionados con el análisis de requisitos.



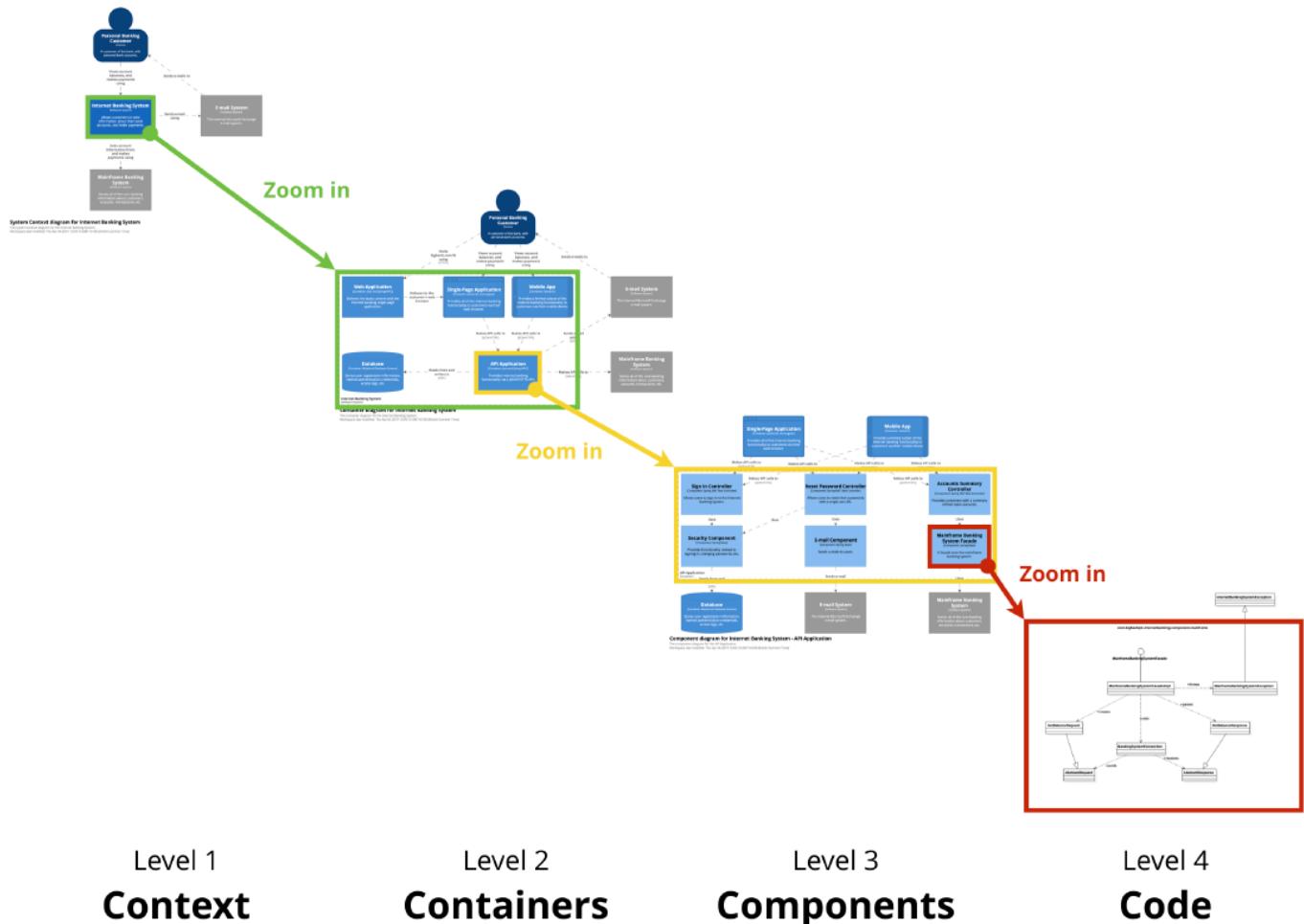
Business Process Modeling and Notation (BPMN)

Algo que también se puede utilizar y que tiene similares

características es BPMN. BPMN son las siglas de Business Process Modeling and Notation. Es un estándar de la OMG desde 2005 también. Lo que busca representar es un proceso de negocio, un proceso de manera similar al diagrama de actividades de UML que representábamos recién. La notación es sumamente sencilla, hay un nodo de inicio, hay un nodo de fin, hay andariveles, hay tareas; las tareas tienen transiciones entre sí. Podríamos representar acá, por ejemplo, el proceso de ventas, el proceso de incorporación de un nuevo cliente a una aplicación, las aplicaciones son infinitas. Esto está muy pensado no sólo para describir procesos, sino también para automatizarlos mediante herramientas. También vamos a ver que es muy útil para entender. De repente cuando uno va a una organización y necesita entender cuál es el proceso antes de automatizarlo, usualmente puede utilizar este tipo de diagramas. Lo mismo con el diagrama de actividades de UML. Muy sencillo, muy útil, hay que tenerlo en la caja de herramientas.



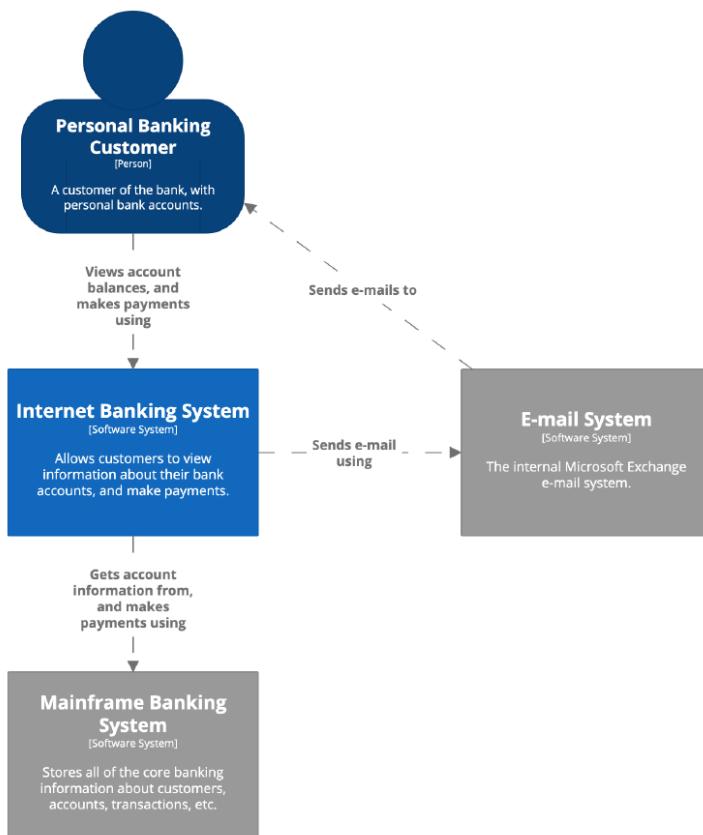
[V / F] BPMN está orientado a modelar procesos de negocio.



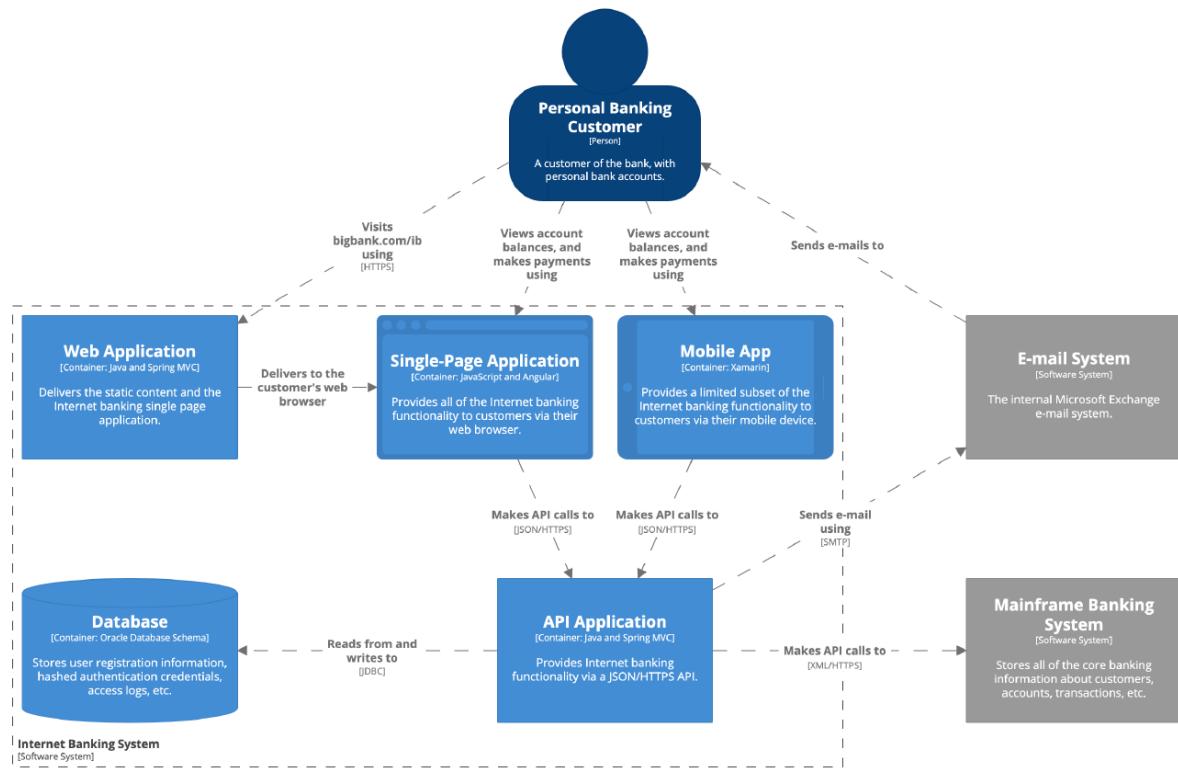
C4 tiene como propósito describir la arquitectura de software. ¿Qué es la arquitectura? La descripción de los grandes elementos que forman parte del software. Lo que propone C4 es una estructura de diagramas en niveles como muchas de las otras notaciones que hemos visto antes.

Nivel 1: Diagrama de contexto

Estos cuatro niveles arrancan con un diagrama de contexto que nos muestra el medio ambiente en el cual va a estar funcionando el sistema que queremos construir. Es un diagrama que tranquilamente se puede utilizar en el mundo de la ingeniería de requisitos. Muy sencillo, nos está mostrando (con una caja azul en este caso) el **sistema** en cuestión, el **usuario** (con ese ícono en una azul un poco más oscuro), con cajas grises los **sistemas que soportan** el sistema que estamos modelando y las relaciones entre ellos. Fíjense que es un diagrama muy sencillo, que tranquilamente uno podría incluir en un documento de visión o en una presentación ejecutiva para describir el contexto en el cual funciona el sistema.



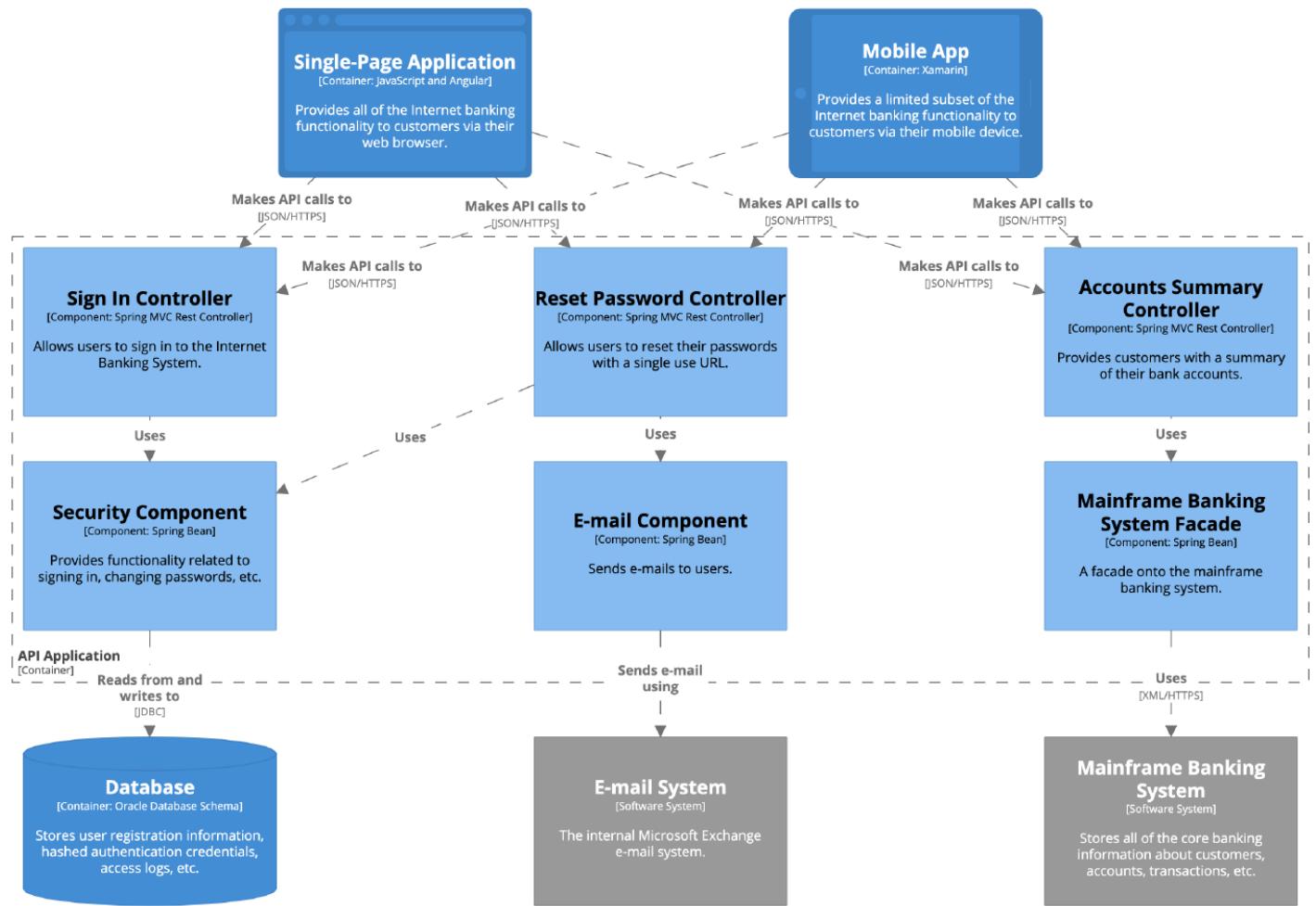
Nivel 2: Diagrama de contenedores



El siguiente nivel, el nivel 2, es el diagrama de contenedores. Lo que estamos haciendo en definitiva acá es un zoom, un doble clic en el sistema, qué es lo que hay ahí adentro. Y nos encontramos con esa abstracción que C4 llama “**Containers**”, que no tienen absolutamente nada que ver con los containers de los que estamos hablando hoy. Simplemente es un mecanismo que lamentablemente tiene el mismo nombre, pero es un mecanismo de abstracción que lo que busca representar son aplicaciones, almacenamiento de datos, microservicios, base de datos. En este caso en particular, nos encontramos con que el sistema en cuestión está compuesto por una aplicación web, una aplicación móvil, una aplicación que tiene que ver con la API, interactúa con el sistema de email, eso está fuera del

del sistema, pero ahí se muestra interacción. Hay una base de datos. Es un diagrama más orientado a la implementación.

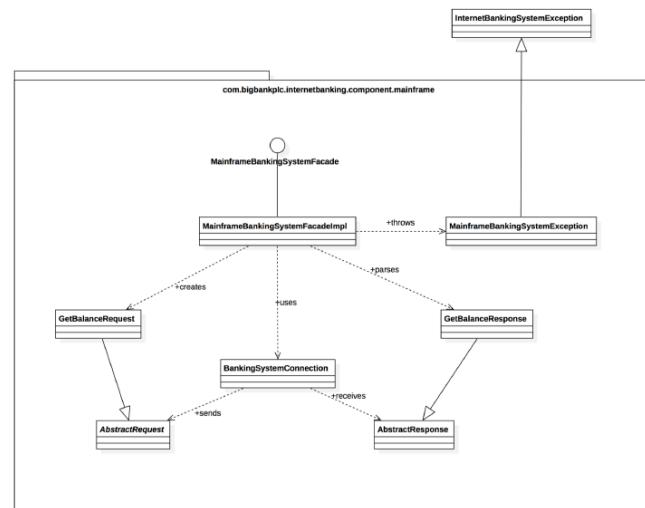
Nivel 3: Diagrama de componentes



Si hace falta podemos hacer un doble clic en un container y utilizar un diagrama de componentes para describir qué es lo que está pasando ahí adentro, qué es lo que hay dentro de ese contenedor. Aquí ya estamos empezando a hablar de **componentes**. Esos componentes tienen que mapear contra alguna cosa real del entorno de implementación. En este caso hay un par de controladores, hay componentes de seguridad, hay una interfaz con un sistema en un equipo mainframe. Acá ya estamos más cerca de la implementación, más cerca del código.

Nivel 4: Diagrama de código

Y si hace falta, podemos bajar un nivel más y tener un diagrama de código que no deja de ser más que un diagrama de clases o un diagrama de colaboración que lo que busca es representar el código que forma parte de ese componente.



[V / F] A medida que se avanza de niveles en C4 los diagramas se acercan menos a la implementación.⁹

Resumen

Hemos visto distintas notaciones. UML probablemente sea la más conocida, la más importante; BPMN no tanto; y C4 probablemente sea la menos conocida de todas. UML tiene la ventaja de que se enseña en los cursos de programación, con lo cual, muchos de ustedes probablemente estén muy familiarizados, al menos con los diagramas de clase, los diagramas de secuencia. Hay que tener mucho cuidado cuando utilizamos UML fuera de lo que es diseño, cuando queremos utilizar UML más para los que son los modelos abstractos, conceptuales del análisis de requisitos, ahí hay que tomar en cuenta algunas consideraciones. BPMN es muy bueno para modelar procesos de negocio, con lo cual, si necesitamos entender un proceso antes de pensar en automatizarlo, es una muy buena herramienta. Y C4 nos ofrece una muy buena alternativa porque combina una notación muy sencilla con UML en el último nivel. C4 surge como alternativa a los diagramas de arquitectura que propone UML, que tienden a ser muy complejos. Entonces, con esos diagramas muy, muy elementales, muy sencillos, nos podemos comunicar y evitamos ese modelado informal que, como muchos autores llaman de “cajitas y flechitas” para representar arquitecturas, para representar las grandes abstracciones que describen a al sistema que estamos pretendiendo modelar.

Por supuesto que el tema no se agota acá, simplemente es un panorama general. Wiegers en su libro de ingeniería de requisitos nos propone una descripción muy permeabilizada de los tipos de modelos y diagramas que se pueden utilizar en el ámbito de la ingeniería de requisitos. Los libros de Booch o de Larman nos plantean los diagramas que se pueden utilizar más para los aspectos de diseño. Ahí uno tiene un gran abanico de alternativas de opciones para elegir.

Escenarios de utilización

Lo que siempre hay que tener presente es que hay que tener mucho cuidado con el escenario que nos toque, y elegir correctamente las herramientas y las notaciones en función de esos escenarios. Si vamos a construir una casa para una mascota, probablemente no haga falta hacer un diagrama, probablemente el modelo lo tengamos en la cabeza y simplemente lo que hacemos es ir, conseguir un poco de madera, un par de clavos, algunas herramientas y trasladar ese diseño que tenemos en la mente a la cosa concreta. Si lo que vamos a construir es una casa, probablemente necesitemos modelos un poco más detallados, porque vamos a necesitar emplear materiales más caros, vamos a tener que hacer cálculos de estructuras, vamos a tener que compartir la información con distintos especialistas, el proceso de construcción tiene que estar bien definido para optimizar costos, de manera que en ingeniería de software nos vamos a encontrar con la misma situación. Quizás, hay casos en donde el modelado puede ser muy informal, alcanza con dibujar un diagrama de clases en un pizarrón, en otros casos probablemente, en vez de dejar ese diagrama en un pizarrón, quizás sea conveniente hacerlo en una herramienta. Lo que siempre tenemos que sopesar es el costo de construir el modelo y mantenerlo versus la utilidad que nos provee ese diagrama. Siempre vamos a tener que balancear entre esos 2 aspectos. En algunos segmentos de la industria del desarrollo de software, hay algo llamado Modeling Driven Design. En ese entorno, los modelos son muy, muy formales y se pueden ir construyendo y transformando en modelos de menor nivel hasta llegar al código. Las herramientas Case de los años 90 prometían eso y, de hecho muchas lo consiguieron. Hay algunos artículos muy interesantes al respecto, que podemos compartir con ustedes, en donde en segmentos muy particulares de la industria de la ingeniería de software ese modelado, esa estrategia de modelado, tiene mucho éxito. En otro tipo de aplicaciones, el modelado es muy muy informal, de hecho, hay toda una escuela de Agile Modeling que provee unas perspectivas sumamente interesantes de cómo enfocar el ejercicio de modelado.

En definitiva y, como siempre, qué herramientas utilizar, qué notación utilizar, qué modelos construir y qué modelos no, va a depender de nuestro criterio profesional.

⁹ A medida que se avanza de niveles en C4 los diagramas se acercan MÁS a la implementación

El diagrama de clases es un diagrama...

- estático**
- dinámico
- de contexto

1.1 - INCOSE

An approach which “crosses many disciplinary boundaries to create a **holistic approach**”



Cross-disciplinary

Focuses on working across multiple disciplines while allowing each discipline to apply their own methods and approaches

Systems Engineering is a **transdisciplinary** and **integrative** approach to enable the successful realization, use, and retirement of **engineered systems** using **systems principles and concepts**, and scientific, technological, and management methods.

The ways that systems thinking and the systems sciences infuse systems engineering

- Mental models
- System archetypes
- Holistic thinking
- Separation of concerns
- Abstraction
- Modularity & encapsulation
- Causal loop diagrams
- Systems mapping

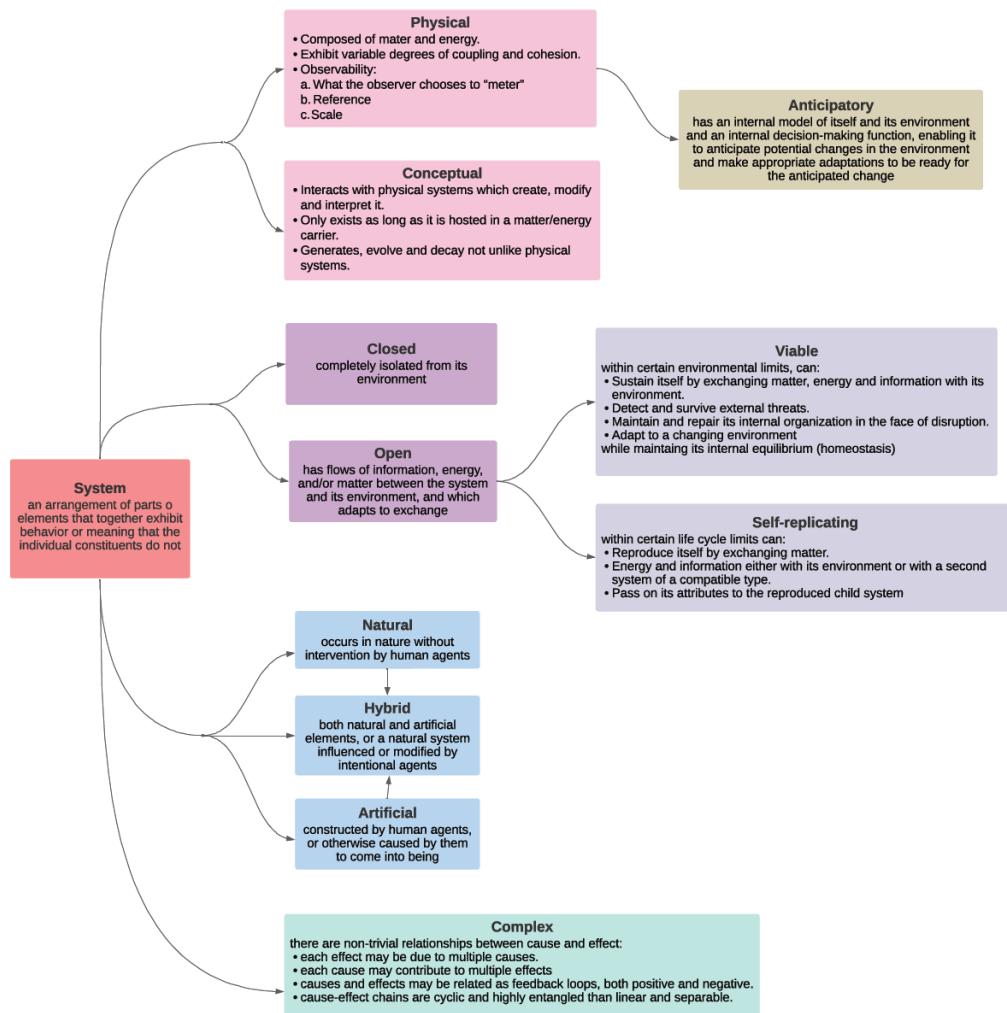
- A **system** designed or adapted to interact with an anticipated operational environment to achieve one or more intended purposes while complying with applicable constraints
- A composite of people, products, services, information, and processes (and possible natural components) that provides a capability that satisfies a stated customer need or objective
- Includes the sub-categories of products, **services** and **enterprises**

A large undertaking, especially one of large scope, complication and risk

Actions taken to satisfy needs of individuals or organizations

Usually depend on technological products

An arrangement of parts o elements that together exhibit behavior or meaning that the individual constituents do not



[V / F] El software es un sistema del tipo conceptual que no necesita de un sistema físico para su transporte o almacenamiento.

Ejemplos válidos de sistemas diseñados (engineered systems) son los siguientes:

- El sistema circulatorio
- El servicio de atención al cliente de un hotel**
- Una aplicación móvil**
- La atención a estudiantes en una universidad**
- Un banco**

Un sistema es...

- un conjunto de elementos que exhiben comportamiento
- un conjunto de elementos que exhiben significado
- un conjunto de elementos
- un grupo de partes o elementos que en conjunto exhiben un comportamiento o significado que los elementos individuales no tienen**

1.2 - Videos 1, 1.1 y 1.2 y Bourque

Pruebas y revisiones de software son actividades relacionadas con los

- costos de prevención de calidad
- costos del desarrollo de software
- costos de falla externos
- costos de falla internos
- costos de evaluación de la calidad**
- costos de aseguramiento de la calidad

Ingeniería es

- la creación de soluciones
- la creación de soluciones costo efectivas a problemas prácticos mediante la aplicación de conocimiento codificado para construir cosas al servicio de la humanidad**
- la aplicación de un enfoque sistemático al desarrollo de soluciones a problemas complejos

Indicar a qué área de conocimiento del SWEBOK [Bourque] es MÁS PROBABLE que pertenezcan las actividades que realiza una persona que desarrolla software en la compañía PSA

	Requisitos	Diseño	Construcción	Prueba	G. Configuración	G. Ingeniería de software
Llega 8:45 a la oficina. Se sirve un café y se sienta al escritorio a revisar su correo y a repasar el estado de las tareas a su cargo.						✓
A las 9:15 se reúne con su equipo de proyecto para la Daily Stand Up Meeting. En ella, cada uno de los participantes expone brevemente qué tareas realizó el día anterior, cuáles tiene planificadas para el día y si hay algún obstáculo o problema que deba ser abordado.						✓

A las 10:00 mantiene, junto a su equipo de proyecto, una reunión de trabajo con el usuario que cubre el rol de product owner para clarificar ciertos aspectos de la funcionalidad de la aplicación que están desarrollando.	✓					
Luego de la reunión retorna a su escritorio y se dispone a modificar unas componentes que desarrolló el día anterior. Trabaja con ellas por espacio de una hora, modificando varias líneas de código y haciendo algunas pruebas manuales.			✓			
Antes de salir a almorzar, ejecuta el script para compilar las componentes y desplegarlas en el ambiente de pruebas.					✓	

Un proceso es

- un enfoque sistemático para la especificación, diseño, construcción, prueba y verificación de software
- un mecanismo para entender, modelar y comunicar
- un conjunto de actividades que transforma una entrada en una salida y que consume recursos**

La ingeniería de software es

- una ingeniería como las restantes, sin nada en particular que la diferencia del resto
- la creación de soluciones basadas en software
- la aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación y mantenimiento de software; es decir, la aplicación de la ingeniería al software**

1.3 - No silver bullet

[V / F] La parte más compleja en la construcción de software es llevar adelante la ejecución de lo que se decidió construir

Un banco necesita manejar altos estándares de seguridad en todas sus transacciones. ¿Qué le recomendaría Brooks?

- Desarrollar su propio sistema encriptado, para tener todo bajo control
- Contratar más gente para que el conocimiento sea distribuido
- Comprar a terceros el sistema de encriptado**

[V / F] Una metodología que se concentre durante una década en atacar las problemáticas esenciales del software permitiría mejorar en un orden de magnitud la productividad en el desarrollo de software.

Las características esenciales del software (complejidad, maleabilidad, conformidad, invisibilidad) se pueden resolver plenamente mediante:

- Ambientes de desarrollo más poderosos, con ayuda de herramientas de inteligencia
- Programación basada en modelos
- Ninguna de las opciones**
- Lenguajes de programación más poderosos
- MBSE (Model Based Software Engineering)
- Todas las opciones
- Mayor capacitación del personal involucrado en el desarrollo

[V / F] No existen ni existieron balas de plata en el desarrollo de *hardware* que permitan obtener mejoras en un orden de magnitud en una década en lo que refiere a la productividad, simplicidad y confiabilidad.

[V / F] El desarrollo de lenguajes de alto nivel fue uno de los avances más importantes en lo que refiere al trabajo sobre las dificultades accidentales del software.

1.4 - Boehm y Royce

Según [Boehm], las funciones primarias de un modelo de proceso de desarrollo de software son:

- Describir cuáles son los criterios de transición de una etapa a otra**
- Describir los entregables
- Describir cuáles son los criterios de transición de una actividad a otra
- Determinar el orden de las etapas**
- Determinar el orden de las actividades

Según [Royce], el mayor problema del ciclo de vida en cascada es su elevado:

- Tiempo
- Costo
- Riesgo**

Indicar cuál de las siguientes afirmaciones acerca del modelo del espiral propuesto en [Boehm] es correcto:

- La dimensión radial indica cuánto se ha progresado en una fase
- La incertidumbre es mayor en el inicio de los proyectos. Por esta razón, en los ciclos iniciales se debe hacer un análisis de riesgo que deja de ser necesario en los ciclos finales
- Si es falsa la hipótesis del espiral en un determinado momento, se debe dar por concluido el ciclo actual y comenzar uno nuevo
- El costo acumulado está representado por la dimensión vertical
- En cada comienzo del ciclo se debe identificar un objetivo que cada ciclo que pasa debe ser más específico**
- Ninguna de las anteriores es correcta

Según [Boehm], los principales problemas del modelo Code & Fix son:

- Dificultades para identificar casos de prueba
- Mala estructura del código**
- Dificultades para estimar el esfuerzo necesario
- Alto costo de arreglos debido a la poca preparación para pruebas y modificaciones**
- Falta de alineamiento con las necesidades del usuario**

¿Qué propone [Royce] para mitigar los riesgos de desarrollar software siguiendo el ciclo de cascada?

- Estimar cada tarea antes de llevarla adelante
- Probar cada secuencia de pasos lógica del sistema construido**
- Agregar una etapa de diseño preliminar antes de llevar adelante el análisis**
- Construir un prototipo antes de comenzar el análisis del sistema
- Documentar claramente el equipo de trabajo que construirá la solución
- Elegir una metodología ágil que se enfoque en maximizar el valor otorgado al cliente

1.5 - Fowler

De acuerdo a [Fowler], indicar cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas en relación a la predictibilidad del software

- Existen proyectos que por su naturaleza nos permiten utilizar una metodología predictiva**
- La importancia de utilizar iteraciones es mayor en metodologías adaptativas que en predictivas**
- Los cambios en los requisitos de un programa son consecuencia de un mal trabajo en la ingeniería de requisitos
- Incorporar cambios tardíos en los requisitos es un problema para los clientes

Según [Fowler] ¿cuál de las siguientes actividades se ajusta mejor a la tarea de programar el software?

- Diseño**
- Construcción
- Verificación
- Validación

2 - Introducción a la ingeniería de requisitos

Introducción

Una de las dificultades más grandes que enfrentamos en el desarrollo de software es decidir qué es lo que se va a desarrollar. El proceso de entender cuáles son las necesidades del usuario, cuáles son sus expectativas y definir qué es lo que debe hacer el producto para satisfacerlas, está plagado de infinidad de problemas: Falla en la comunicación, diferencias culturales, poder, política. Alan David señala que entre el 40 y el 50% de los defectos encontrados en el software tienen su origen durante estas actividades. Para resolver estos problemas dentro de la ingeniería de software contamos con lo que se conoce como ingeniería de requisitos.

[V / F] Dentro de lo más difícil en el desarrollo del software es decidir el qué se debe desarrollar.

En una entrevista con un usuario podríamos escuchar algo como esto: “Nuestros clientes deben poder retirar efectivo de cualquiera de los cajeros de nuestra red, hasta un monto de \$5.000 diarios”. A partir de esta simple declaración que aparentemente es clarísima, surgen un montón de interrogantes, por ejemplo: ¿Quiénes son los clientes? ¿Qué información tenemos de ellos? ¿Qué implica que haya una red propia? ¿El monto es fijo, podrá variar en el futuro? ¿De qué manera medimos los días? ¿Contamos 24 horas?

Para ayudarnos a entender qué es lo que los usuarios necesitan y transformar esto que acabamos de ver en una definición del comportamiento del sistema a construir, contamos justamente con la ingeniería de requisitos.

¿Qué es formalmente un **requisito**? Lo que un producto o sistema debe hacer para satisfacer las necesidades y expectativas de los usuarios, independientemente de cómo lo implementemos. Hay otras definiciones, por supuesto, cada uno de los autores que ha escrito acerca del tema ha dado la propia. Quizás la más completa, sean la que dan Sommerville y Sawyer:

Los requisitos son una especificación de lo que se debe implementar. Constituyen una descripción de cómo el sistema se deberá comportar o de una propiedad o atributo que deberá poseer.

Requerimientos y requisitos

Definiciones

Es importante aclarar que la palabra en inglés “requirement” se traduce muchas veces al español como “requerimiento”. Pero lo correcto, sería utilizar la palabra “requisito”. En castellano “requerir” implica “intimar con la autoridad pública o solicitar algo de alguien”. “Requisito” parece ser la palabra más adecuada para traducir requerimiento, al menos en la mayoría de los casos, ya que “requisito” es “una condición necesaria para algo”. De todas maneras, no hay que perder de vista que en este contexto requisito tiene un significado muy especial que es el que acabamos de explicar anteriormente y que no necesariamente sigue al pie de la letra a la definición del diccionario.

Requisitos

Distintos tipos de requisitos

Hay 2 grandes tipos de requisitos:

- Los **funcionales** que describen lo que necesitamos que el sistema haga, independientemente de cómo lo implementemos. En el ejemplo, necesitamos que el sistema nos permita registrar los pedidos de los clientes informando costos e impuestos aplicables, que nos permita mantener información de los clientes, razón social, número de CUIT, dirección; que nos permita mantener actualizado un catálogo de productos. Este sistema lo va a hacer independientemente de cómo lo implementemos, por eso algunos llaman a estos requisitos funcionales también, **requisitos esenciales** o **requisitos de comportamiento**.

- La otra gran categoría son los requisitos **no funcionales**, llamados también **calidad de servicio**, que **describen determinadas propiedades que el sistema deberá tener o restricciones con las que deberá cumplir**. En el ejemplo, hablamos de disponibilidad, de tiempo de respuesta, de sistemas operativos sobre los que deberá poder operar.

Lo que se puede ver de los ejemplos es que, independientemente del lenguaje que empleemos o del método o la notación que utilicemos para la especificación, los requisitos:

- Definen un **objeto**, una **función** o un **estado**.
- **Limitan** o controlan las **acciones** asociadas con un objeto, una función o un estado.
- Definen **relaciones** entre esos objetos, funciones y estados.

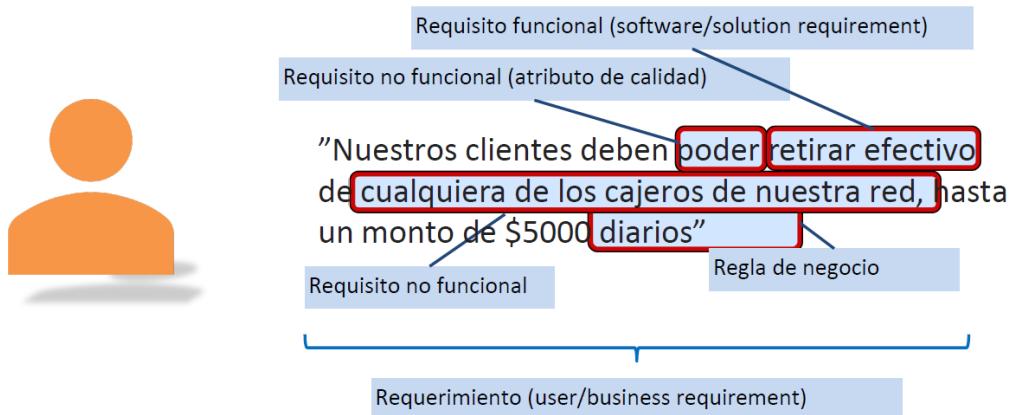
Es importante aclarar que aquí estamos hablando de objetos, que no tienen absolutamente nada que ver con los objetos de la orientación objetos, sino que son abstracciones de una entidad del mundo real que es importante para la discusión de los requisitos.

Distintas perspectivas

También podemos clasificar a los requisitos según distintos puntos de vista:

- Los objetivos y las necesidades del negocio o de la organización que dan origen a los requisitos de los usuarios, son llamados **requerimientos de negocio** o **requisitos de negocio**.
- A partir de esos requisitos podemos derivar los **requisitos del usuario** que describen lo que necesita cada uno de los usuarios con respecto al sistema a construir.
- Y finalmente, hay una perspectiva que es la que les va a interesar a los constructores del sistema: Los **requisitos de la solución** o **requisitos del software**.

[V / F] La ingeniería de requisitos ayuda a traducir las necesidades y expectativas de los interesados y transformarlas en requisitos del sistema o solución a construir.



Volviendo a nuestro ejemplo inicial, a partir de esta necesidad manifestada por nuestro usuario, se pueden derivar varios requisitos: Por un lado, la declaración podría ser clasificada como un requerimiento de negocio o como un requisito de usuario. Si examinamos más detalladamente nos vamos a encontrar con un requisito funcional que es “poder retirar dinero de la red”. Esto describe lo que el software tiene que hacer, lo que el sistema tiene que hacer independientemente de cómo lo implementemos. También aparece un requisito no funcional: ¿qué significa “poder” en este contexto? ¿Las 24 horas del día? ¿O hay ventanas de mantenimiento que nos limitan la posibilidad de retirar efectivo? Hay otro requisito funcional que es, hay una “red de cajeros”, ¿a dónde está esa red de cajeros? ¿Dónde se encuentran distribuidos esos cajeros? ¿Están siempre disponibles: están adentro de una sucursal bancaria, están en la vía pública? Ahí normalmente tenemos que indagar, tenemos que volver a entrevistar,

probablemente a esta gente para poder profundizar estos detalles. Y también aparece una regla de negocio que es la posibilidad de retirar esos \$ 5.000 diarios. ¿Esta regla de negocio podría llegar a cambiar? ¿Tiene algo que ver con la categoría del cliente? Es muy interesante esto porque a partir de una declaración relativamente sencilla aparecen y se derivan un montón de interrogantes. Adicionalmente, hay un problema grave en todo esto: el usuario está asumiendo que la única manera de obtener dinero en efectivo será mediante un cajero automático. Entonces quizás debamos plantear a los interesados otras alternativas, como por ejemplo retirar dinero en efectivo de la caja de supermercado. Lamentablemente, al enunciar una necesidad, muchas veces los usuarios, los stakeholders o interesados, están influenciados por soluciones preconcebidas. Nuestra tarea es llegar al fondo de la cuestión e identificar el verdadero problema que se debe resolver independientemente de estas ideas iniciales o preconcebidas que puedan llegar a tener a nuestros interlocutores.

Los requisitos son una pieza fundamental en el desarrollo de software porque constituyen la base que vamos a emplear para, entre otras cosas, diseñar y construir la solución, definir los casos de prueba y planificar y organizar las actividades de desarrollo de software.

Ingeniería de requisitos

¿Qué tipos de actividades incluye?

La ingeniería de requisitos incluye varias actividades:

- ◆ Por un lado, las relacionadas con el **desarrollo de requisitos** que van a incluir:
 - Aquellas que tienen que ver con el [descubrimiento](#), es decir, determinar cuáles son los requisitos.
 - Las relacionadas con el [análisis](#), qué tienen que ver un poco con lo que hemos hecho recién, detectar y resolver conflictos entre los requisitos, derivar nuevos requisitos, identificar la interacción con el medio ambiente.
 - La [especificación](#) que consiste en documentar los requisitos para facilitar su revisión, su evaluación, su aprobación, para facilitar compartir esa definición entre los distintos interesados.
 - La [verificación](#) que consiste en evaluar si escribimos correctamente los requisitos.
 - La [validación](#) que consiste en evaluar si entendemos correctamente los requisitos que nos han formulado.
- ◆ La otra gran actividad, es la **administración de los requisitos**. Inevitablemente, los requisitos van a cambiar a lo largo del desarrollo del producto. No está necesariamente mal eso, pero tenemos que administrarlo, tenemos que estar seguros de estar trabajando sobre la versión actualizada de los requisitos.

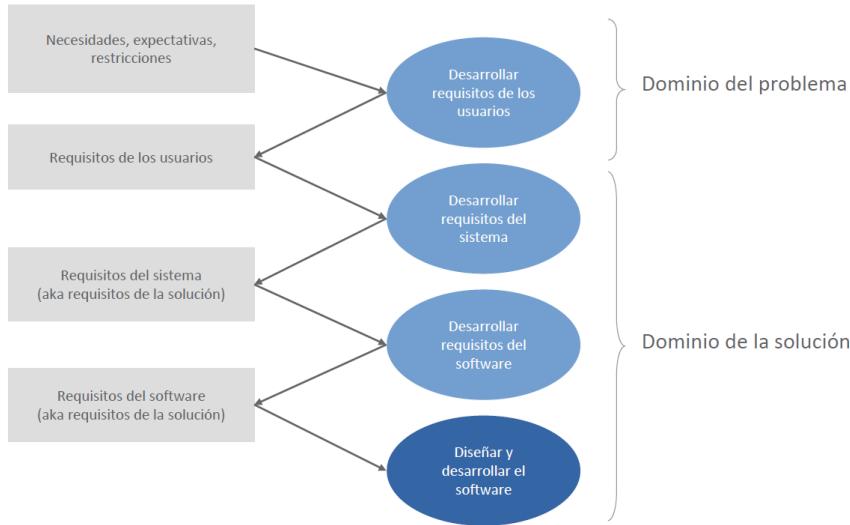
Los requisitos se emplean para...

- Definir el equipo de trabajo
- Organizar el trabajo**
- Diseñar las interfaces
- Identificar casos de prueba**

Podemos ver a la ingeniería de requisitos como una actividad que a través de sucesivas transformaciones refina las necesidades y expectativas de los usuarios e interesados en una definición de los requisitos que deberá satisfacer el software a desarrollar y que van a constituir la base para el diseño y el desarrollo del producto. Una parte del trabajo tiene que ver mucho con el dominio del problema y otra buena parte del trabajo tiene que ver con el dominio de la solución.

¿Qué implica?

Estas actividades que acabamos de anunciar no son disjuntas. No suceden, tampoco en forma secuencial, sino que se superponen con variados grados de intensidad a lo largo de todo el ciclo de vida, se realimentan entre sí. Es claramente un proceso iterativo e incremental.



Los requisitos y el ciclo de vida del proyecto

Normalmente en los proyectos de desarrollo de software, el entendimiento de los requisitos es general al comienzo y se va refinando conforme se avanza en el entendimiento del problema y en el desarrollo del producto. Es usual, como decíamos anteriormente, que haya cambios en los requisitos por las más diversas causas. A veces cambia el contexto del negocio, se entienden mejor las necesidades, aparecen regulaciones, todo eso de alguna manera se tiene que reflejar en el proceso de ingeniería de requisitos.

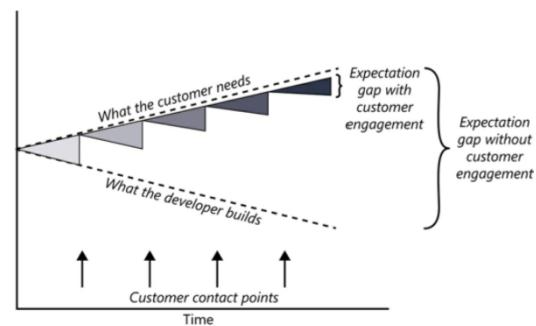
El proceso de ingeniería de requisitos es muy sensible a aspectos humanos, a aspectos relacionados con la comunicación, con el aprendizaje, la política, el poder.

Complicaciones

- 👉 *Falta de conocimiento nuestro acerca del dominio del problema que estamos atacando.*
- 👉 *Dificultades para consensuar qué es lo que se quiere*, ya que hay distintos actores, distintos interesados, distintos usuarios con objetivos, muchas veces contrapuestos con respecto a la solución que hay que desarrollar.
- 👉 *Es difícil involucrar activamente a los interesados.*
- 👉 *Omitimos algún interesado clave*, simplemente por desconocimiento.
- 👉 Es complicado consensuar las agendas, lo que lleva a tener *dificultades en la planificación* de las actividades de ingeniería de requisitos. Recordemos que hay que entrevistar a usuarios potenciales del producto a desarrollar para entender qué es lo que necesitan, entender cuál es el problema que necesitamos resolver.
- 👉 *Los requisitos* son naturalmente *ambiguos*, hay muchos problemas en cuanto al vocabulario del dominio del problema.
- 👉 *Los requisitos* presentan un fenómeno *inflacionario*, tienden a crecer, tienden a multiplicarse, y de alguna manera hay que acotar ese fenómeno para poder entregar el producto deseado.
- 👉 Hay *dificultades de comunicación*. Algunos de los problemas de comunicación tienen que ver con el diferente vocabulario, el diferente lenguaje. La otra es no saber bien qué preguntar. Justamente por ignorancia acerca del área de aplicación.
- 👉 Por supuesto que hay *temas culturales* y ni que hablar de los *temas políticos*. Detrás de cada usuario, de cada interesado que tiene un objetivo contrapuesto con respecto al software a desarrollar, hay muchas veces intereses políticos, intereses que tienen que ver con espacios de poder, intereses que tienen que ver con manejo presupuestario, a veces con el manejo de la agenda estratégica.
- 👉 *La incorrecta gestión de los cambios*. **Los cambios en los requisitos son inevitables**. En países como Argentina muchas veces hay cambios regulatorios de la noche a la mañana y eso tiene que estar reflejado en la definición de los requisitos que va a tener que implementar el software.

Expectativas e involucramiento

Es muy importante entonces, manejar adecuadamente las expectativas y el involucramiento de todos los interesados. Cuanto más contacto tengamos con los clientes, con los usuarios y con otros interesados, tanto mejor. Si mantenemos distancia, si no nos reunimos frecuentemente vamos a empezar a tener una brecha importante entre lo que nosotros percibimos que el cliente necesita y lo que terminamos construyendo. Por eso es importante tener un proceso de desarrollo de software iterativo e incremental que haga énfasis en este feedback lo más frecuente posible.



Ventajas

La ingeniería de requisitos correctamente realizada tiene múltiples ventajas:

- 👉 Tenemos *menos defectos en el producto entregado*. Sabemos que detectar efectos en los requisitos nos produce una economía de escala muy importante.
- 👉 Nos permite *reducir el retrabajo*.
- 👉 Nos permite *desarrollar y entregar software de manera más rápida*.
- 👉 Nos permite *acotar la funcionalidad* que desarrollamos si es que *deja de ser necesaria*.
- 👉 Genera *menos costo de mantenimiento/evolución*.
- 👉 Hay *menos malentendidos*. Esto que mencionábamos antes de los contactos frecuentes, ayudan a que vayamos entendiendo progresivamente el vocabulario del problema y vayamos ofreciendo y validando soluciones posibles.
- 👉 Se acota el tema de los cambios indiscriminados a los requisitos.
- 👉 Hay *menos caos* en los proyectos.
- 👉 Los *clientes* están más *contentos*. Los miembros del *equipo* están más *satisfechos*.
- 👉 Nos ayuda a tener productos que hacen lo que se supone que deben hacer.

¿Quién hace ingeniería de requisitos?

Un rol, muchos roles, diferentes nombres

A veces es un rol de dedicación exclusiva, a veces es un sombrero diferente que usa alguien que tiene otro rol. En algunos casos, en algunas organizaciones, nos vamos a encontrar con que hay roles con el título de analista funcional, analista de negocios, analista de requisitos, más recientemente, jefe de producto o dueño de producto. Lo importante es que este rol es un traductor que debe entender lo que el usuario final está diciendo para transformarlo en una especificación de lo que el sistema, la solución o el producto a construir va a tener que hacer. Tienen que ser un buen observador, tiene que entender e interpretar lo que el usuario hace o quiere hacer. Tiene que tener una vocación para **idear mejores maneras** de hacer lo que el usuario está haciendo. Debe **registrar**, de alguna manera y con cierto nivel de detalle, los resultados obtenidos mediante una especificación de requisitos o algún tipo de modelo.

Habilidades necesarias

Más allá de las habilidades técnicas, tiene que tener muchas **habilidades blandas**:

- ✍️ Saber escuchar
- ✍️ Saber entrevistar
- ✍️ Saber preguntar activamente
- ✍️ Ser analítico en su forma de pensar

¹⁰ Inevitablemente, los requisitos van a cambiar a lo largo del desarrollo del producto

- Pensar sistémicamente: tiene que poder ver el bosque y si hace falta también ver el detalle
- Capacidad y voluntad de aprender
- Tener muy buenas habilidades para facilitar reuniones y talleres: ustedes saben que las reuniones suelen ser una de las actividades que más tiempo consume en las organizaciones y que, en general, traen muchos dolores de cabeza si no se manejan adecuadamente porque se quema el tiempo y se queman los recursos en reuniones mal organizadas y mal realizadas.
- Poder liderar estas actividades
- Capacidad de observación
- Muy buena habilidad para comunicarse y para organizarse (FUNDAMENTAL).
- Saber crear y preparar modelos.

[V / F] Detectar tempranamente defectos en los requisitos reduce el trabajo.

¿Cuán formal debe ser?

El proceso de ingeniería de requisitos puede ser muy formal, muy informal, o algo en el medio. Muy informalmente nos vamos a encontrar con organizaciones en las que por ahí no hay ningún proceso, no hay estándares, no se documenta. En la otro apunta, nos vamos a encontrar con procesos muy burocráticos, muy pesados, con estándares críticos, con requisitos de documentación que hay que generar, con revisiones rigurosas. En definitiva, el punto medio es el mejor en donde vamos a encontrar el punto de equilibrio que obviamente va a depender muchísimo del tipo de software que estemos desarrollando, el tipo de cliente que tengamos, el tipo de interesados que tengamos.

Diferentes contextos

También nos vamos a encontrar en situaciones que van a tener que ver con el tipo de involucramiento del cliente:

- ◆ En algunos casos **el cliente/usuario no va a formar parte del equipo** entonces se suceden situaciones como las que mencionábamos antes:
 - Nos es difícil alcanzar el consenso.
 - Los requisitos de muy alto nivel que nos formulán estos usuarios hay que bajarlos a nivel de detalle como para poder transmitírselo a un desarrollador, lo cual implica que haya una posibilidad ahí de error de interpretaciones de traducción.
 - A veces la organización que formula la solicitud o el pedido, el requerimiento, lo hace y la organización que desarrolla es otra en otra entidad, lo cual implica la necesidad de formular a lo mejor algún tipo de contrato, algún tipo de documento formal y todo eso complica obviamente las cosas.
- ◆ Si tenemos la suerte de **contar con un representante del usuario**, con un representante del cliente en el equipo:
 - Las cosas son mucho más fáciles porque ese experto está disponible para que lo consultemos si tenemos alguna duda, está ahí con nosotros la mayoría del tiempo.
 - Se evita la necesidad de comunicarse formalmente, disminuye la necesidad de armar documentos demasiado detallados
 - El feedback es mucho más fluido, y de alguna manera forma parte del equipo.
 - Por supuesto que tiene esto algunas contraindicaciones: si este usuario representante no es realmente de peso y no representa adecuadamente a los usuarios, estamos en problemas; también es cierto que tener a alguien experto en el negocio sentado en el equipo de desarrollo es una especie de claudicación, de entender el problema por parte de la gente del equipo de desarrollo. En definitiva, hay que buscar ahí un escenario intermedio.

También es cierto que el tipo de software que desarrollemos va a tener una profunda influencia, como decíamos antes, en el proceso. No es lo mismo desarrollar software en forma interna, en un área de sistemas en donde mis clientes pertenecen a la misma organización, que desarrollar software a medida cumpliendo a lo mejor con los requerimientos explicitados en una licitación pública. A veces estamos desarrollando un producto de software que va a impactar en el mercado masivo, a veces estamos desarrollando software que va a ser usado internamente, claramente ahí hay un tema importante de escala. A veces estamos desarrollando un servicio que va a estar basado en software. A veces vamos a estar desarrollando software para un producto sobreembebido o software en tiempo

real que va a estar embebido en un producto, lo cual complica muchísimo la definición de los requisitos y el proceso de desarrollo en general, porque una vez que ese software está incluido en el dispositivo, va a ser probablemente muy difícil de ajustar y de cambiar, con lo cual es crítico entender cuáles son los requisitos.

Actividades y técnicas

Hay múltiples técnicas que vamos a ir viendo en futuros vídeos aquí simplemente vamos a presentar algunas de ellas.

- **Descubrimiento:** Algunos autores hablan de obtención de requisitos, como si los requisitos estuvieran ahí y los pudiéramos ir a recoger. Lo cierto es que los requisitos se van descubriendo paulatinamente. ¿Cómo?
 - Entrevistas a los usuarios.
 - Talleres de requisitos. Los talleres son reuniones un poco más estructuradas en donde hay un facilitador que organiza las actividades en donde hay exposición de algunos expertos en algunos casos.
 - Encuestas que vayan indagando acerca de cuáles son los problemas actuales, que vayan indagando acerca de las complicaciones actuales con los procesos internos y que nos permitan identificar posibles mejoras.
 - Sesiones de brainstorming. Ante un problema, formular soluciones. Sesiones de brainstorming y los Focus Group son muy adecuados para productos de consumo masivo. Los Focus Group son reuniones de trabajo con posibles usuarios del producto que queremos desarrollar. En el caso para el mercado masivo son muy útiles.
 - Observación. Ir a ver qué es lo que está haciendo el usuario con las herramientas actuales, también nos permite entender cuáles son sus problemas y cuáles son las posibles soluciones. En definitiva, nos permite derivar cuáles son los requisitos que va a tener que resolver el software. Una versión extrema de la observación es sentarse y hacer el trabajo uno mismo en lugar del usuario para entender realmente cuáles son sus problemas.
 - Analizar documentos actuales, analizar sistemas actuales en el caso de que tengamos que reemplazar algún sistema ya existente.
 - Plantear escenarios de utilización.
 - Presentar prototipos que ayudan a discutir y a entender si descubrimos bien los requisitos.

[V / F] Los *focus groups* son adecuados para descubrir requisitos en productos de consumo masivo.

- Una vez que tenemos entendido cuáles son los requisitos, tenemos que analizarlos. **Análisis y especificación usualmente se realiza en simultáneo.** El **análisis** se enfoca más bien en identificar y resolver conflictos entre los requisitos, descubrir los límites del sistema y la interacción entre el sistema y el medio ambiente, y también, el análisis se encarga de derivar requisitos del sistema a desarrollar. No todo lo que nos dicen los usuarios van a automáticamente transformarse en requisitos. Van a surgir otra vez probablemente requisitos. Al usuario final probablemente no se le ocurran temas que tengan que ver con las regulaciones del mercado en el que operan, o temas de compliance con algún estándar. Por eso son requisitos con los que vamos a tener que cumplir, y que probablemente no nos lo digan en forma explícita. El modelado forma parte del análisis, tiene como propósito producir modelos abstractos del sistema del software o de la solución a desarrollar. No incluyen aspectos de diseño esos modelos. Normalmente vamos a encontrarnos con que va a hacer falta desarrollar más de un modelo. Vamos a hablar, por ejemplo, de modelos de dominio, de modelo de casos de uso, de historias de usuario, etc. La **especificación** consiste en producir uno o varios documentos, no necesariamente físicos, pueden ser obviamente electrónicos, de formalidad variable, con diferentes niveles de detalle, con la descripción del comportamiento que debe tener la solución a desarrollar. Normalmente no es algo que tenga que ver con el diseño, sino que va a tener que ver con el

comportamiento, con la esencia, con lo que el sistema tiene que ser, independientemente de cómo lo implementemos.

Algunas de las técnicas de análisis-especificación, son las siguientes:

- La clasificación de requisitos. No todos los requisitos son igualmente importantes, deberíamos poder estar en condiciones de priorizarlas, priorizarlas de acuerdo a por ejemplo, "esto tiene que estar sí o sí", "esto podría estar" y "esto definitivamente podría esperar para más adelante". Para poder hacer esa clasificación y esa priorización, necesitamos poder estar en condiciones de negociar.
- Negociar no es imponer una visión, sino llegar a un acuerdo entre las partes acerca de un tema determinado.
- El modelado de escenarios, el modelado de dominio, el prototipado, la especificación utilizando lenguaje natural o algún otro tipo de notación, también son técnicas aplicables al análisis y a la especificación de requisitos.
- Utilizar reglas de negocio que son mecanismos claros para especificar políticas, para especificar determinado tipo de conductas en la organización también son muy útiles.
- Criterios de aceptación y casos de prueba. Definir bajo qué condiciones vamos a dar por satisfechas las necesidades y expectativas del usuario que hemos especificado mediante requisitos es un mecanismo espectacular para asegurarnos de haber entendido qué es lo que tenemos que hacer, qué es lo que tenemos que construir. Si podemos definir casos de prueba, o criterios de aceptación, en conjunto con los interesados con los usuarios de alguna manera vamos a estar definiendo bajo qué condiciones el sistema va a tener que operar y de alguna manera eso también constituye una especificación de cómo se tiene que comportar el sistema.

[V / F] El análisis y la especificación de requisitos generalmente se realizan secuencialmente en forma independiente.¹¹

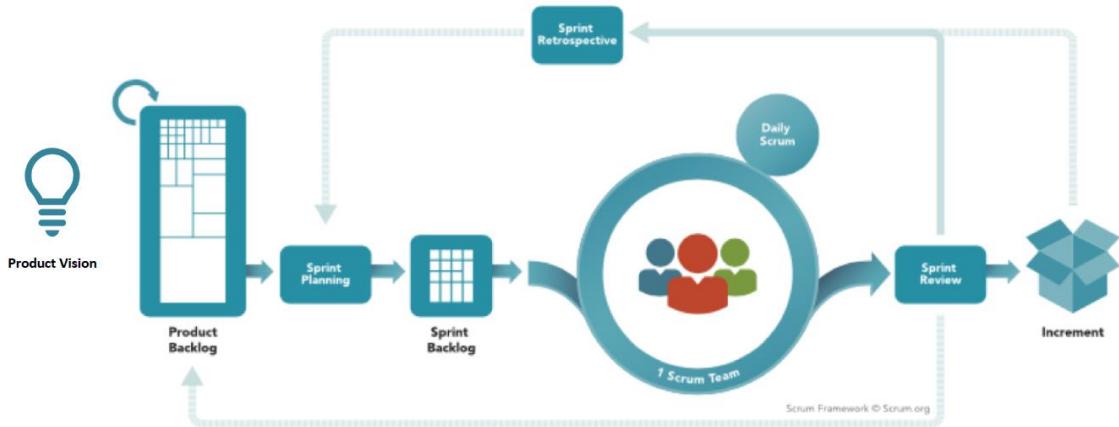
- Finalmente vamos a necesitar **verificar** los requisitos. Verificar implica asegurarnos de que hemos descripto correctamente los requisitos y para eso vamos a utilizar:
 - Revisiones.
 - Inspecciones.
 - Prototipos.
 - Los mismos criterios de aceptación y los mismos casos de prueba también nos van a servir para chequear si hemos descripto correctamente los requisitos.
- Por supuesto que las mismas técnicas las vamos a poder utilizar para la **validación**. ¿Entendimos correctamente los requisitos? Esto es claramente una actividad que vamos a realizar junto con los usuarios, con los interesados. Si le podemos mostrar un prototipo, de alguna manera vamos a estar validando que entendimos correctamente sus necesidades, que entendimos correctamente los requisitos.

Ingeniería de requisitos en el ciclo de desarrollo

Ahora bien, ¿qué es lo que pasa con el proceso de ingeniería de requisitos en el contexto del ciclo de desarrollo? Bueno hay varias alternativas, hay varios ejemplos que podemos tomar. En el pasado, estamos hablando hace 40, 50 años atrás, algunos sosténían la visión de que el software había que desarrollarlo de manera similar a como se desarrollaba el hardware. Entonces sería importante tener la definición completa de lo que el producto tenía que hacer antes de proceder al desarrollo. Entonces usualmente con ese tipo de ciclo de vida, con ese tipo de ciclo de desarrollo, todas las actividades de ingeniería de requisitos estaban concentradas al inicio de los proyectos, al inicio del ciclo de desarrollo. En los ciclos de vida un poco más modernos, las actividades de ingeniería de requisitos, como decíamos al principio, van sucediendo en forma iterativa e incremental a lo largo de todo el ciclo de vida.

¹¹ Análisis y especificación usualmente se realiza en simultáneo.

Un ejemplo: Scrum



Un ejemplo de ciclo de vida iterativo e incremental es Scrum, que ya hemos mencionado en un momento con anterioridad. Scrum divide al ciclo de vida del producto en etapas, en releases. Cada release es una versión que sale del producto. Para preparar una versión, se utiliza a su vez una serie de interacciones llamadas Sprints. Un Sprint es una iteración que dura entre 2 y 4 semanas. Durante ese sprint el equipo está abocado a refinar la definición del producto y a desarrollar y probar el producto. Al final de cada sprint el equipo entrega una versión potencialmente operativa del producto final. No necesariamente la versión que se vaya a entregar, pero tiene que ser una versión que esté probada y que esté estable, no necesariamente que sea completa. Entonces el proceso arranca con una definición de la visión del producto, esto puede estar plasmado en un documento, en una presentación. Esa visión del producto, la establece el product owner. El product owner es, como su nombre lo indica, el dueño del producto. Es un representante del usuario que trabaja junto al equipo de desarrollo y que es el encargado de definir qué es lo que el sistema tiene que hacer. Ese documento de visiones, esa definición de visión es una descripción de muy alto nivel de cuáles son los problemas que busca resolver el producto a desarrollar, cuáles son sus objetivos, cuáles son potencialmente sus usuarios y en todo caso, grandes funcionalidades que tiene que incluir. Esa definición de visión permite establecer el Backlog del producto. ¿Qué es el Backlog del producto? Una lista priorizada de las funcionalidades que hay que desarrollar. No es una lista estática, sino que se va a ir refinando a medida que vayamos avanzando en el desarrollo. Entonces, el equipo de trabajo, al comienzo de cada sprint, se reúne con el product owner, discute cuáles son las features, las funcionalidades prioritarias a desarrollar, decide, de común acuerdo, cuáles son las features, las funcionalidades que se pueden tomar para desarrollar en el sprint, esto en función de la capacidad operativa del equipo, previamente, ha habido una estimación de esfuerzo, duración, costo de desarrollar cada una de esas funcionalidades, esas funciones, en definitiva, son el equivalente a nuestros requisitos. Y con esa información, se prepara la planificación del sprint, en definitiva, el Sprint Backlog es otro Backlog que lo que tiene es una definición de las actividades que hay que llevar a cabo para implementar cada una de las funcionalidades que se han tomado para este Sprint. El equipo inicia su trabajo, hay una dinámica diaria, hay una reunión que se llama Daily Stand up Meeting, en donde el equipo en su totalidad se reúne, revisa qué fue lo que hizo el día anterior, revisa o define qué es lo que va a hacer durante el día vigente, el día de la fecha, se plantean algunos obstáculos, se plantean problemas, no se discuten soluciones, simplemente se define el plan de acción a seguir. Entonces tenemos como una mini iteración, que es la iteración diaria, una iteración más grande que es la iteración del sprint y una todavía más grande que es la del release. En definitiva, son todos los loops que estamos viendo en el diagrama. Entonces, al final de cada sprint, lo que vamos a tener es una versión del producto probada, estable, que cumple con los requisitos, con las funcionalidades comprometidas, y que potencialmente, se podría entregar si fuera el caso, por supuesto, que poder arribar a una definición completa del producto, va a llevar varios Sprints. Fíjese que al final de cada sprint lo que tenemos es una retrospectiva. En esa retrospectiva, lo que realiza el equipo es qué funcionó en el equipo, qué es lo que no funcionó, qué obstáculos tuvieron. De alguna manera, estamos implementando ahí un feedback que nos permite refinar la planificación y nos permite a su vez mejorar el proceso de desarrollo. También, al final de cada sprint, estamos en condiciones de refinar el product Backlog. Una de las cosas que hay que hacer con el product Backlog, es decidir si la lista de funcionalidades, en definitiva, la lista de requisitos que tenemos ahí cambia de prioridad, sigue siendo la misma o si hay que hacer algo sobre esa lista.

[V / F] El product owner es un representante del usuario que trabaja junto al equipo de desarrollo. Se encarga de definir qué es el producto o servicio a desarrollar.

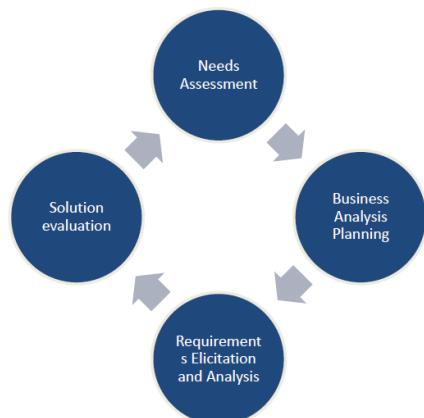
Scrum no necesariamente utiliza una técnica llamada User Stories. User Stories es una manera de describir qué es lo que el sistema necesita con respecto al sistema. Qué es lo que necesita que el sistema le ayuda a resolver. No es un requisito en el sentido absolutamente formal del término, pero sí es un puntero a una charla que hay que tener con el especialista, en este caso el product owner. Por ejemplo, como feature yo puedo tener una definición de una historia de usuario que nos diga como alumno quiero poder inscribirme en un curso de una materia, esa puede ser una definición de una user story. Claramente, para que sea un requisito en el sentido clásico que hemos descripto antes, hace falta alguna información adicional. En el caso de la User Stories, esa información adicional lo dan los criterios de aceptación asociados a esa historia de usuario. Vamos a ver un poco más de eso más adelante. Pero bien, este es un ejemplo de qué es lo que pasa con los requisitos a lo largo de un ciclo de desarrollo que sigue un modelo de proceso iterativo e incremental. Vamos a profundizar en próximos vídeos, cada una de las técnicas que hemos presentado y vamos a profundizar qué lo que pasa con cada una de ellas en función de la metodología o estilo de desarrollo elegido.

Disciplinas relacionadas

Hay 2 disciplinas relacionadas con la ingeniería de requisitos que es importante mencionar:

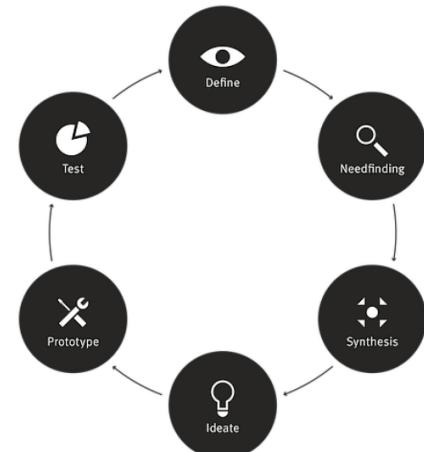
Business Analysis

Una es el business analysis. Esta disciplina busca aplicar conocimiento, técnicas y herramientas para identificar problemas, determinar necesidades, y formular y recomendar soluciones para satisfacer dichas necesidad. No es necesariamente la solución es software, sino que puede implicar cambiar un proceso de negocio, transformar una estructura organizacional, cambiar el rumbo estratégico de la compañía. Es una disciplina si se quiere más general y que está muy alineada con la ingeniería de requisitos porque siempre terminamos identificando problemas que no necesariamente se resuelven con software. Y de hecho, si recordamos lo que hemos dicho con anterioridad, el software siempre forma parte de un sistema, con lo cual, es entendible que cuando estemos analizando los requisitos de una pieza de software de una futura aplicación nos encontramos con que hay otros problemas para mejorarlo.



Design Thinking

La otra disciplina relacionada es Design Thinking. Design Thinking viene del lado del diseño de producto, no necesariamente del diseño de productos de software. Es un método centrado en las personas que tienen como propósito resolver problemas difíciles y mal definidos. Sigue un ciclo iterativo e incremental. Se fusiona muy bien con Scrum, con las metodologías ágiles, es perfectamente aplicable en dichos contextos. De hecho, en la Universidad de San Gallen hay un cuerpo de docentes que está trabajando, investigadores que vienen trabajando desde hace tiempo en la fusión entre ambas disciplinas.



[V / F] Dentro de la ingeniería de requisitos es poco de importante contar con habilidades sociales ya que existen herramientas que simplifican el trabajo.¹²

¹² Más allá de las habilidades técnicas, tiene que tener muchas habilidades blandas.

2.1 - Design Thinking

Design Thinking

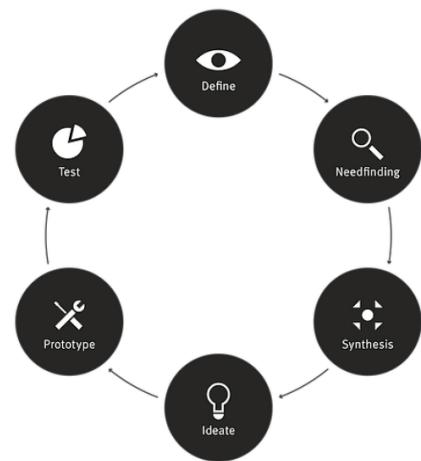
Definición

Ya sabemos que el desarrollo de software exige un enfoque cada vez más ágil, **centrado en las personas**, con el propósito de descubrir y satisfacer las necesidades de los distintos sectores, de las distintas partes interesadas. La mayoría de esas veces esas necesidades son difusas, o están en conflicto entre sí. Design thinking es un enfoque que se ha convertido en uno de los métodos que se pueden utilizar **para abordar problemas que se consideran difíciles por su propia naturaleza**. Por ejemplo, aquellos en donde los requisitos son muy volátiles o están poco claros. En lugar de concentrarse prematuramente en soluciones tecnológicas, design thinking propone una inmersión profunda en el dominio del problema. Proporciona **un enfoque estructurado de resolución de problemas** que se basa en gran medida en la exploración de necesidades, en la creación rápida de prototipos no tecnológicos (básicamente en papel) y el trabajo de equipos multidisciplinarios.

Etapas

Design thinking propone un proceso iterativo, exploratorio, compuesto de varias fases, varias etapas:

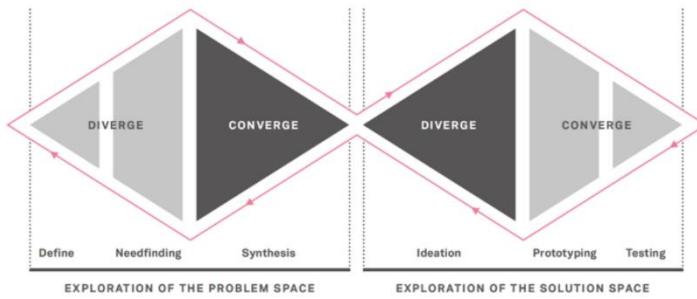
- En la etapa de “**Define**” se identifica cuál es el problema de resolver, se lo define, se entiende cuál es el contexto del problema.
- La siguiente etapa de “**Needfinding**” se identifican las necesidades de los usuarios y de los clientes y seguramente de otros stakeholders, a través de técnicas muy similares a las que se utilizan en la ingeniería de requisitos (entrevistas, observación, encuestas, etcétera).
- En la siguiente etapa, con toda esa información recabada, se procede a analizar y estructurar los resultados (“**Synthesis**”).
- Eso va a permitir en la siguiente etapa, “**Ideate**”, empezar a explorar una serie de posibles soluciones a los problemas identificados, soluciones que van a hacer prototipadas en la siguiente etapa (“**Prototype**”) y van a ser evaluadas por los usuarios, clientes y demás interesados en la siguiente (“**Test**”).



Design Thinking es un enfoque de trabajo centrado en:

- el producto
- el negocio
- las personas

Como puede verse, hay 2 grandes períodos que permiten agrupar estas etapas. Las primeras 3 etapas están más bien orientadas a analizar el espacio del problema, mientras que las segundas 3, están más orientadas a explorar el espacio de la solución. Se puede observar que tanto la exploración del espacio del problema como la exploración del espacio de la solución, las primeras etapas tienden a diverger, ya que se analizan múltiples alternativas, múltiples escenarios.



Posteriormente tenemos las etapas finales que tienden a converger en el caso de la exploración del espacio de las soluciones, en la síntesis de lo que hemos entendido y en el caso del espacio de la solución, en la síntesis de la definición de una solución posible a los problemas que hemos identificado.

Design Thinking for Requirements Engineering (DT4RE)

Métodos y herramientas (algunos)

Las técnicas que se utilizan son varias:

- Una de ellas es la **Stakeholder Map**, que describe a todos los interesados y a sus conexiones.
- **Storytelling**, que consiste en que el entrevistador que estuvo trabajando con los usuarios y clientes, recrea las entrevistas usando herramientas visuales.
- El **benchmarking** que permite analizar qué es lo que están haciendo los competidores, qué es lo que han hecho otras empresas, otras organizaciones que han resuelto problemas similares.
- La técnica de **Persona** que permite definir un arquetipo de los usuarios que han sido entrevistados, siempre hablando de un mismo grupo en la misma categoría de usuarios.
- El **Customer Journey**, que es un **relato de cómo uno de los posibles usuarios interactuaría con el producto o servicio o solución que vamos a definir**.
- Los **prototipos**, prototipos en papel. Vamos a ver que se propone utilizar prototipos de baja tecnología.
- Y por último, los **Wireframes**, que ya son prototipos un poquito más avanzados, pero que de alguna manera también permiten describir la interacción de los posibles usuarios con el producto.

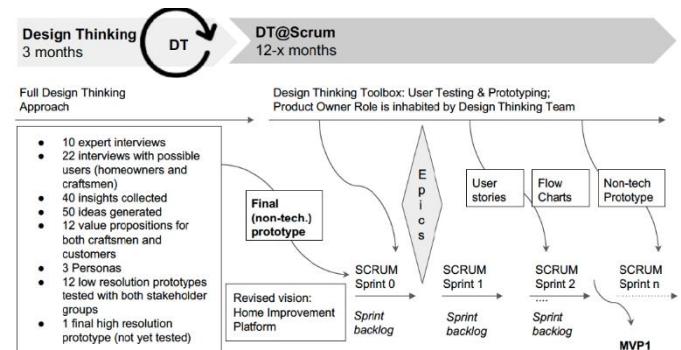
[V / F] Customer journey es un relato de como un usuario interactúa con el producto o servicio a definir.

Design Thinking & Scrum: ejemplo de aplicación

Hay 3 estrategias básicas para emplear design thinking en el contexto de la ingeniería de requisitos:

1. La primera es utilizar design thinking en estado puro.
2. La otra es utilizar design thinking para una etapa previa al desarrollo, un “upfront” design thinking.
3. La tercera opción es incluir alguna de las herramientas o actividades de design thinking en el proceso de ingeniería de requisitos. Esta última opción es de integración de ambas disciplinas.

Lo que vemos en el diagrama es un ejemplo de aplicación de design thinking en un contexto de Scrum. Lo que se hizo en este caso fue ejecutar una etapa previa de design thinking, en la cual se analizó el problema a resolver y se definió la solución. Esa definición, en definitiva, permitió establecer la visión del producto y el product backlog, elementos que se utilizaron para realizar el desarrollo utilizando Scrum. Por otra parte, se enriqueció Scrum con alguna de las técnicas y herramientas propuestas por design thinking.



Claramente, design thinking y las metodologías ágiles se mezclan muy, muy bien. La naturaleza, iterativa, incremental y exploratoria de ambos enfoques trabajan muy bien en conjunto. Hay un equipo de investigación, que ha puesto un montón de información en la web que ampliamente recomendamos que consulten:

<https://www.dt4re.org>

Cuáles de las siguientes son características del enfoque Design Thinking

- Es un enfoque estructurado de resolución de problemas
- Aborda problemas que por su naturaleza son difíciles
- Se concentra en soluciones tecnológicas
- Posee un proceso iterativo, exploratorio y compuesto por fases o etapas.

2.1 - Videos 2 y 2.1

[V / F] En los desarrollos predictivos los requisitos se van elaborando progresivamente a lo largo del ciclo de vida.

[V / F] Los requisitos son un diseño del sistema a construir

[V / F] En la exploración del espacio de la solución solamente hay convergencia.

[V / F] Business Analysis y Design Thinking son nombres alternativos para la ingeniería de requisitos.

2.2 - Wiegers capítulos 1 y 2

[V / F] El objetivo del desarrollo de requisitos es acumular entendimiento y conocimiento compartido que sea lo suficientemente bueno como para permitir la construcción de la siguiente porción del producto en un nivel de riesgo aceptable.

Marque todas aquellas opciones que demuestran un bajo nivel de aplicación de buenas prácticas de requisitos en una organización

- El equipo de desarrollo interactúa en forma constante con los usuarios representativos para entender sus necesidades
- Existen funcionalidades ya desarrolladas en el software que nadie aprovecha o utiliza**
- Al momento de programar los desarrolladores encontraron ambigüedades y falta de información por lo que tuvieron que adivinar y hacer suposiciones**
- Los usuarios se concentran en las pantallas o características de la interfaz del usuario y no en lo que ellos necesitan que cumpla el software**

[V / F] Es suficiente con que algunos de los interesados se comprometan a aplicar las mejores prácticas en el desarrollo y gestión de requisitos para producir productos de calidad superior

Seleccione qué término corresponde con cada una de las opciones:

	Req. No funcional	Req. funcional	Funcionalidad (feature)	Req. del usuario	Req. del sistema
Portabilidad	✓				
Pagar una factura				✓	
Localización	✓				
Se deben poder recolectar los datos del sensor de temperatura					✓
Actualización automática del listado de firmas de virus en un producto antimalware			✓		
El sistema pedirá confirmación al usuario ante la solicitud de imprimir más de 10 copias		✓			

[V / F] Un interesado es un individuo u organización que obtiene un beneficio directo o indirecto de un producto

Seleccione la o las disciplinas que componen el desarrollo de requisitos:

- Validación**
- Obtención / Descubrimiento (Elicitation)**
- Evaluación
- Especificación**
- Documentación
- Análisis**
- Exploración
- Confirmación

[V / F] Un requisito es una descripción de cómo el sistema deberá comportarse, o una propiedad o atributo que deberá poseer

[V / F] Planificar iteraciones de exploración de requisitos, refinándolos progresivamente desde un alto nivel a uno con más precisión y detalle, y confirmando las modificaciones con los usuarios, es una de las claves para el éxito del desarrollo de requisitos

Seleccionar qué definición corresponde a cada uno de los términos:

	Requerimiento de negocio	Requisito de usuario	Requisito funcional	Requisito del sistema	Feature (funcionalidad)
Una o más capacidades del sistema, lógicamente relacionadas, que proporcionan valor a un usuario y se describen mediante un conjunto de requisitos funcionales.					✓
Una descripción del comportamiento que un sistema exhibirá bajo condiciones específicas.			✓		
Un objetivo o tarea que clases específicas de usuarios deben poder realizar con un sistema o atributo de producto deseado.		✓			
Un objetivo de negocio de alto nivel que tiene la organización que construye un producto o un cliente que lo adquiere.	✓				

Un requisito de nivel superior para un producto que contiene múltiples subsistemas, que podría ser todo software o software y hardware.					✓	
---	--	--	--	--	---	--

[V / F] Las reglas de negocio son en sí mismas requisitos porque existen más allá de los límites de cualquier aplicación de software

2.3 - Wiegers capítulo 14

[V / F] La integridad trata de prevenir la pérdida de información.

[V / F] Aumentar la usabilidad generalmente impacta en forma negativa la portabilidad

[V / F] La portabilidad es un atributo de calidad externa.

[V / F] Los requisitos de seguridad (safety) buscan evitar daños a los datos de las personas.

[V / F] La robustez es un atributo que indica cuán confiable es un sistema.

[V / F] El desempeño (performance) y la eficiencia son atributos que no están relacionados entre sí.

3 - Técnicas de descubrimiento de requisitos

Ingeniería de requisitos

Actividades

Recordemos que esta actividad, que forma parte del grupo de actividades de desarrollo de requisitos, junto al análisis, la especificación, la verificación y la validación, tiene como propósito determinar cuáles son los requisitos que deberá satisfacer el sistema que tenemos que construir. Utilizamos la palabra descubrimiento en lugar de obtención, captura, ordenamiento, por el simple hecho de que los requisitos no están en la mente de los usuarios o de los clientes a la espera de que vayamos a cosecharlos o recolectarlos. Como bien decía Joseph Goguen los requisitos en realidad están en el sistema social de los usuarios y deben ser ideados, descubiertos a través de un esfuerzo cooperativo entre desarrolladores, clientes, usuarios y otras partes interesadas. **Por eso decimos que las dificultades más grandes que debemos enfrentar no son tanto técnicas, sino más bien sociales, políticas y culturales.**

Descubrir requisitos

Complicaciones

Estas dificultades tienen múltiples orígenes: Por un lado, los interesados no siempre saben qué es lo que quieren, excepto en términos muy muy general. Cuando saben que es lo que quieren muchas veces, no están en condiciones de articularlo adecuadamente. Los usuarios tienden a comunicarse utilizando su propio vocabulario y dando por sentado el conocimiento implícito de su propio trabajo, que nosotros no necesariamente tenemos por qué conocer. Adicionalmente, nos vamos a encontrar con distintos usuarios, con diferentes puntos de vista acerca de un mismo tema. Nuestra falta de experiencia en el dominio del problema como desarrolladores, como analistas, agregan un grado extra de complejidad. Si no es suficiente, se nos va a dificultar aún más entender correctamente las necesidades y las expectativas de los usuarios. Finalmente, no se puede soslayar el papel que juegan los factores organizacionales y políticos. Las agendas de los diferentes grupos de usuarios e interesados muchas veces son opuestas, son contrapuestas. Lo que convierte a este proceso de descubrimiento y al proceso de ingeniería de requisitos en general, en un permanente juego de negociación política. Y los cambios legales y regulatorios, que suelen aparecer de la noche a la mañana, que son tan comunes en nuestro entorno, le agregan todavía una dimensión extra.

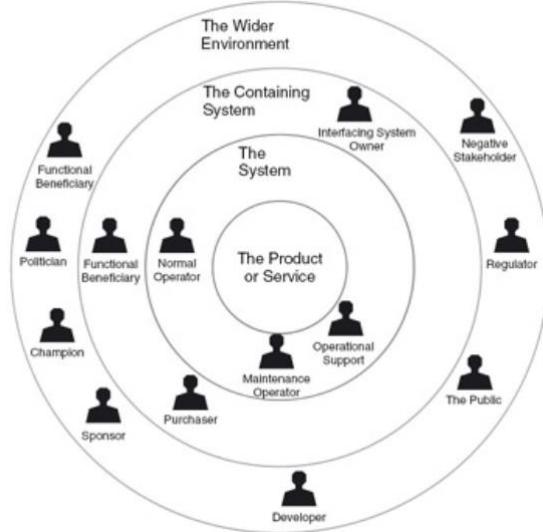
Las mayores dificultades para descubrir requisitos están asociados a temas

- Culturales**
- Técnicos
- Sociales**
- Del dominio o el contexto del problema a resolver
- Políticos**

Partes interesadas

¿Quiénes son?

Por esto que es tan importante identificar tan temprano como se pueda, quienes son las personas, grupos, organizaciones que tienen algún tipo de interés en el sistema que debemos desarrollar. Alexander y Robertson proponen un modelo muy útil llamado simplemente “**The onion**” por las capas que se van dibujando alrededor de ese sistema, que es el centro. En cada una de esas capas podemos ubicar a los diferentes interesados:



- 1º) En la capa más cercana del producto encontraremos a los **usuarios finales**, quienes van a interactuar directamente con él. Para estos autores, el producto o aplicación junto a los usuarios finales constituyen lo que llaman un sistema.
- 2º) En la siguiente capa, nos vamos a encontrar con los **beneficiarios económicos**, los responsables de mantener en funcionamiento la solución y otros sistemas que actuarán como interfaces con la **última capa**, el medio ambiente.
- 3º) En este **medio ambiente** es donde encontraremos a los **beneficiarios funcionales**, a los auspiciantes económicos, a los entes reguladores (AFIP, ARBA, el Banco Central o cualquier otro organismo que plantea algún tipo de regulación), **asociaciones profesionales y el público en general**. También vamos a encontrar en esta última capa a **los interesados negativos**, que son aquellos que activa o veladamente, atacan la idea del nuevo sistema por las más diversas razones, quizás por intereses económicos o porque prefieren una solución alternativa o porque el sistema que se va a desarrollar afecta su actual forma de trabajar.

En el modelo de interesados propuesto por Alexander (Onion model)...

- El modelo busca determinar las interacciones entre los roles.**
- El modelo busca determinar solamente los roles ubicados en la segunda capa ya que son los más relevantes para el desarrollo.
- En la primera capa del modelo se ubica el sponsor del proyecto.
- La última capa del modelo representa el ambiente.**
- La primera capa del modelo está compuesta por los usuarios que van a operar el sistema o servicio.**
- La segunda capa del modelo contiene a los beneficiarios funcionales del sistema.**¹³

¿Cómo descubrir requisitos?

Técnicas

Una vez identificados los interesados y sus respectivos objetivos, vamos a estar en condiciones de iniciar la actividad de descubrimiento de requisitos propiamente dicho. Hay varias técnicas que se pueden utilizar, vamos a revisar algunas de las más relevantes:

Entrevistas

La técnica más conocida y relativamente fácil de aplicar es la de **entrevistas**. Una entrevista es básicamente una reunión con uno o varios usuarios en donde hay un diálogo que tiene como objetivo identificar requisitos. Pueden ser estructuradas, cuando se elabora una lista de preguntas con anticipación, o desestructuradas. Por supuesto que también existe un enfoque mixto. Es una técnica relativamente fácil de usar, pero que tiene algunas desventajas. Entre ellas, los limitados puntos de vista que se obtienen, lo que nos deja algunos conflictos por resolver, y el conocimiento tácito de los entrevistados. También puede ser difícil que los entrevistados imaginen nuevas formas de hacer las cosas. Para que la entrevista sea efectiva hay que convocar a los interesados adecuados, definir la agenda

¹³ En el video dice que están en la tercera capa, pero en el texto original, dice que los beneficiarios funcionales (functional beneficiary) están en la segunda capa.

con anticipación, saber preguntar, saber escuchar activamente y documentar las respuestas, ya sea en forma escrita o mediante audio o vídeo.

Para que una entrevista sea efectiva

- Tiene que ser estructurada
- No es necesario escuchar activamente ya que se puede documentar el audio.
- Es necesario que los entrevistadores propongan alternativas de solución.
- Se debe convocar a los interesados adecuados**
- El entrevistador debe tener conocimiento del contexto
- Es adecuado definir la agenda previamente.**
- Es mejor saber preguntar.**

Observación

La **observación**, es una técnica que consiste en estudiar cómo la gente hace su trabajo. Puede ser pasiva (solo se observa, no se hacen preguntas) o activa. Una variante es la de hacer uno mismo el trabajo bajo la supervisión del especialista. Al igual que con las entrevistas, hay que saber preguntar. En el caso de que se trate de una observación activa y saber escuchar. También hay que saber documentar las observaciones realizadas. Nuevamente, podemos usar audio, video o simplemente tomar nota. Es una técnica fácil de utilizar, pero que tiene algunas limitaciones. Una de ellas es que puede no alcanzar para identificar los requisitos, ya que simplemente se observa el comportamiento actual. También es cierto que puede no detectar eventos inusuales, situaciones poco frecuentes.

Talleres (de requisitos)

Los **talleres o “Workshops”** de requisitos son una de las técnicas más efectivas. Un taller consiste en **reunir a un grupo de interesados y expertos** con el objetivo común de encontrar una solución a un problema compartido por todos los presentes, sobre el cual probablemente se tengan distintas visiones, distintos puntos de vistas. Los talleres son actividad muy productivas, muy intensas, de duración limitada, que **requieren la coordinación de un especialista experimentado**, preparado y neutral. Es una actividad que, si no está correctamente administrado fácilmente, se puede salir de causa.

Encuestas

Las **encuestas** tienen como propósito obtener información de mucha gente durante un período acotado. Es una técnica muy útil cuando hay una gran cantidad de usuarios potenciales. Las preguntas del cuestionario pueden ser cerradas o pueden ser abiertas lo que usualmente requiere un mayor análisis.

Grupos de discusión (Focus Groups)

Un **“Focus group” o grupo de discusión** es una **discusión moderada por un coordinador** en la que típicamente participan entre 5 y 10 personas, que tiene como propósito obtener ideas, percepciones, actitudes acerca de un producto, de un servicio, de un concepto o de una oportunidad. Es un tipo de investigación cualitativa muy empleado en marketing y publicidad. Es una técnica muy útil, sobre todo si el software que queremos desarrollar apunta al mercado masivo, es decir, que no tenemos un cliente concreto. La calidad de los resultados depende, por supuesto, de la experiencia y preparación del moderador, y de la predisposición de los participantes a hablar u opinar.

En que técnica de descubrimiento de requisitos es necesario que el moderador esté capacitado

- Talleres de requisitos**
- Entrevistas
- FODA
- Focus group**
- Encuestas

Análisis de reglas de negocio

Las **reglas de negocio** son directivas específicas, procesables, verificables que describen cómo opera una organización. Por ejemplo, los solicitantes de tarjeta de crédito deben ser mayores de 16 años y, en ese caso, si tienen menos de 16 años, tienen que ser autorizados por sus padres o tutores. Eso es una regla de negocio. Hay distintos tipos de reglas de negocio, cálculos, restricciones, hechos, facilitadores de acciones, etcétera, que están muchas veces embebidos en procesos, en documentos, en aplicaciones y por supuesto en el conocimiento tácito de los usuarios. El desafío es poder identificarlas, extraerlas, catalogarlas y documentarlas. Es una técnica muy útil que requiere en muchos casos un trabajo prácticamente arqueológico.

Brainstorming

Una técnica general de creatividad que se puede utilizar para descubrir requisitos es la de **tormenta de ideas** o “**Brainstorming**”, que consiste en reunir a un grupo de personas para resolver un problema, y generar una gran cantidad de posibles soluciones, con la particularidad de que no se censura. La discusión de la viabilidad de las ideas generadas queda para una etapa posterior.

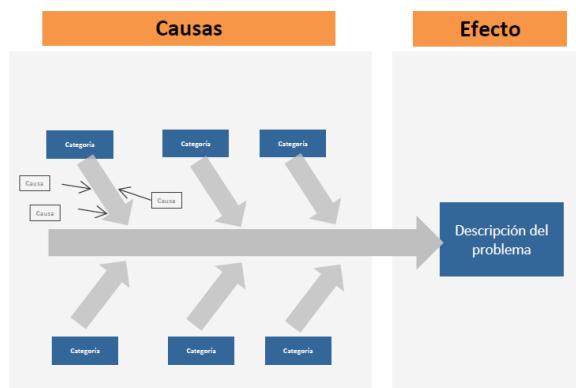
Análisis de documentos

Otra técnica que se puede utilizar es el **análisis de documentos**. Esta técnica consiste en examinar la documentación existente con el propósito de identificar información relevante. Se pueden revisar, por ejemplo, planes de negocio, análisis de mercado, contratos, estudios de productos, documentos de productos de la competencia, procesos de negocio, etc. Es una técnica que puede resultar tediosa y puede consumir mucho tiempo, y lo que suele ser más grave, nos podemos llegar a encontrar con que la documentación está desactualizada.

[V / F] En la técnica de *brainstorming* resulta igual de importante que no exista censura sobre las ideas como así se desarrolle el debate de las mismas.

Análisis de causa raíz

El **análisis de causa raíz**, conocido también como diagrama de Ishikawa o de espina de pescado, es una de las herramientas clásicas del movimiento de calidad japonés del siglo pasado. Tiene como propósito determinar cuáles son las causas que originan un problema determinado. Como ilustra la figura, se ubica en estos diagramas la descripción del problema a la derecha, mientras que a la izquierda se van describiendo las causas y sus causas agrupadas en categorías. Alguna de las categorías que se utilizan son personas, procesos, herramientas, métricas, pero no necesariamente estamos limitados a estas categorías. Es una herramienta muy útil para guiar discusiones, para utilizar en combinación con otras técnicas.



Prototipado

El **prototipado** es una técnica que permite dar un paso tentativo en el espacio de la solución a través del modelado de las posibles interfaces del producto. Los prototipos ayudan a hacer un poco más tangibles los requisitos. Facilitan la verificación y también el descubrimiento de nuevos requisitos que se podrían haber omitido con anterioridad. Es una herramienta sumamente útil que se puede hacer simplemente con papel y lápiz, no hace falta aquí adoptar un enfoque demasiado tecnológico, que debe ser utilizado con mucho cuidado porque el objetivo que no hay que perder de vista es clarificar y encontrar requisitos, no discutir aspectos relacionados con el diseño.

Open Space (Technology)

Una técnica general que se puede utilizar para realizar actividades de descubrimiento es “**open Space**” u “**Open Space Technology**”, como también es conocida. Es una técnica originalmente pensada para organizar dinámicamente reuniones o congresos con una gran cantidad de asistentes. El proceso a grandes rasgos es el siguiente: Se convoca a una reunión en un mismo lugar a la gente interesada en el tema que se va a tratar. A continuación, se define la agenda de la reunión en forma colaborativa. Aquellos interesados en un tema en particular lo manifiestan públicamente y lo escriben en una pizarra o en un elemento similar. Posteriormente, aquellos que estén interesados

en alguno de los temas planteados se reúnen, y en simultáneo con el resto de los grupos, dialogan entre sí acerca del tema planteado.

[V / F] El diagrama de espina de pescado se suele utilizar en forma individual o combinado con otra técnica para descubrir requisitos.

Documentación de los resultados

Como ya hemos dicho, más allá de la técnica utilizada, es fundamental que registremos la valiosa información que vamos recogiendo durante las actividades de descubrimiento. Se puede tomar notas durante las entrevistas y sesiones de trabajo, pero lo ideal sería complementarlo con herramientas más modernas como audio o video.

Minuta de reunión

En el caso particular de las entrevistas, se estila documentar lo conversado en una minuta de reunión. Este documento electrónico tiene como propósito registrar los principales temas tratados, quienes han sido los asistentes, los temas que han quedado abiertos para futuras reuniones y los próximos pasos que se han acordado dar. **Usualmente se distribuye el tiempo después de la reunión con el propósito de que sea validada por todos los asistentes.** Por supuesto que hay que evitar utilizar la minuta como un instrumento de coerción para evitar futuros cambios a los requisitos. Los requisitos van a cambiar, eso es inevitable. Lo que no hay que perder de vista es que éste es un mecanismo, la minuta, que tiene como propósito simplemente registrar lo conversado y confirmar si hemos entendido bien. Dicho esto, está claro que no solo las entrevistas deberían ser documentadas de esta manera. Cualquier reunión que tengamos relevante con cualquier Stakeholder debería tener su correspondiente minuta.

Otras técnicas

Además de las técnicas que hemos visto, hay otra series de técnicas que se pueden utilizar, cuya lectura recomendamos como el modelado de metas y objetivos, el desarrollo de un mapa del ecosistema, el análisis de Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas (FODA), los cinco porqués, el diagrama de afinidad, el diagrama de impacto o “impact map” y el diagrama de historias de usuario. Estas técnicas se pueden utilizar, al igual que el resto, de manera combinada, dependiendo de la situación por supuesto, y de nuestra propia experiencia con respecto a su utilización.

[V / F] La minuta de reunión suele completarse durante la reunión para que sea validada por los participantes al final de la misma.

Recomendaciones

Antes de terminar, van algunas recomendaciones. Como mencionábamos al comienzo, la actividad de ingeniería de requisitos en general y en particular el descubrimiento, está muy influenciada por aspectos políticos, organizacionales y culturales. Tenemos que tener mucho tacto y movernos con cuidado. Por eso es muy importante procurar identificar claramente a todos aquellos que deban participar en el proceso de descubrimiento o que puedan influenciarlo de alguna manera. Especial atención tenemos que poner en aquellos interesados negativos, quienes, por acción deliberada, o no, podrían ser una dificultad para el normal desenvolvimiento de las actividades. En estos casos tenemos que tener un plan de acción claro y concreto. No hay que olvidarse, por otra parte, de mantener cierto nivel de trazabilidad entre los requisitos y sus fuentes. Es crucial entender cuál es el origen de cada requisito, la persona que lo formuló o la sesión de trabajo en la que se acordó. También es importante registrar, cuando corresponda, la fundamentación de los requisitos. ¿Por qué es que se arribó a esa definición? ¿Cuáles son los justificativos? En términos generales, las actividades de descubrimiento deberían estar siempre guiadas por las inquietudes, preocupaciones de la organización que nos está requiriendo el desarrollo de la solución. Siempre nos vamos a encontrar que hay sospechas de cuáles son los problemas a resolver, o se sabe con cierto nivel de certeza cuáles son las necesidades concretas del mercado. Hay que tomar siempre esta información como punto de partida.

Otra fuente muy importante de requisitos que no hay que perder de vista son las leyes, regulaciones, normas y estándares que las organizaciones y las personas deben cumplir. De alguna u otra manera todas las ramas de la actividad humana tienen algún tipo de disposición que regula su funcionamiento, por ejemplo, los bancos y las empresas fintech están regimentadas por las circulares del Banco Central de la República Argentina. Los pagos con tarjetas de crédito están regulados por un estándar internacional que ha sido promulgado por la PSI que es la Asociación Internacional de Medios de Pago. AFIP, ARBA y otras agencias recaudadoras del gobierno regulan el funcionamiento de múltiples actividades económicas. Hay leyes que limitan la utilización de los datos personales. Todo esto muchas veces forma parte del conocimiento implícito de los usuarios. Seguramente van a omitir mencionarlo porque van a dar por sabido que nosotros estamos al tanto. Por eso es tan importante que los tengamos en el radar, que los tengamos bien identificados. Inevitablemente, durante las actividades de descubrimiento de requisitos nos vamos a encontrar con distintos puntos de vista acerca de un mismo tema. Los usuarios pueden tener visiones diferentes acerca de un proceso de negocio o distintas áreas pueden plantear prioridades diferentes. El management inclusive puede tener visiones divergentes acerca de cuál es la solución, o cuál es el producto que se debe desarrollar. Es crucial que busquemos la manera de llegar a un consenso a través del diálogo y la negociación. El prototipado nos puede ayudar a clarificar estos puntos de vista divergentes. Ante requisitos no del todo bien entendidos o que implican cierto nivel de riesgo, lo mejor es preparar un prototipo para facilitar el diálogo y la validación. Adicionalmente, no hay que perder de vista el interés de quienes deberán operar y mantener la solución una vez desarrollada. Ahí tenemos una fuente para múltiples requisitos en su mayoría no funcionales. Y si tenemos experiencia en el dominio, ya hemos desarrollado una solución similar a la que nos están pidiendo ahora, es muy válido reutilizar esa experiencia, reutilizar esos requisitos.

[V / F] El mayor desafío al momento de descubrir requisitos es consensuar con los interesados cuál es el problema que se quiere resolver.

Conclusiones

Resumen

Para cerrar entonces, un rápido resumen.

- ❖ Hemos visto que hay múltiples factores que pueden afectar el proceso de descubrimiento de requisitos:
 - Nuestro conocimiento del dominio.
 - Nuestra capacidad para comunicarnos.
 - La capacidad de los usuarios, clientes y otros interesados para comunicarse.
 - La política, la cultura de la organización del cliente y por qué no también la cultura y la organización del propio equipo de desarrollo.
 - Nuestra habilidad con las técnicas, nuestra habilidad con las herramientas que hemos planteado.
 - El medio ambiente en general.
- ❖ Es crucial entonces, manejar adecuadamente las técnicas y esforzarse en entender el dominio del problema. No hay que perder de vista que la ingeniería en requisitos es un grupo de actividades que permiten traducir necesidades y expectativas en una definición conceptual de cómo el sistema a desarrollar deberá comportarse, material que es imprescindible para las actividades técnicas, por eso es tan importante manejar el vocabulario, entender el dominio del problema. Si no entendemos el vocabulario que utilizan los usuarios, si no entendemos el dominio del problema, probablemente no entendamos cuáles son los requisitos.
- ❖ También hemos hecho mucho énfasis en identificar interesados, en identificar cuáles son sus objetivos, esto es fundamental para organizar adecuadamente las actividades de descubrimiento.
- ❖ También hemos visto que la técnica de entrevistas es la más sencilla de utilizar, pero la principal desventaja que tiene es que impide que apreciemos varios puntos de vista.
- ❖ Por esta razón es que en la mayoría de las situaciones, los talleres de requisitos van a ser la técnica más viable, sobre todo para conseguir consenso acerca de los temas conflictivos. Lamentablemente consumen mucho tiempo de mucha gente, con lo cual hay que tener mucho cuidado a quién invitar y cómo manejar la sesión de trabajo para que sea productiva. Es muy interesante utilizar los talleres para revisar prototipos, o

utilizar estos talleres para desarrollar cooperativamente mapas de impacto o mapas de historias de usuario (dos técnicas de las que vamos a hablar un poco más adelante).

- ❖ Probablemente ante problemas difíciles, la técnica más viable sea brainstorming, y cuando tenemos productos que no tienen un cliente concreto, sino que estamos desarrollando software para un segmento del mercado, quizás lo único que podamos utilizar como técnica sea Focus group.
- ❖ Para finalizar, hemos visto que el prototipado es una técnica excelente, pero advertimos acerca de la importancia de no perder de vista su propósito en este contexto que tiene que ver, no con discutir temas de diseño. Será crucial que estemos en condiciones de manejar la ansiedad de los interesados. Lo que estamos viendo se parece al producto que tenemos que desarrollar, pero no lo es. Ese es un tema fundamental y que vamos a necesitar transmitir adecuadamente a los usuarios.

Al momento de descubrir requisitos...

- es muy importante la capacidad de comunicarse**
- se aprende del dominio o del contexto**
- es muy importante registrar quién dijo qué**
- es clave identificar los problemas del negocio**
- hay que tener cuidado qué se pregunta y a quién se pregunta**

3.1 - IIBA y PMI

¿Cuál técnica es más probable que se utilice en cada uno de los siguientes escenarios?

	<p><i>Una empresa de aviación planea el desarrollo de una nueva aplicación para el entretenimiento de sus pasajeros abordo.</i></p>	<p><i>Una empresa especializada en software para empresas está analizando agregar a su suite de gestión un nuevo sistema de CRM (Customer Relationship Management). Para ello, planea convocar a expertos en la materia y a los responsables del área de Marketing.</i></p>	<p><i>Una startup de cuatro socios con un producto orientado al público masivo detecta que el crecimiento de usuarios empieza a declinar, incluso a generar una contracción. Uno de los socios sugiere analizar qué funcionalidades se pueden agregar para revertir la situación.</i></p>	<p><i>El gerente comercial de una empresa convoca a un analista del área de sistemas para comenzar a conversar acerca del desarrollo de una nueva aplicación.</i></p>
Entrevista				✓
Observación				
Taller de requisitos				
Encuestas	✓			
Grupos de discusión / Focus group		✓		
Análisis de documentos				
Análisis de reglas de negocio				
Análisis de causa raíz				
Tormenta de ideas			✓	
Prototipado				
Open space				

3.3 - IIBA y PMI

Indicar cuál o cuáles de los siguientes opciones referidas a técnicas para descubrir requerimientos son correctas

- En los talleres de requerimientos todos los participantes pertenecen a un único sector. Precisamente el sector sobre el que se desean descubrir los requerimientos.
- La técnica de brainstorming, a diferencia de los focus groups y talleres de requerimientos, no requiere de un facilitador o moderador
- El facilitador en un focus group y en un taller de requerimientos debe tomar acciones concretas (si es necesario) para asegurarse que cada participante tenga su espacio para opinar**
- La técnica utilizada para recibir feedback de prototipos suele ser el taller de requerimientos.
- Una de las ventajas de la técnica de observación es que las personas realizan sus tareas correctamente cuando son observadas

¿Qué riesgo o riesgos asumimos al aplicar técnicas como talleres de requerimientos o focus group sin haber hecho previamente un análisis de interesados o stakeholders?

- Invitar a personas que pueden intentar sabotear la actividad**
- Ofender a interesados que no fueron invitados a la actividad
- No incluir a stakeholders cuya experiencia y conocimiento del problema puede llevar a la solución de un problema**

Son dueños de una organización que se dedica a exportar software. Construyen un análisis FODA. ¿Cuál o cuáles de las siguientes opciones se deben incluir dentro de las Oportunidades?

- Se espera un aumento considerable del dólar para el siguiente año**
- El principal competidor del mercado decidió especializarse en el mercado interno**
- El sector de I+D (investigación y desarrollo) diseñó un proyecto base que aumentará la velocidad de inicio de cada proyecto
- Contrataron a una persona de ventas que tiene contactos con importantes firmas del exterior

Una técnica utilizada para identificar reglas de negocio es:

- Encuestas
- Prototipado
- Brainstorming
- La construcción de árboles de decisión**

¿Cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones del diagrama de espina de pescado son correctas?

- Cada causa a su vez puede tener otras causas**
- El diagrama de espina de pescado se focaliza en resolver el problema identificado

Se comienza identificando el problema a tratar (efecto)

3.4 - Bartyzel

[V / F] Para poder encontrar las principales necesidades y obtener información relevante las preguntas son la herramienta adecuada

[V / F] Las personas entrevistadas responden a las consultas sobre procesos indicando cómo funciona en la actualidad y no como debería funcionar con cambios o mejoras

[V / F] El contexto asumido en una conversación es clave al momento de indagar detalles asociados a la realidad

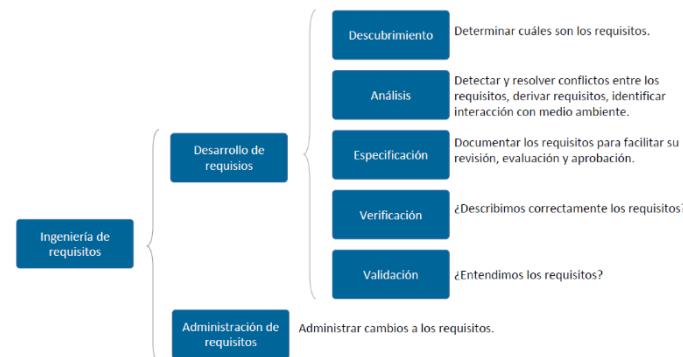
[V / F] La información detallada es consecuencia de que la información sea concreta.

4 - Técnicas de análisis, modelado y especificaciones de requisitos

Introducción

Recordemos que el desarrollo de requisitos incluye actividades relacionadas con el descubrimiento, el análisis, la especificación, la verificación y la validación de requisitos:

- El análisis se enfoca en identificar y resolver conflictos entre los requisitos, en determinar cuáles son los límites del sistema y cómo es la interacción entre sistema y su medio ambiente. Como consecuencia del análisis es usual que aparezcan nuevos requisitos: requisitos derivados. El análisis implicará producir modelos, modelos *abstractos* del sistema, software o solución que vamos a desarrollar. Decimos que son abstractos o conceptuales porque estos modelos no incluyen aspectos de diseño.
- La especificación, por otro lado, consiste en producir uno o varios documentos de formalidad variable con diferente nivel de detalle con la descripción del sistema, software o solución a desarrollar. Hay que tener siempre presente que en condiciones normales, la especificación y el análisis se realizan en simultáneo.



Identifique de las siguientes sentencias cuál o cuáles son verdaderas

- A través del análisis y la especificación se definen las necesidades de los interesados
- En análisis de requisitos los modelos se consideran conceptuales o abstractos porque no incluyen aspectos de diseño**
- Especificación y análisis se realizan en simultáneo**
- El análisis de requisitos solamente se enfoca en identificar y resolver conflictos entre requisitos
- La especificación consiste en producir uno o varios documentos de formalidad variable con diferente nivel de detalle**

Requisitos

Distintos interesados, distintos puntos de vista

También es importante que tengamos presente que la ingeniería de requisitos es un proceso que, partiendo de las necesidades y expectativas de los usuarios, progresivamente va elaborando una definición de los requisitos que deberá satisfacer el software que debemos desarrollar. Estos requisitos los podremos describir desde distintos puntos de vista:

- Uno de los puntos de vista es el de la organización que necesita el software. Estos tipos de requisitos son normalmente conocidos como **requisitos o requerimientos de negocio**.
- Otro punto de vista es el de los usuarios que van a utilizar el software. Normalmente conocidos como **requisitos de usuario**.
- Y finalmente nos encontraremos con el punto de vista de los desarrolladores que deberán implementar y mantener el software. A estos requisitos se los conoce como **requisitos de software**.
- En algunos casos, puede ser que haya una capa superior. En ese caso, serán los **requisitos del sistema**.

Para cada uno de estos puntos de vista usualmente se producirán distintos documentos llamados genéricamente *especificaciones de requisitos*. Los nombres de estos documentos variarán dependiendo de la audiencia y del alcance, pero su propósito colectivo es invariable: acordar entre las partes cuáles son los requisitos del software a desarrollar.

Por ejemplo, para registrar los requisitos de la organización que nos ha encargado el producto, utilizaremos artefactos tales como el documento de visión, el ConOps (Concepto de Operación), o la especificación de requisitos de negocio (BRD).

Para describir los requisitos desde el punto de vista del usuario (URD), usualmente utilizaremos una estrategia de caja negra. Es decir, vamos a describir únicamente la interacción de los actores de los usuarios con el sistema, no los detalles internos. Para esto hay múltiples alternativas, desde emplear el lenguaje natural hasta técnicas más elaboradas, como casos de uso o historias de usuarios.

Finalmente, para el punto de vista del equipo de desarrollo aparece la especificación de requisitos de software (SRS). Esta sí es una visión interna de comportamiento que deberá tener el software a desarrollar. No es un documento de diseño, sino una descripción abstracta o conceptual de lo que el software deberá hacer, independientemente de cómo lo implementemos.

[V / F] El análisis de requisitos se enfoca en identificar y resolver conflictos entre los requisitos.

Alternativas de representación

Los requisitos se pueden representar de varias formas:

- El **lenguaje natural** es una opción, pero debe tenerse cuidado con la ambigüedad. Estos requisitos normalmente van a ser enunciados con los formatos: "el usuario debe..." o "el sistema debe...".
- También se pueden utilizar **modelos visuales** para ilustrar procesos, para describir estados del sistema y cambios entre ellos, para describir relaciones de datos, grupos lógicos de trabajo, etc.
- Una tercera opción, menos frecuente en aplicaciones convencionales, son las **especificaciones formales**. En este caso, los requisitos se describen mediante el uso de lenguajes matemáticos muy precisos. Normalmente la mayoría de los casos utilizaremos una combinación de las primeras 2 opciones.

Visión (visión y alcance)

Revisemos ahora en profundidad algunos de estos artefactos que acabamos de mencionar. Un documento muy habitual es el *documento de visión*, llamado en ciertos ámbitos también, de visión y alcance. Normalmente se produce en la primera fase o en la primera iteración de los proyectos de desarrollo. Define el sistema que tenemos que construir desde el punto de vista de los interesados de negocio. Es la base para las especificaciones más detalladas que se desarrollarán posteriormente y suele servir muchas veces como base para la elaboración de un contrato. El contenido puede variar, pero usualmente incluye una definición del problema a resolver o de la oportunidad de negocio a aprovechar, una descripción de los usuarios o interesados, una descripción de las prestaciones del producto (a muy alto nivel), riesgos, valor para el negocio, supuestos, restricciones, etc.

SRS (Especificación de Requisitos de Software)

La especificación de requisitos de software, por otro lado, es un documento o grupo de documentos electrónicos, usualmente escrito en lenguaje natural y a veces complementado con gráficos y descripciones semi formales, como por ejemplo caso de uso o reglas de negocio. Se utiliza en los más diversos ámbitos, aunque históricamente está más ligado a ciclos de desarrollo más clásicos, más secuenciales, o en algunos entornos en donde hay contratos de por medio. Para evitar malos entendidos, la prosa debe ser clara, tiene que estar bien estructurado y los términos poco frecuentes deberían estar incluidos en un glosario. Hay varios estándares y varias recomendaciones acerca de cómo estructurar y escribir este tipo de documentos. Hay uno muy conocido que se llama EARS, del cual vamos a hablar un poco más adelante.

Desarrollo ágil

En entornos ágiles es más difícil, sino improbable, encontrar especificaciones como las que acabamos de ver. En general, nos vamos a encontrar con historias de usuario que suelen estar complementadas con criterios de aceptación. Desde el punto de vista estricto para el mundo ágil, las historias de usuario no son requisitos en el sentido clásico, sino que son recordatorios de una conversación que hay que tener con el usuario o con el experto en

el dominio. Recordemos que en los desarrollos ágiles, el equipo no solamente está conformado por desarrolladores, sino que tenemos especialistas en el negocio (especialistas o usuarios capacitados) trabajando junto a nosotros.

[V / F] En los desarrollos ágiles hay especialistas del negocio o usuarios capacitados que trabajan a la par del equipo, por ende las historias de usuario no son consideradas requisitos puros sino que son un recordatorio de una conversación con dicho especialistas o usuarios.

Atributos de una especificación bien escrita

Más allá del formato que utilicemos, una especificación bien escrita debe reunir las siguientes características:

- 👉 **Correcta:** Debe reflejar las verdaderas necesidades de los usuarios. No debe tener ambigüedades, es decir, que debe haber una única interpretación posible para cada uno de los requisitos.
- 👉 **Completa:** Esto ocurre cuando se cumplen las siguientes cualidades:
 - 📝 Todo lo que se supone que el software debe hacer está incluido en la especificación.
 - 📝 Todas las respuestas a todas las entradas al sistema en todas las situaciones posibles están incluidas en la especificación.
 - 📝 Todas las páginas del documento, todas las figuras, todas las tablas están numeradas con nombre y referenciadas correctamente.
 - 📝 No hay secciones vacías o que se vayan a completar posteriormente.
- 👉 **Verificable:** Es decir, que hay criterios para determinar si el software, una vez desarrollado, satisface o no los requisitos.
- 👉 **Consistente:** Es decir, no hay requisitos en la especificación que estén en conflicto entre sí, o que estén en conflicto con otros documentos, con otros artefactos.
- 👉 **Entendible:** La especificación puede ser entendida por terceros. Los requisitos se van a escribir normalmente una sola vez, pero van a ser leído muchas veces, por eso es muy importante tener una prosa clara y bien entendida.
- 👉 **Modificable:** La estructura, el estilo de la especificación, tienen que permitir que se pueda hacer una modificación de manera relativamente fácil ante un cambio en alguno de los requisitos.
- 👉 **Independiente del diseño:** Recordemos que la especificación describe el comportamiento del sistema independientemente de las decisiones que tomemos para implementarlo. Con lo cual, no implica ningún tipo de arquitectura en particular, ningún tipo de interfaz de usuario en particular, de ningún tipo de algoritmo o pieza de software.
- 👉 **Concisa:** No debe ser innecesariamente extensa.
- 👉 **Organizada:** Los requisitos tienen que ser fáciles de localizar en el documento.
- 👉 **Trazable:** Se puede identificar el origen de cada requisito.
- 👉 **Priorizada:** Los requisitos deben tener una prioridad.

Indique cuál o cuáles de las siguientes oraciones son correctas:

- Una característica para considerar una especificación completa es cuando no falta completar secciones**
- Que una especificación posea estructura facilita que sea entendible
- Los requisitos se escriben una vez pero se leen muchas veces**

Análisis, modelado, especificación

Analizar, muchas veces, va a implicar construir modelos del sistema que tenemos que desarrollar. Estos modelos reflejan las abstracciones del dominio del problema y decimos que son abstractos o conceptuales porque describen el sistema en términos tecnológicamente neutros. Estos modelos no describen el diseño del producto. Y aquí hay 2 enfoques que se pueden adoptar: Uno más formal, como por ejemplo ocurre en el ámbito del Model Driven Design; o más informal, como pasa en el desarrollo ágil.

Cómo analizar, modelar y especificar requisitos

Técnicas

A continuación, vamos a presentar las principales técnicas que se pueden utilizar para analizar, modelar y especificar:

Organización

Una técnica fundamental en la **organización** de requisitos. Esta técnica nos permite establecer categorías para identificar y ubicar más rápidamente los requisitos. Hay varias clasificaciones posibles:

- Binaria: funcional, no funcional.
- FURPS+: Clasifica a los requisitos en términos de funcionalidad, usabilidad, confiabilidad, desempeño, facilidad de soporte, otros.
- Por rol del usuario.
- Por área o proceso de negocio.
- Por evento, caso de uso o escenario.

Hay algunos aspectos que hay que considerar al organizar los requisitos. Por un lado debería haber un repositorio. Cualquier desarrollo no trivial implicará una cantidad significativa de requisitos. Es importante entonces establecer algún tipo de repositorio mediante el cual se puedan compartir entre todos los actores relevantes los requisitos. En las metodologías ágiles es muy usual, la utilización de notas adhesivas que se pegan en algún tipo de tablero físico en el lugar de trabajo. Eso, por supuesto que es totalmente viable, pero en algún momento va a ser importante que haya también una versión electrónica de ese tablero y de esas notas.

Otro tema importante es la **gestión de cambios**. Ya hemos mencionado que los requisitos inevitablemente van a cambiar a lo largo del proyecto. Hay que definir de qué manera vamos a reflejar esos cambios en el repositorio y en los demás mecanismos que vamos a utilizar para registrar los requisitos. Uno de los problemas más graves que podemos llegar a enfrentar es no saber cuál es la línea base oficial de los requisitos que el software tiene que satisfacer.

También es muy importante mantener cierto nivel de **trazabilidad**. Es importante entender la relación que tienen cada uno de los requisitos con el resto de los artefactos del ciclo de vida. Por ejemplo, un requisito, le pueden corresponder una serie de criterios de aceptación o de casos de prueba. También es importante saber cuál es el origen de cada requisito, por ejemplo, siempre viene de una conversación que se tuvo con el usuario de una reunión, una sesión de trabajo. Es muy importante saber quién dijo qué, en cuál reunión, en qué contexto. Esto es sumamente importante porque nos permite hacer análisis de impacto: Ante un cambio, qué otros artefactos vamos a tener que revisar y ajustar.

También necesitaremos registrar algunos **atributos** para cada requisito. Cada requisito debería tener, por ejemplo, una identificación única (aunque esto en las metodologías ágiles es un poco resistido), debería tener una prioridad, puede tener riesgos asociados, puede tener una complejidad. Puede también tener una definición de cuál es el esfuerzo que implicaría implementar ese requisito en el software.

Estos atributos, estos aspectos, es importante que los definamos, independientemente del tipo de herramientas que utilicemos. Como siempre, es mucho más fácil organizar las cosas de entrada y no tener que estar después sufriendo por la falta de estructura en la información.

Identifique de las siguientes sentencias cuál o cuáles son verdaderas respecto a la organización de requisitos:

- La organización de requisitos permite establecer categorías para identificar y ubicar fácilmente a los requisitos**
- Al organizar los requisitos contar con una buena trazabilidad de los mismos suele ser opcional
- Gestionar de los cambios en los requisitos ayuda a conocer la línea base de los requisitos**
- Es poco importante contar con un repositorio de requisitos
- Es necesario registrar atributos asociados a los requisitos como su identificación, prioridad, riesgos, complejidad o esfuerzo estimado**

Priorización

La priorización nos permite asegurar que el esfuerzo del equipo esté dirigido hacia el análisis y la implementación de los requisitos más críticos para todos los interesados. Son varios los **criterios** que se pueden utilizar para establecer la prioridad:

- El valor para el negocio, el valor que genera para el negocio.
- Los riesgos técnicos o los riesgos de negocio.
- La dificultad que implica la implementación.
- Regulaciones o las políticas organizacionales.

Hay varias **técnicas** que se pueden utilizar:

- MoSCoW: Must / Should / Could / Won't. Se clasifican los requisitos en categorías: Obligatorios, probablemente necesarios, deseados, innecesarios o postergables. Otra alternativa posible, necesario deseados, o nice to have.
- Votación.
- Time boxing: Se decide la prioridad de los requisitos en función del tiempo de desarrollo disponible.
- Por el resultado de un análisis de riesgo.
- Por el resultado de un análisis de decisiones, a través de mecanismos más específicos de toma de decisiones.

[V / F] Para garantizar que el esfuerzo del equipo esté dirigido hacia el análisis y la implementación de los requisitos más críticos para todos los interesados es necesaria la priorización de los requisitos.

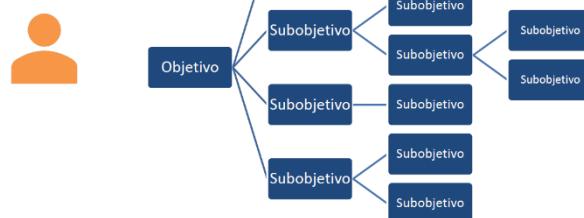
Escenarios

Una familia de técnicas

Vamos a hablar a continuación de la especificación de requisitos mediante escenarios. ¿Qué son los escenarios? Bueno, con este nombre se conoce a una familia de técnicas que están orientadas a contar historias acerca de qué es lo que hace la gente con los sistemas. ¿Cómo es que los utiliza?, o ¿cómo es que piensa que los van a utilizar? Nuestro cerebro social está especialmente adaptado para entender historias, es la forma en la que el hombre primitivo transmitía conocimiento de una generación a la otra, con lo cual este grupo de técnicas nos resulta muy familiar, resulta muy eficiente. Hay varias técnicas incluidas en esta familia, las más conocidas y de las que vamos a hablar a continuación son: casos de uso, historias de usuario y storyboards o guiones.

Usuarios y objetivos

Todas estas técnicas comparten una característica esencial: Para identificar a los escenarios, proponen partir de los objetivos que las distintas categorías de usuarios tienen con respecto a la utilización del sistema. A partir de estos objetivos, se van identificando objetivos de menor nivel. Los objetivos de menor nivel se satisfarán mediante un escenario, un caso de uso, una historia de usuario, un storyboard.



Casos de uso

Un **caso de uso** es una secuencia de acciones realizadas por un sistema que generan un resultado observable y de valor para un actor en particular. Un actor en este contexto es un tipo de usuario que va a utilizar el sistema. A cada acción de un actor, dentro de un caso de uso, le corresponde una respuesta del sistema. Los casos de uso en general son cajas negras, es decir, describen qué es lo que responde el sistema, pero no cómo el sistema elabora esa respuesta.

Historias de usuario

Otra técnica muy popular, es la de **historias de usuarios**. Una historia de usuario es una descripción de la funcionalidad esperada de un sistema desde el punto de vista de un usuario. En sentido estricto según algunos autores, las historias de usuario no son requisitos, son simplemente un recordatorio de que se debe mantener una conversación con el usuario para profundizar los detalles de la funcionalidad asociada a la historia. Son más bien

requisitos de usuario con poca granularidad, si se quiere. Sin embargo, cuando las historias de usuario van acompañadas de criterios de aceptación, constituyen una descripción bastante completa de lo que se espera del comportamiento del sistema.

Guiones (Storyboards)

Y por último, los **storyboards**: Los storyboards o guiones son pequeños relatos en prosa o descritos en forma gráfica, que nos cuentan cómo usar el sistema de determinadas circunstancias.

[V / F] Los casos de uso y las historias de usuario son herramientas complementarias.

Modelado

Lenguajes y notaciones

Vamos a continuar a hablar de algunas de las notaciones de lenguaje de modelado más importantes en el ámbito del análisis de requisitos. Como ya hemos mencionado en el video anterior, la preocupación por modelar sistemas viene desde los primeros años de la ingeniería de software. En la década de 1970 y de 1980 eran muy populares distintos enfoques basados en análisis estructurado. La notación IDEF (Integration DEfinition) es de esa época, como así también los diagramas de flujo de datos (DFD: Data Flow Diagram) y los diagramas de identidad-relación (ERD/ERM: Entity-Relationship Diagram/Model). Más recientemente, se han popularizado otros lenguajes de modelado, como por ejemplo UML (Unified Modeling Language), BPMN (Business Process Model and Notation) y SysML (Sstem Modeling Language).

Modelos y diagramas

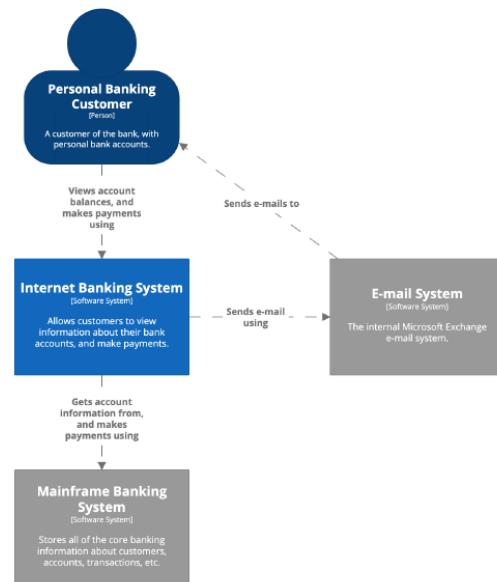
Vamos a presentar a continuación algunos de los modelos de análisis más populares:

Diagrama de contexto

C4 es una anotación para describir arquitectura de software. Si bien la arquitectura de software es un tema que no tiene que ver directamente con el análisis de requisitos, esta notación nos ofrece un diagrama muy útil para describir la vinculación del sistema con su medio ambiente. Es el llamado, muy adecuadamente, diagrama de contexto.

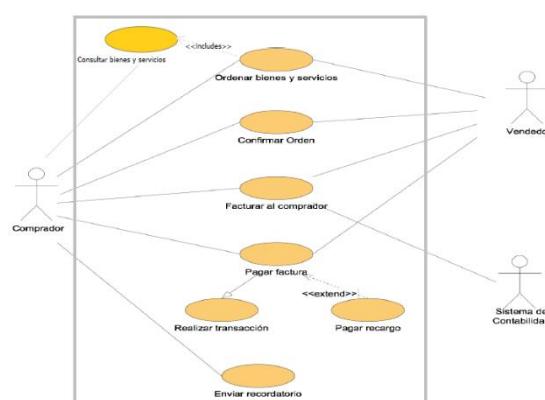
Como se puede ver en la figura, el diagrama incluye un icono para representar al usuario, un rectángulo (en este caso celeste) que representa el sistema a desarrollar y (en este ejemplo en particular) 2 rectángulos grises que representan los sistemas con los que, el sistema en cuestión, deberá interactuar.

Como puede verse, es un diagrama muy sencillo, tecnológicamente neutro, que es muy útil para describir el medio ambiente en el que se encuentra el sistema y los principales vínculos que mantiene este con las entidades que lo rodean.



Modelo de casos de uso

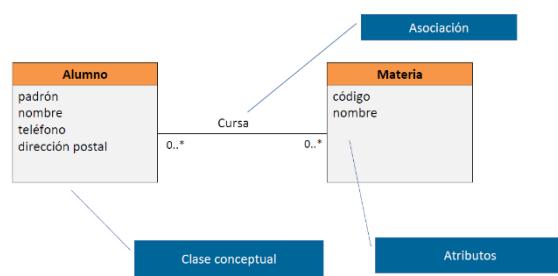
Un diagrama que tiene un propósito similar es el de **caso de uso**. Este es un diagrama que está incluido en el estándar UML, cuyo objetivo es representar los casos de uso del sistema y los actores primarios y secundarios con lo que el sistema interactúa. Estos actores representan tipos de usuarios que utilizan el sistema y también pueden representar otros sistemas que proveen o reciben información de este. Es un diagrama muy sencillo que cuando se utiliza en combinación con las especificaciones del caso de uso, forman parte del modelo de casos de uso.



Modelo de dominio

Un modelo de dominio es una representación visual de los objetos o clases conceptuales del dominio del problema y de las asociaciones que éstos tienen entre sí. En este contexto, los objetos de dominio representan cosas que el sistema en cuestión necesita manejar o conocer (ejemplo: objetos manipulados en una organización: contratos, facturas, pedidos), objetos y conceptos del mundo real que el sistema necesita conocer o monitorear (ejemplo: avión: trayectoria, misil), eventos pasados o futuros (arriba, partida, pago), personas, roles u organizaciones (clientes, socios, alumnos). Construimos este tipo de modelos fundamentalmente para entender y analizar mejor el contexto en el que operará el sistema que tenemos que desarrollar. Usualmente lo utilizaremos en combinación con otras técnicas como casos de uso o historias de usuario.

Para representar gráficamente los modelos de dominio, empleamos un diagrama de clases con la notación UML. La única salvedad que tenemos que hacer es que se deben incluir únicamente clases conceptuales, atributos y asociaciones. Estas clases no representan objetos del lenguaje de programación, no representan clases del lenguaje de programación, sino que representan objetos del negocio. Con lo cual, todos los aspectos que tengan que ver con la implementación deben ser removidos del diagrama. Recordemos, es un modelo de análisis y no un modelo de diseño de software.



[V / F] En pos de entender y comprender mejor el contexto del sistema a desarrollar el modelo de dominio es una técnica de análisis adecuada.

Árbol de funcionalidades (prestaciones) [feature tree]

Otro modelo de análisis muy útil es el **árbol de funcionalidades o feature tree**. En el ejemplo lo vemos representado como un diagrama, similar al de causa efecto o Ishikawa. El objetivo es mostrar cuáles son las prestaciones o funcionalidades que componen el sistema y cómo éstas se pueden desglosar en prestaciones más pequeñas, de menor nivel. La estructura de descomposición típica sería: prestación, subprestashop (o varios niveles de subprestashop), requisitos de usuario, requisitos de software.

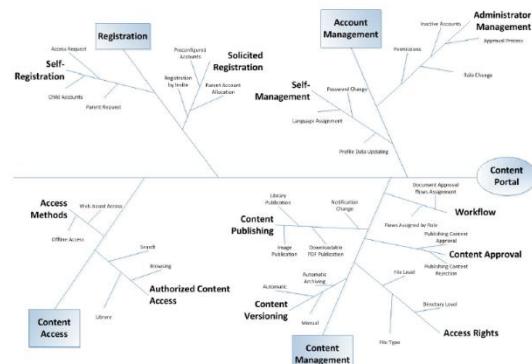


Diagrama de Estados

El **diagrama de Estados** o de estado-transición, es un diagrama que permite representar los diferentes estados, por lo que puede pasar un objeto de dominio o un sistema. El software no solamente implica funcionalidad, sino que también implica manipulación de datos y también cambios de estado. Representar estos cambios de estado mediante lenguaje natural puede ser bastante problemático, por la ambigüedad que plantea, por eso esta herramienta es sumamente útil. Por otro lado, en sistemas de tiempo real, es decir, aquellos que ante un momento determinado en producir una respuesta dentro de un período específico, prácticamente es imprescindible desarrollar un diagrama de estas características.

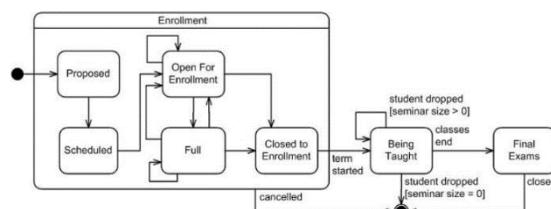
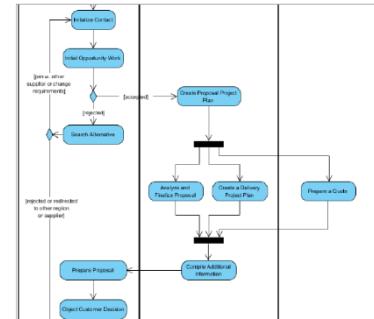


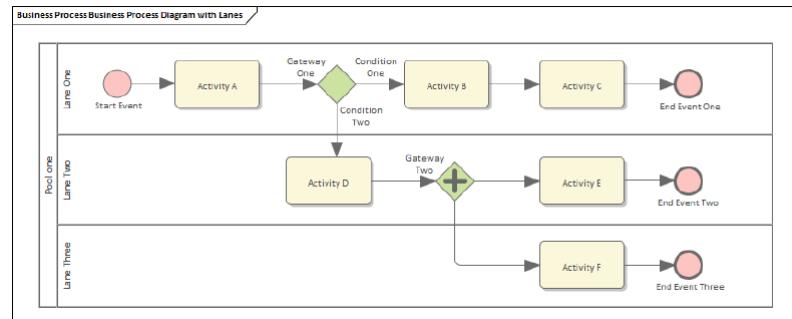
Diagrama de actividades (UML)

Permite especificar las actividades o pasos dentro de un flujo de trabajo, dentro de un proceso, e inclusive, dentro de un caso de uso. Cada rectángulo en el diagrama representa una actividad o paso, las flechas representan el paso de control de una actividad a otra, los rombos representan punto de decisión, y las columnas verticales pueden representar actores, roles o sistemas.



Flujo de actividades en un proceso de negocio (BPMN)

Un modelo similar al anterior es el **flujo de actividades** propuesto por la notación **BPMN** (Business Process Modeling and Notation). Este es un estándar de la OMG (Object Management Group). Este diagrama está orientado exclusivamente a representar procesos de negocio, procesos organizacionales. Nuevamente aquí los rectángulos son actividades, las flechas representan la secuencia de ejecución y los andariveles (swimlanes) representan roles o áreas organizacionales. Además de ser una herramienta para modelar procesos, la idea detrás de esta narración también es que sirva para generar un proceso que pueda ser ejecutado por herramientas especializadas, es decir, que pueda generar un esquema ejecutable del proceso. La notación es relativamente sencilla y muy fácil de aprender.



Prototipado

Nuevamente, los **prototipos** aparecen como una muy buena herramienta, en este caso no sólo para descubrir requisitos, sino también para analizarlos. La idea con los prototipo de las interfaces de usuario, es explorar cómo podrían ser dichas interfaces, con el propósito fundamental de entender mejor el comportamiento del sistema a construir. Nuevamente, el tema aquí no es discutir aspectos de diseño, sino tratar de entender un poco más acerca de cómo el usuario entiende que utilizará el sistema.

EARS (Easy Approach to Requirements Syntax)

Si lo que estamos haciendo es especificar el lenguaje natural, hay varios lineamientos que se pueden utilizar para minimizar los problemas derivados de la ambigüedad. Uno de los lineamientos se llama EARS. Propone formatos muy específicos para describir requisitos de distinto tipo: Ubicuos, es decir, generales, que aplican a todo el sistema; relacionado con eventos; relacionados con estados; relacionados con comportamiento opcional o indeseado. En la siguiente tabla podemos ver los formatos que propone:

Ubícuo	Algo que el sistema debe hacer incondicionalmente.	N/A	"El sistema deberá cumplir con el estándar IRAM 34882"
Basado en eventos	Algo que el sistema debe hacer en respuesta a un evento disparador	Cuando	"Cuando arribe un mensaje, el sistema deberá emitir un alerta de notificación"
Basado en estados	Algo que se activa mientras se permanece en un estado determinado	Mientras	"Mientras el vehículo esté en movimiento, el sistema mantendrá"
Opcional	Algo necesario sólo bajo determinadas circunstancias	Si	"Si se abre la puerta del vehículo con el motor en marcha, el sistema emitirá un alerta de peligro"
Comportamiento indeseado	Una respuesta del sistema a eventos no deseados	Si...entonces	

Criterios de aceptación

Una estrategia muy útil para completar la especificación es identificar criterios de aceptación. La idea detrás de esto es que el simple acto de pensar las condiciones bajo las cuales los requisitos van a ser dados por satisfechos (esos son los criterios de aceptación), ayuda a encontrar problemas en la especificación mucho antes de comenzar con el desarrollo del producto. Por otro lado, en escenario donde se utilizan historias de usuario, los criterios de aceptación, sirven para completar la especificación. Recordemos que las historias de usuarios no son requisitos de software en el sentido estricto de la definición, sino que son más bien recordatorios de que se debe mantener una conversación. Agregarles criterio de aceptación a estos requisitos de usuario, los acercan un poco más a la definición clásica de requisitos de software, o sea que a través de ellos empezamos a detallar un poco más cuál es el comportamiento esperado, qué es lo que pasa en distintos escenarios de utilización, en distintos escenarios o variantes de esa historia de usuario.

[V / F] Los criterios de aceptación ayudan a clarificar el alcance de la historia de usuario y permiten derivar casos de prueba.

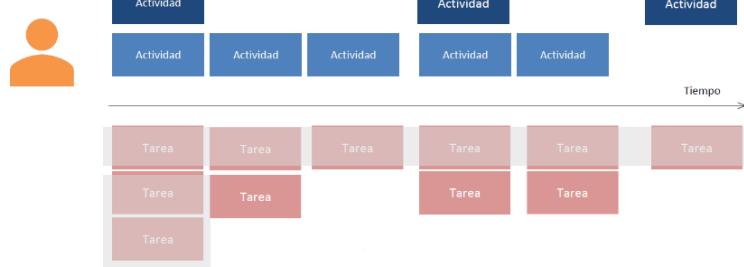
Reglas de negocio

También podemos utilizar reglas de negocio. Todas las organizaciones están sujetas a regulaciones de algún tipo, a leyes, estándares, a políticas. Estos principios de operación y de control son colectivamente conocidos como reglas de negocio. Por ejemplo, el IVA es del 21%, las facturas se deben emitir el último día hábil del mes o los usuarios menores de 18 años deben ser autorizados por sus padres, tutores o encargados. Las reglas de negocio pueden describir entonces cálculos complejos, restricciones, inferencias o simplemente hechos.

Hay 2 técnicas que vamos a mencionar y que vamos a explicar en detalle más adelante:

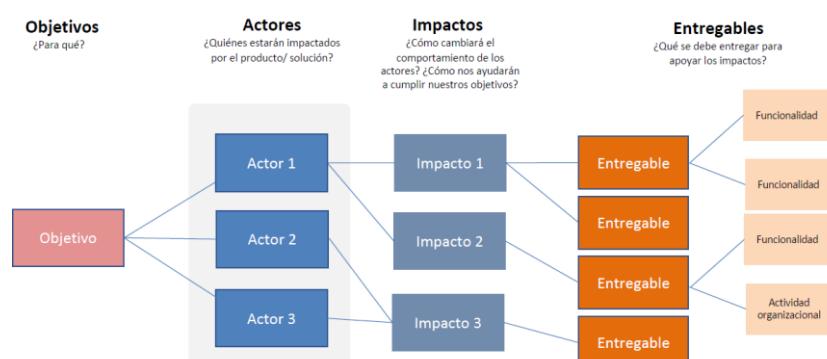
User Story Mapping

Es un modelo que describe las actividades que realizan a lo largo del tiempo los usuarios de una aplicación y cómo esas actividades se descomponen en subactividades y tareas. A partir de las tareas de último nivel podemos identificar historias de usuario. El diagrama se lee de izquierda a derecha.



Impact mapping

Mapa de impacto o impact map, es un diagrama que tiene como propósito alinear los equipos de trabajo con los objetivos de la organización. Este diagrama también se lee de izquierda a derecha. Primero se identifican los objetivos que se buscan satisfacer con la solución, o producto desarrollar. Luego, se identifican los actores que serán impactados por la solución. Y finalmente, qué es lo que se deberá hacer para producir esos impactos en esos actores, es decir, qué entregables tenemos que producir, qué productos, qué servicios, qué funcionalidades. Si seguimos descomponiendo esa estructura, en el último nivel vamos a encontrar realmente, historias de usuario. Es una herramienta muy útil para identificar requisitos y, obviamente, para alinear esos requisitos con los objetivos que se persiguen.



Recomendaciones

Para ir finalizando, van algunas recomendaciones:

Generales

- ★ Es importantísimo **definir cuáles son los límites** del sistema que estamos analizando, si no lo hacemos, vamos a estar profundizando en temas que a lo mejor no nos corresponde hacer.
- ★ Hay que estar **preparado para gestionar** los inevitables conflictos que van a surgir. No todo el mundo tendrá la misma visión, no todos los requisitos serán consistentes desde el comienzo.
- ★ Tampoco todos los requisitos serán igualmente importantes, los recursos y el tiempo son limitados, con lo cual es imprescindible que **clasifiquemos y prioricemos**.
- ★ Ya lo hemos mencionado antes al hablar de las actividades de descubrimiento, es importante **mantener la trazabilidad vertical y horizontal**. Necesitamos saber de dónde vienen los requisitos y también necesitamos saber qué artefactos están relacionados con ellos. Por ejemplo, si hay un cambio en un requisito determinado, qué otros requisitos se podrían ver afectados, qué impacto tiene ese cambio en los criterios de aceptación, en los casos de prueba, en las estimaciones, en los planes; qué cambios hay que hacer en el modelo de dominio; cómo afecta el cambio al diseño y al código. Si nos organizamos bien de entrada, las respuestas a todas estas preguntas deberían ser sencillas de elaborar, en caso contrario, estaremos desperdiando mucho tiempo (que por otro lado es valioso) y que deberíamos distraer de otras actividades.
- ★ También mencionamos con anterioridad la importancia de **evaluar riesgos**. Aquellos requisitos que impliquen un nivel de riesgo por encima de determinado umbral, ya sea por su complejidad o por lo difícil de trasladar al código o por cualquier otra razón, merecen tener una prioridad más alta, y probablemente, merezcan ser analizados con mayor nivel de detalle, probablemente a través de algún prototipo.

Modelado

- ★ Tenemos que definir **cuáles son los modelos que nos conviene** desarrollar de acuerdo al escenario en el que estemos. No todos los modelos son útiles en todas las situaciones. También es importante que los modelos guarden consistencia entre sí. Por ejemplo, los objetos de dominio deberían estar mencionados en algún caso de uso, y los objetos de dominio que mencionemos en los casos de uso o en las historia de usuarios deberían estar incluidos en el modelo de dominio.
- ★ También es importante decidir **qué modelos serán necesario formalizar**. Una gran parte del modelado será informal, como propone Agile Modeling, pero probablemente algunos modelos merezcan tener una versión en algún medio electrónico, que, por otra parte, nos va a permitir compartir.
- ★ Al modelar, tenemos que procurar hacerlo desde **varios puntos de vista**. Para el aspecto objeto de dominio, o datos tenemos el modelo de dominio; para el aspecto funcional, podemos utilizar el modelo del caso de uso o User Story Map; para el aspecto control, que es muy importante en sistemas de tiempo real, podemos emplear diagramas de estado.
- ★ Y, por supuesto, el **prototipado** es una técnica muy adecuada para, como ya dijimos, explorar requisitos poco claros o riesgosos.

Especificación

- ★ Es muy importante **determinar el nivel de formalidad**. Si el equipo de desarrollo es relativamente pequeño y se encuentra físicamente en el mismo lugar, probablemente alcance con historias de usuario y con criterios de aceptación.
- ★ Ahora bien, si el equipo es más grande o hay dispersión geográfica o hay una relación contractual entre la organización que produce el software y la organización que lo está solicitando, probablemente sea necesario **desarrollar estándares para una especificación** un poco más formal.
- ★ En todos los casos es importante **utilizar un lenguaje claro, consistente y conciso**. Esto es independiente de la técnica que utilicemos. Siempre hay que recordar *que un requisito se escribe una vez pero se lee muchas veces*.
- ★ Por eso es muy importante empezar los requisitos en forma **cuantitativa** (siempre que se pueda).
- ★ Utilizar un **glosario o diccionario de datos** para aclarar palabras o expresiones particulares del dominio del problema.

Conclusiones

Para recordar

Recordemos entonces que, **análisis y especificación usualmente se realizan en simultáneo**. Recordemos también que analizar no consiste solamente en desarrollar modelos. El objetivo es **encontrar conflictos, encontrar inconsistencias** y resolverlos. Ya hemos también mencionado la importancia que tiene que definir cómo se van a **organizar y gestionar los requisitos**: ¿Los vamos a poner en un repositorio compartido?, ¿los vamos a pegar en un pizarrón?, ¿los vamos a pegar en una pared? Nuevamente no hay que perder de vista que los modelos ayudan a entender el problema y a definir el sistema deseado pero, hay que analizar **seriamente cuáles son los modelos que nos conviene construir**, para qué, con qué grado de formalidad. En algún entorno muy, muy específico, los modelos de análisis, a través de sucesivas transformaciones, pueden transformarse en modelos de diseño y luego, en código fuente. Esto es lo que pasa en Model Driven Design, por supuesto, no es la generalidad de los casos, por eso es importante determinar qué nos va a convenir desarrollar y qué modelo no nos va a convenir desarrollar. Lo mismo ocurre con las especificaciones. Tenemos que analizar cuidadosamente qué tipo de especificaciones producir, para quienes, para qué.

Y finalmente, lo que tenemos que evitar en todos los casos es la parálisis del análisis. Esa tendencia a sobre analizar y a no poder avanzar. En algún momento la actividad de análisis tiene que darse por concluida para poder seguir con el desarrollo.

[V / F] Generalmente los casos de uso y las historias de usuario se van identificando y refinando progresivamente a medida que avanza el proyecto.

4.3 - Modelado de dominio

Introducción

Modelos

Ya hemos visto la importancia que tiene el modelado en las actividades de ingeniería de requerimientos, hemos visto que un modelo es una simplificación de la realidad. El modelo no es la realidad, sino que nos da una perspectiva de lo que queremos construir o de lo que hemos construido. Los sistemas que nosotros desarrollamos en general son complejos y necesitamos utilizar los modelos para poder visualizarlos, para poder especificarlos, para guiar la construcción, para de alguna manera documentar las decisiones que tomamos.

Modelado del dominio

Vimos que hay distintos tipos de modelos, algunos más relacionados con el análisis de los requerimientos, con el modelado del problema, otros más orientados a un modelado de la solución, al diseño. En particular estamos hablando hoy del modelo de dominio. Un **modelo de dominio** es una representación visual del vocabulario del problema, del vocabulario del dominio del problema. Los objetos del modelo de dominio tienen que ver con ese vocabulario que emplea el usuario para contarnos cuál es el problema que tiene, para describirnos como es su operatoria, para describirnos qué es lo que hace. Si estamos pensando en un sistema bancario, probablemente los objetos de dominio o clases conceptuales más importantes sean el cliente, la cuenta corriente, la caja de ahorro, el movimiento, el saldo. Si pensamos en función del sistema de inscripciones de una facultad, los objetos de dominio más importantes van a ser las materias, los cursos, los alumnos, la inscripción. Construimos este tipo de modelos para entender mejor, y analizar mejor, el contexto en el que va a operar el sistema que tenemos que desarrollar.

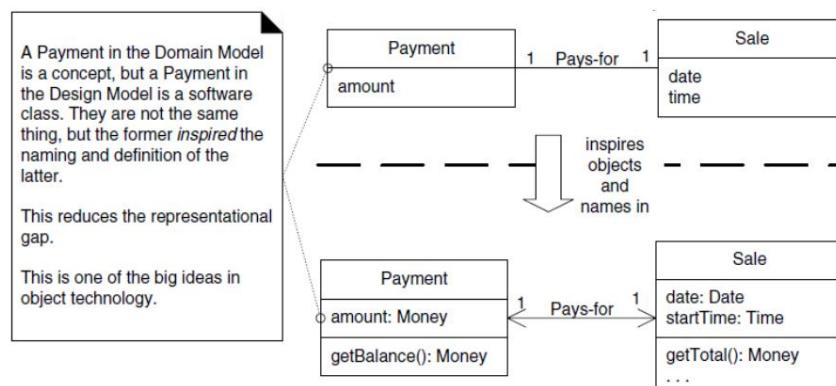
En general, vamos a encontrarnos con que los objetos de dominio pertenecen a alguna de las siguientes grandes familias:

- **Cosas** manipuladas en una organización: Qué maneja la organización. Por ejemplo: contratos, facturas, pedidos.
- **Objetos** y conceptos del mundo real que el sistema necesita conocer y/o monitorear. Por ejemplo: un avión, una trayectoria, un misil.
- **Eventos** pasados o futuros. Por ejemplo: Un pago de una factura, la programación de una función de cine.
- **Personas o roles** de esas personas en organización o en el mundo del dominio, **u organizaciones**, por ejemplo, el cliente, el socio, el alumno.

[V / F] Un modelo de dominio es una representación visual del vocabulario del dominio del problema.

Lo que hay que tomar en cuenta es que estos objetos de dominio no son los objetos de diseño. Eso es muy importante. Nosotros podríamos decir que un cliente se caracteriza por tener un CUIT, un nombre, una dirección y no va a faltar que un día, bueno, pero un nombre es de clase string, dirección también... esas son clases que tiene que ver más con la implementación. Cuando

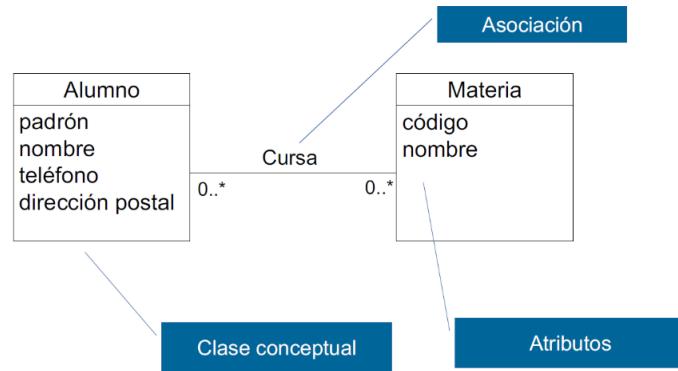
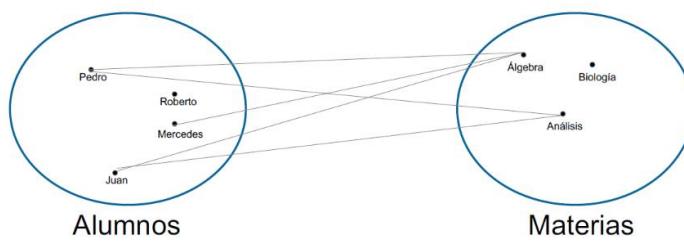
hablamos de objetos de diseño estamos hablando de los grandes elementos que forman parte del vocabulario: El cliente, la factura, el ítem de la factura, la transacción, la operación, no son objetos de diseño. Por supuesto que uno de los conceptos fundamentales de la orientación a objetos, es minimizar la brecha entre el vocabulario del problema y la solución, pero, a no confundirse, **no todo objeto de diseño existe en el dominio del problema**. Hay que tener mucho, mucho cuidado, con esto.



Modelado del dominio: objetos, asociaciones y atribuciones

El modelo de dominio está profundamente basado en teoría de conjuntos.

Aquí tenemos un conjunto de alumnos, un conjunto de materias, y vemos que hay instancias en ambos conjuntos. Que a su vez se asocian unos con otros, por ejemplo, Pedro está cursando álgebra y análisis; Roberto no está cursando ninguna materia. Podríamos presentar esto a través de un diagrama que utiliza notación UML, y vamos a ver que tenemos una clase alumno, una clase materia que están representando objetos del dominio. Vemos que esas 2 clases conceptuales se relacionan entre sí mediante una asociación, en este caso alumno cursa materia (la asociación es cursa), y vemos también que cada uno de estos objetos, cada una de estas clases, tienen atributos. Esos atributos son propiedades que caracterizan a cada uno de esos objetos. Esto va a formar la base, como decímos antes, del diseño. Seguramente en nuestro diseño vamos a tener un objeto alumno (vamos a tener una clase alumno para ser más preciso), una clase de materia, pero fíjense que acá no estamos hablando de aspectos de implementación, no estamos hablando de métodos ni de operación, estamos hablando de clases conceptuales, objetos del dominio y propiedades o atributos.



[V / F] Todo objeto del diseño existe también como entidad del modelo de dominio del problema.

Modelo del dominio

¿Cómo se construye?

¿Cómo hacemos para construir un modelo de dominio? Bueno, no hay una receta, pero en general podríamos decir que el primer paso es identificar las clases conceptuales utilizando un par de técnicas que vamos a mencionar: Se puede dibujar, hacer un diagrama, utilizando la notación de UML con la salvedad de que no son objetos de diseño, no son objetos de implementación, sino que son abstracciones. Podemos agregar detalles tales como asociaciones, atributos, generalizaciones y especializaciones, composiciones, agregaciones. En general este es un proceso iterativo incremental. Puede ser el modelo de dominio algo muy informal, dibujado en una pizarra; puede ser algo más formal dibujado a través de alguna herramienta. Lo importante es, no tanto es el resultado, sino pensar y entender bien cuáles son los grandes elementos, cuáles son los grandes objetos que forman parte o los objetos más relevantes más que grandes, los objetos relevantes del dominio y cómo se asocian entre sí. ¿Por qué? Porque esa es la información que el sistema va a tener que manejar independientemente de cómo lo implementemos. El sistema va a tener que recordar que el alumno Juan Pérez se anotó para cursar la materia de análisis matemático. El sistema va a tener que recordar que Juan aprobó análisis matemático, en tal fecha con tal nota, entonces eso lo tenemos que de alguna manera, representar en el modelo de dominio.

¿Cómo encontrar clases conceptuales?

Hay 3 estrategias básicas para encontrar clases conceptuales: Una es aplicar el análisis lingüístico, la otra es utilizar algún tipo de listas tramada de categoría y otra es reutilizar algún modelo ya existente.

Análisis lingüístico

"Necesito que el nuevo sistema permita generar las **facturas** -a partir de los **pedidos** de los **clientes**- más rápidamente que el sistema actual. También necesito que el inventario de cada **producto** se mantenga actualizado en forma permanente."

Necesidades, expectativas.

Generación de **facturas**: las facturas deben ser generadas a partir de los **pedidos** de los **clientes** previamente ingresados. Una factura podrá contener **ítems** incluidos en diferentes **pedidos**. Actualización de **inventario**: el inventario debe estar actualizado permanentemente...

Requerimientos del usuario (necesidades y expectativas "pasadas en limpio").
Conflictos e inconsistencias identificados y resueltos. Prioridades.

CU 10.1: Ingresar el **pedido** de un cliente

...
CU 10.2 Facturar **pedidos** de **clientes**

...
CU 10.3 Actualizar **clientes**

...
CU 10.4 Conciliar inventario de **productos**

Requerimientos de la solución, derivados y analizados. Prioridades (*triage*)

El análisis lingüístico es bastante simple de explicar. Buscamos en nuestras minutas de reunión, en nuestras especificaciones, en nuestros casos de uso, buscamos sustantivos o frases que incluyan sustantivos para identificar candidatos a posibles objetos. Por ejemplo, acá tenemos facturas, pedidos, clientes, productos. Hay que tener cuidado porque también van a aparecer atributos o propiedades de otros objetos (que también son sustantivos), con lo cual hay que andar con un poquito de cuidado.

Lo que hay que tener, sí, mucho, mucho cuidado, es con aplicar este enfoque de manera mecánica. Si todos los sustantivos que están en la especificación van a ser objetos, seguramente nos vamos a encontrar con que va a haber un objeto que es dirección del cliente, o dirección, o código postal, que son sustantivos pero no son objetos, en este caso. Con lo cual, ahí hay que tener cuidado para justamente evitar esta tentación de darle un grado de granularidad muy, muy, alto y caer en la tentación de meter temas que tienen que ver más con la implementación y no con el aspecto más conceptual de lo que estamos tratando de definir. Con lo cual es conveniente aplicar esta técnica combinada con la siguiente que es la lista de categorías.

Lista de categorías

Categoría	Ejemplos
Transacciones	Venta, reservación, pago.
Ítems de una transacción	Ítem vendido, ítem facturado
Producto o servicio relacionado con una transacción o con un ítem de una transacción	Artículo, vuelo, butaca.
Dónde se registra la transacción	Factura, asiento contable, manifiesto de carga.
Roles u organizaciones relacionadas con una transacción	Cajero, sucursal, cliente.
Lugar de la transacción o de la provisión del servicio.	Sucursal, aeropuerto, vuelo.
Eventos	Venta, pago.
Objetos físicos	Avión, automóvil, cronómetro.

Descripción de cosas	Especificación de producto, descripción del vuelo.
Catálogos	Catálogo de productos, lista de precios.
Contendedores de cosas	Depósito, almacén.
Cosas en el contenedor	Ítems, pasajeros.
Sistemas externos que colaboran	Sistema de autorización, control de tráfico.
Registros financieros o de trabajos realizados, contratos, etc.	Recibo, bitácora de cambios.
Instrumentos financieros	Efectivo, tarjeta de crédito.
Cronogramas, manuales, etc.	Calendario de reparación, cronograma de proyecto.

En la lista de categorías, aquí lo que tenemos son algunas categorías de tipos de objetos que nos pueden orientar en la búsqueda de objetos. Por ejemplo, transacciones, ítems de una transacción, productos o servicios, los lugares en donde se registran las transacciones. Pensemos, por ejemplo, cuando vamos a un comercio a comprar algún tipo de artículo y nos emiten una factura. Pensemos ahí, cuáles son los objetos que están relacionados: Estoy yo como cliente, está la empresa probablemente como proveedora (tema que debemos discutir después), está el objeto que esté comprando (el producto que estoy comprando). El producto tendrá sus características: tendrá un precio, tendrá una descripción. También está la transacción en sí misma que queda reflejada a través de una factura, por ejemplo, que va a tener una serie de atributos que tendremos que analizar. O, por ejemplo, hacemos una reserva para ir a ver una película. Fíjense los objetos de dominio que podrían aparecer ahí: Nosotros como clientes, la película que vamos a ver, en qué sala la vamos a ver, la transacción propiamente de compra que nos va a indicar: compraste una entrada para tal película para tal fecha en tal asiento, etc. Así que aquí tenemos una lista de categorías también, por ejemplo, roles, lugares en donde se provee servicio o tiene lugar la transacción; objetos físicos, a veces necesitamos tener información de objetos físicos. Por ejemplo, en algunos casos es importante que identifiquemos cada uno de los productos que hemos fabricado, por ejemplo, tal auto con tal número de serie, con tal número de chasis.

[V / F] Al momento de identificar las clases conceptuales utilizando el análisis lingüístico generalmente todos los sustantivos se representan como objetos.

Atributos

Habíamos dicho que las clases conceptuales o modelos del dominio tienen atributos. Un atributo es un dato lógico acerca de un objeto. Por ejemplo, acerca de un cliente, nos interesaría conocer su clave única de identificación tributaria o CUIT, su razón social, su dirección, su teléfono. En este caso teléfono, es un atributo repetitivo, es decir, tenemos varias instancias de ese atributo. Lo que no tenemos que caer nuevamente en la tentación, es decir que el CUIT es una clase en sí misma, la razón social es una clase que pertenece a tipo string, etc. Estamos hablando de vuelta de, en este caso, datos primitivos. Si es que nos interesa a esta altura decir que algo es numérico o no. Quizá en muchos casos va a valer la pena y en otros mejor no conviene hacer esa profundización.

En el comienzo del análisis orientado a objetos, cada instancia de una clase conceptual, existía por el medio hecho de existir, y no necesitaba ningún tipo de identificador para diferenciar una instancia de la otra porque se asumía que cada instancia de la otra se podía autoidentificar de alguna forma que no era relevante para el análisis del problema. Pero de todas maneras, hay casos en donde hay identificadores naturales, por ejemplo, la clave única de identificación tributaria o CUIT es un identificador natural. Entonces, podemos poner un estereotipo como el que figura ahí entre llaves y “id” para indicar que es un identificador natural. El DNI es un indicador natural, el número de padrón es un identificador natural, con lo cual conviene indicarlo ahí. Ya en tiempo de implementación, cuando transformamos esto, por ejemplo, en una tabla de clientes, la clave primaria será el CUIT o el

Cliente
CUIT {id}
RazónSocial
Dirección
Teléfono: [1..*]
En el ejemplo, un cliente puede tener uno o varios teléfonos.
Teléfono es un atributo que puede tener múltiples instancias.

DNI, o el número de padrón, pero eso es algo de implementación, no es un problema que nos preocupa acá, pero podemos, de todas maneras, si ir identificando que hay determinados atributos que nos permiten individualizar cada una de las instancias de un determinado objeto de valor.

También es importante que algunas veces mostremos atributos que son derivados a partir de otros. En el ejemplo, TotalVenta es un atributo derivado que resulta de la suma entre TotalNeto y TotalImpuestos. Esto lo podemos poner siempre y cuando sea relevante para entender el dominio. No tenemos que poner atributos ahí que tengan que ver más con un tema de implementación. Digamos, si yo pongo TotalVenta porque digo “no porque desde un punto de vista de implementación va a ser más rápido, en lugar de tener que hacer el cálculo”, o puedo decir lo contrario “no, no pongo TotalVenta que es un atributo significativo desde el punto de vista del dominio porque me va a ocupar mucho espacio en la base de datos”, no, es ridículo ese planteo porque acá de lo que estamos hablando del dominio del problema. Con lo cual restricciones de implementación acá no aplica. Estamos en un nivel de abstracción muy alto como para ponernos a discutir de esos temas.

Venta
NúmeroVenta {id}
FechaVenta
TotalNeto
TotalImpuestos
/TotalVenta

[V / F] Un atributo referenciado como “Teléfono: [1..*]” indica que existe una relación con la entidad Teléfono de entre 1 y muchos.

Asociaciones

El otro tema sumamente importante son las asociaciones. Las asociaciones representan una relación entre instancias. Al igual que los atributos, que tienen que ser recordados por el sistema, las asociaciones también tienen que ser recordadas por el sistema. Cada asociación tiene un nombre y tiene una multiplicidad. En el ejemplo, un alumno puede estar anotado en cero o en muchas materias, y en una materia puede haber anotados muchos o ningún alumno. Por ejemplo, si la materia es nueva, todavía no va a tener alumnos inscriptos. Lo que hay que tomar en cuenta es que la multiplicidad nos está indicando una regla de negocio. En este caso, la regla de negocios es que un alumno puede cursar cero, una o muchas materias y que puede haber casos en donde las materias no tengan alumnos porque todavía no se están dictando o porque todavía no es el momento de inscribirse o porque no se anotó nadie para cursarla. Hay que tener cuidado, una cosa es una asociación y otra cosa es un atributo. No tenemos que usar, reitero, **no tenemos que usar atributos que referencien a otros objetos**. Yo podría decir ahí que, por ejemplo, ¿podría tener algún tipo de puntero desde materia a los alumnos inscritos y que eso fuera un atributo que estuviera incluido en materia? No. Eso es un tema de implementación. ¿Ok? Sí, cuando tengamos que implementar esto en una base de datos, probablemente tengamos una tabla de alumnos, una tabla de materias y tengamos una tabla de correlación que implemente la relación entre alumnos y materia, pero, ojo con eso, acá estamos hablando de asociaciones que son conceptuales que no implican ningún tipo de atributo referencial. No tenemos que poner atributos que referencien a otros objetos, porque en realidad, para eso, para mostrar eso, tenemos las asociaciones.

Asociaciones binarias

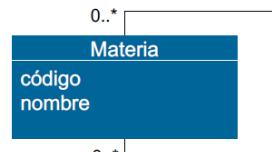
Las **asociaciones** típicas son **binarias** entre 2 objetos. Puede haber más de una asociación entre un par de objetos. Tranquilamente en este caso, un alumno puede cursar una materia y puede tener aprobadas otras materias. En viaje siempre tenemos una ciudad de destino y una ciudad de llegada. Eso es perfectamente normal. Recuerden que las asociaciones relacionan distancias de las clases conceptuales que forman parte de la relación.

Alumno	Cursa ▶	Materia
padrón	0..*	0..*
nombre		
teléfono	Tiene aprobadas ▶	
dirección postal	0..*	0..*

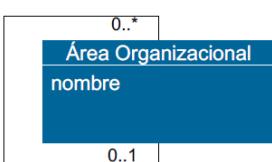
Viaje	Sale de ▶	Ciudad
DiáHoraSalida	0..*	1
DiáHoraLlegada	Llega a ▶	
	0..*	1

Asociaciones unarias

Típicamente las asociaciones son binarias, pero también puede haber **asociaciones unarias**. Por ejemplo, una materia puede tener como correlativas otras materias y una materia es correlativa de otra. Lo que hay que tener en cuenta ahí, en este tipo de relaciones jerárquicas, es que no todas las materias tienen materias que les sigan, ni todas las materias tienen materias anteriores (las materias del CBC no tienen materias anteriores). Para cursar introducción al conocimiento científico probablemente no necesiten tener una materia aprobada desde antes. Siempre que uno representa organizaciones o estructuras jerárquicas hay que tener cuidado con los nodos y las hojas. Por ejemplo, área organizacional puede tener, ahí lo que representa, imagínese un organigrama. Entonces, la raíz del organigrama: del gerente general dependen las gerencias; de las gerencias depende las jefaturas; de las jefaturas dependen los empleados. Ahora hay empleados que no tienen ningún tipo de estructura jerárquica por debajo, con lo cual ahí, el árbol se termina, con lo cual hay que tener cuidado con la cardinalidad, por eso está el cero a muchos, el cero a uno. Hay que mirarlo con detalle.



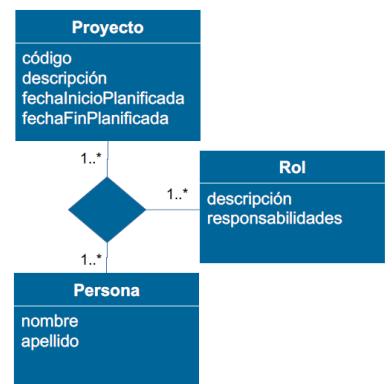
Es correlativa de



Está compuesta por

Asociaciones ternarias

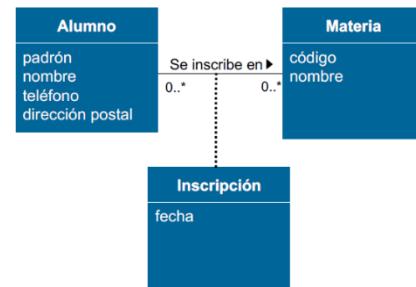
Si bien son extrañas, pueden aparecer **asociaciones** de grado mayor a 2. Las más comunes son las **ternarias** puede haber de grado 4, 5, pero ya son más raras de ver. En este ejemplo en particular, lo que estamos viendo es que una persona puede tener más de un rol en un proyecto determinado. Eso es lo que está representando esa asociación. Recuerden que en este caso, cada instancia de la asociación está representando una relación entre persona, rol y proyecto.



En el ejemplo, una persona puede tener más de un rol en un proyecto determinado.

Clases asociativas

En algunos casos nos vamos a encontrar con unas asociaciones medio extrañas que nos vamos a dar cuenta que, además, tienen atributos que son propios. En ese caso no vamos a estar ante una asociación, sino que vamos a estar ante lo que se llama un **tipo de objeto asociativo o clase asociativa**. La clase asociativo tiene la particularidad de *comportarse como una clase y como una asociación al mismo tiempo*. Entonces, en este ejemplo, lo que vemos es que un alumno se inscribe en una materia. ¿Cuándo se inscribe? En una fecha determinada. Entonces ahí lo que necesitamos es un objeto asociativo “inscripción” con el dato “fecha”. No podemos tener fecha como un atributo de una asociación porque eso, conceptualmente, no es viable.

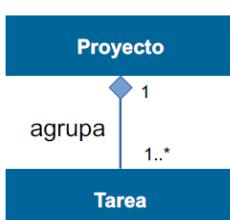


Composición y agregación

Hay un tipo particular de asociaciones que son las que permiten representar las relaciones de todo y parte. Por ejemplo, un automóvil tiene ruedas. En este ejemplo, tiene cuatro. Pero las ruedas son también elementos que son independientes (las puedo sacar).

En cambio, en un proyecto, yo tengo varias tareas; pero esas tareas, si las saco del proyecto, no existen, no tiene existencia por la independencia. Entonces, lo que propone UML es este tipo de asociaciones que llaman **composición y agregación**. *Cuando tenemos una colección de elementos que no depende del ciclo de vida del contenedor (el caso del automóvil y la rueda), estamos ante una agregación y se representa con ese diamante sin rellenar*. Ahora, *cuando los elementos de la colección dependen del contenedor (tarea con respecto a proyecto), estamos ante una composición*.

¿Cuándo es conveniente utilizar este tipo de representación o de asociación? ¿Cuándo es conveniente utilizar una asociación común? Porque esto mismo que estamos viendo acá, se podría representar utilizando una asociación de las que vimos antes. La verdad es que el criterio que debería primar es el de la claridad en la representación. Digamos, si todos entienden de lo que estamos hablando, probablemente convenga utilizar este tipo de estructura.

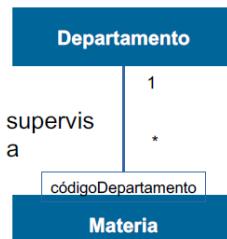


¿Cuáles de los siguientes son buenos nombres de asociaciones?

- Registra**
- Cursa**
- Tiene
- Utiliza
- Es correlativa de**
- Escribe**

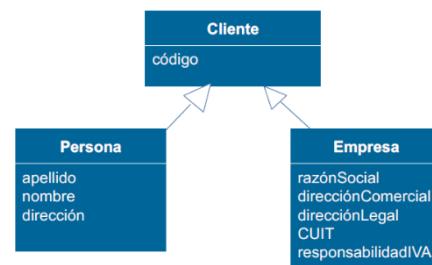
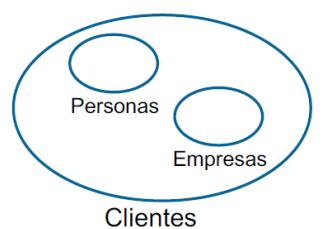
Asociaciones calificadas

Hay un tipo de **asociaciones** que se llaman **calificadas**. Supongamos por un momento que el departamento de computación aglutinara a todas sus materias en “75algo” y que el departamento de Computación sea el departamento 75. Entonces está la materia 7501, la materia 7509 (como la nuestra), etc. Entonces la materia queda identificada a partir de su propio código (09) más el código del departamento (75). Entonces, en este caso, hablamos de una asociación calificada porque *distinguimos un grupo de distancias en uno de los extremos mediante un valor calificador*, que en este caso es el código del departamento. Entonces, si hicieramos doble click en “materia”, nos encontraríamos que materia tiene como atributos código de materia y el nombre. Pero para poder identificarse necesita del código del departamento al que pertenece, porque, por ejemplo, podría haber una materia 09 en otro departamento. ¿Ok? Esto es algo muy, muy importante y muy útil para el modelado.



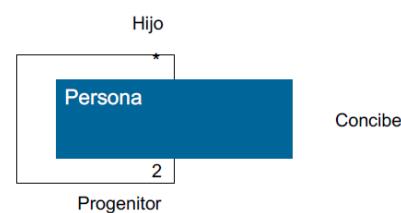
Generalización y especialización

También hay situaciones en donde vamos a necesitar hacer algo que es clásico de la orientación a objetos, que es establecer **generalizaciones y especializaciones**. En el ejemplo estamos viendo que para nosotros es importante el cliente, pero tenemos dos tipos de clientes, que tienen atributos propios. Por ejemplo, tenemos clientes que son personas físicas, de las cuales nos interesa su apellido, su nombre, su dirección. En cambio, hay otros clientes que son empresas, y de esos en particular, lo que nos interesa son la razón social, su dirección comercial, su dirección legal, su CUIT. Entonces probablemente necesitemos modelar esto como una clase padre, que tiene un atributo que si nos interesa, que es el código del cliente, y 2 clases hijas que heredan parte de la definición de cliente pero tienen sus propias particularidades. ¿Cuándo hacemos esto? Cuando realmente nos interesa mostrarlo porque necesitamos mostrar atributos que son diferentes, porque hay asociaciones distintas entre los hijos (por ejemplo: personas se puede asociar con determinado tipo de objetos y empresa con otros). De vuelta, el criterio que tiene que considerarse aquí es claridad en la representación, claridad en la comunicación es lo más importante.



Roles en una asociación

También puede haber **roles en una relación**. Eso ayuda a clarificar el papel que juega cada uno de los objetos en la relación. En este caso, vemos que una persona es concebida como resultado de la interacción de 2 personas. En un extremo tenemos el rol de una persona que juega el rol de hijo, y en el otro extremo, la persona juega el rol de progenitor (como nos pasa a todos). No es obligatorio incluir el tema de los roles, pero sí ayuda a mejorar la relación entre objetos.



¿Cómo encontrar asociaciones?

Nuevamente para encontrar asociaciones podemos utilizar categorías:

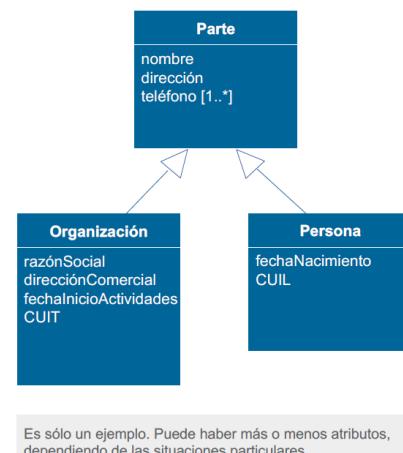
Categoría	Ejemplos
Una transacción relacionada con otra.	Venta (o factura) - Pago.
Un ítem de una transacción.	Ítem factura - Factura.
Un producto o servicio incluido en una transacción (o en un ítem)	Vuelo – Reserva; Compra – Ítem Comprado
Un elemento forma parte de otro (física o lógicamente)	Sala – Butaca Computadora – Procesador
Roles en una transacción.	Cliente (en una compra o factura) Comercio (Cupón Tarjeta Crédito)
Descripción de algo.	Especificación (de un producto) Descripción de vuelo.
Registración, conocimiento.	Reserva (de una habitación)
Algo que es miembro de otra cosa.	Cajas (en un supermercado). Socios (de un club). Empleados (de una organización)
Una subunidad organizacional.	Departamento (dentro de una gerencia)
Algo administrado o usado.	Chofer (conduce un micro) Complejo de cines (administra salas)

Patrones

Vamos a revisar rápidamente algunos patrones que habitualmente nos vamos a encontrar. Patrones que tienen que ver con el modelado de dominio. Vamos a repasar algunos de estos:

Personas y organizaciones

Algo que es típico es el de personas y organización. Medio parecido a lo que veíamos hace un minuto. Si agarramos la agenda de nuestro teléfono, vamos a encontrar con que hay personas pero también hay organizaciones. Entonces... ¿cómo hacemos? ¿No hay atributos comunes entre ellos? ¿No hay atributos particulares para la persona y atributos para la organización? Entonces algunos autores proponen un patrón de modelado que lo llaman “parte” (sea la traducción de party en el libro de Fowler). Sinónimos: Persona física/jurídica, tercero, etc. Fíjense que acá el objeto de dominio padre “parte” tiene nombre, dirección, teléfono, atributos que son comunes a una persona o a una organización. En particular, organización tiene razón social, dirección comercial, fecha de inicio de actividades, CUIT. Mientras que persona, tiene fecha de nacimiento, CUIL. Nuevamente, es sólo un ejemplo, puede haber más o menos atributos y a lo mejor puede pasar que no nos interese realmente modelar esto de esta manera porque no es relevante para el dominio.



Empresa	1
	*
División	1
	*
Región	1
	*
Dirección	1
	*
Gerencia	1
	*
Jefatura	1
	*

El tema de las **estructuras jerárquicas** también es un tema importante. Podríamos modelar la estructura de una empresa con este modelo de dominio que estamos viendo ahí (que es espantoso) o podríamos hacer algo un poco más inteligente, y utilizar este tipo de estructuras, en donde hay una unidad organizacional, que puede tener cero, una o muchas unidades organizacionales que las reporten. Y podríamos decir que cada unidad organizacional pertenece a un tipo de unidad organizacional determinada. Por ejemplo: departamento, gerencia, dirección. Nuevamente, fíjense que hay unidades organizacionales que son hojas en un árbol y no tienen unidades organizacionales hijas y hay nodos en el organigrama (la gerencia general) no tiene alguien que esté por arriba. Con lo cual, por eso es importante entender la cardinalidad de la asociación: 0...1, 0...*(muchos), etcétera. La pregunta que les dejo para que analicen es: ¿soporta este modelo una estructura matricial?, ¿soporta este modelo posibles cambios a la estructura organizacional? Por ejemplo, que se fusionen las gerencias o que desaparezcan las gerencias y desaparezca un nivel en el organigrama.



Productos y especificaciones

Producto
Código
Descripción
Precio
StockActual
...

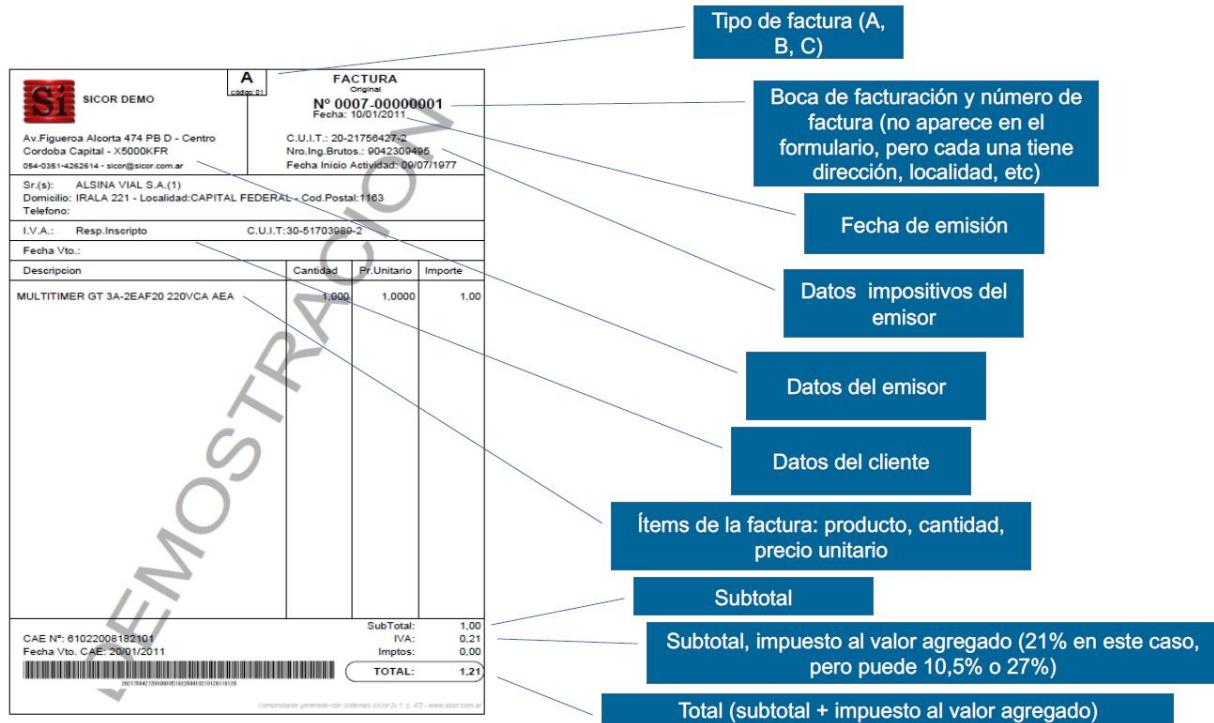
Producto	Una de las cosas que los sistemas, en general, siempre necesitan conocer es qué tipo de productos se fabrican en la organización, qué stock hay de esos productos. Y acá hay 2 alternativas importantes: A veces no nos interesa identificar cada unidad de los productos que fabricamos. Por ejemplo, si producimos frascos de mermelada probablemente nos interese saber que tenemos en stock 20 unidades de mermelada de naranja. A lo mejor no nos interesa obtener información de CADA frasco de mermelada de naranja. Si fabricamos autos, probablemente nos interese saber el número de serie de cada auto. Entonces acá, hay que analizar muy cuidadosamente si nos interesa tener información de cada producto fabricado en forma individual. Entonces, en esos casos, en los casos que sí nos interese manejar cada uno de los productos en forma individual, probablemente tengamos que tener un tipo de producto que nos describa las cosas comunes. Por ejemplo: Mermelada de naranja que se vende a \$ 60 el frasco; de las estancias de esos frascos de naranja, por ejemplo, hay un frasco de naranja, número de serie: 300.223 que está en tal negocio, pertenece a tal lote de producción, que se fabricó tal día y salió a tal hora de la fábrica. Depende nuevamente, del dominio del problema que estemos analizando.
Código Descripción Precio StockActual ...	<p>TipoProdu</p> <p>Código Descripción Precio ...</p> <p>1</p> <p>*</p> <p>Product</p> <p>NúmeroSerie FechaFabricación</p>



Facturas

La factura es un objeto que uno lo ve a simple vista y parece sencillo: Información de quién es el cliente, de quién es el que está emitiendo la factura, hay un número de factura, hay un detalle de lo que estoy comprando, etc. La factura es un documento que refleja la información de una operación de venta (es la que nos dan cuando vamos a cualquier comercio). Cada país tiene regulaciones muy particulares. En Argentina, ustedes han visto que las facturas pueden ser A, B o C dependiendo de distintas particularidades. No solamente hay que mantener la copia impresa, sino que también hay que mantener la información electrónica de esa factura. Actualmente se están imprimiendo lo que llamamos la factura electrónica, con lo cual uno genera un archivo PDF con la imagen.

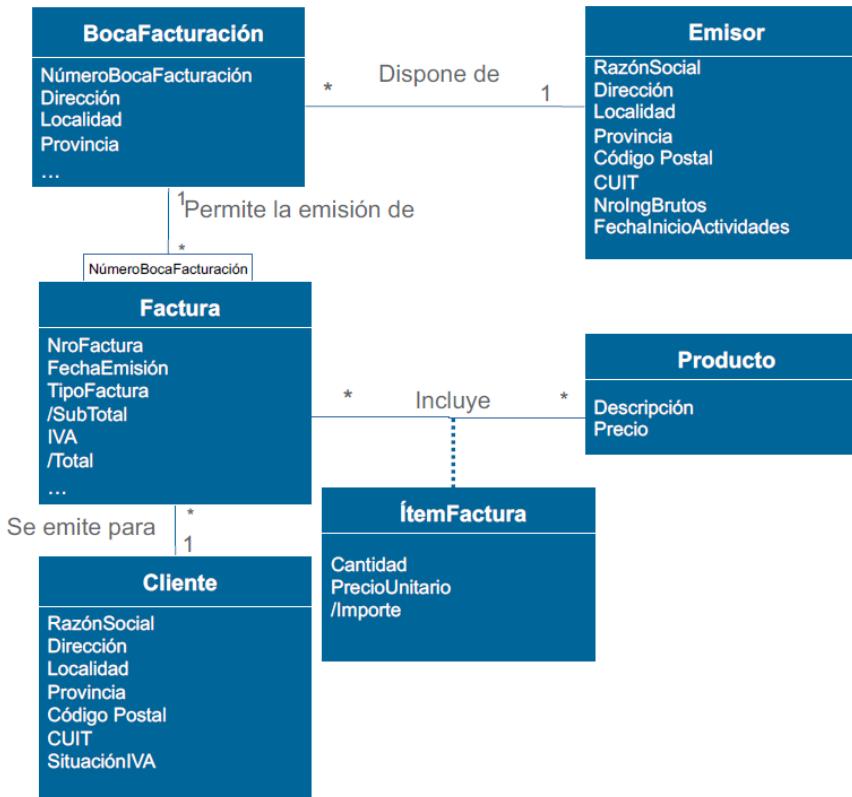
Ahora, qué información tenemos acá:



Vamos a encontrarnos con que hay un tipo de factura (A, B, C), que depende de si la factura que estoy emitiendo es para alguien que necesita que le discrimine el IVA o no. Después hay un número de factura que incluye la boca de facturación (que son esos primeros cuatro dígitos más un número correlativo). Por ejemplo: ¿qué es una boca de facturación? Y... yo puedo tener distintas sucursales. Entonces la sucursal número uno o la sucursal de Barracas tendrá la boca de facturación 0001 y emitirá facturas que van a empezar con el número 0001 y va a seguir después con 7 u 8 números secuenciales que tienen la información del número de factura propiamente dicho. O, en un mismo lugar, puedo tener más de una boca de facturación. Quiero decir, puede tener más de un "talonario" la factura. También hay información con respecto a la fecha de emisión de la factura, los datos impositivos de quien está emitiendo la factura (del vendedor), los datos del cliente (dirección, teléfono), la condición frente al IVA del cliente/destinatario de la factura. Después están los ítems de la factura, que es el detalle de los productos y servicios que estoy comprando, la cantidad, el precio unitario, el importe total. Al final vamos a tener un subtotal. Vamos a tener un subtotal con el IVA (que en algunos casos es el 21% sobre el precio neto o precio unitario, en algunos otros es el 10,5% en otros el 27%, eso varía). Y el total, que va a ser en definitiva el total neto (sin los supuestos) más el IVA. Esto es una recontra simplificación porque también podrían haber impuestos internos incluidos aquí, pero mantengamos el ejemplo sencillo. Entonces: ¿cómo hacemos?

Acá hay varias cosas: Si se fijan candidatos a objetos de dominio hay montones. Pensemos por un momento: Esta la factura propiamente dicha, pero la factura tal cual la tenemos representada acá, en realidad está asociada con otros objetos si yo tuviera que representar esto como un objeto de dominio: El cliente, el emisor, los ítems, etc.

Vamos a ensayar una posible representación de esto:

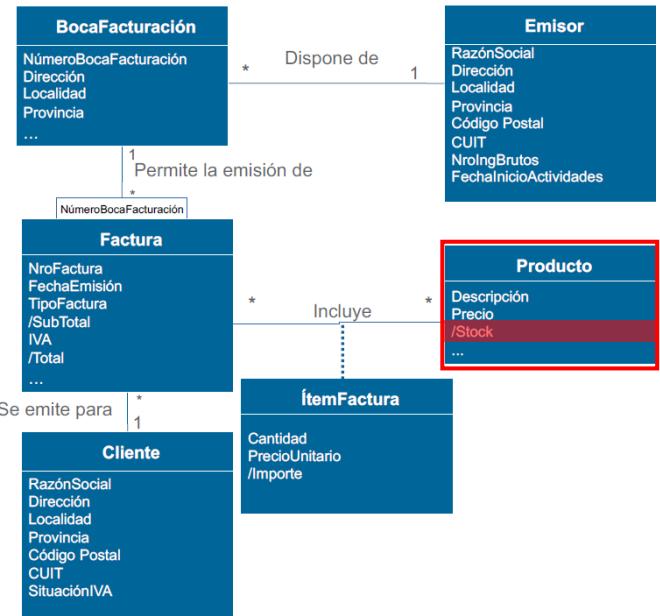


Ejemplo 1

Ahí tenemos un posible ejemplo. Tenemos el emisor que es el que emite la factura; dispone de una o varias (el * representa: 0, 1 o varias. A veces UML nos propone que pongamos explícitamente si es cero o muchos) bocas de facturación. Esa boca de facturación tiene una dirección, una localidad, una provincia. Después tenemos la factura, que en realidad la factura lo que estamos incluyendo acá son los datos que son comunes a las facturas: el número, la fecha de emisión. Fíjense que factura tiene una relación ahí calificada con respecto a boca de facturación por el tema de la identificación que habíamos comentado antes. Pero también lo que vemos es que cada factura incluye varios ítems. Entonces, lo que estamos viendo acá en esta relación, en esta asociación “incluye” es este detalle, que es el que normalmente tenemos acá: “itemFactura”: Cantidad, precio unitario, importe. Pero cada ítem referencia a un producto y obviamente está asociado con la factura. La factura es un objeto compuesto por varios ítems de factura asociados a un emisor, a una boca de facturación, a un cliente. La pregunta que yo les haría acá es por qué hay un precio unitario en el ítem de factura. ¿Por qué, por ejemplo, ese precio también está en el producto? Bueno, la explicación es sencilla: porque los precios varían y varían en el tiempo. Una cosa es el precio que tiene hoy el producto y otra cosa es el precio al cual yo lo vendí. Con lo cual, a veces parece que hay redundancia de información, pero a veces no. No es redundancia, sino que tiene que ver con la definición misma del dominio del problema.

Facturas: otros escenarios

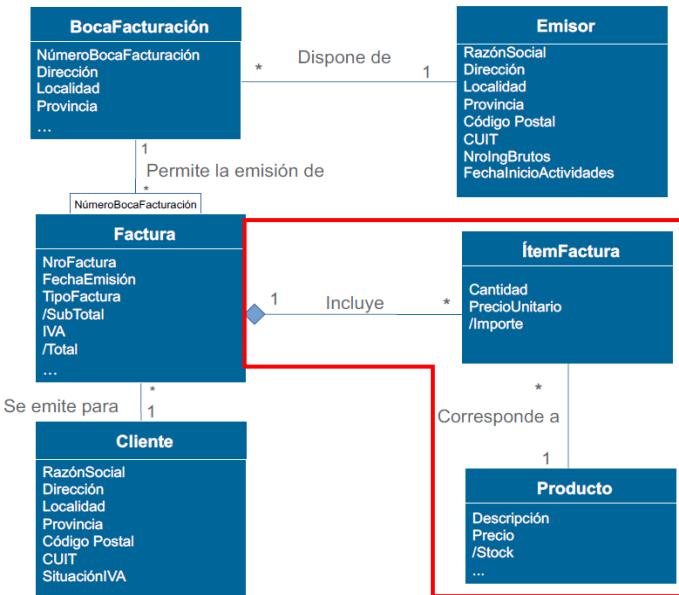
Preguntas: ¿Qué pasa si yo quiero repetir como ítem más de una vez el mismo producto? ¿Lo soporta el modelo? ¿Qué ocurriría si fuese necesario incluir el número de serie de un producto en particular? Acá (*Ejemplo 3*) me daría la sensación que producto ahí está representando un tipo de producto en realidad. La otra pregunta es si necesitamos siempre la clase cliente. A lo mejor podemos omitirla. ¿Harían falta las clases localidad y provincia? Posiblemente son atributos de cliente.



Ejemplo 2

Facturas: (algunos) otros escenarios

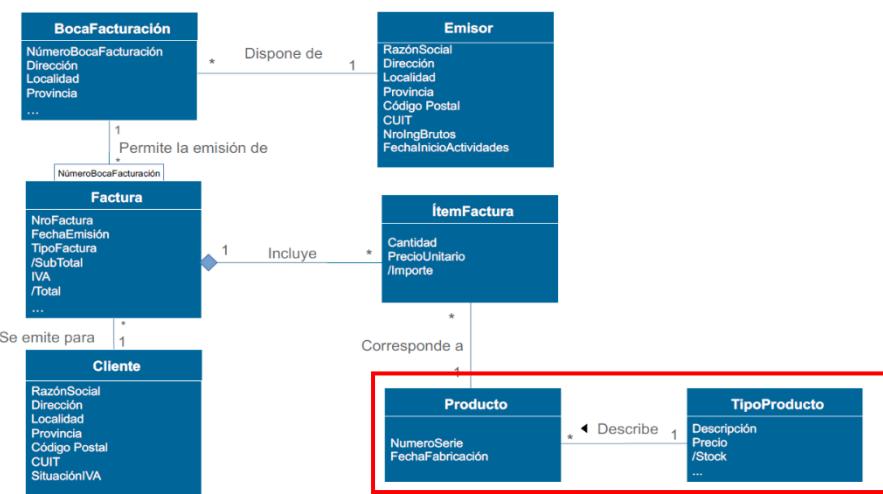
Vemos algunos otros escenarios:



Ejemplo 3

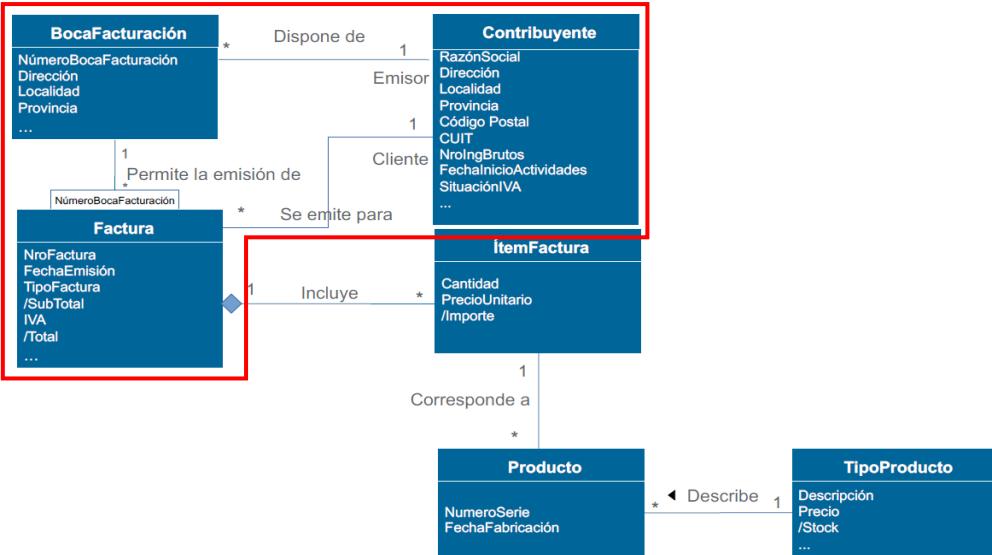
Acá (*Ejemplo 4*) modificamos el modelo para poder vender ítems o productos diferenciados, es decir, productos que necesitamos incluir el número de serie. Entonces, en este caso producto ya no representa una familia o un tipo de producto determinado, es el caso de que necesitamos vender en vez de la mermelada, el frasco de mermelada, número de serie 33.323

Acá (*Ejemplo 3*) lo que vemos es que factura incluye varios ítems de factura. Hay una relación de agregación. Y cada ítem de factura referencia a un producto. Con esto resolvemos en parte, el tema de poder repetir el mismo tipo de producto más de una vez en la factura.



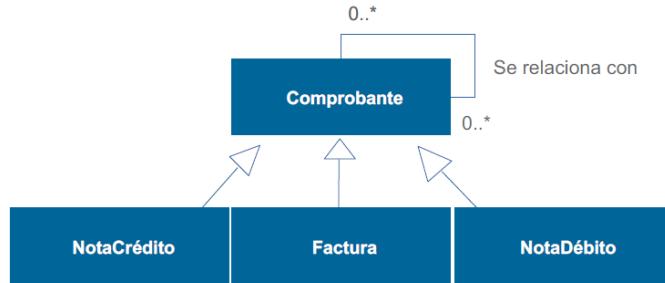
Ejemplo 4

La AFIP tiene un sitio web en el cual uno ingresa y genera facturas electrónicas. Y ahí, todos somos contribuyente. Nosotros (los que emitimos facturas) y los clientes, con lo cual, ya dejaría de existir el objeto cliente diferenciado del objeto emisor. Tendríamos un objeto contribuyente que puede cumplir el rol de emisor o de cliente dependiendo de la situación.



Ejemplo 5

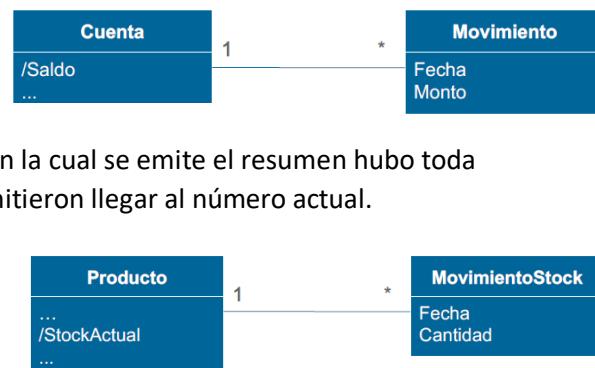
Las facturas no están solas en la vida: hay notas de crédito, notas de débito. Las notas de crédito y notas débito son muy parecidas. Tienen un número, una boca de facturación, número de nota de crédito, de nota de débito. Pueden ser A, B o C. Representan cosas ligeramente diferentes: Las notas de crédito son saldos a favor del cliente, y las notas de débito son a favor del vendedor. Por ejemplo: Me devolviste un producto, yo te hago una nota de crédito por el monto del producto que me devolviste. Una nota de débito podría ser, me pagaste con retraso en la factura, te genero una nota de débito para que te quede a vos una deuda y a mí me quede esa deuda registrada. Esto ya es entrar en demasiado detalle, pero tranquilamente podríamos tener que representar eso de esta manera. Y comprobante se sucedía con emisor, con el cliente, podrían incluir distintos ítems, etc.



Inventario y contabilidad

Otro patrón interesante son los que tienen que ver con **inventario y contabilidad**. Muchas veces es necesario registrar los movimientos y los saldos de bienes y valores. Por ejemplo, cuando uno agarra la cuenta de la caja de ahorro o el saldo de la caja de ahorro uno se encuentra con que la cuenta tiene un saldo que es derivado de una serie de movimientos. Cuando uno ve su resumen de cuenta bancaria, se encuentra que para llegar al saldo actual en la fecha en la cual se emite el resumen hubo toda una serie de movimientos que sumaron y restaron valores y que nos permitieron llegar al número actual.

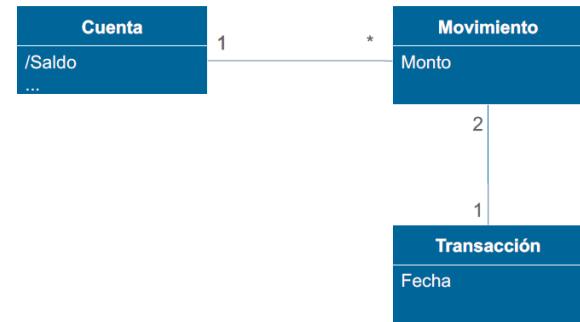
Lo mismo pasa con los productos. Hay movimientos de stock. Si yo necesito reflejar que hubo salidas de tanto frascos de mermelada, tendré que registrar esos movimientos de stock, en qué fecha fueron, qué cantidad. Eso se representa de la manera en la cual lo estamos viendo acá.



A veces también es necesario registrar el movimiento entre cuentas. Por ejemplo, transfiero plata de mi cuenta corriente a mi caja de ahorro o viceversa. Entonces eso en general queda representado por una transacción que tiene una fecha, podría también tener una identificación única; con 2 movimientos asociados, uno para debitar de la cuenta, es decir, para sacar por ejemplo, de la caja de ahorro \$ 100, y otro para acreditar, en la otra cuenta, por ejemplo la cuenta corriente, es decir para sumar, \$ 100. Eso se representaría de esta manera. Por supuesto, esto es una recontra simplificación, se puede complicar muchísimo más.

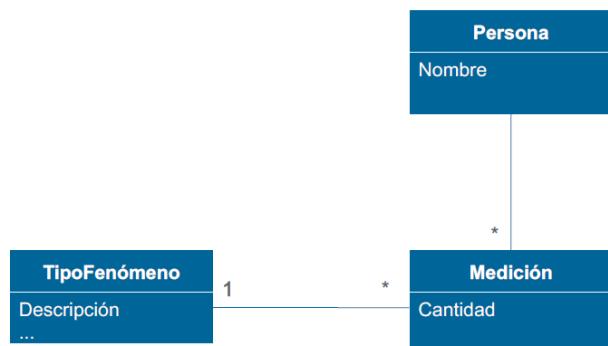
La vida real es mucho más complicada que este modelito, pero en lo conceptual, cuando necesitamos identificar cómo llegamos a un número a partir de una serie de movimientos, las estructuras que se utilizan, en general son estas.

Lo mismo con los esquemas contables. En la contabilidad hay movimientos de fondos entre cuentas de distintas jerarquías. Algunas de esas cuentas tienen subcuentas. Y ahí estamos, representándola, a través de esa estructura jerárquica. Y obviamente, saldo es un atributo derivado de los distintos movimientos que se hicieron sobre esa cuenta (o sobre las cuentas hijas). Probablemente haya cuentas de una determinada jerarquía que no tengan movimientos porque solamente suman cuentas contables que si tienen movimientos.



Mediciones

El tema de **mediciones** también es muy interesante. A veces necesitamos, por ejemplo, registrar que Roberto mide 1,72 M entonces lo que estamos representando en este modelo es que hay una persona que tiene un nombre, que tiene una medición que es una cantidad y que tiene que ver con un tipo de fenómeno que es la descripción, que en este caso es la altura. También podríamos refinar esto indicando la unidad de medición.



Ejemplos de patrones de modelado de dominio son

- Organizaciones y personas**
- Productos y especificaciones**
- Mediciones**
- Facturas**
- Inventario y contabilidad**

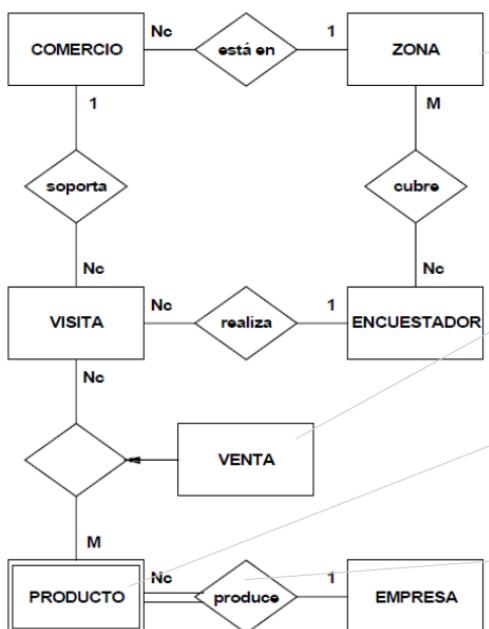
Modelado de datos

Métodos y modelos: una breve (e incompleta) perspectiva histórica



El modelado de datos se inició prácticamente con el desarrollo de software. Hay como 2 grandes escuelas con respecto al tema de desarrollo de software. Por un lado, algunos especializados, mucho, en que lo más importante es la funcionalidad y las funciones, los datos vienen después. Y otros que decían, no, primero pensemos bien los datos y luego las funciones. Y hay infinitas combinaciones entre los 2 enfoques. El tema de modelado de actos arranca, probablemente, con el paper de Chen y su planteo del diagrama Entidad-Relación. Eso evolucionó con los años y yo diría que, la evolución que ha llegado a nuestros días es el modelado de dominio.

Diagrama de Entidad-Relación (ERD o DER)



Cada entidad y cada relación tiene una entrada en el diccionario de datos. Por ejemplo:

Comercio = @CUITComercio + RazonSocialComercio + TitularComercio + DomicilioComercio + TelefonoComercio

Zona = @IDZona + DescripcionZona + TotalHabitantesZona

Está en = {@CUITComercio} + @IDZona

Las entidades asociativas se comportan también como relaciones. Además de los atributos de la relación, tiene atributos propios:

Venta = @NroVisita + @IDEmpresa + @CodProducto + CantidadVendida

Las entidades débiles (o atributivas) tienen una dependencia de existencia con otra entidad (su identificación es una concatenación de el identificador del tipo de objeto fuerte con el que está vinculada y su propio identificador).

Producto = @IDEmpresa + @CodProducto + DescripcionProducto + PresentacionProducto

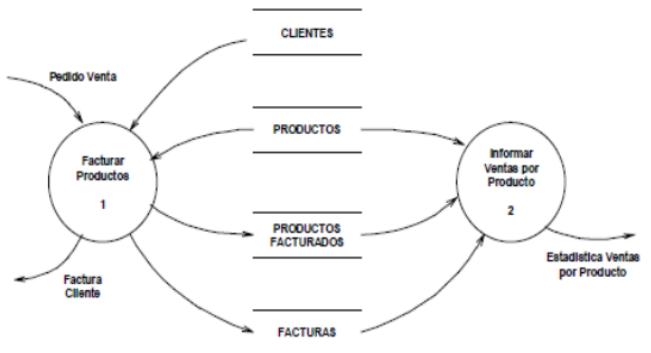
Las relaciones tienen cardinalidad (cuántas entidades participan una relación) y condicionalidad (obligatoriedad o no). Por ejemplo:

En una zona puede haber cero, uno o muchos comercios, pero un comercio pertenece solamente a una zona (Nc – 1).

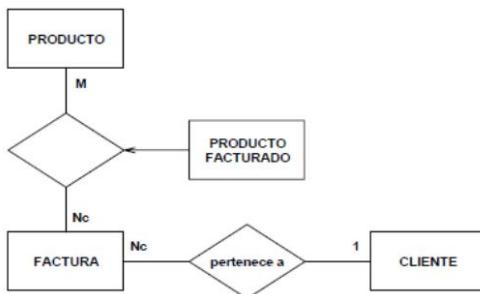
El modelo conceptual de datos, básicamente, lo que proponía era modelar entidades y relaciones. Esto es lo mismo que cuando estamos hablando de objetos y asociaciones entre objetos. Cada entidad es una abstracción, esto también está basado en teoría de conjuntos. La particularidad que plantea el diagrama de entidad-relaciones es que los objetos tienen que ser siempre instanciables, no puede ser que haya una sola instancia de un objeto, sino en ese caso no sería un objeto, una entidad en este modelo. Eso en el modelo de dominio no es algo que sea importante. Pero la verdad es que existen también los objetos débiles, que en definitiva son equivalentes a lo que representamos en el modelo de dominio con una asociación calificada. Cada entidad tiene atributos, algunos atributos son identificadores, y cada entidad debe tener siempre un identificador. Esa restricción en el modo dominio no existe.

Funciones y datos

Y después, sí empiezan los problemas, porque en el análisis estructural esta entidad-relación tenía que balancear con lo que se representa en los diagrama de flujo de datos como almacenamientos. Y acá es donde algunos autores no nos terminan de cerrar del todo mucho el tema. Hay 2 autores muy importantes que vamos a nombrar más adelante, que son McMenamin & Palmer, y en realidad los datastore que aparecen en DFD¹⁴ corresponden a los objetos del DER¹⁵, no hay otra cosa para hacer ahí.



NOMBRE	DESCRIPCIÓN
CLIENTE	= @Nro Cliente + Razon Social Cliente + Direccion Cliente
ESTADISTICA VENTAS POR PRODUCTO	= Fecha Informe + {Codigo Producto + {Mes + Cantidad}}
FACTURA	= @Nro Factura + Fecha Emision Factura
FACTURA CLIENTE	= Nro Factura + Fecha Emision Factura + Razon Social Cliente + Direccion Cliente + {Codigo Producto + Cantidad Venta + Precio} + Total
PEDIDO VENTA	= Nro Cliente + {Codigo Producto + Cantidad}
PRODUCTO	= @Codigo Producto + Descripcion Producto + Stock Actual Producto + Precio Producto
PRODUCTO FACTURADO	= @Factura-ref-Nc + @Producto-ref-M + Cantidad Venta + Precio Venta

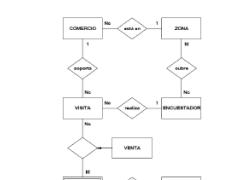
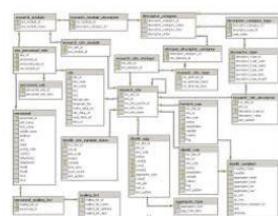


Modelado de datos y modelado de objetos

Tres comunidades relacionadas, pero con perspectivas diferentes

El tema se complica porque hay distintas comunidades:

- Por un lado está la gente que está más cerca de la **base de datos** que lo que le interesa más es trabajar en el espacio de la solución, con lo cual se empezó a utilizar en algunos casos una especie de entidad-relación pero orientado a la representación de tablas. Con lo cual dejó de usarse con el sentido que proponía Chen que era un modelo conceptual.
- Despues está la comunidad que tiene que ver más con el **modelado conceptual de datos**, que le interesa trabajar en el modelado del espacio del problema, que cree que los datos son activos de organización.
- Por último, está la comunidad de **objetos**, que está más cerca de la solución y que para ellos, todo es un objeto.



¹⁴ Data Flow Diagram

¹⁵ Diagrama Entidad – Relación

Entonces hay 3 grandes tribus hablando de lo mismo o de cosas parecidas, y acá es muy difícil ponerse de acuerdo.

Conciliación de perspectivas

En realidad lo que dicen los autores es que UML se puede utilizar para modelar datos conceptuales (sería modelado de dominio), para modelar las base de datos (sería modelo lógico de la base de datos) , y para modelar objetos más cerca de lo que sería el diseño, en terminología del diseño de la solución. Hay que tener cuidado con las particularidades, pero se puede utilizar UML para las 3 tribus, pero hay que ponerse de acuerdo en algunas cosas básicas: Cuando estamos hablando de modelado de conceptos, estamos hablando de modelo de dominio, ahí no hay temas de implementación. Eso puede servir para que diseñemos una base de datos, puede servir para que diseñemos los objetos de diseño, los objetos de la solución pero, hay que entender que son vocabularios diferentes.

Conclusiones

Resumen

Los modelos entonces nos ayudan a entender el problema, a definir el sistema deseado, pero hay que tener cuidado con qué modelos tenemos que construir. No podemos avanzar ciegamente y construir todos los modelos que muchas veces nos proponen las diversas metodologías que andan dando vueltas, porque no siempre va a ser necesario. Hay infinitas variables que van a influenciar: la complejidad del problema, la complejidad de la solución, el tipo de proyecto, la cantidad de gente involucrada, la complejidad técnica, la complejidad de gestión, etc.

En particular, el modelado de dominio ya sea que lo hagamos del otro lado de una servilleta, en un pizarrón, o que lo hagamos formalmente en una herramienta de modelado, es fundamental para entender el vocabulario del dominio, para entender el contexto en el que va a operar el futuro sistema y para derivar una buena solución del diseño.

4.1- Video 4

Clasificar los requisitos que se detallan a continuación.			
Requisito	Funcional	No funcional	No es requisito
Para validar la transacción de pago con tarjeta de crédito, el sistema solicitará la autorización de la operación al gateway de pagos.	✓		
Al final del día, el sistema deberá enviar al gateway de pago las transacciones realizadas	✓		
La interfaz del usuario debe ser fácil de usar.			✓
Un usuario deberá poder hacer la instalación del producto en 15 minutos o menos.		✓	
Para cada producto, el sistema deberá informar código, descripción, precio y cantidad en stock.	✓		
El desarrollo deberá estar terminado en el primer trimestre del año.			✓
El número de tarjeta de crédito no debe mostrarse en ninguna pantalla. Solamente deben exhibirse los últimos cuatro dígitos.		✓	
Con el nuevo sistema, se espera reducir los costos de operación en un 10%			✓
Cada cajero automático podrá interrumpir su servicio por tareas de mantenimiento no más de quince minutos por día.		✓	
Diariamente, el sistema recibirá las novedades (nuevos productos, baja de productos, modificaciones de productos) del sistema de inventario	✓		

Los requisitos pueden ser especificados desde al menos tres puntos de vista diferentes. Cada punto de vista describe:			
	Requisito de usuario	Requisito de software	Requisito de negocio
Qué es lo que el usuario debe poder hacer con el sistema / software	✓		
Por qué la organización necesita el sistema / software			✓
Qué es lo que deben implementar los desarrolladores para que los usuarios puedan hacer sus tareas		✓	

4.4- Larman

¿Cuáles de los siguientes son buenos nombres de asociaciones?

- En general, los atributos de las entidades son tipos de datos primitivos, pero pueden crearse nuevos tipos de datos, como por ejemplo “Dirección”.**
- La asociación entre dos entidades conceptuales nos permite representar si la navegación es unidireccional o bidireccional.
- La multiplicidad en una asociación aplica a un determinado momento y no a un periodo de tiempo. Por ejemplo, un jugador JUEGA en UN equipo de fútbol. No importa que en el futuro pueda llegar a jugar en otros.**

En un modelo de dominio se deben indicar:

- Asociaciones entre entidades conceptuales**
- Operaciones
- Clases de diseño
- Atributos**

[V / F] El análisis de requisitos se enfoca en identificar y resolver conflictos entre los requisitos.

[V / F] Un modelo de dominio, luego de sucesivas iteraciones, debe incluir detalles de los patrones de diseño utilizados.

4.2 - Historias de usuario

Historias de usuario

Definición

Una **historia de usuario** formalmente es una descripción de la funcionalidad esperada de parte de un sistema. Esta descripción está siempre expresada desde el punto de vista del usuario del sistema.

Formato

Si bien el trabajo original con el formato propuesto era más libre, simplemente un título, en la actualidad, el formato más aceptado es el que llamamos: “¿Quién, qué, por qué?”.

Como <actor>, quiero poder <función> de modo que/para así
<razón>

Ejemplo

En un sistema de ventas, una posible historia de usuario podría ser:

Como **cliente**, quiero poder consultar los **productos disponibles**
para así poder tomar una **decisión de compra**.

Como si fuera a ver las historias de usuarios simplemente describen qué es lo que los usuarios desean del sistema. **No profundizan en el detalle ni dan información adicional respecto a la funcionalidad esperada**. En este ejemplo no nos indica qué datos de los productos se van a informar. Tampoco se aclara qué pasa si no hay productos en el sistema.

Historias de usuario y requisitos

Es importante entonces destacar que las historias de usuario no son requisitos en el sentido estricto o tradicional del término. Algunos autores dicen que las historias de usuario son más bien punteros, o recordatorios de que se debe mantener una conversación con el usuario acerca de las funcionalidad deseada descripta en la historia.

[V / F] Las historias de usuario son útiles para definir el detalle de la funcionalidad esperada.

Historias de usuario

3 Cs: Card, Conversation, Confirmation

Esto nos lleva a un concepto llamado de las **3 Cs**, por las siglas en inglés de **Card, Conversation** y **Confirmation**. Al desarrollar las historias de usuario, se debe tener presente que hay 3 elementos que las componen:

- **Card**: La descripción de la historia propiamente dicha, que pone de manifiesto cuál es la intención del usuario con respecto a la utilización del sistema, que normalmente se registra en una ficha o en algún tipo de herramienta.
- **Conversation**: La conversación que debe mantenerse con el usuario para profundizar los detalles del comportamiento esperado.
- **Confirmation**: La confirmación que describe los criterios de aceptación que permitirán garantizar que se han cubierto todos los aspectos de la historia.

Criterios de aceptación

Formato

Los criterios de aceptación se especifican siguiendo el formato:

Dado que <contexto>, cuando <acción> entonces
<consecuencias>

Ejemplo

Un posible criterio de aceptación para nuestra historia de usuario de consulta de productos disponibles podría ser:

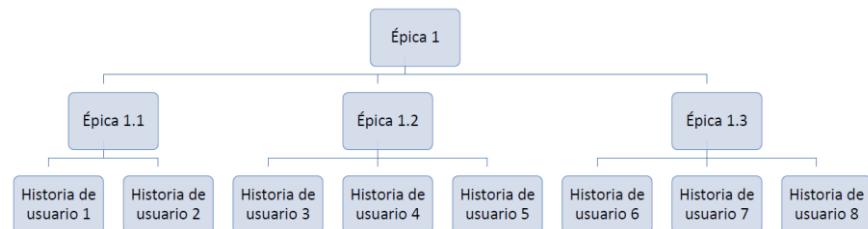
Dado que soy cliente
Cuando consulto productos disponibles
Entonces se me informa descripción, precio e inventario de los productos disponibles

Claramente se puede apreciar que los criterios de aceptación crearán posteriormente origen al caso de prueba que se podrían especificar mediante, por ejemplo, el lenguaje Gherkin. Sirve para completar la especificación del comportamiento esperado del sistema. Desde ese punto de vista, forman parte de la especificación de requisitos de software o son equivalentes en especificación de software en un esquema más tradicional por supuesto.

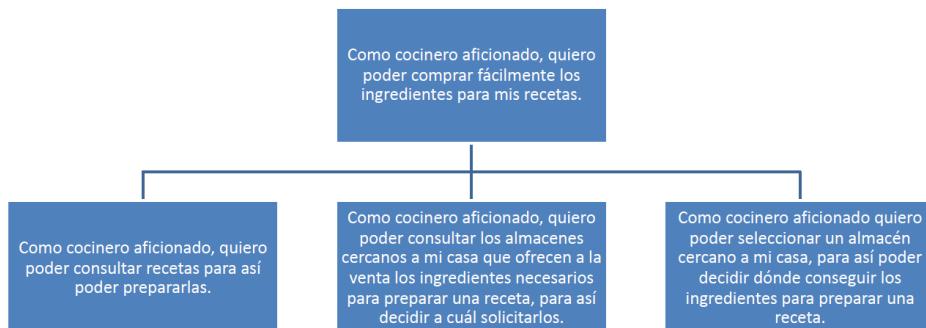
[V / F] Los criterios de aceptación ayudan a definir la funcionalidad.

Epopeyas

Ahora viene un problema que suele aparecer en cualquier proyecto de un tamaño no trivial, que es el manejo de numerosas historias de usuario. Para resolverlo, aparece el concepto de **épica o epopeya**. La idea es agrupar historias en relatos de mayor nivel, llamadas justamente épicas.

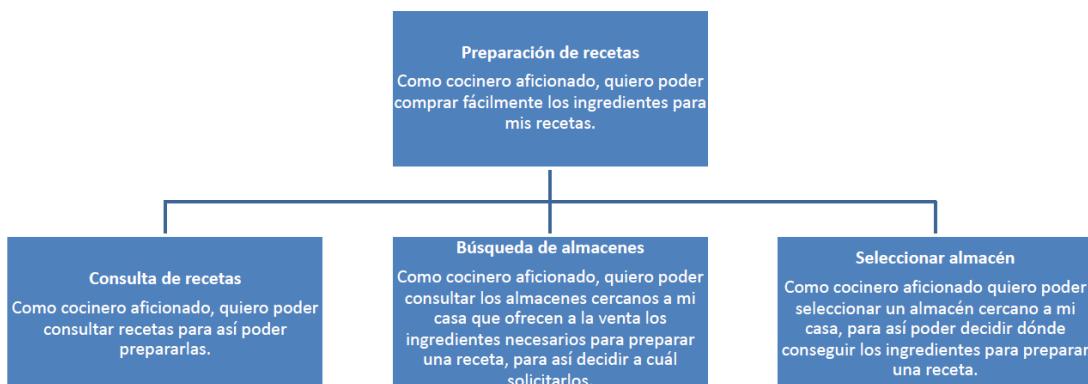


Por ejemplo, en este caso, una historia de usuario ha sido desagregada en 3 historias con mayor nivel de detalle:



Nombres

Lamentablemente, no hay convenciones acerca de cómo debe estar estructurada una épica, algunos pueden sugerir utilizar el mismo formato que se utiliza para las historias o simplemente describirlas con un título. También se le puede poner un título a las historias para simplificar la forma en la que nos referimos a ellas durante el desarrollo.



No es lo mismo hablar de la historia “consulta de recetas” que referirse a ella como la historia “Como cocinero aficionado, quiero poder consultar recetas para así prepararlas”.

Épicas e historias de usuario

Formatos

El gráfico anterior era simplemente con fines ilustrativos. Nadie construye un gráfico de ese tipo. Usualmente nos vamos a encontrar con una estructura como esta:

- **Gestión de compras**
 - **Consulta de productos**
 - Como cliente, quiero poder consultar los productos disponibles ordenándolos por categoría, para así decidir cuáles agregar a mi pedido.
 - **Selección de productos**
 - Como cliente, quiero poder agregar a mi pedido una o varias unidades de un producto mientras los estoy consultando, para así satisfacer mis necesidades de compra.
 - **Confirmación del pedido**
 - Como cliente, quiero poder confirmar mi pedido para así recibir los productos seleccionados en mi domicilio.

Inclusive hay herramientas que proponen agrupar historias de usuario y mostrarlas de manera similar a este formato que estamos viendo acá.

[V / F] Para solucionar el problema en la organización de una gran cantidad de historias de usuario se utilizan épicas.

Calidad de las historias de usuario

Regla INVEST

I	independiente	(de otras historias)
N	negociable	(una declaración flexible, no un contrato)
V	valiosa	(aporta valor al cliente/usuario)
E	estimable	(se puede estimar; negociable)
S	pequeña	(se puede desarrollar dentro de una iteración)
T	verificable	(se entiende lo suficiente como para ser probada)

A lo largo del tiempo han surgido criterios para determinar si una historia de usuario es correcta o no. Una de ellas es **INVEST**, que propone que cada historia debe ser **Independiente** de otras historias; **Negociable** ya que debe ser una declaración flexible, no un contrato solamente por como debe tener lugar en una conversación, hay cosas que por ahí tienen que ajustarse; **Valiosa** o valorable, tiene que aportar valor al cliente o al usuario; **Estimable**, es decir, que tiene un tamaño suficiente como para poder ser estimada; **Pequeña** (Small) que se puede desarrollar dentro de una iteración, esto tiene que ver mucho con el desarrollo iterativo e incremental o tiene que ver mejor dicho, con el desarrollo iterativo incremental; y **Verificable** o testeable, se entiende lo suficiente como para poder ser probado.

QUS Framework

Otro marco de referencia es el **Quality User Story (QUIS)** que propone 13 atributos de calidad, agrupados en 3 categorías:

Calidad sintáctica <i>Estructura, sin considerar contenido</i>	Bien formada Atómica Mínima
Calidad semántica <i>Relación y significado de los elementos</i>	Conceptualmente acertada Orientada al problema No ambigua Libre de conflictos
Calidad pragmática <i>Interpretación subjetiva de la audiencia</i>	Oración completa Estimable Única Uniforme Independiente Completa

Algunos de estos criterios se aplican a historias individuales, y otros se aplican a un conjunto de historias de usuario.

Criterio	Descripción	Individual/grupo
Bien formada	Debe incluir al menos un rol y una acción	Individual
Atómica	Debe expresar una única funcionalidad	Individual
Mínima	Debe contener solamente un rol, una acción y un fin	Individual
Conceptualmente acertada	La acción expresa una funcionalidad y el fin una razón	Individual
Orientada al problema	No debe especificar la solución	Individual
No ambigua	Debe evitar el uso de términos que puedan llevar a múltiples interpretaciones	Individual
Libre de conflictos	Debe ser consistente con otras historias de usuario	Grupo
Oración completa	Debe ser una oración bien formada	Individual
Estimable	Debe poder ser estimada y planificada	Individual
Única	No debe haber duplicados	Grupo
Uniforme	Todas las historias de usuario emplean el mismo formato	Grupo
Independiente	No debe depender de otras historias; debe ser autocontenido	Grupo
Completa	No faltan pasos	Grupo

[V / F] Según el criterio INVEST que una historia de usuario sea pequeña facilita su estimación.

Veamos a continuación algunos ejemplo de aplicación:

Ejemplo 1

Quiero consultar los **productos disponibles**

Bueno, esta historia NO CUMPLE con el criterio de bien formada: Faltan el rol y el fin. Lo correcto habría sido expresarla siguiendo el formato: “quién, qué, para qué” que vimos anteriormente.

Una aclaración al respecto, este framework considera como opcional la indicación del por qué. Nosotros consideramos que, sin embargo, que el uso es obligatorio de el por qué, ya que nos permite justificar para qué es necesaria la funcionalidad deseada, para qué la necesitamos, cuál es el objetivo detrás de esa historia de usuario.

Ejemplo 2

Como **cliente**, quiero poder clickear en el botón “Consulta” para ver los **productos disponibles**

En este otro ejemplo se incumple el criterio de orientada al problema, ya que se dan detalles de implementación que son completamente irrelevantes en este contexto. Es más, nos está forzando quizás de manera demasiado anticipada, un tipo de solución posible. Yo en lugar de un botón podría decidir tener un link. Esa es una discusión que no debería tener lugar en este contexto.

Ejemplo 3

Como cliente, quiero poder consultar los **productos disponibles** para así luego **ingresar mi pedido**.

En este otro caso, se incurre en un error bastante común en la práctica. Se hace referencia incorrectamente a otra historia de usuario, en este caso la correspondiente al ingreso de pedidos. No hace falta hacer eso. Lo importante es la razón por la cual queremos consultar los productos en este caso probablemente para tomar una decisión de compra. **Cuando decimos para qué tenemos que especificar cuál es el valor que esperamos conseguir de esa historia de usuario.**

Historias de usuario

¿Cómo encontrarlas?

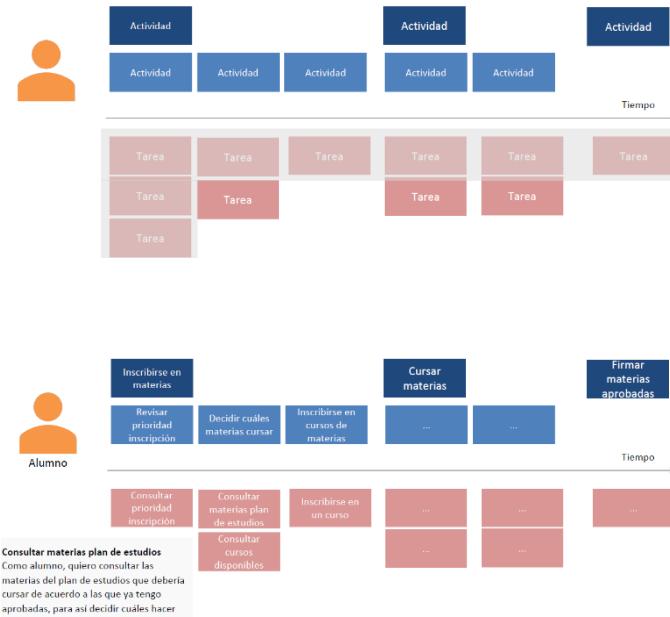
Uno de los problemas habituales que enfrentamos es cómo identificar historias de usuario. No siempre es fácil hacerlo, aún conociendo los conceptos teóricos. Lo que siempre hay que tener presente es que primero debemos entender cuáles son los límites del sistema que estamos analizando; y entendido este punto vamos a poder determinar quiénes son los que utilizarán el sistema. Luego, para cada uno de estos usuarios debemos identificar cuáles son sus objetivos, qué es lo que quieren lograr utilizar del sistema. Usualmente, los objetivos pueden incluir una jerarquía de subobjetivos. Al llegar al final de la jerarquía deberíamos estar en condiciones de encontrar una historia de usuario para cada subobjetivo.

[V / F] El **para qué** especifica cuál es el valor que se espera de la historia de usuario.

User Story Mapping

Un posible enfoque para descubrir historias de usuarios es el **User Story Mapping**. Un User Story Map es un modelo que describe las actividades que realizan a lo largo del tiempo los usuarios de una aplicación y su descomposición en subactividades y tareas. A partir de estas tareas podemos identificar las historias de usuario.

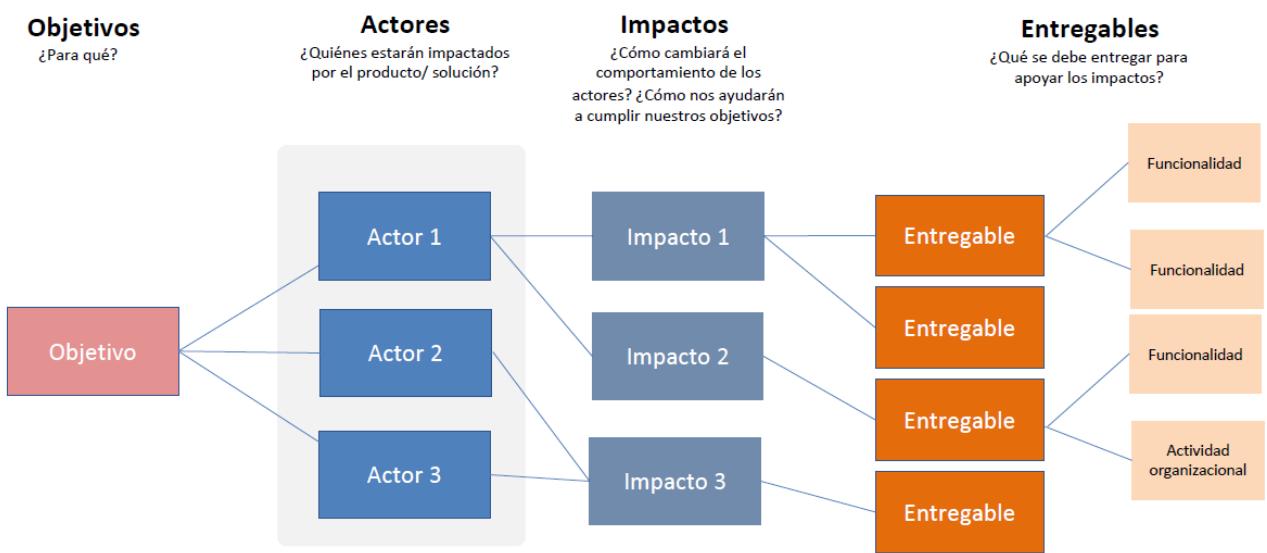
Por ejemplo, un alumno de una universidad podrá inscribirse en una materia, cursarla, firmarla, etc. Para inscribirse una materia revisará su prioridad de inscripción, decidirá cuáles materias cursar y luego se inscribirá en los cursos de las materias que haya seleccionado. **Para cada una de estas actividades habrá una tarea, como mínimo, que el sistema le ayudará a llevar a cabo.** En el ejemplo, consultar el plan de estudios, es una historia que contribuye a la actividad de decidir cuáles materias cursar.



[V / F] En la técnica *User Story Mapping* para cada una de las actividades hay al menos una tarea.

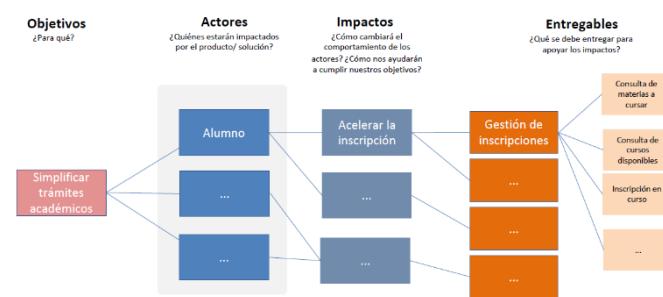
Impact Mapping

Otra alternativa, es emplear una técnica de planificación llamada **Impact Mapping**. Impact Mapping tiene como propósito alinear los equipos de trabajo con los objetivos de la organización.



Como se puede observar en el gráfico, a partir de la identificación de los objetivos (y estamos leyendo el gráfico de izquierda a derecha) que se definen para la solución a desarrollar, se identifican los actores afectados, cómo se pretende afectar el comportamiento de cada uno de esos actores, y finalmente, qué es lo que se deberá hacer para producir esos impactos (en el gráfico los entregables), que a su vez se pueden descomponer en productos, servicios funcionalidades.

En este ejemplo, el objetivo identificado para el sistema de gestión universitaria es simplificar los trámites académicos. Entre los actores impactados vemos al alumno. Uno de los impactos que se desea tener en los alumnos es acelerar la inscripción. Para ello, se entregarán una funcionalidad de gestión de inscripciones que incluirá varias historias de usuario, entre ellas la consulta de materias a cursar, la consulta de materias disponibles y la inscripción en el curso.

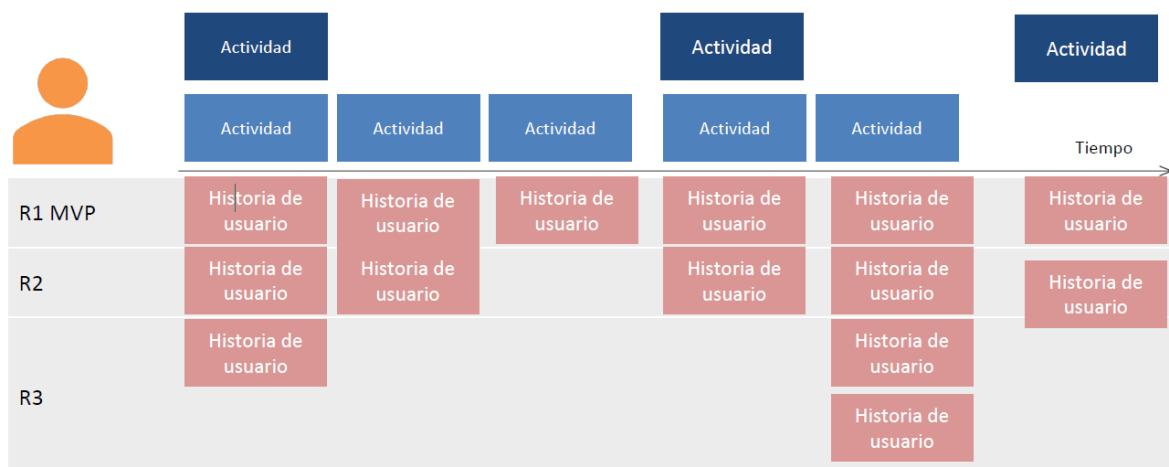


Este enfoque anterior **nos permite ir de lo general a lo particular, pero también recorren el camino inverso**. Muchas veces nos vamos a encontrarnos en esa situación. Esta técnica en particular tiene la ventaja de alinear funcionalidades con objetivos de la organización o con objetivos del proyecto, algo que muchas veces se pierde de vista.

[V / F] La técnica de *Impact Mapping* permite ir de lo general a lo particular y viceversa.

En el proceso de desarrollo

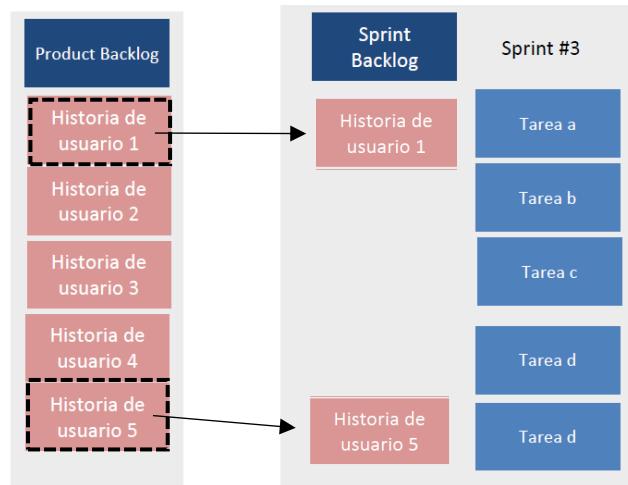
Volviendo a User Story Mapping, es importante destacar que, además de lo que ya hemos comentado, nos ayuda a realizar la planificación, nos ayuda a determinar qué historias de usuario vamos a asignar a cada uno de los releases.



Lo que vemos en el ejemplo es cómo se han analizado las historias en torno a cada uno de los releases que se han identificado, que en este caso son 3. Son esas cajas grises que están en forma horizontal. El primer release (R1), también llamado MVP o Producto Mínimo Viable, el release 2 (R2) y el release 3 (R3).

Product & Sprint Backlogs

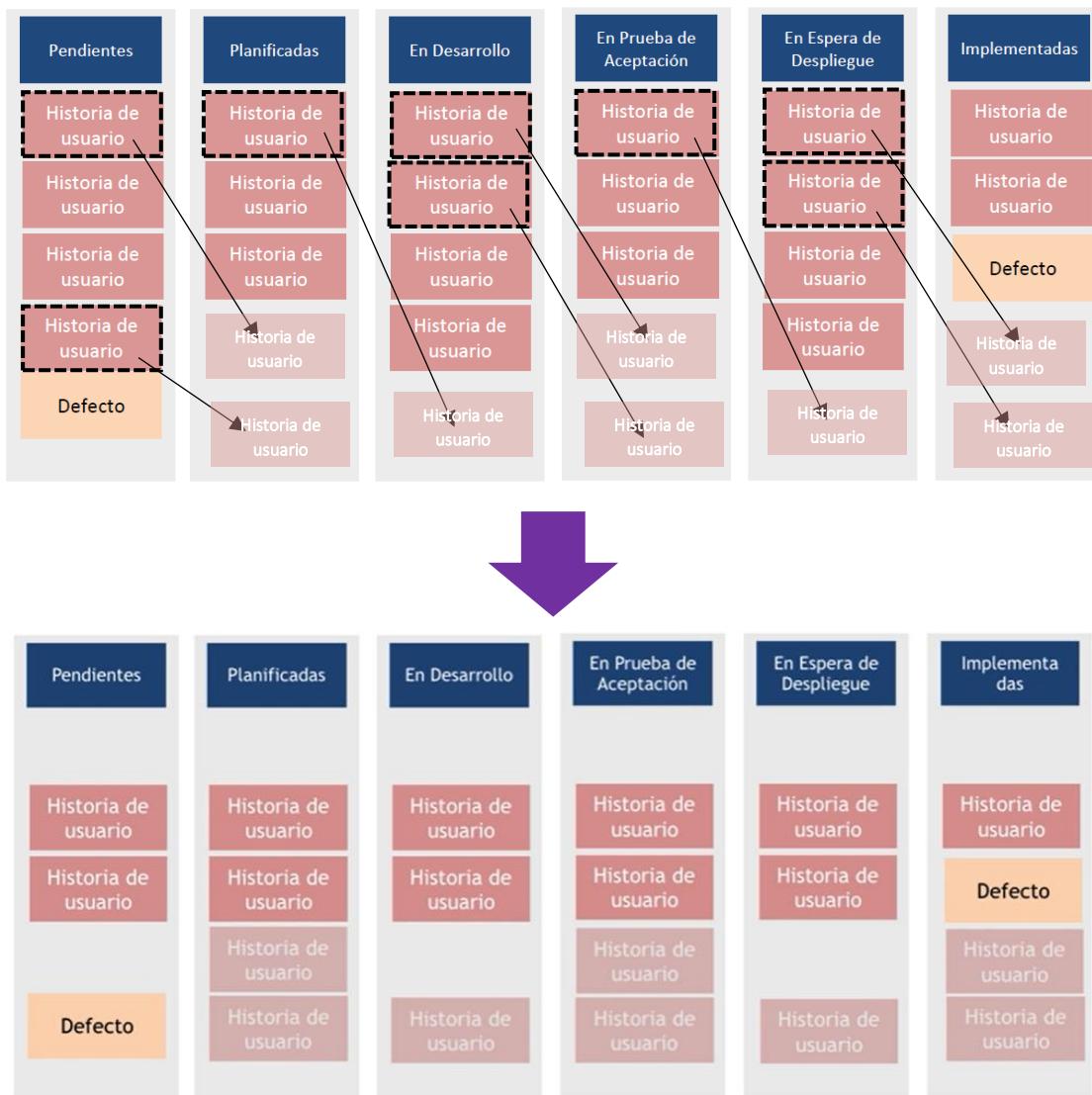
En Scrum, una metodología ágil que ya hemos mencionado, las historias de usuario se pueden incluir en un **Product Backlog**. Cada historia se estima empleando una técnica llamada user story points, que nos da una medida relativa de la complejidad que puede llegar a implicar, desarrollar y probar la funcionalidad asociada a cada una de las historias de usuario. En función de la capacidad disponible, y también con respecto al plan de entregas, el equipo asignado va a decidir qué historias de usuario desarrollar en cada iteración, que en Scrum recordemos que se llaman **Sprints**. A partir de ellas, se determinan las tareas que se deben ejecutar para implementar. Esta lista de tareas es el **Sprint Backlog**.



[V / F] La técnica de *Impact Mapping* facilita la planificación.

Kanban

Otro mecanismo muy interesante para organizar el trabajo que está basado en historias de usuario, es Kanban. Kanban es un sistema de planificación y organización del trabajo utilizado originalmente en las plantas de fabricación de Toyota y adaptado desde ya un tiempo al desarrollo de software. Su objetivo es ayudar a darle visibilidad al trabajo, a limitar el working progress o trabajo en simultáneo y mejorar el flujo de trabajo.



En el ejemplo vemos una tarjeta por cada historia de usuario y por cada defecto encontrado en el software. Esto es utilizado obviamente en el contexto de un esfuerzo de desarrollo de software, un proyecto de desarrollo de software. **Cada columna representa el estado en el cual se encuentran las historias y los defectos.** La idea es que la cantidad de tarjetas que puedan estar en cada estado esté limitada por las restricciones propias del equipo y la infraestructura disponible. A medida que cambiamos el estado de las historias, las vamos moviendo por el tablero.

[V / F] En el sistema Kanban cada columna representa un estado.

4.3 - Lucassen

Para cada una de las historias de usuario, determinar cuál es el criterio de calidad MÁS GRAVE que incumple ([Lucassen])

	<i>Como sistema, quiero enviar las transacciones de pago al sistema de tarjetas, para que se procesen.</i>	<i>Como sistema quiero instalar los nuevos comercios en los servidores propios para dar acceso a nuevos compradores.</i>	<i>Como alumno, quiero presionar un botón en la pantalla para inscribirme a una materia para poder cursarla.</i>	<i>Como comprador quiero consultar los productos ofrecidos y preparar el pedido sin necesidad de registrarse.</i>	<i>Como gateway de pago quiero recibir todas las transacciones para poder proceder con las mismas.</i>	<i>Como comprador quiero poder agregar o quitar productos de la consulta así como variar la cantidad de los mismos para tener más información.</i>
Atómica						✓
Mínima						
Bien formada	✓				✓	
Libre de conflictos						
Conceptualmente razonable		✓				
Orientada al problema			✓			
No ambigua						
Dependencias explícitas						
Oración completa						
Independiente						
Escalable						
Uniforme						
Única						

4.1 - Casos de uso

Casos de uso

Definición (informal)

Informalmente, podemos decir que un caso de uso es **una historia acerca de cómo un actor (el usuario), utiliza un sistema para alcanzar sus objetivos**. Por ejemplo, al especificar el sistema de inscripciones de una universidad, probablemente nos encontraremos con un caso de uso como este:

Consultar cursos disponibles

El alumno consulta los cursos disponibles para una materia en la que se quiere inscribir. Para cada curso disponible, el sistema le informa días y horarios, docentes y cantidad de vacantes.

Que describe un escenario de utilización del sistema en particular y correspondiente a la consulta de los cursos disponibles.

Definición (formal)

Más formalmente, un caso de uso es **una secuencia de acciones realizadas por un sistema que generan un resultado observable de valor para un actor en particular**.

Actor

Definición

En este contexto, un actor es **cualquier entidad con comportamiento que interactúa con el sistema: personas, organizaciones, e inclusive otros sistemas**. Volviendo al ejemplo, un alumno es en este caso un actor que interactúa con el sistema de inscripciones.

Casos de uso

Tecnológicamente neutros

Es importante destacar que **los casos de uso son tecnológicamente neutros**, es decir, que son esenciales, no describen la solución, no describen la interfaz del usuario. Describen cuáles son las acciones del usuario, cuáles son las respuestas del sistema, pero lo hacen en términos tecnológicamente neutros, es decir, independientemente de los aspectos de implementación.

El modelo visual: diagramas de casos de uso en UML

Los casos de uso también se pueden representar en forma visual. Esto se hace utilizando la notación propuesta por UML. En el gráfico podemos apreciar los actores, los casos de uso y los límites del sistema analizado, que se representa a través de un rectángulo. Es muy importante destacar que este diagrama no reemplaza, de manera alguna, a las descripciones, a las especificaciones de los casos de uso en formato texto. Como se puede ver, el diagrama aporta muy poca información. No podemos sacar ninguna conclusión acerca de cuáles son los objetivos de cada caso de uso, de cuáles son los objetivos de cada actor, del comportamiento que implica cada caso de uso, de las acciones que hace el actor. Todo este detalle es lo que vamos a encontrar en la especificación de cada caso de uso.



Un caso de uso...

- es una secuencia de acciones que realiza un actor que otorgan un tipo de resultado
- detalla claramente cómo el sistema elabora las respuestas
- Es tecnológicamente neutro

Escenario

Definición

Los casos de uso están compuestos de escenarios. Un escenario es **una secuencia particular de acciones e interacciones dentro de un caso de uso**. Normalmente nos vamos a encontrar con un **escenario principal**, con lo que muchos llaman “el camino feliz”, o sea que, muestra las acciones del actor y las respuestas del sistema sin indicar situaciones particulares, excepciones u errores; y uno o varios **escenarios alternativos o secundarios** que describen situaciones particulares que se pueden dar bajo determinadas circunstancias.

Consultar cursos disponibles

Escenario principal

El **alumno** consulta los cursos disponibles para una materia en la que se quiere inscribir. Para cada curso disponible para la materia, el sistema le informa días y horarios, docentes y cantidad de vacantes.

Escenario alternativo

De no existir cursos disponibles, el sistema le informa al alumno “No hay cursos disponibles para la materia ingresada”

Por ejemplo, en este caso de uso, nos encontramos con que hay un escenario alternativo que describe qué es lo que pasa cuando no hay cursos disponibles para una materia que el alumno ha consultado.

Casos de uso

Un contrato

Resumiendo:

- Un caso de uso describe un **contrato** entre las partes interesadas acerca del **comportamiento** de un **sistema**.
- Dicho comportamiento describe qué responde el sistema a las acciones de una de las partes interesadas en particular llamada **actor primario**.
- El actor primario inicia una **interacción** con el sistema para **lograr** algún tipo de **objetivo**. El sistema responde protegiendo los intereses de todas las partes interesadas.
- El caso de uso recoge, incluye, varios **escenarios** que son el resultado de distintas condiciones y acciones de los actores.

Formato breve

Para describir un caso de uso hay varios formatos posibles. En el llamado **formato breve**, simplemente hay un título que siempre es un verbo en voz activa más un objeto, y una descripción resumida del comportamiento.

Consultar productos disponibles

El cliente consulta los productos disponibles, filtrándolos por categoría, descripción o código de producto.

Formato secuencia de acciones

En este otro formato, se describen las acciones del actor y las respuestas del sistema uno por uno. Es importante destacar que el sistema se escribe como una **caja negra**, **no hay detalles de cómo el sistema elabora las respuestas a cada una de las acciones del actor**.

Consultar productos disponibles

El cliente consulta los productos disponibles, filtrándolos por categoría, descripción o código de producto.

- 1) El cliente ingresa una categoría de producto, un código de producto o una descripción de producto (total o parcial)
- 2) El sistema muestra el código, la descripción, la categoría y el stock disponible del producto o de los productos que cumplan el criterio de búsqueda.

En el ejemplo vemos que un cliente ingresa una categoría de producto y que el sistema muestra el código, la descripción, la categoría, etc. El caso de uso no describe cómo el sistema elabora esa respuesta, más allá de los aspectos de implementación que claramente están totalmente prohibidos en el caso de uso.

Formato de dos columnas o diálogo

En este otro formato, llamado de dos columnas o diálogos se opta por separar las acciones y respuestas en 2 columnas separadas.

Consultar productos disponibles	
El cliente consulta los productos disponibles, filtrándolos por categoría, descripción o código de producto.	
Actor	Sistema
Ingresa una categoría de producto, un código de producto o una descripción de producto (total o parcial)	Informa el código, la descripción, la categoría y el stock disponible del producto o de los productos que cumplan con el criterio de búsqueda.

Más completo: precondiciones, postcondiciones, escenarios alternativos

Por supuesto, hay otros campos que se pueden agregar y que se deben agregar al caso de uso:

- ◆ Uno de esos campos son las **precondiciones**. Las precondiciones son prerequisitos para que el caso de uso se pueda ejecutar, y que por supuesto valga la pena contarle al lector. Precondiciones puede ser el estado inicial del sistema o la ejecución de otro caso de uso anterior. Las precondiciones no describen la intención del usuario ni de obviedad del tipo “el sistema está disponible” o “el usuario está logueado”. Nuevamente tenemos que pensar en quién es el que va a leer, qué información necesita para entender lo que pasa en el caso de uso.
- ◆ Las **postcondiciones**, describen qué es lo que debe ser cierto para cumplir con el objetivo del actor con respecto al caso de uso. Puede ser algo observable, o no; un cambio en el estado del sistema. Por ejemplo, objetos, asociaciones del modelo de dominio que se han creado, actualizado o eliminado.
- ◆ También se puede incluir un **disparador**, que es un **trigger**.
- ◆ Los requisitos no funcionales asociados a el caso de uso.

Agregar producto a un pedido de compra	
El cliente agrega un producto a su pedido de compra.	
Precondiciones	
Actor	Sistema
1. Ingresá el código de producto que deseas y la cantidad	2. Informá la descripción, el precio por unidad, el precio total del ítem
Postcondiciones	
El producto y la cantidad de unidades ingresadas han sido agregadas al pedido de compra.	
Escenarios alternativos	
2.1 Si no hay stock del producto ingresado, el sistema informa "No hay actualmente unidades disponibles del producto seleccionado. La entrega de este producto podrá verse demorada"	

[V / F] Que un sistema se describa como una caja negra significa que no hay detalles de cómo el sistema elabora las respuestas.

¿Cómo encontrarlos?

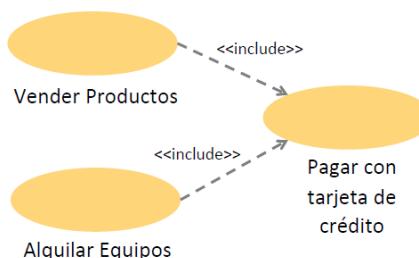
¿Cómo hacemos para encontrar los casos de uso? Bueno es importante:

1. Establecer, entender cuáles son los **límites del sistema** que es lo que de alguna manera vamos a incluir y qué es lo que vamos a dejar afuera, a quiénes son los actores que van a interactuar con el sistema.
2. Tenemos que identificar cuáles son los **actores** primarios y cuáles son sus **objetivos**.
3. **Para cada uno de los objetivos**, en general de cada uno de los actores, en general, vamos a encontrar un caso de uso.
4. Para cada uno de los casos de uso, lo que vamos a hacer es identificar las pre y las post condiciones.
5. Después vamos a describir los escenarios principales de cada uno de los casos de uso.
6. Buscaremos y describiremos los escenarios alternativos de cada uno de los casos de uso.
7. Revisaremos, refinaremos y ajustaremos: Buscaremos relaciones de inclusión, relaciones de extensión y especializaciones.

Casos de uso

Relaciones de inclusión

Muchas veces nos vamos a encontrar con que hay comportamiento que se repite en varios casos de uso. Para evitar duplicar el texto una y otra vez, lo que se puede hacer es crear un nuevo caso de uso y poner en ese caso uso el comportamiento compartido que hasta ahora hemos visto repetido en más de un caso de uso, e invocarlo, a ese nuevo caso de uso, desde los casos de uso que lo necesiten. Esos casos de uso son llamados casos de uso **base**, y esta relación que tenemos entre los casos de uso base y ese caso de uso nuevo que hemos creado, son **relaciones de inclusión**.



CU010: Vender Productos

- Escenario principal:
 - 1) El cliente arriba al punto de venta con los productos para pagar.
 - 2) ...
 - 6) El cliente paga su compra ([CU020 Pagar con tarjeta de crédito](#)).

CU011: Alquilar equipos

- Escenario principal:
 - ...
 - 3.a) El cliente paga el alquiler ([CU20 Pagar con tarjeta de crédito](#)).

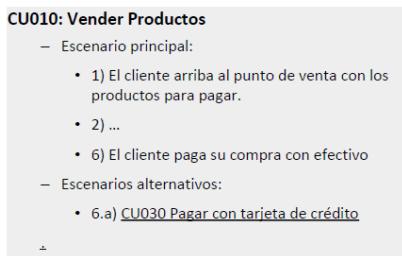
CU20: Pagar con tarjeta de crédito

- Escenario principal:
 - ...

En este ejemplo vemos que se ha decidido factorizar el comportamiento relacionado con el pago mediante tarjeta de crédito, que se encuentra repetido en 2 casos de uso, lo hemos puesto en un caso de uso aparte que es invocado desde “Vender Productos” y “Alquilar equipos”. La relación se dibuja como una flecha con línea punteada que va desde el caso de uso base al caso de uso incluido, es decir, el caso de uso que necesita al caso de uso que provee esa funcionalidad.

Relaciones de extensión

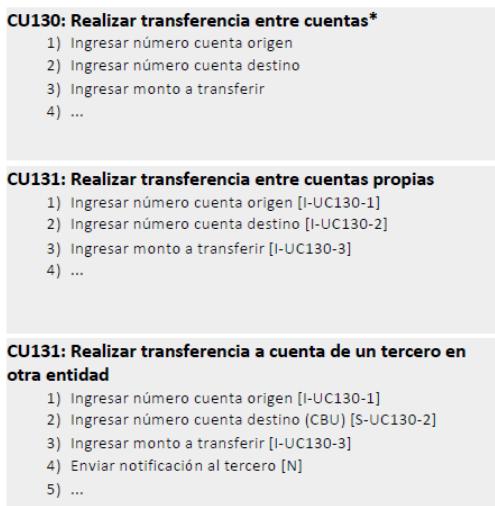
Cuando en un caso uso encontramos comportamiento adicional u opcional, también podemos crear un nuevo caso de uso para ubicar esas acciones y así simplificar la lectura del caso de uso base.



En este ejemplo, los usuarios normalmente pagan en efectivo, pero en determinadas circunstancias pueden hacerlo mediante tarjetas de crédito. Aquí se ha decidido extraer ese comportamiento y ubicarlo en un nuevo caso de uso, informalmente llamado **extendido**. Hay que tener cuidado porque aquí el sentido de la flecha es al revés que en la inclusión. “Pagar con Tarjeta de Crédito” extiende el comportamiento de “Vender Productos”, por eso se pone esa relación en ese sentido.

Relaciones de generalización

También es posible encontrar situaciones en donde es necesario especializar un caso de uso por alguna circunstancia en particular.



Lo que vemos aquí es que hay un caso de uso **padre** con el comportamiento compartido entre 2 casos de uso **hijos**. No es algo que se utilice mucho, pero la posibilidad está disponible. Lamentablemente, no hay consenso acerca de cómo especificar correctamente este tipo de casos de uso. Una alternativa es indicar en los casos de uso hijos, cuál es el comportamiento que se hereda sin cambiar, cuál se hereda pero se especializa y cuál comportamiento es nuevo propio del caso de uso hijo.

[V / F] La *inclusión* en casos de uso se refiere a la *repetición* de comportamiento *común* entre los casos de uso.

[V / F] La *extensión* en casos de uso se refiere a la *adición* de comportamiento entre los casos de uso.

Adicionales

Algunos temas adicionales:

- A partir de cada caso de uso, se pueden identificar **casos de prueba**: Qué es lo que se debe probar en cada escenario, bajo qué condiciones, con qué datos, etc. Si leemos detenidamente el caso de uso nos vamos a encontrar con que hay distintos caminos, distintas combinaciones. Básicamente el escenario principal nos va a determinar un camino de prueba posible, pero la combinación de ese escenario principal con los distintos escenarios alternativos nos da otros casos de prueba posible.
- También vamos a encontrarnos con que en los casos de uso se mencionan objetos de negocio u objetos de dominio, asociaciones, atributos o propiedades. Todos ellos que se mencionan en los casos de uso, deberían existir o **deben existir** en el modelo de dominio o en el modelo que se esté utilizando para representar ya sea el dominio o los datos.

Casos de uso CRUD / ABMC

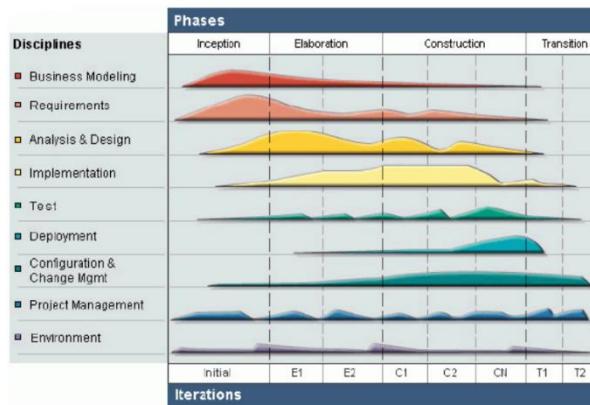
Otro tema bastante particular es el de los casos de uso CRUD (por Create, Read, Update, Delete), o en castellano, como se suele llamar ABM o ABMC que es Altas, Bajas, Multiplicaciones y Consultas. No hay consenso acerca de si debe haber un único caso de uso para hacer altas, bajas, modificaciones de una determinada entidad, o si va a haber un caso de uso para el alta, otro para la baja, otra para modificaciones, otra para la consulta. Ahí depende, claramente, del contexto y de cuánto se complique el modelo. Lo que sí es importante es que debe haber casos de uso que permitan custodiar, mantener, las entidades del modelo de dominio o las entidades del modelo de datos, dependiendo que otro modelo hayamos construido para representar los objetos del negocio.

[V / F] Todas las entidades y asociaciones referenciados en los casos de uso deben aparecer en el modelo de dominio o modelo de datos.

Casos de uso en el proceso de desarrollo

Proceso unificado

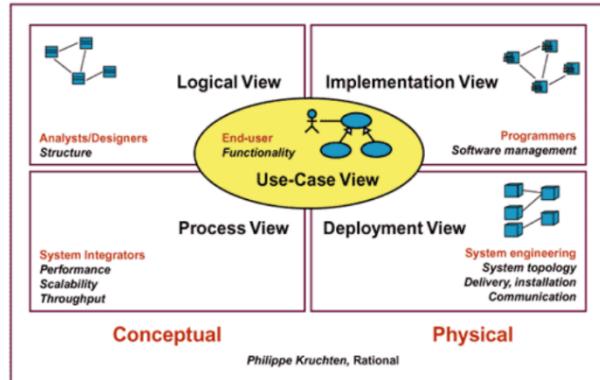
Bueno hablaremos un poco de la historia de los casos de uso. Los casos de uso se popularizan a comienzos de la década de 1990 de la mano de Ivar Jacobson. Ivar Jacobson había escrito un libro muy conocido en esa época llamado “Object-Oriented Software Engineering” en el que además de presentar esta herramienta como una pieza central, describía una serie de disciplinas de ingeniería de software que, con el tiempo, constituirían un modelo de proceso de desarrollo de software llamado en esa época “objectory”, qué más tarde se incorporó al proceso unificado de desarrollo de software desarrollado por Booch, por Rumbagh, por Jacobson, los 3 también autores de UML. Este proceso unificado tenía o tiene una versión comercial llamada Rational Unified Process y actualmente IBM Rational Unified Process.



Proceso unificado

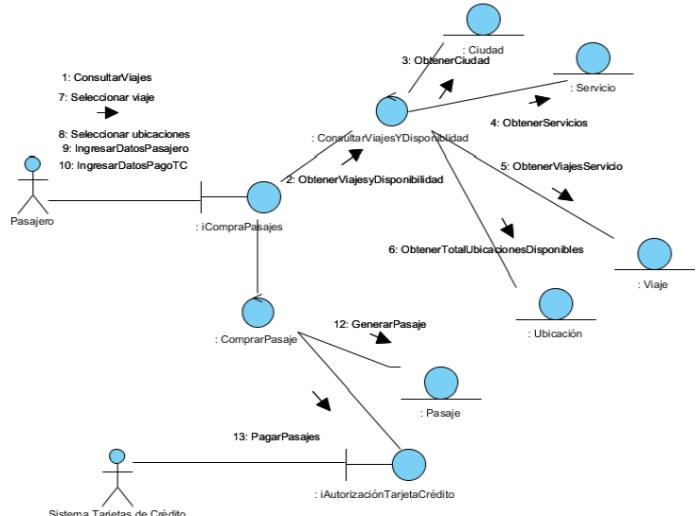
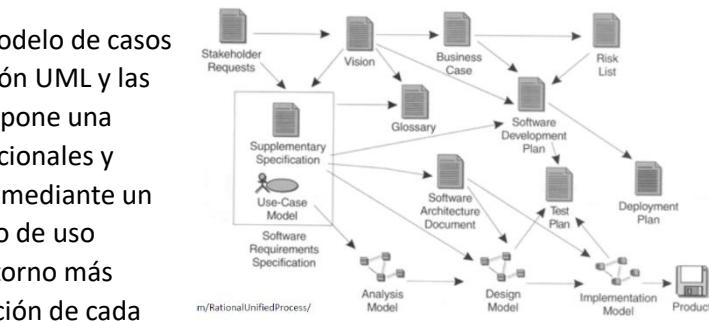
En el proceso unificado claramente los casos de uso juegan un papel fundamental, ya que son la piedra angular alrededor de la cual se organizan las diversas actividades y modelo. Philippe Krutchen, miembro del equipo de desarrollo del Unified Process, publicó un famoso paper acerca del modelo de arquitectura de software, conocido popularmente como “4+1”. En este paper, Krutchen sostiene que para poder representar adecuadamente los distintos aspectos de la arquitectura de un producto de software, es necesario emplear más de una vista, más de una perspectiva. Cada una de estas perspectivas está enfocada en un aspecto particular. La vista funcional, la vista central o la que identificamos como la “+1” en el modelo “4+1”, es representada en Unified Process mediante casos de uso.

Esta perspectiva se presenta en el Unified Process mediante el modelo de casos de uso que está compuesto por uno o varios diagramas en notación UML y las especificaciones de cada uno de los casos de uso. También se propone una especificación suplementaria para poner ahí los requisitos no funcionales y quizás algún otro requisito funcional que no se pueda especificar mediante un caso de uso. Esa especificación suplementaria y el modelo de caso de uso constituyen la especificación de requisitos de software. En un entorno más tradicional, esto sería simplemente un documento con la descripción de cada uno de los requisitos funcionales y no funcionales que el sistema a construir debería satisfacer.



Modelo de análisis en el proceso unificado

Con esta información del Unified Process, propone desarrollar el **modelo de análisis** que es una descripción de lo que ellos llaman la realización de cada caso de uso. Una realización es la descripción del comportamiento interno del sistema en términos tecnológicamente neutros, necesario para elaborar las respuestas a las acciones de los actores que se describen en los casos de uso. En este modelo, el comportamiento se describe mediante lo que en Unified Process se llama objetos de análisis, que son abstracciones que tienen propiedades y comportamiento. Colaboran entre sí para elaborar las respuestas que necesitan los actores. Estos objetos de análisis pueden ser: entidades, equivalentes a nuestros objetos de dominio o entidades de datos, pero con el agregado de comportamiento; objetos de interacción, que son las interfaces con el mundo exterior; y objetos de control.



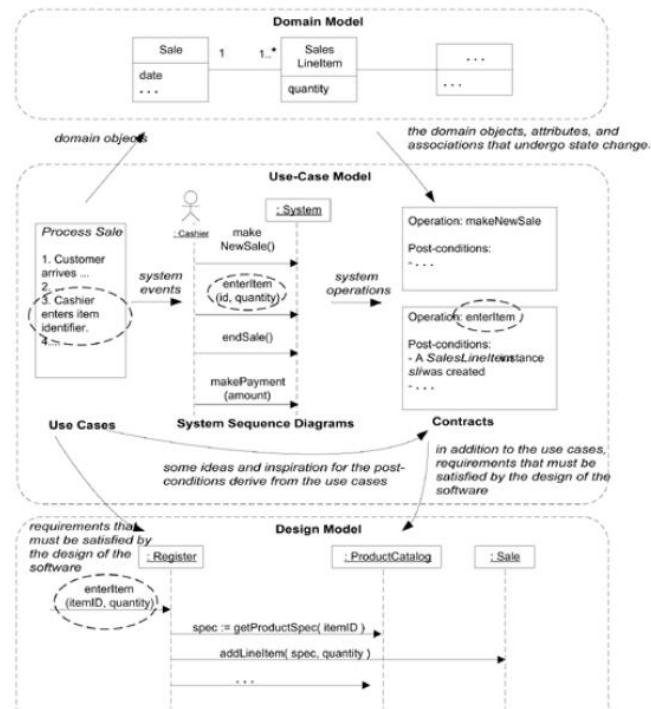
Lo que vemos en el gráfico es, para un caso de uso, cómo colaboran una serie de clases de análisis para poder elaborar las respuestas a cada una de las acciones del actor. A partir de este modelo de análisis se puede pasar al modelo de diseño en donde lo que vamos a encontrar son equivalentes, clases de diseño equivalentes, a estas clases de análisis que estamos viendo en el gráfico.

[V / F] El modelo de análisis representa una realización de un caso de uso.

Modelo de casos de uso

à la Larman

Una alternativa a este enfoque es el que propone Craig Larman, un autor muy reconocido y autor de varios libros de textos clásicos respecto al tema de procesos unificado y UML. Larman propone desarrollar, en lugar de un modelo de análisis como el propuesto por el Unified Process, **un modelo de caso de uso más completo que, además de los casos de uso propiamente dicho, contiene contratos y operaciones**. Todo esto constituye luego el input para las actividades de diseño. En esta propuesta nos encontraremos con diagramas de secuencia a nivel de sistema y contratos para cada una de las operaciones.



Contratos y operaciones

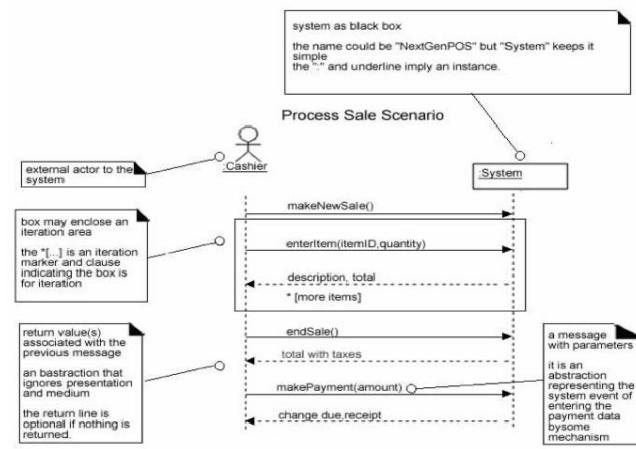
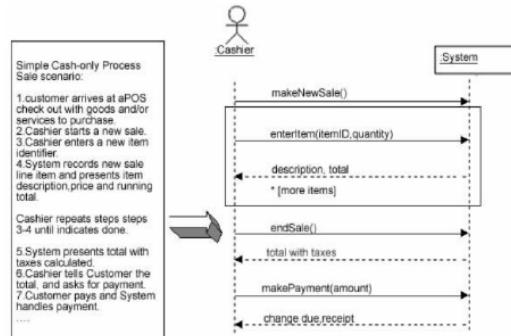
Entonces para cada caso de uso nos vamos a encontrar con lo siguiente:

- ❖ Una operación se va a disparar como resultado de un **evento**, es decir, de una acción del actor. Cuando vemos una acción del actor en el caso de uso, en definitiva, para este modelo vamos a encontrarnos con un evento.
- ❖ Como resultado de la operación se pueden producir **cambios** en los objetos de **dominio**. Nuevamente, el modelo de dominio es una representación de los objetos y asociaciones del dominio del problema no es un modelo de base de datos. Entonces, cada vez que hay un evento, esos cambios pueden impactar en la creación de nuevas instancias o la creación de nuevas asociaciones entre objetos. Por ejemplo, si estamos describiendo el caso de uso correspondiente a la inscripción de un alumno en un curso, probablemente “Alumno”, “Curso” sean entidades del modelo de dominio y, probablemente, en ese caso de uso, se cree una instancia de un objeto de dominio llamado “Inscripción”.
- ❖ Cada operación, al menos las más complejas, debe ser definida mediante un **contrato**.
- ❖ Lo que siempre tenemos que acordarnos, es que estamos hablando de la **esencia** del sistema, no estamos hablando de aspectos de implementación.

Diagrama de secuencia del sistema

Aquí podemos ver el ejemplo un poco más detallado. El sistema nuevamente es una caja negra, no describe cómo se elabora la respuesta. Fijémonos que en este diagrama de secuencia lo único que tenemos es el actor y el sistema. Las acciones del actor se representan como un mensaje que se envía del actor al sistema, las respuestas se dibujan como una flecha del sistema hacia el actor,

como un mensaje del sistema hacia al actor (ahí cuando hace falta hacerlo, sino la respuesta está implícita).



Aquí tenemos otro ejemplo, tomado del libro del Larman. A la izquierda vemos el caso de uso, y para cada acción, vemos a la derecha como se dibujan los eventos del sistema.

Operaciones del sistema

Decíamos antes que cada evento va a disparar una operación. Esa operación es una operación si se quiere abstracta, conceptual. La vamos a necesitar especificar mediante un contrato. El contrato de operación va a incluir:

- Nombre de la operación y parámetros.
 - Responsabilidades
 - Precondiciones: estado del sistema o de los objetos del dominio antes de la ejecución de la operación.
 - Postcondiciones: estado de los objetos en el modelo de dominio luego de hacerse ejecutado la operación (nuevas instancias o asociaciones creadas, cambios a los atributos, instancias o asociaciones destruidas).
- | | |
|-------------------|---|
| Contract Name: | enterStudentIdentifier
(studentIdentifier) |
| Responsibilities: | Accept and validate the Student's identifier.
Verify that the Student is eligible to register. |
| Type: | System |
| Exceptions: | If the student identifier is not valid, indicate that it was an error.
If the Student is not eligible to register, inform the Student. |
| Preconditions: | Student is known to the system. |
| Postconditions: | None |

Repetimos que esta no es una descripción funcional, es una descripción esencial. Entonces, con esta descripción lo que estamos haciendo es complementando un poco qué es lo que hace el sistema. Convengamos que el modelo de casos de uso, los casos de uso en general, al tratar a los sistemas como una caja negra, no nos cuentan que es lo que debería estar pasando del lado de adentro del sistema, independientemente de cómo lo implementemos. Hay un comportamiento que el sistema tiene, para elaborar esas respuestas, que no tiene que ver con la implementación, tiene que ver con la lógica del sistema. Entonces si yo consulto los cursos disponibles, y el sistema me responde cuáles son los cursos disponibles, ¿cómo hago yo para elaborar esa respuesta? Bueno, el sistema se tendrá que fijar cuáles son los cursos que están dentro de la oferta académica, cuál es la materia que yo estoy consultando, cuál es la materia de los cursos que quiero conocer y voy a tener que ver cuáles son los cursos que están habilitados, cuáles son los horarios, etc. Bueno, todo eso, si yo lo veo en un caso de uso, no me describe cómo pasa eso dentro del sistema, entonces con este esquema que estamos presentando, con este tema de las operaciones, o con el modelo de análisis que proponen en Unified Process, estamos de alguna manera, construyendo una especificación de lo que debe hacer el software, mientras que con los casos de uso estamos, en general, planteando una visión más desde el punto de vista del usuario.

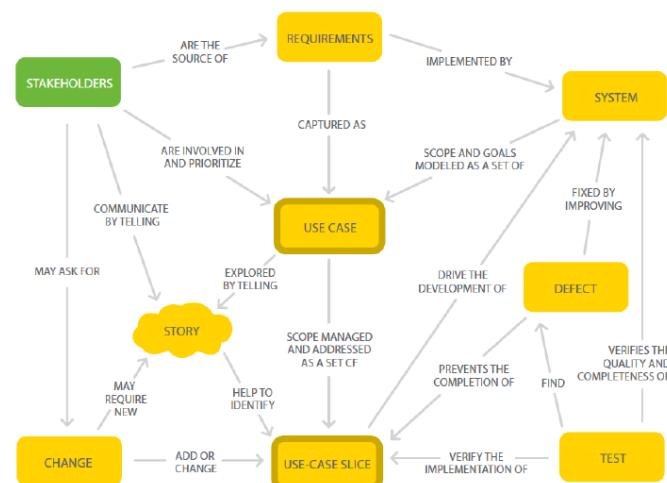
[V / F] En el modelo propuesto por Larman cada operación abstracta se especifica a través de un contrato que es una descripción esencial.

Casos de uso

2.0

Si bien han pasado más de 20 años desde la invención de los casos de uso, aún se siguen produciendo desarrollos novedosos.

Recientemente Jacobson y su equipo, han impulsado la adopción de lo que han de llamar casos de uso 2.0. La novedad más importante es que los casos de uso en esta nueva versión ya no son un conjunto de escenarios, sino un conjunto de historias, como las historias de usuario, que ayudan a organizar las porciones o slice en las cuales se puede dividir un caso de uso para poder organizar la implementación. Todavía es bastante prematuro hablar del impacto que podría llegar a tener esta nueva versión. Claramente vale la pena profundizar un poco en los detalles.



Conclusión

Bien para finalizar, hemos dado un panorama general de los casos de uso. Si bien parecen haber perdido protagonismo, hoy en día, todavía tienen su lugar en situaciones muy particulares. Por ejemplo, en aquellos casos en donde no se puede contar con un representante del usuario para que se siente junto al equipo de desarrollo. También, en situaciones contractuales; también en situaciones en donde los equipos están geográficamente dispersos. Nuevamente hay que utilizar muy cuidadosamente los casos de uso. No todos los casos de uso merecen ser especificados con un gran nivel de detalle. Hay que tomar decisiones con respecto cuáles valen la pena profundizar y cuáles no. Sí es importante identificar la mayor cantidad de casos de uso posibles, identificar las relaciones entre esos casos de uso y que los casos de uso guarden consistencia con el resto de los modelos que construyamos.

[V / F] La novedad de los Casos de Uso 2.0 es la incorporación de *historias* y *slices*.

4.2- IIBA y PMI

[V / F] Al momento de llevar adelante el análisis de riesgos, las organizaciones deben contar con una estrategia que minimice el riesgo.

[V / F] La técnica de budgeting consiste en priorizar requerimientos cuando el tiempo es un recurso fijo

Según la técnica de MoSCoW,

- Los requerimientos de tipo "Could" son necesarios en la solución final
- Un requerimiento considerado crítico para el usuario puede ser catalogado bajo la categoría "Should"**
- Un requerimiento catalogado bajo la categoría "Won't" es un requerimiento que se decidió que satisfacerlo traería más problemas que beneficios.
- Todos los requerimientos catalogados como "Should" deben estar satisfechos al momento de salir a producción.

[V / F] Una técnica para priorizar requisitos consiste en asignar un peso a una serie de criterios (por ejemplo usabilidad, riesgo, valor para el usuario) y luego evaluar cada uno de los requisitos para terminar seleccionando los que mayor valor suman.

Una estimación arrojó que cumplir con el requisito A lleva 5 semanas, con el requisito B (el más valioso) lleva 7 semanas y con el requisito C se necesitan 4 semanas. Para todos los casos el tiempo es del equipo completo. El equipo escuchó de una técnica llamada "Timeboxing All in" y desean aplicarla ya que sólo cuentan con 15 semanas para llevar adelante el proyecto. Por lo tanto:

- Incluirán los requisitos A, B, C dentro de las tareas a realizar. Como el total excede el tiempo con el que contaban, solicitarán una prórroga de 1 semana adicional.
- Incluirán los requisitos A, B, C dentro de las tareas a realizar. Luego de ver que el total excede a la capacidad, definirán si se saca del alcance inicial el requisito A o el C.**
- Incluirán el requisito B que es el más valioso dentro de las tareas a realizar. Como todavía les queda capacidad, elegirán el requisito A. Luego, como no queda capacidad adicional, dejarán el requisito C para una iteración futura.

4.11- Reglas de negocio

Indicar de qué tipo son las siguientes reglas de negocio:							
	Hecho	Restricción	Habilitador de acción	Inferencia	Cálculo	No es regla de negocio	Puntuación
Si no se recibe el pago a los 30 días corridos de emitida la factura, el cliente entra en mora				✓			
Todas las facturas deben discriminar los impuestos aplicables	✓						
La aplicación debe estar disponible 7x24							✓
Solamente los analistas de mesa de ayuda pueden crear incidentes		✓					
Superada la velocidad de 10 km/h, se debe activar la alarma si el conductor no tiene colocado el cinturón de seguridad.			✓				
El impuesto a los ingresos brutos se calcula como el 3.5% del importe neto de cada factura.						✓	

5 - Técnicas para verificar y validar requisitos

Introducción

Verificación y validación de requerimientos

Habíamos visto en capítulos anteriores cuáles son las actividades de la ingeniería de requerimientos y hoy nos ocupan 2: La verificación y la validación. La verificación apunta a determinar si hemos descripto correctamente los requerimientos, mientras que la validación apunta a evaluar si entendemos bien los requerimientos. Parece un juego de palabras, pero vamos a intentar profundizar un poquito más en detalle qué significa cada una de estas cosas.

Antes que nada, es importante hacer un par de comentarios, o dar un par de definiciones con respecto a algunos temas:

- Por un lado, ¿qué es **calidad**? Cada uno de los autores que han estado trabajando en el tema ha dado su propia definición, nosotros vamos a tomar una que es la de la ISO (Organización Internacional de Estándares) que dice que **la calidad es la totalidad de prestaciones y características de un producto o servicio que genera su capacidad de satisfacer necesidades explícitas o implícitas**.
- También es importante que aclaremos un poquito esa diferencia entre verificación y validación:
 - **Verificación** apunta a determinar si construimos bien, es decir, si **aplicamos correctamente las técnicas para transformar correctamente el input en output**. Es el típico caso de la prueba de software, por ejemplo. La prueba que apunta a ver si el programa funciona bien.
 - La **validación**, por otra parte, tiene como objetivo determinar si **hemos construido el producto correcto**. Y es el ejemplo clásico de la prueba de aceptación. Nosotros podemos hacer todas nuestras pruebas, estamos seguros de que nuestro sistema funciona bien, pero hasta que no validamos con el usuario que lo que construimos es lo que quería, no vamos a poder dar por terminado nuestro proyecto, no vamos a poder dar por terminado nuestro desarrollo. La validación, en general, tiene que ver con poder utilizar el/la producto/solución desarrollado/a en el entorno operativo deseado o en un entorno muy similar al entorno donde finalmente va a ser operado ese producto. Esta es la diferencia fundamental.

La verificación...

- es aplicar las técnicas para transformar correctamente el input en output**
- es por ejemplo una prueba de aceptación
- apunta a determinar si construimos bien**
- es por ejemplo una prueba de software**
- tiene como objetivo determinar si se ha construido el producto correcto
- tiene que ver con poder utilizar la solución desarrollada en el entorno operativo deseado

La validación...

- es por ejemplo una prueba de software
- apunta a determinar si construimos bien
- tiene que ver con poder utilizar la solución desarrollada en el entorno operativo deseado**
- es aplicar las técnicas para transformar correctamente el input en output
- tiene como objetivo determinar si se ha construido el producto correcto**

También es importante que aclaremos 2 términos que a veces se utilizan en forma intercambiable: Control de calidad y aseguramiento de la calidad.

- ◆ El **aseguramiento de la calidad** es algo que no tiene nada que ver ni con el testing ni con las pruebas. El aseguramiento de la calidad apunta a evaluar si los productos y mis procesos, es decir, los procesos que estoy utilizando para producir mi producto, se adhieren a los estándares aplicables. Eso es **Quality Assurance**.
- ◆ **Quality Control** apunta más a la evaluación operativa, si se quiere, para determinar si lo que hemos producido cumple con los requerimientos de calidad. **Claramente la verificación y la validación caen dentro de esta categoría de control de calidad.**

Pero recuerden, siempre que hablen de Quality Assurance, por las dudas, pregunten de qué es lo que están hablando, porque a veces hay gente que utiliza de forma incorrecta aseguramiento de la calidad como un sinónimo de control de calidad o de prueba. Pero lo cierto es que son 3 cosas diferentes. Podríamos hablar de una *trilogía de elementos en calidad*:

- **Control de calidad** que es lo más operativo, por ejemplo, las pruebas, las revisiones, las inspecciones.
- **Aseguramiento de la calidad** que nos permitan determinar si estamos utilizando/aplicando correctamente los procesos y los estándares organizacionales
- **La mejora de la calidad** que apunta a tratar de, continuamente, mejorar la forma en la cual estamos produciendo nuestros productos y proveyendo nuestros servicios.

[V / F] El aseguramiento de la calidad apunta a evaluar si los productos desarrollados y los procesos utilizados para ese desarrollo se adhieren a los estándares aplicables.

¿Qué tienen que ver la verificación y la validación con respecto al mundo de los requerimientos? Bueno, como decíamos al comienzo, la verificación de requerimientos apunta a confirmar que los requerimientos hayan sido correctamente formulados. Es decir, ¿escribí bien la especificación de requerimientos en función del input que tuve para especificar esos requerimientos? O, ¿el modelo que construí está bien construido de acuerdo a las reglas de construcción del modelo y aparte está bien desarrollado a partir del input que tuve? La validación consiste en definir si hemos entendido correctamente los requerimientos a partir de lo que nos propuso nuestro usuario o los interesados. Dicho en otras palabras, por ejemplo, me reuní con el usuario, discutimos una serie de funcionalidades, prepare una minuta de reunión a manera de resumen de lo charlado, chequeo que ese resumen de la reunión sea consistente con las notas que tomé, y después le devuelvo esa minuta de reunión para que el usuario me valide si lo que entendí está bien. O, por ejemplo, yo produzco un modelo de casos de uso o una especificación de requerimientos detallando lo que fui aprendiendo de lo que el sistema tiene que hacer, la verifique, es decir, chequé la calidad de esos artefactos, desde el punto de vista mío, y ahora viene la etapa en donde le planteó, le devuelvo el documento o la especificación al usuario para que me diga si entendí bien lo que me pidió.

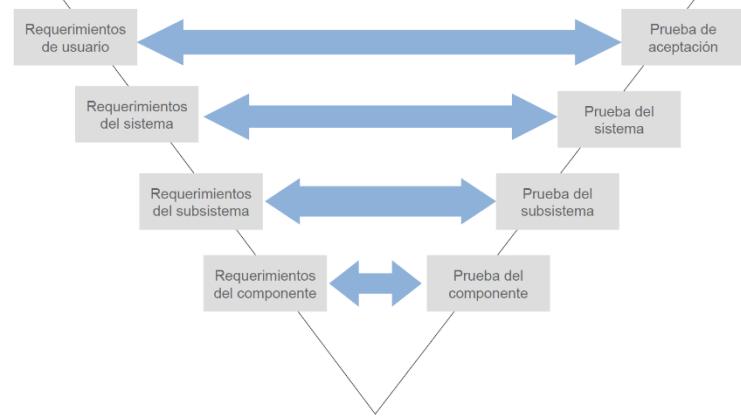
[V / F] La verificación y la validación son parte del control de calidad.

El otro tema sumamente importante que hay que aclarar es que, contrario a lo que mucha gente cree, **el control de calidad o la verificación-validación no son cosas que se hacen al final de un proyecto**, sino que existen múltiples oportunidades para que esa confirmación, esas actividades de verificación y validación sean continuas a lo largo del ciclo de vida. No es algo que se hace al final, sino que hay que tratar de hacer en puntos intermedios del proyecto.

¿Cuál es el papel que tienen los requerimientos en las actividades en general de control de calidad a lo largo del proyecto? Bueno, importantísimas. Este es el **modelo V** ampliamente difundido en la industria. Fíjense que lo que nos plantea es que los requerimientos del usuario nos permiten hacer lo que llamamos la prueba de aceptación. La prueba de aceptación es la que apunta a determinar si el producto que construimos es el correcto. ¿Contra qué vamos a contrastar la prueba de aceptación? Con los requerimientos del usuario. Los requerimientos del sistema, es

decir, la especificación de lo que el software tiene que hacer, la vamos a contrastar contra la prueba del sistema. La prueba del sistema es la prueba que hacemos internamente nosotros para chequear que el sistema funcione bien y que cumpla con los requerimientos que nosotros entendimos, con nuestras especificaciones. Y si seguimos bajando en la descomposición del sistema, en subsistemas y componentes, nos vamos a encontrar que en el último nivel hay requerimientos que son aplicables a una pieza determinada y lo que vamos a hacer es utilizar, para generar los casos de prueba o por lo menos para como parámetro para esa actividad de verificación, la especificación de esa componente para hacer una prueba unitaria o prueba del componente. Así que claramente, los requerimientos forman parte integral del proceso de gestión de la calidad del proyecto, de gestión de la calidad del producto, y son un input sumamente importante. Es por eso que venimos diciendo ya desde los primeros capítulos que no hay que esperar a terminar de desarrollar el software para empezar a pensar cómo vamos a hacer las pruebas y qué cosas vamos a probar. Una muy buena práctica es cuando uno define el alcance del software que va a construir es, como hemos dicho ya, también una oportunidad de definir cuáles son las condiciones de aceptación, los criterios de aceptación y entre ellos, los tipos de pruebas y los casos de prueba en el mejor de los casos, que se van a ejecutar. ¿Y de dónde sale eso? Claramente de los requerimientos que nosotros hayamos acordado.

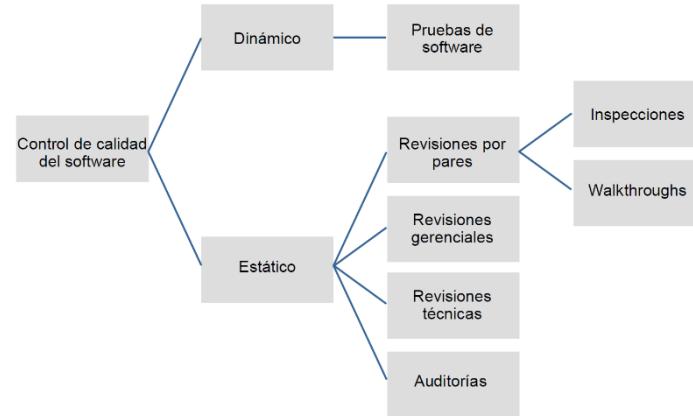
[V / F] La verificación y la validación se realizan generalmente hacia el final de los proyectos.



Pruebas y revisiones

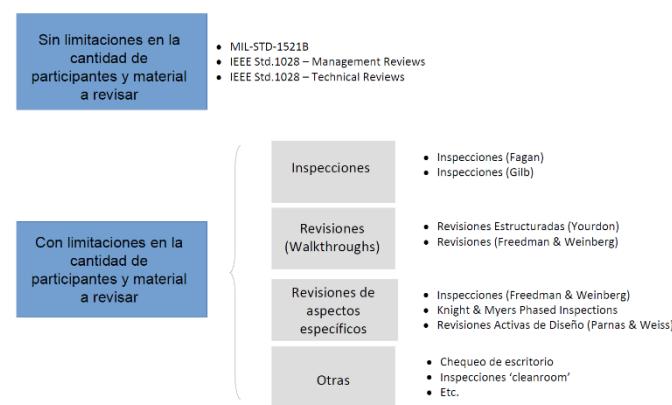
¿Qué tipo de actividades de control de calidad tenemos en el mundo del software? Bueno, básicamente tenemos 2 grandes tipos de actividades de control de calidad:

- Las que tienen un enfoque un poco más **dinámico**, que son las pruebas. Es un control de calidad dinámico porque se ejecuta el software para ver cómo funcionan.
- Y hay otro grupo de enfoques que son **estáticos**. Es un control de calidad estático porque no se ejecuta el software, se hace algún tipo de examinación o de evaluación. Entre ellas nos vamos a encontrar con lo que se llaman: **Revisiones de pares**, o por pares del autor, que son una familia que incluye a las inspecciones y a los walkthroughs o revisiones propiamente dichas.



Tipos de revisiones

Esta es la clasificación que hay de los tipos de revisiones que se puede llegar a encontrar uno en el mundo del software. Hay algunas que tienen que ver con la revisión gerencial, otras tienen que ver con revisiones técnicas, algunas imponen limitaciones a la cantidad de material a revisar, otras no. Y ahí están estas 2 técnicas que mencionábamos recién: las inspecciones y los walkthroughs. Vamos a ir viendo cada una de estas un poquito más en detalle. Dicho sea de paso, ambas sirven para revisar distintos tipos de artefactos del ciclo de vida. Podemos utilizar esas revisiones para evaluar código, casos de prueba. En el caso nuestro vamos a utilizarlas para evaluar requerimientos, pero tengan presente que se pueden usar para cualquier tipo de artefacto.



Revisiones de pares

Las revisiones de pares son una familia de métodos. La verdad que se utilizan métodos similares en otras áreas, digamos, por ejemplo, cuando uno escribe un paper y lo publica un congreso, hay pares del autor que revisan ese documento, ese paper, y hacen sugerencias. La idea de las revisiones de pares aplicadas a nuestra disciplina justamente tiene ese mismo enfoque, hay pares del autor de lo que queremos revisar, que participan de la revisión y que tratan de encontrar defectos en ese artefacto que estemos revisando.

Las revisiones por pares...

- están relacionadas a las revisiones gerenciales y técnicas
- pertenecen al enfoque estático de control de calidad**
- poseen límites en cuanto a la cantidad de participantes y el material a revisar**
- se utilizan solamente para evaluar los requerimientos dentro del ciclo de vida del software
- incluye a las inspecciones y a las revisiones**

No hay específicamente una técnica de peer review o de revisión de pares o por pares, hay distintas alternativas. Nosotros vamos a hablar de los Walkthroughs o revisiones y de las inspecciones.

Revisiones (Walkthroughs)

Definición

Este tipo de revisiones son relativamente informales. Las lidera el autor del artefacto a revisar. No siempre es necesaria una preparación previa para poder participar de la revisión. Y en general, no hay límites a la cantidad de material que se revisa, ni tampoco a la duración, ahí depende de cada uno como la quiera organizar.

Etapas

En general, lo que se sugiere es que haya una hora de duración y alternativamente, una hora de preparación. La hora de preparación simplemente es para que los participantes de la revisión puedan familiarizarse con el material que se va a revisar. Después, tiene lugar la revisión, que es básicamente una reunión en donde participa el autor y quienes haya invitado él a participar de la revisión. Normalmente es el autor quien auspicia de presentador o coordinador de la reunión. Pueden haber algunos roles diferenciados, algún secretario que tome nota, algún revisor que tenga un rol específico. Y en definitiva, de ahí en más el formato es relativamente libre. Se puede utilizar para la verificación. Se puede utilizar para la validación. En general, la idea es que dependiendo la audiencia se oriente más hacia el lado de la verificación. La regla fundamental en este tipo de actividades es que el management no participa.

Las revisiones (walkthroughs)...

- son informales**
- tienen etapas bien definidas
- se permite la discusión**
- pueden participar otros roles como secretarios y management
- las lidera generalmente el autor del artefacto**
- poseen moderador

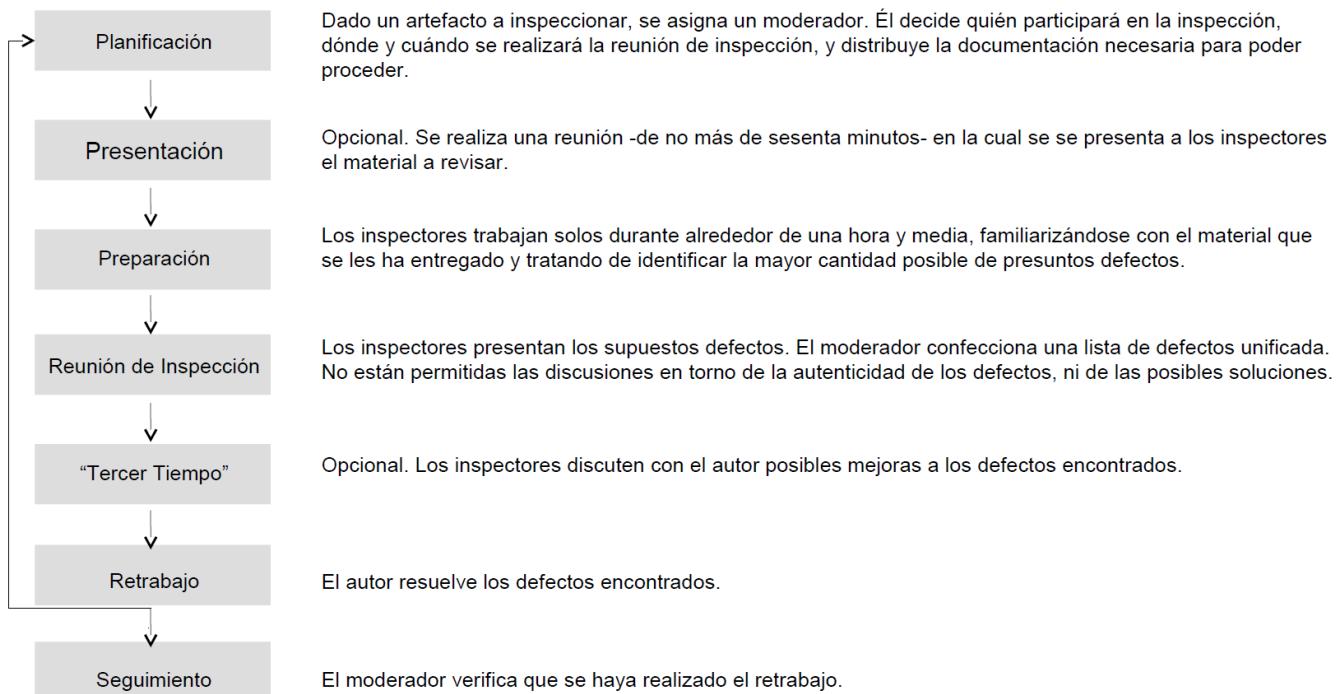
Inspecciones

Definición

Las inspecciones son mucho más formales. Hay roles, etapas, artefactos detallados. Tienen su origen en un trabajo que se hizo en IBM en los 70. Se implementaron exitosamente para inspeccionar código fuente. Y al igual que el anterior, no hay ningún participante que tenga relación con el management o con el liderazgo del proyecto.

Etapas

Básicamente las etapas son las que estamos viendo aquí:

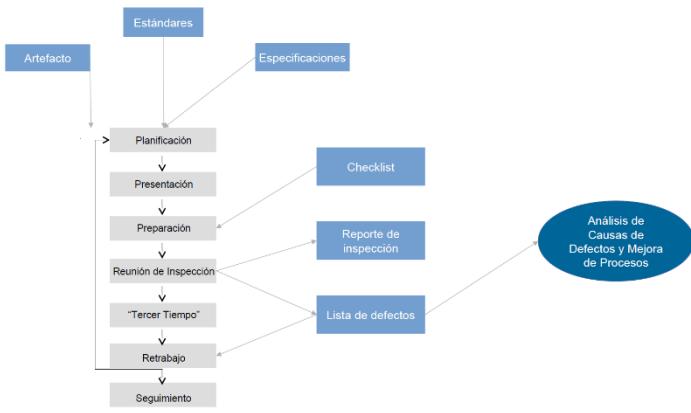


Hay una etapa de **planificación** en donde, identificado un artefacto a inspeccionar (una pieza de código, un documento de requerimientos, un plan, lo que ustedes definan que se puede utilizar como elemento a inspeccionar), se asigna un moderador. El moderador tiene que estar capacitado en la técnica. Y él se encarga de seleccionar a los participantes de inspección, definir dónde y cuándo se va a realizar la reunión de inspección; Y finalmente, distribuye la documentación que hace falta para hacer la revisión propiamente dicha. Cada uno de los participantes de la inspección, trabajan en forma individual, tratando de buscar defectos. Esa es la etapa de **preparación**. Aproximadamente trabajan en solitario una hora y media y el propósito de ese trabajo es detectar la mayor cantidad posible de potenciales defectos, potenciales cosas que estén mal en lo que se está revisando. Puede pasar que haga falta una actividad previa, en donde los inspectores se familiaricen con el proyecto y/o el artefacto que se va a revisar, pero eso es una actividad opcional. Una vez que los inspectores tienen sus propias listas de defectos o de potenciales defectos, tiene lugar la reunión de inspección. La **reunión de inspección** también está acotada, es una hora u hora y media, la coordina el moderador, y la idea ahí es que cada uno de los inspectores presente los supuestos defectos que encontró. Se consensua una lista de defectos única. Entonces, ¿hay varios inspectores que encontraron el mismo defecto? Bueno, probablemente eso sea un defecto que debamos informar. Entonces se trata de armar una lista unificada de los defectos encontrados por los distintos inspectores. No se discute en la reunión de inspección cómo resolver los defectos. No se pierde tiempo en eso. Se utiliza sí, una posible etapa de **“tercer tiempo”** en donde los inspectores se reúnen con el autor para discutir cómo se pueden llegar a resolver esos defectos que se encontraron. Lo que sí es importante es que no participan de las inspecciones los autores. En general, no participan. Sin embargo, hay una variante, hay 2 enfoques para llevar adelante las inspecciones: Fagan y Gil son los 2 autores. Fagan no objeta que estén el/los autor/es del producto que se está revisando/inspeccionando. Gil dice mejor que no estén, porque si no uno toma las cosas a lo mejor en forma personal, los inspectores por ahí se sienten incómodos, entonces es una situación que puede potencialmente a no llegar a ser productiva, entonces más vale que no participe. Si lo que puede pasar entonces es que los inspectores se reúnan luego con el autor para explicarle qué es lo que se les ocurrió a ellos con respecto a cómo resolver esos

defectos encontrados en el artefacto. Lo que sí es importante es que luego de terminar la reunión de inspección y eventualmente la reunión de tercer tiempo tiene que tener lugar el **retrabajo**. Con lo cual el moderador no termina su trabajo al finalizar la reunión de inspección, sino que tiene que chequear que el autor haga el retrabajo correspondiente si es que se encontraron defectos.

[V / F] Las inspecciones tienen como objetivo encontrar defectos y luego se puede discutir el origen de los mismos.

Es importante, para que esto funcione bien, que uno tenga estándares. Si vamos a revisar código, lo ideal es tener estándares de programación, tener estándares que nos permitan clasificar a los defectos, por ejemplo, a ver qué es un defecto grave, es un defecto que se resuelve fácilmente, es un defecto invalidante. Bueno, hay que definir ahí algún esquema de clasificación. También lo otro que es sumamente importante es contar con checklist, con listas de verificación que nos permitan hacer más fácil el trabajo previo de preparación de los inspectores. A ver, por ejemplo, la lista de chequeo podría ser: Está tal sección del documento. Tal sección ¿es clara?, ¿es consistente con el resto? Y, obviamente, esa lista de defectos que armemos nos tiene que servir no sólo para hacer el retrabajo, sino para hacer análisis de causas de defectos y hacer análisis de posibles mejoras. Si vemos que toda la gente se equivoca en tal aspecto del artefacto, en tal parte del documento, evidentemente hay algo que no funciona bien y deberíamos plantearnos si realmente no tenemos que hacer algo con eso. Por ahí capacitar, cambiar el estándar o lo que sea que corresponda.



Reglas

¿Cuáles son las reglas? Bueno, las reglas de las inspecciones es que el objetivo es encontrar defectos. Como decíamos antes, el objetivo no es repararlos, ni discutir cómo hacerlo, porque sino la discusión es eterna. La reunión de inspección tiene que durar una hora u hora y media y si nos disponemos a discutir acerca de cuál es la mejor manera de acceder de tal manera a una tabla o de mostrar tal caso de uso, vamos muertos. Aparte, recuerden que el origen de esto era para inspeccionar código, con lo cual ahí podemos estar discutiendo años acerca de cómo hacer el código más performante, cómo hacer esto, cómo hacer aquello. También hay que tener presente que no hay que tomarse personalmente las actividades de control de calidad y, fundamentalmente, las inspecciones. No es que nos están evaluando a nosotros, están evaluando lo que nosotros generamos. Hay que separar a la gente de lo que se está evaluando. El equipo tiene que estar formado por entre 3 y 6 personas, que deben ser pares del autor. Las reuniones no tienen que durar más de 2 horas, porque la cantidad de material tiene que ser acotado, no puede ser una reunión de inspección para revisar un libro entero. Tiene que ser algo que podamos evaluar en 2 horas. Y hay que tener en cuenta que hay roles claramente diferenciados: Está el moderador que coordina la reunión; el presentador, que participa en la reunión previa, contádonos de qué se trata el producto que estamos construyendo; el Secretario que toma notas y que es el que está preparando la lista de defectos, pasando en limpio la discusión o la conversación que tiene lugar durante la reunión.

Las etapas opcionales del proceso de inspecciones son:

- Planificación y tercer tiempo
- Tercer tiempo y presentación**
- Presentación y retrabajo

Beneficios

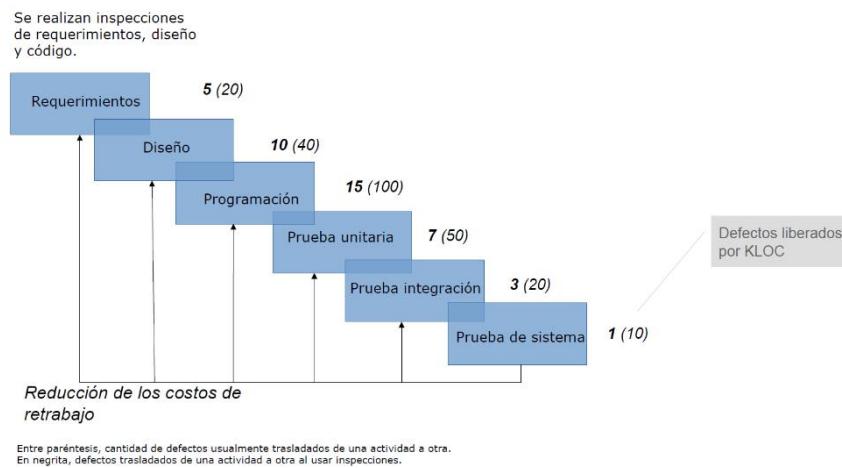
La verdad es que la técnica de inspecciones es muy buena. Pueden identificar tempranamente hasta un 80% de los defectos de un producto de software. Junto con el testing, pueden reducir los defectos en un orden de 1 a 10, permiten un incremento del 25% al 30% de la productividad. Requieren una inversión de alrededor del 15% del costo total del desarrollo y en general se utilizan, en el contexto de ingeniería de requerimientos, en la verificación al igual que la revisión de pares, y se utilizan fundamentalmente en la verificación. La revisión estructurada o walkthrough, adicionalmente se podría llegar a utilizar para la validación, pero son técnicas para emplear para la verificación.

Ahí tenemos un gráfico explicando los beneficios.

Suponiendo que se realizan inspecciones de requerimientos, diseño y código, fíjense que los errores o defectos que se van trasladando de una actividad a otra está representado por estos números que están ahí a la derecha, y fíjense que normalmente de una actividad a otra se trasladan 20 defectos, 40 defectos, 100 defectos, etc¹⁶. Con la aplicación de esta técnica, lo que los estudios demuestran es que se reducen notablemente.

Fíjense que la cantidad de defectos que terminan en producción sin aplicar inspecciones son 10 por cada 1000 líneas de código y utilizando

inspecciones junto con testing es 1 defecto por cada 1000 líneas de código.



Este es un claro ejemplo de una técnica de ingeniería de software que le llevó a la ingeniería de software 30 años terminar de adoptar. Es un dato interesante porque muchas veces salen métodos, técnicas que se ponen de moda y la verdad que algunas se quedan y otras pasan, pero es un buen estudio para entender que muchas de las cosas que se plantean en ingeniería de software llevan décadas hasta ser aceptadas en forma general y ser adoptadas como una buena práctica. De hecho, las inspecciones se utilizan muchísimo hoy en muchos segmentos de la industria. Sin ir más lejos, la revisión que tiene lugar durante la programación de pares, que propone XP¹⁷, por ejemplo, básicamente es una inspección que se está haciendo online. Pero pensemos en la comunidad open source en donde claramente hay revisiones de pares. Realmente son sumamente potentes como instrumento para evaluar la calidad.

[V / F] Utilizando la técnica de inspecciones se reducen notablemente la cantidad de defectos que se trasladan entre las actividades dentro del ciclo de desarrollo de software.

Prototipos

En la validación de requerimientos

Una técnica alternativa para la verificación y la validación son los prototipos. Se pueden emplear en la validación con los usuarios, con la salvedad de que tienen que entender que el prototipo no es necesariamente el diseño final de la interfaz del usuario, sino que hay que concentrarse en los detalles funcionales, más que en los detalles de diseño.

¹⁶ Hace referencia al número entre paréntesis que está después del número en negrita en cada caso.

¹⁷ Extreme Programming

Conclusiones

Resumen

- ★ Hemos visto entonces que la verificación se ocupa de determinar si el producto está bien construido, es decir, si satisface las especificaciones.
- ★ La validación está orientada entonces a determinar si el producto construido es el producto correcto, es decir, si satisface el propósito para el cual fue creado.
- ★ En el contexto que nos ocupa, es decir, el de la ingeniería de requerimientos, la verificación está orientada a evaluar la calidad de los requerimientos, mientras que la validación se ocupa de garantizar que estos requerimientos resuelven el problema.
- ★ La verificación y la validación de los requerimientos es continua a lo largo de todo el proceso y que básicamente podemos utilizar revisiones, inspecciones y prototipos.
- ★ Las revisiones son más informales que las inspecciones y las inspecciones requieren una serie de pasos ordenaditos, roles claramente establecidos y probablemente algún soporte de checklist y de listas estándar. También vimos que las inspecciones son un muy buen mecanismo para mejorar, en general, la calidad del producto que entregamos.

[V / F] Los prototipos se utilizan generalmente para validar.

5.2 - Wiegers capítulo 17

[V / F] Los test conceptuales no son independientes de la implementación.

[V / F] Los criterios de aceptación permiten determinar únicamente si el sistema desarrollado cumple con los requisitos documentados.

[V / F] Cuando desarrolladores y clientes trabajan en conjunto sobre la definición de los casos de prueba, aumenta la confianza acerca de que los requisitos son correctos.

6 - Prototipado y experiencia de usuario

Prototipos

Pasos tentativos en el espacio de la solución

Lo primero que debemos clarificar es, ¿qué es un prototipo? Un prototipo, en el contexto de la ingeniería de software, **es un paso tentativo en el espacio de la solución que nos ayuda a resolver incertidumbres en forma temprana.**

Usualmente construimos prototipos para:

- Aclarar, completar y validar los requisitos.
- Para explorar alternativas de diseño.
- Para desarrollar una parte del producto que pueda, posteriormente, evolucionar y transformarse en el producto final.

[V / F] Un prototipo es un paso tentativo en el espacio de la solución que ayuda a resolver incertidumbres en forma temprana.

Distintos tipos

Los prototipos se pueden clasificar de acuerdo a su uso futuro y a su alcance.

De acuerdo a su uso futuro, se pueden clasificar como:

- Los **descartables** se desechan, no evolucionan para convertirse en el producto final. Dentro de los descartables encontraremos los llamados **wireframes**, que son un tipo particular de prototipo descartable que se utiliza para clarificar requisitos, comprender mejor la arquitectura de la información y definir la posible navegación entre los diferentes espacios de interacción o interfaces de usuario.
- Los **evolutivos**, en cambio, sí evolucionan para convertirse en el producto final.

[V / F] Los wireframes son prototipos del tipo evolutivo.¹⁸

Los prototipos también se pueden clasificar de acuerdo a su alcance:

- Un **Mock Up** es un prototipo de una parte del interfaz del usuario. También es llamado por esta razón, prototipo horizontal. No implementa comportamiento, pero lo sugiere. Muestra interfaces y también navegación.
- Una **PoC** (Proof of Concept) o prueba de concepto, en cambio, **es un prototipo vertical** que implementa una pequeña porción de la aplicación desde la interfaz del usuario hasta la última capa técnica con el propósito de determinar la viabilidad técnica de algún aspecto de implementación. En las metodologías ágiles suelen ser llamados Spike.

[V / F] Una PoC es conocida como un prototipo horizontal ya que no implementa comportamiento pero lo sugiere.¹⁹

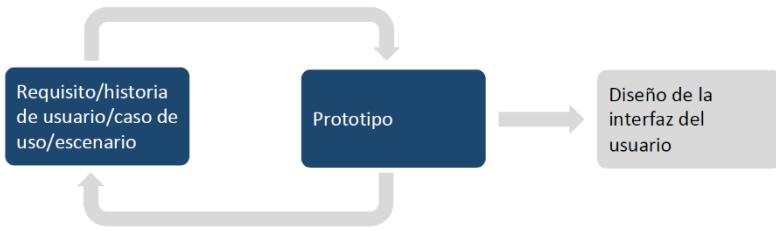
¹⁸ Los wireframes son prototipos del tipo descartable.

¹⁹ Una PoC es conocida como un prototipo vertical ya que implementa una pequeña porción de la aplicación.

En el proceso de desarrollo

¿Cómo se pueden utilizar los prototipos en el ciclo de vida? Cada requisito, cada historia, cada caso de uso, cada escenario describe una tarea que el usuario realizará con el sistema. A partir de aquí se identifica un diálogo que puede representarse mediante un gráfico llamado **mapa de diálogo**.

Este diagrama permite representar las distintas interfaces o espacios de interacción que participan en el diálogo entre el usuario y el producto. Cada interfaz o espacio de interacción será posteriormente representado mediante un prototipo de interfaz con todos los elementos de datos que hagan falta. Con este prototipo podremos validar y refinar los requisitos. El análisis no se debe centrar en los aspectos visuales del prototipo, sino más bien en la información que el usuario debe ingresar y que el sistema debe mostrar. Es muy fácil caer en discusiones prematuras acerca del diseño visual, tema que debemos atacar posteriormente.



[V / F] El diagrama conocido como mapa de diálogo permite representar las distintas interfaces que participan entre el usuario y el producto.

Lo que siempre hay que tener presente al preparar los prototipos y posteriormente al diseñar las interfaces, es que el usuario mantiene un diálogo o conversación con el producto con el propósito de realizar tareas que le permitan cumplir con sus objetivos. Como toda conversación, la interfaz del usuario debe ser amable y educada.

Experiencia del usuario

La comunicación entre personas tiende a ser natural, emplea un lenguaje claro, está orientada a conseguir objetivos, sigue un flujo natural y suele ser concisa y simple. Por el contrario la comunicación con productos tecnológicos suele ser poco natural, se suele emplear un lenguaje técnico, es mecánica, suele seguir la forma en la que trabaja el código y es complejo.

[V / F] Es clave que el análisis con prototipos se centre en los aspectos visuales y en la información que el sistema debe mostrar.

Principios

Lo que tenemos que tener en cuenta para definir una buena experiencia del usuario con el producto son los siguientes principios:

- 1º) La interfaz del usuario es comunicación.
- 2º) Las tareas deben explicarse clara y concisamente, como si fuera en persona.
- 3º) Todos los elementos de la interfaz del usuario pueden ser evaluados por qué comunica y cómo lo hace.
- 4º) Hay que ser amable, respetuoso e inteligente.
- 5º) Si la interfaz del usuario se siente como una comunicación natural, profesional y amigable, probablemente sea por su buen diseño.

Caso

Sistema de reservas

Veamos un ejemplo: Debemos preparar el prototipo de un sistema de reserva de vuelos. Nuestro stakeholder nos hace este planteo: "Necesitamos una aplicación que le permita a nuestros clientes comprar pasajes para viajes aéreos".

Visión del producto

Adicionalmente, sabemos que:

- La compañía DK Travel es una agencia de viajes global que quiere ofrecer sus servicios en línea.
- El objetivo de DK Travel son los viajeros de negocios y los turistas que buscan grandes ofertas.
- Su nuevo sitio de viajes llamado dk-travel.com debe reflejar estas fortalezas, al ayudar a los viajeros de negocios y de placer, a comprar los pasajes correctos, al mejor precio, con un mínimo esfuerzo.
- El sitio será gratuito para los usuarios DK Travel va a cobrar una comisión a las aerolíneas cuando los clientes compren un ticket.

The screenshot shows a web page titled 'Flight Options'. At the top, there are fields for 'Flight 1: Departure airport' (with 'Airport code' and 'mm/dd/yy' fields) and 'Arrival airport' (with 'Airport code' and 'Segments: 1' fields). Below these are fields for 'Travelers: 1' (with a dropdown menu showing '1'), 'Traveler ages' (with five dropdown menus for ages 0-4), and 'Ticket class: All' (with dropdown menus for 'Non-stop only' and 'Refundable only'). A 'Search' button is located at the bottom right.

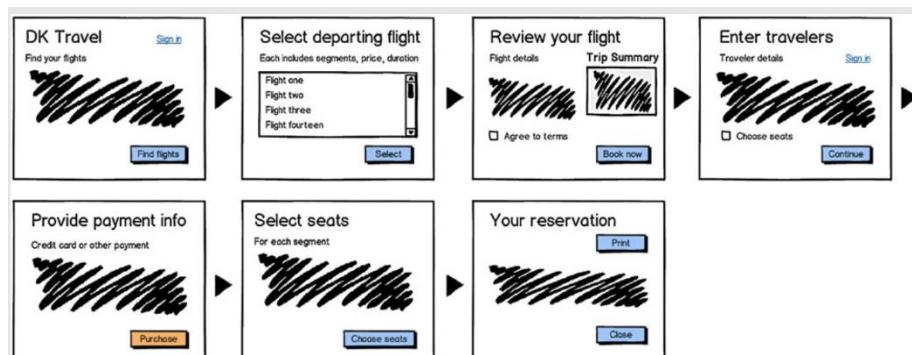
Probablemente nuestro primer intento de prototipo sea algo parecido a esto:

Claramente influenciado por el modelo de dominio o el modelo de datos. Queremos buscar un vuelo entre los aeropuertos, para una fecha determinada, con una determinada cantidad de tramos, para una cantidad de personas de diferentes edades, y necesitamos tickets de una clase determinada. Claramente no estamos ante una conversación demasiado cordial. Hay mucha información para ingresar y no sabemos muy bien qué debemos hacer.

Definir conversaciones

Si indagáramos un poco más, descubriríamos que reservar un vuelo es un proceso iterativo. Así sabríamos que algunos usuarios podrán tener determinado su destino, pero pueden ser flexibles con respecto a las fechas y horarios. Otro viajero puede ser que ni siquiera sepa exactamente qué es lo que quieren y necesiten explorar alternativas. En todos los casos es evidente que hay un diálogo, una conversación, que le debe permitir tomar una decisión y reservar su vuelo.

Con esta información podemos comenzar a elaborar una versión mejorada de nuestro prototipo, más orientada al flujo de la tarea y no tanto al ingreso de datos.



Primero buscaremos el vuelo. Le daremos la posibilidad al usuario de elegir el tipo de viaje (ida, ida y vuelta, múltiples destinos); los aeropuertos de salida y llegada, la fecha de salida o llegada (alternativamente ninguna); y la cantidad de pasajeros por rango de edad. En esta propuesta, la aplicación permitirá recuperar las últimas búsquedas realizadas con anterioridad.

The screenshot shows a search interface for flights from Burlington, VT to New York, NY. The search parameters are: Departure date 12/2/2013, Return date 1/10/2013, Preferred airline JetBlue. Two flight options are listed:

- JetBlue Airways 100:** Roundtrip from \$99. Flight details: BTV 8:00am - JFK 9:30am, Nonstop, 1h 30m. Options: Flight details, Seat preview, Baggage fees, Select.
- United Airlines 123:** Roundtrip from \$129. Flight details: BTV 8:30am - JFK 10:00am, Nonstop, 1h 30m. Options: Flight details, Seat preview, Baggage fees, Select.

On the left, there are filters for Refine results: Departure time (arrow), Airlines (checkboxes for Delta, JetBlue, United, US Airways, all checked). At the top right is a "Sign in" link.

The screenshot shows the same search interface as above, but with a large red X drawn over the right side of the page. In the bottom right corner of the main search area, there is a note: "Marketing crap".

Luego de ingresar estos datos, el sistema mostrará los vuelos que cumplan con los criterios ingresados en el paso anterior. Podrá consultar los detalles del vuelo, la disposición de los asientos, los costos del equipaje. Podrá ordenar los resultados por precio del pasaje, por duración del vuelo, por fecha y hora de partida o de acuerdo a su aerolínea preferida. El usuario podrá seleccionar el vuelo deseado y proceder luego a seleccionar los asientos y realizar el pago.

Necesidad original

Lo que se puede ver con este ejemplo, es que el prototipo, luego de la revisión con el usuario, nos ha permitido identificar varios requisitos derivados de la necesidad inicial: “Necesitamos una aplicación que le permita a nuestros clientes comprar pasajes para viajes aéreos”.

Requisitos descubiertos

- El usuario debe poder:
 - Consultar vuelos disponibles, indicando tipo de vuelo, aeropuertos de salida y de llegada, fechas tentativas de salida o llegada, cantidad de pasajeros por franja etaria.
 - Indicar cuáles son las aerolíneas preferidas y si sus fechas de viaje son flexibles o no.
 - Consultar las políticas de reintegro.
- Para los vuelos que cumplen los criterios de búsqueda ingresados, el sistema deberá informar
 - La aerolínea e identificación del vuelo.
 - Las ciudades y aeropuertos de partida y llegada.
 - Los horarios de partida y llegada, la duración del vuelo, las escalas.
 - Los detalles del vuelo, la disposición de asientos de acuerdo al modelo de avión, los costos del equipaje.
- Adicionalmente, ofrecerá la posibilidad de ordenar los vuelos por precio, duración, hora de salida y aerolínea preferida.
- Con los resultados obtenidos, el usuario debe poder:
 - Ordenarlos por precio, duración, hora de salida, aerolínea.
 - Refinar la búsqueda.
 - Cambiar la búsqueda.
 - Consultar los detalles de los vuelos, la disposición de los asientos, los precios de los equipajes.
 - Seleccionar un vuelo que se aadecue a sus preferencias.

- Con el vuelo seleccionado, el usuario debe poder:
 - Seleccionar los asientos.
 - Completar los datos de los pasajeros (pasaporte/DNI, nombre y apellido, edad).
 - Realizar el pago mediante su tarjeta de crédito o débito.

Hay que tener en cuenta que para definir una buena experiencia de usuario los siguientes principios

- | | |
|-------------------------------------|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Las tareas deben explicarse clara y concisamente |
| <input type="checkbox"/> | Algunos elementos de la interfaz de usuario sólo son evaluados por qué comunican ²⁰ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | La interfaz del usuario es comunicación |

Prototipado

Riesgos

Si bien es muy útil, el prototipado no está exento de riesgos. Entre los más importantes tenemos lo siguientes:

- ❖ Presión para liberar el prototipo.
- ❖ Foco en detalles del diseño visual. No es el momento de discutir acerca de íconos, colores, fonts. Eso es algo que deberíamos dejar para más adelante.
- ❖ Expectativas de performance.
- ❖ Y puede ser también que implique un esfuerzo demasiado grande el desarrollo de los prototipos.

Recomendaciones

Para cerrar entonces, algunas recomendaciones:

- ★ Incluir el prototipado en el plan de trabajo. El prototipo va implicar un esfuerzo, un tiempo, un costo que hay que incluir en el plan de trabajo.
- ★ Hay que clarificar el propósito del prototipo. Tiene que quedar claro para qué lo estamos construyendo.
- ★ Hay que planear el desarrollo de múltiples prototipos para distintos aspectos, para distintas partes del sistema.
- ★ Tenemos que estar en condiciones de poder desarrollar rápidamente prototipos, prototipos que sean descartables y baratos de construir.
- ★ Tenemos que poner el foco en prototipar aspectos no entendidos o que impliquen cierto grado de riesgo.
- ★ Tenemos que usar datos creíbles, eso va a facilitar muchísimo la revisión con los usuarios.
- ★ Recordar que no tenemos que reemplazar los requisitos con el prototipo. Los prototipos son un mecanismo para validar requisitos, para analizarlos, para encontrar nuevos requisitos, pero no son requisitos en sí mismos.

[V / F] Realizar prototipos involucra un esfuerzo que debe ser contemplado en la planificación.

²⁰ TODOS los elementos de la interfaz del usuario pueden ser evaluados por qué comunican

6.1 - Wiegers capítulo 15

[V / F] Un mock-up se puede usar para explorar diferentes enfoques para la interfaz del usuario.

[V / F] Una prueba de concepto se concentra en la experiencia de usuario.

[V / F] La razón principal de crear prototipos es resolver incertidumbres tempranamente.

[V / F] Un wireframe es un tipo particular de prototipo evolutivo.²¹

[V / F] Uno de los riesgos del prototipado es que los usuarios presionen para liberarlo a producción.

[V / F] Una interfaz de usuario es una prueba de concepto.

Los principios de la experiencia de usuario son:

- Todos los elementos de la interfaz del usuario pueden ser evaluados por qué comunican y cómo lo hace**
- Si la interfaz del usuario se siente como una comunicación natural, profesional y amigable, probablemente sea por su buen diseño**
- Las tareas deben explicarse clara y concisamente, como si fuera en persona**
- La interfaz del usuario siempre debe ofrecer ayuda en línea**
- La interfaz del usuario es comunicación**
- Hay que ser amable, respetuoso e inteligente**

²¹ Un wireframe es un tipo particular de prototipo descartable.

7 - Requisitos en contexto

Requisitos

Cada situación requiere su propio enfoque

Hasta ahora hemos hablado mucho de técnicas, de procesos, y hemos visto cómo se aplican estas herramientas en el contexto de nuestro trabajo práctico grupal; y hemos hablado, aunque superficialmente, de qué es lo que pasa con los requisitos, sobre todo, en las metodologías ágiles. Las hemos comparado por ahí también con lo que pasa en entornos un poco más tradicionales o clásicos, si se quiere. Evidentemente, la forma en la cual encaramos las actividades de ingeniería de requisitos va a depender de cada una de las situaciones en las que nos encontremos, cada uno de los escenarios en los que nos encontremos:

No es lo mismo una **startup** de tecnología que a lo mejor tiene como propósito desarrollar aplicaciones para *smart glasses*²² y tiene el producto físico pero tiene que encontrar aplicaciones;

No es lo mismo una **empresa de tecnología** que va a proveer servicios de *software factory*²³ a un banco. Claramente la forma en la cual encaran la ingeniería de requisitos seguramente va a ser distinto y seguramente va a ser muy distinto a la forma en la cual encara la ingeniería de requisitos el cliente. Claramente, hay un trabajo de ingeniería de requisitos que va a tener que estar repartido entre las 2 áreas/partes;

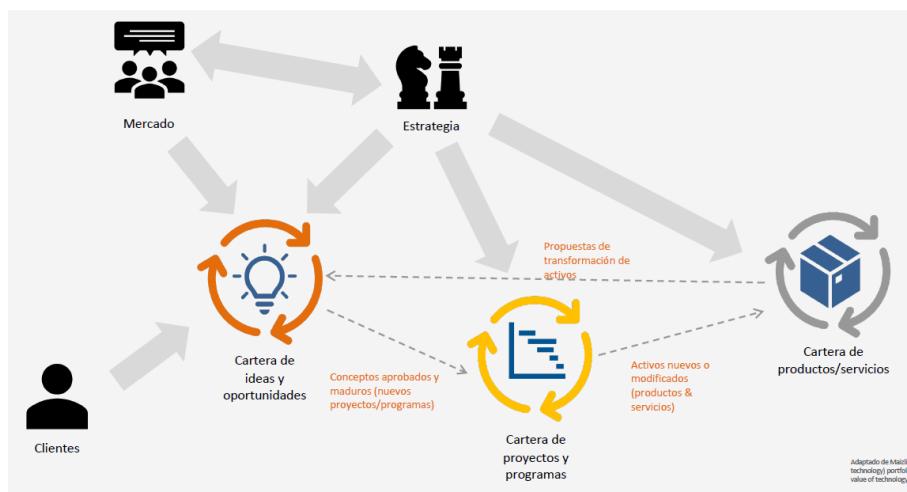
Y otro escenario completamente diferente podría darse si una empresa de tecnología, una empresa de telecomunicaciones con más de 400 aplicaciones desarrolladas internamente quisiera reemplazarlas por un producto o por una aplicación empaquetada. Claramente, la ingeniería de requisitos en estas situaciones sería completamente diferente. Compartirían algunos aspectos, pero en algunos otros términos serían bastante distintos.

Entonces lo que vamos a revisar es cuáles son esos posibles escenarios y qué es lo que podemos hacer en cada uno de esos casos.

Introducción

De la idea/oportunidad al software

Bien, lo que hay que entender de entrada es de dónde sale el software, cómo es que llegamos a desarrollar un software, de dónde partimos, de dónde salimos. Hemos visto muy claramente, sobre todo en el trabajo práctico grupal, que siempre hay alguna elaboración de algunas ideas o de alguna oportunidad de negocios o alguna oportunidad de resolver un problema, eso se elabora y, posteriormente, con un poco de trabajo, llegamos al software, a la solución, al producto.



²² Los Smart glasses o gafas inteligentes son computadoras portátiles que se colocan en los ojos o en la cabeza y que ofrecen capacidades útiles para el usuario. Muchas gafas inteligentes incluyen pantallas que agregan información al lado o a lo que ve el usuario.

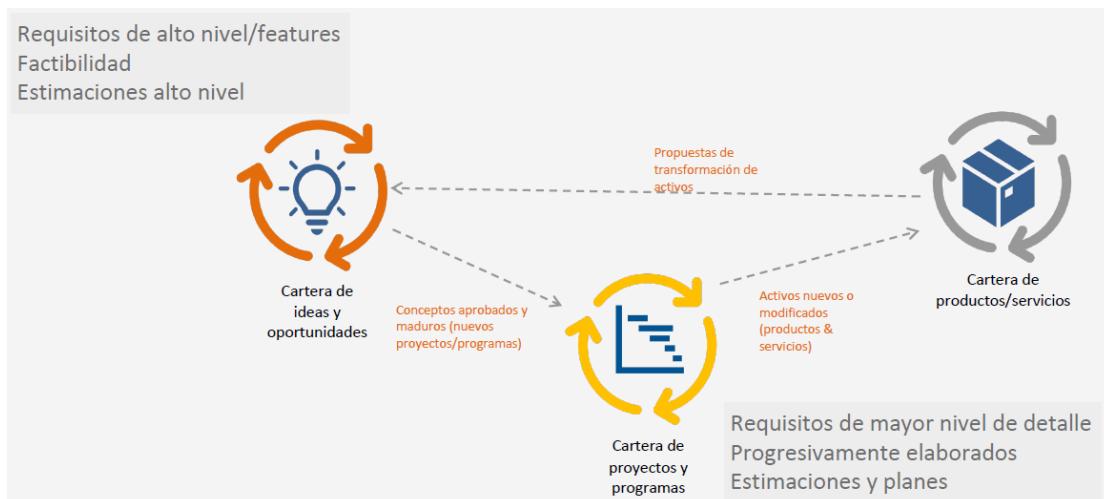
²³ Un servicio de software factory en este contexto es un servicio que consiste básicamente en recibir requisitos, a veces diseños del cliente, y generar software.

Las organizaciones, en general, tienen un plan estratégico que está basado en lo que perciben ellos que el mercado está buscando. La estrategia en definitiva es un plan de juego, es definir cuáles son los objetivos que vamos a perseguir y cómo los vamos a alcanzar. Para poder hacer eso, obviamente tienen que interpretar hacia dónde van las tendencias tecnológicas, hacia dónde va el mercado, qué es lo que quieren sus clientes, qué oportunidades hay en el mercado, qué oportunidades para clientes nuevos. Y esa estrategia en definitiva va a permitirnos identificar ideas para nuevos productos, ideas para nuevos servicios y probablemente oportunidades de mejorar algunas de las cosas que ya tenemos, mejorar no solamente los productos y los servicios, sino también inclusive hasta mejorar la forma en la cual desarrollamos esos productos y servicios. Esas son iniciativas estratégicas que de alguna manera van a alimentar esa cartera de ideas y oportunidades.

[V / F] La estrategia es definir los objetivos que se van a perseguir y cómo alcanzarlos.

Adicionalmente a la estrategia, nos va a permitir también determinar cómo gestionamos esa cartera de proyectos, de programas, de iniciativas que vamos a tener ejecución y también va a tener influencia sobre la cartera de productos y servicios que tenemos. Por supuesto que el mercado y los clientes van a ser también generadores de nuevas ideas, nuevas necesidades, nuevas oportunidades. ¿Entonces esto cómo funciona? Si soy una empresa de desarrollo de productos tecnológicos, probablemente yo tenga ese plan estratégico, sepa que este año voy a querer desarrollar una nueva versión de mi producto o desarrollar un nuevo producto, pero también puede ser que yo tenga clientes directos que me estén pidiendo cosas. Entonces, en definitiva, hay que tener esa cartera de ideas, de oportunidades, sobre todo las voy a trabajar hasta el momento en el cual las voy a poder convertir en proyectos. Entonces lo que vamos a ver es que esta cartera de ideas y oportunidades se van a transformar en proyectos, o en programas. Estos proyectos o programas van a generar nuevos activos, en definitiva, nuevas aplicaciones, nuevos productos, nuevas soluciones o, en todo caso, nuevas versiones de esos productos y esas soluciones; y a su vez, el uso de estos productos, de esos servicios, me van a, probablemente, generar propuestas para mejorar o transformar esos productos o servicios que también van a tener que entrar un poco en la cartera.

Si comparamos esto con la situación que están viviendo ustedes en el trabajo práctico grupal, claramente, tuvimos a Juan Zeo que tuvo una idea, la tiró ahí y por supuesto, se empezó a analizar y a elaborar. Eso después se transforma en una iniciativa, en un proyecto, en un programa que va a ser ejecutado y que va a dar por resultado una nueva aplicación, una nueva solución, un nuevo producto. A su vez, si analizamos el caso puntualmente de PSA, nos vamos a encontrar que PSA tiene 2 tipos de proyectos, o 2 tipos de iniciativas: Los que tienen que ver con desarrollar releases, evolucionar releases de sus 3 productos estrellas; y por el otro lado, tienen proyectos que vienen del lado del cliente, que son demanda, de alguna manera, para implementar esos productos en sus respectivas organizaciones. Entonces fíjense que ahí mismo, en esa misma cartera, tenemos ideas para desarrollar nueva funcionalidad que a lo mejor eso viene de marketing y nuevas ideas para nuevos proyectos o demanda de clientes nuevos o demanda de clientes existentes para implementar la solución en sus organizaciones o para hacer algún tipo de customización.

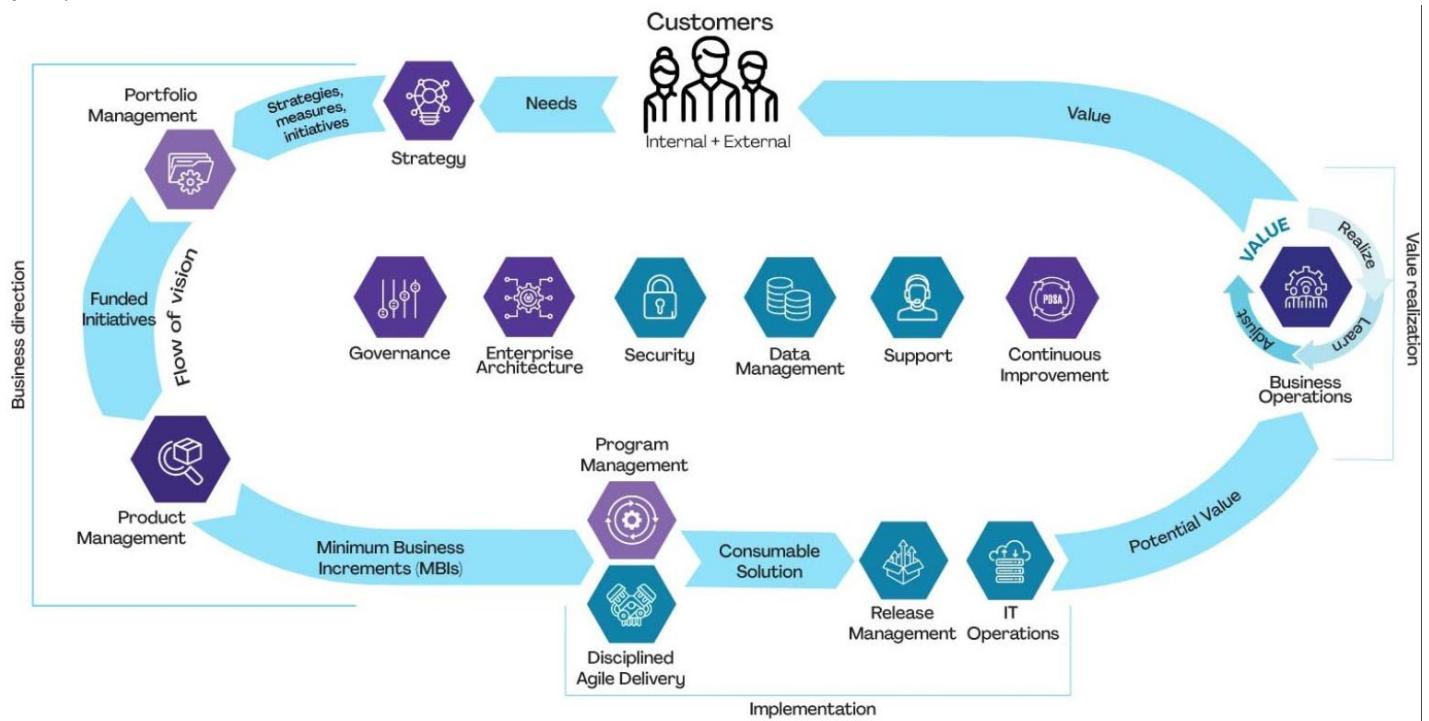


Ahora, todo eso merece cierto análisis, que obviamente no es seguro que esas ideas y esas oportunidades, alcancen la madurez suficiente para transformarse en productos. Entonces claramente esas ideas, que a lo mejor están esbozadas por ahí a muy alto nivel, van a requerir de una ingeniería de requisitos muy particular. Probablemente **no vamos a hacer el análisis de especificación detallada de cada una de esas ideas**, sino que simplemente lo que necesitamos saber es, bueno... ¿estamos hablando de 1 millón de dólares o de 1 millón de pesos? Necesitamos poder saber si esas ideas, esas oportunidades, son factibles. Entonces, esto es como si yo les dijera... viene marketing con ideas para el release 2020_2 de nuestro producto con una serie de features, bueno tendremos que analizar si esas features pueden salir o no en nuestro release. Muy preliminar, ¿hay mercado para esas iniciativas? ¿No las hay? Para esas funcionalidades, ¿no las hay? ¿sí, no? Al mismo tiempo, por ahí aparece alguien de preventa o alguien comercial que nos dice... tenemos la oportunidad de desarrollar o de implementar este producto en tal cliente, y ahí nuevamente hacemos un análisis de factibilidad, una estimación, que nosotros llamamos muchas veces de **orden de magnitud**, o sea, necesitamos poder saber si esto que estamos planteando acá es, en terminología por ahí de talle, un XS o XXL. Ahora, si tamizamos eso, las ideas que subsistan, las ideas que tengan una luz verde se transformarán sí en proyectos o en programas o en iniciativas de desarrollo, y ahí sí vamos a elaborar, vamos a trabajar un poco más en detalle en los requisitos. Vamos a necesitar transformar esas features, por ahí esas funcionalidades a alto nivel en requisitos de más bajo nivel: en historias de usuario, en requisitos no funcionales; y eso nos va a permitir trabajar posteriormente en el diseño y en el desarrollo.

[V / F] Posiblemente se haga un análisis detallado de todas las ideas y oportunidades para conocer su factibilidad.

Esto puede parecer algo de demasiado nivel, de muy alto nivel, pero tenemos que entenderlo para saber que nuestros proyectos de software no están aislados. Hay otros proyectos que están compitiendo por recursos, y no todas las ideas que tenemos se transforman en productos. Con lo cual, una de las primeras cosas que tenemos que entender es que no todo merece el mismo nivel de análisis. Creo que fue un gurú de la estrategia llamado Peter Drucker, que dijo "...de 1000 ideas para un producto, hay 2 o 3 que se transforman en productos". Entonces, si a esas 1000 ideas les vamos a hacer todo el análisis de requisitos y vamos a estimar cuánto nos va a costar desarrollar esos requisitos, y solamente vamos a terminar eligiendo 2 o 3, que son los más viables, no tiene demasiado sentido. Con lo cual, es una especie de embudo. Es lo que los americanos llaman "funnel". Vamos a ir analizando y estimando etapas en función de la madurez que van teniendo estas ideas.

Ejemplo: DAD



Un ejemplo bien concreto: Ustedes han escuchado de nosotros hablar de DAD²⁴. Bueno, DAD plantea un enfoque muy interesante en donde, a partir de las necesidades de los clientes, de las necesidades del mercado, se elabora la estrategia; esa estrategia se transforma en definitiva en iniciativas, en mediciones, desde el punto de vista estratégico, que queremos conseguir; eso genera que en la cartera de iniciativas aparezcan estas nuevas ideas para nuevos proyectos, nuevos productos; algunas de esas van a conseguir recursos, es decir, algunas van a pasar el tamiz y van a ser aceptadas; esas que van a ser aceptadas, se van a trabajar, se van a transformar en definiciones de producto, un producto que muchas veces van a ir por una definición de lo mínimo indispensable para que puedan ser utilizados en el famoso MVP²⁵; y una vez que tenemos ahí una definición, lo que propone DAD es que se va a ejecutar el programa o el proyecto y así vamos a tener como resultado la solución, el producto, la aplicación, como quieran llamarlo, que se va a liberar, va a comenzar a ser operada, eso va a generar potencialmente valor para los clientes; y, a partir de ese valor generado, los clientes van a poder identificar nuevas necesidades, nuevos requisitos, que en definitiva, van a volver a entrar en el ciclo. Esa es la forma en la cual trabaja una organización. No importa mucho a esta altura del partido, si es una organización tecnológica que desarrolla software o una empresa que desarrolla otro tipo de cosas, no importa. Hoy casi todas las empresas tienen un componente tecnológico importante, con lo cual, si yo defino un producto o servicio de negocio, atrás de eso va a haber seguramente un producto o un servicio tecnológico, con lo cual, el área de sistemas, el área tecnológica, va a estar claramente involucrada.

Startup: Desarrollo de Productos y Desarrollo de Clientes

¿Qué es lo que pasa en una startup? Bueno, en una startup, la verdad que no tenemos muy claro qué es lo que necesita el cliente. Muchas veces tenemos una hipótesis. En el caso que veíamos al comienzo, tenemos un producto de hardware, el smartglass, y tenemos que ver qué es lo que hacemos con eso, qué aplicaciones podemos encontrar. Entonces, tenemos que empezar a establecer hipótesis de qué es lo que potenciales usuarios quieren, y, al mismo tiempo, tenemos que ir viendo si podemos plasmar esas posibles expectativas en un producto mínimo viable. Entonces ahí se dan 2 cosas en paralelo: el desarrollo del producto y el desarrollo de los clientes. ¿Qué quiere decir con esto? Es que voy a tener que ir explorando qué es lo que necesita, qué es lo que entendemos que le podemos vender a nuestros posibles clientes, qué producto es el que se puede elaborar. Elaboramos un MVP y con ese MVP vamos a ver qué es lo que opinan nuestros potenciales clientes y en función de lo que nos digan, refinamos y al mismo tiempo vamos a ir encontrando la vuelta de cómo, por ejemplo, monetizar el producto, algo que a lo mejor no nos planteamos. Ese es el ciclo que siguen casi todas las compañías startup tecnológicas: Tienen una idea inicial para un producto o para un servicio con base tecnológica; desarrollan una versión inicial; lo tiran ahí; ven qué onda con los clientes (o con los posibles clientes); si hay usuarios que empiecen a utilizar la aplicación, empiezan a escucharlos, empiezan a hacer estudios, y en función de lo que digan y el interés, van refinando la definición de ese producto o ese servicio. En las compañías grandes, el escenario es un poco distinto. Hay que pasar por un tamiz y hay que conseguir financiación para desarrollar los productos. En una empresa que está arrancando de 0, la empresa arranca con el producto, con lo cual, claramente, hay que ir haciendo este trabajo en forma simultánea. En una empresa establecida, uno ya conoce a sus clientes, uno ya tiene mayor contacto, sabe qué es lo que puede llegar a necesitar y, en todo caso, si tiene algo, lo van a expresar. Claramente, la ingeniería de requisitos, en este tipo de situaciones, es muy diferente y es mucho más dinámica que, por ejemplo, si estuviéramos trabajando, proveyendo servicios de desarrollo de software para un cliente, como podría ser un banco, como presentábamos en el caso de la software factory del comienzo de la charla.

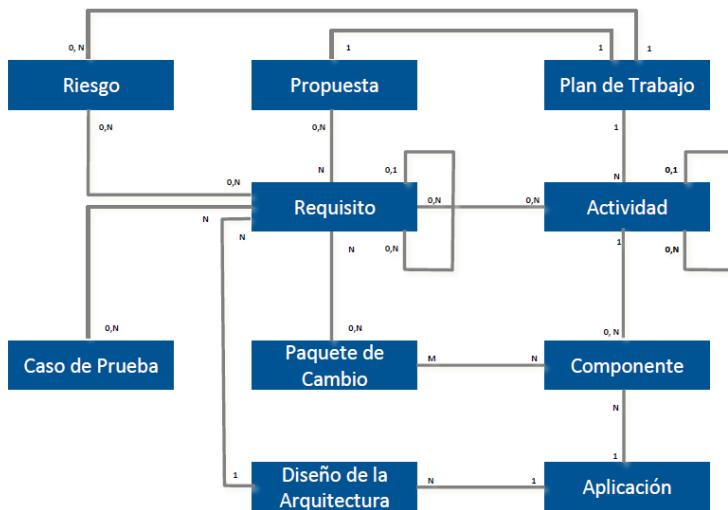
[V / F] Tanto en una *startup* como en una empresa establecida se desarrollan en paralelo tanto los productos como los clientes.

²⁴ Disciplined Agile Delivery

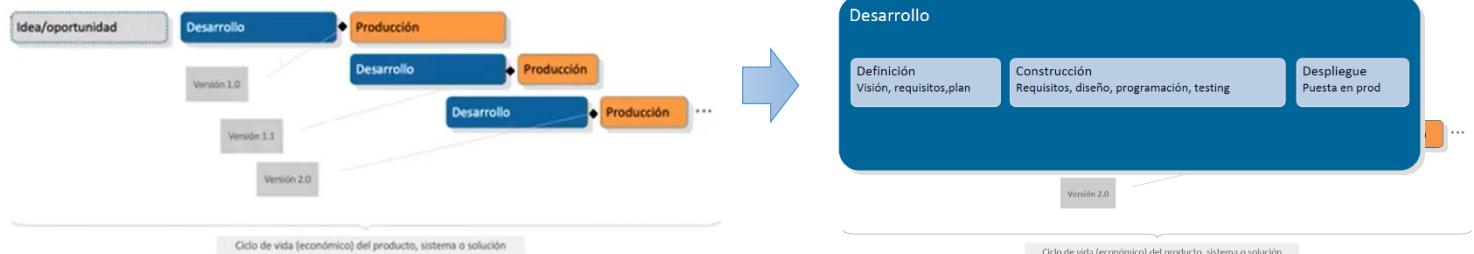
²⁵ Minimal Viable Product

Requisitos en el ciclo de vida

Bien, veamos un poco que es lo que pasa con los requisitos a lo largo del ciclo de vida. Hay una cosa muy interesante que hay que entender es que los requisitos no están aislados. Los requisitos, como ustedes bien saben, son la fuente para un montón de cosas: son la fuente para poder preparar un plan de trabajo, para poder armar una propuesta, para definir cuál es la visión del producto. Los requisitos tienen asociados riesgos, tienen asociados casos de pruebas. Se implementan a través de un paquete de cambio que está asociada a una serie de componentes. Permiten identificar un diseño de arquitectura. Con lo cual, los requisitos son la base para poder hacer todo lo que normalmente uno hace en un proyecto de desarrollo. Hay que tener esto muy claro, cuando nosotros hablamos de trazabilidad, estamos hablando de esto, de poder entender cuál es el vínculo que existe entre los distintos elementos que forman parte de un esfuerzo de desarrollo de software. No solamente es una cuestión de mantener la tranquilidad entre los requisitos entre sí, sino también de saber que, por ejemplo, uno toma una decisión de diseño que tiene que ver con un requisito o uno toma una decisión de diseño que tiene que ver con un requisito no funcional. Eso es sumamente importante.

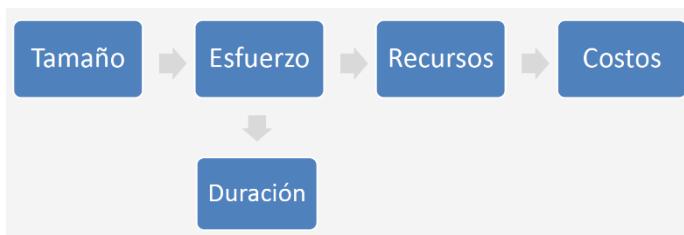


Procesos, métodos, modelos



Lo que también es importante entender es, cómo juegan cada uno de estos elementos que decíamos antes. ¿Qué es lo que pasa cuando estamos trabajando con la idea o la oportunidad (todavía está todo muy verde)? Y, ¿qué es lo que pasa en el desarrollo, cuando empezamos a desarrollar el producto o el servicio? Y claramente ahí también, hay una serie de actividades que tienen que ver con requisitos a lo largo de todo el ciclo de vida.

Estimación



Los requisitos sirven en buena medida para hacer una estimación de esfuerzo. Uno para poder determinar cuánto puede llegar a costar desarrollar un producto se tiene que basar en los requisitos funcionales, en los requisitos no funcionales. En general, todas las técnicas de estimación de esfuerzo, costo y duración empiezan por una estimación del **tamaño**. ¿Qué es el tamaño en este contexto? Bueno, **cuán complejo, desde el punto de vista funcional o técnico, es construir lo que tenemos que construir**. No es lo mismo desarrollar una aplicacioncita web para registrar las horas que trabajamos, que desarrollar el homebanking de un banco. Claramente son 2 cosas distintas que intuitivamente tienen tamaños diferentes.

Una vez que podemos estimar ese tamaño, estamos en condiciones de poder estimar el **esfuerzo**. **El esfuerzo es la cantidad de horas de trabajo**, no es la duración. Si yo tengo 2 personas: una persona trabajando durante un mes son 160 horas de trabajo (son 20 días hábiles por 8 horas de trabajo, son 160 horas). Si hay 2 personas trabajando, o si

requiero 2 personas para hacer algo, son 320 horas de trabajo. Entonces hay posibilidades, hay técnicas que nos planteamos. Si vos podés estimar el tamaño en una unidad (que ya veremos cuál es) podemos determinar cuál es el esfuerzo. El esfuerzo de la cantidad de horas de trabajo. Y la **duración**, a veces, muchas veces, está en función del esfuerzo. ¿Por qué? Porque la relación entre cantidad de gente involucrada y duración no es lineal. Con esto lo que quiero decir es, si a partir del tamaño yo determino que el esfuerzo para desarrollar lo que quiero desarrollar es de 320 horas, si pongo una persona voy a tardar 2 meses; pero si pongo 2 personas no voy a tardar un mes. La relación entre esfuerzo y duración, o cantidad de personas y duración, no es lineal porque obviamente necesitamos que esas 2 personas se comuniquen, no van a poder trabajar todo en paralelo. Entonces probablemente, en ese caso, la duración va a tener una relación con el esfuerzo que no va a ser lineal. Hay algunas ecuaciones al respecto. Y en función de eso, también podemos estimar qué **recursos** necesitamos y podemos estimar los **costos**. Cuando digo recursos me refiero a recursos humanos y recursos de infraestructura.

[V / F] La estimación es necesaria para poder anticipar las posibles magnitudes del proyecto.

Requisitos en el descubrimiento/concepción/inicio

Métodos de estimación

En general, las técnicas de estimación entran en 2 grandes categorías:

- **Algorítmicos:**
 - ❖ *Cocomo / Cocomo II:* Es un trabajo que ya tiene alrededor de 30 años. Fue un primer esfuerzo para tratar de determinar, justamente, cuál era el esfuerzo que implicaba desarrollar software. Tener una técnica de estimación más allá de, como decimos nosotros, de los 5 dígitos oscilantes²⁶. Tener una estimación basada en algo concreto, en un algoritmo. Parte de una estimación previa que es la cantidad de líneas de código que puede llegar a llevar implementar el producto, o sea, se parte de los requisitos, se hace una estimación de cuántos programas hacen falta, cuántas líneas de código en total, y en función de eso, Cocomo a través de unas ecuaciones y una serie de factores de ajuste permite determinar la cantidad de horas de desarrollo, cantidad de horas de testing, cantidad de horas totales, duración estimada, etc.
 - ❖ *Puntos función:* También parte de una estimación del tamaño. La diferencia que la estimación de tamaño no es de cantidad de líneas de código, sino son, justamente, puntos función. Punto de función es una unidad que mide la funcionalidad que tiene un producto de software a construir. Entonces uno, a través de una serie de lineamientos, a través de un algoritmo, puede a partir de una definición abstracta del sistema que podría ser, por ejemplo, las historias de usuario o los casos de uso, identificar determinados tipos de transacciones conceptuales, y a partir de ahí derivar... "bueno esto son 100 puntos función". Y a través de alguna ecuación posterior, traducir esos puntos de función en horas de trabajo.
 - ❖ *Use case points:* Se plantea algo parecido a puntos función.
- **No algorítmicos:**
 - *Opinión de expertos:* Que venga alguien que conozca mucho del tema y opine, bueno, a ver esto más o menos puede llevarse tanto tiempo y costarte tanto porque yo lo manejo.
 - *Analogía:* Que es comparar con algún otro sistema similar.
 - *Descomposición:* Que implica armar un plan ya más detallado y determinar cada una de las tareas que hay que llevar adelante y estimarlas.
 - *Story points*

²⁶ Se refiere a la seña de más o menos con la mano

Story Points

Los story points están muy ligados al desarrollo ágil. Los vamos a aplicar al trabajo práctico. Y lo que plantean, básicamente, ¿qué es un Story point? Es una **métrica abstracta**. Es una métrica que nos muestra cuál es la **complejidad relativa** de cada uno de los ítems, de cada uno de los requisitos que tenemos en el backlog de nuestro producto o en la lista de requisitos. Entonces, no está relacionado con nada en particular, sino que es una medida, si se quiere, subjetiva en donde uno o el grupo de trabajo decide, bueno, a ver, este requisito implementarlo es complejo, muy complejo, extremadamente complejo; o puede decir, simplemente establecemos una escala del 1 al 10, y, a través de algunos mecanismos, el equipo termina de consensuar realmente esa métrica, esa cantidad de story points para cada uno de los requisitos. En el caso puntual, si están usando justamente user stories, uno lo que debería hacer es agarrar las user stories y tratar de determinar, en función de lo que a uno le parece, qué complejidad tiene. La otra es también usar una escala tipo "talle de remera": XS, S, M, L, etc.

Lo que no nos provee el método es una traducción de story points a horas de trabajo. Eso es algo que el equipo va a tener que ir calibrando. Por ejemplo, supongamos que tenemos una serie de historias estimadas, tomamos una parte de esas historias, lo incluimos en una interacción inicial y vamos a tener un story points total que es la suma de los story points de cada una de esas historias. Vemos si eso finalmente se puede desarrollar dentro de la iteración y ahí podemos sacar la relación entre story points y cantidad de horas de trabajo que nos lleva establecer o implementar esos requisitos. Entonces con eso podemos hacer la traducción de story points a cantidad de horas de trabajo calibradas puntualmente a *nuestro equipo*. No es lo mismo una historia con 8 story points en el equipo A, que otra historia con 8 story points en otro equipo. Es una métrica abstracta y muestra una complejidad relativa y es totalmente subjetiva desde el punto de vista de las personas que participan de la estimación, de los miembros del equipo.

[V / F] El valor de referencia entre *story points* y cantidad de horas de trabajo es de **8h** por cada *story point*.

Requisitos en distintos escenarios

Claramente, bueno, ya sabemos en general nosotros, la postura nuestra es que el desarrollo es iterativo es incremental y particularmente hemos estado tratando de aplicar también algunos aspectos, algunas prácticas que tienen que ver más con lo ágil. Pero digamos también, deberíamos analizar qué es lo que pasa cuando uno quiere evolucionar un producto que ya tiene o cuando necesita migrar de un sistema a otro o cuando quiere tercerizar o cuando quiere implementar un paquete o empezar a usar un software como si fuera un servicio. Cada una de esas situaciones requiere un enfoque totalmente distinto o particular.

Desarrollo iterativo/incremental/ágil

Vamos a ver qué es lo que pasa en la ingeniería de requisitos en:

- ★ El proceso unificado, que no necesariamente es ágil, pero si es iterativo e incremental (IBM-RUP, Upedu, etc)
- ★ XP: Extreme Programming
- ★ Scrum
- ★ FDD: Feature Driven Development
- ★ DAD: Disciplined Agile Delivery

Proceso unificado

El proceso unificado nace un poco de la mano de UML a fines del siglo pasado, principios de este siglo. Está basado en muchas ideas que andaban dando vueltas por entonces y puntualmente en un proceso llamado “objectory” que era el proceso que impulsaba Ivan Jacobson, uno de los papás de UML. Es claramente un proceso iterativo, incremental. Lo que estamos viendo aquí en forma vertical son justamente las iteraciones. La particularidad que tiene, al final de cada iteración, hay un incremento del producto, muy parecido a lo que pasa con las metodologías ágiles, la diferencia particular es que RUP decide agrupar a las iteraciones en fases.

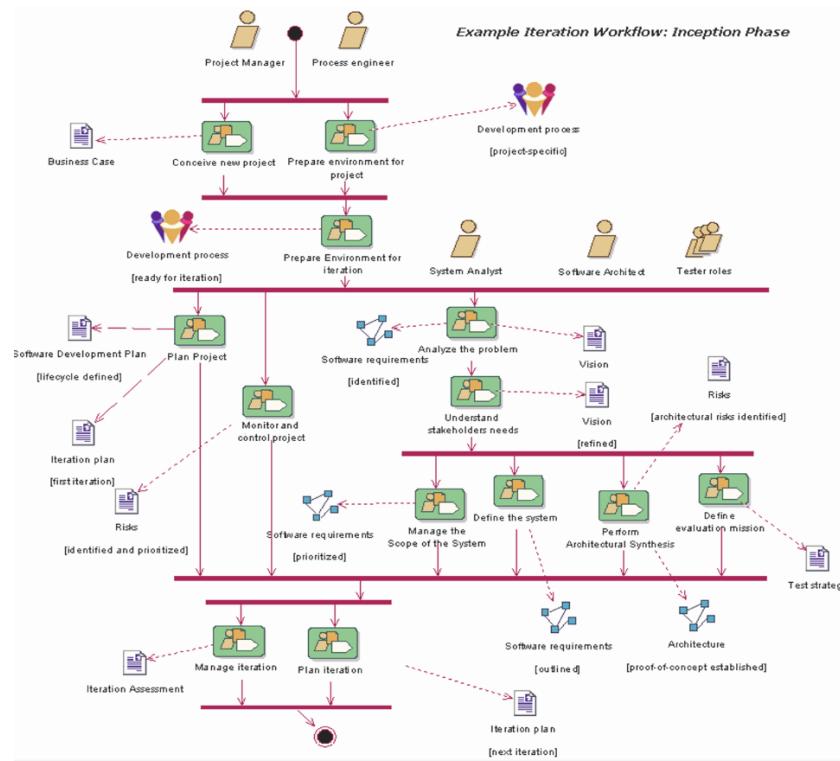
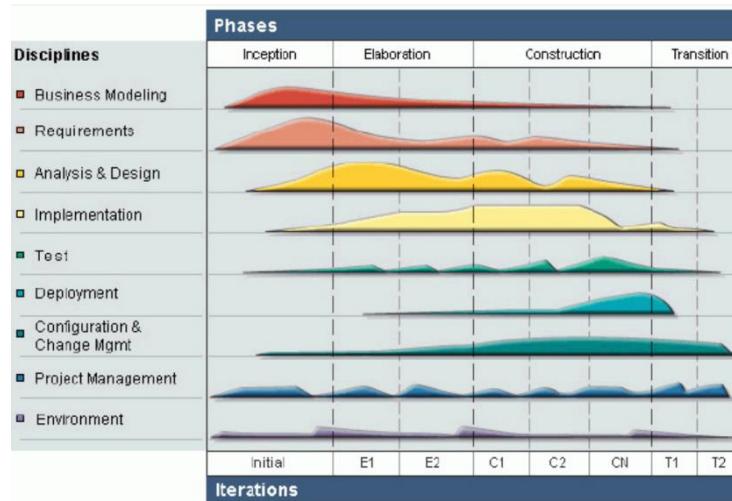
Tenemos una primer fase de “**Inception**” que es la fase en donde se define la visión y en donde se define el rumbo de la iniciativa y después, una fase de “**Elaboration**” que es más fuerte en todo lo que tiene que ver arquitectura y línea base de requisitos, “**Construction**” y “**Transition**”.

Lo que intenta mostrar este gráfico acá es que las distintas disciplinas que forman parte del proceso de desarrollo, ya sea entender el negocio, hacer ingeniería de requisitos, hacer análisis y diseño, programar, testear, etc., suceden con diverso grado de intensidad, dependiendo de la fase en la que estemos parados. Es decir, cada iteración adentro de cada fase pasa por todas las disciplinas pero, claramente, con distinto nivel de intensidad. Así es que estamos viendo acá, por ejemplo, que la parte de requisitos es un poco más intensa en las primeras fases del proyecto, pero no muere del todo, sino que se va atenuando hacia el final; el análisis y el diseño empieza muy tibiamente durante la concepción, pero tiene un pico fuerte en elaboration; implementación que es básicamente programar, empieza desde el principio tenuemente y tiene el pico durante construction; y así con cada una de las disciplinas.

RUP

¿Qué es lo que más o menos suele pasar? La diferencia es que RUP plantea un esquema mucho más elaborado. Primero hay que aclarar algo de Unified Process: Hay distintas variantes. Está la variante comercial, que es la de IBM Rational; hay una variante más educativa que se llama Upedu (Unified Process for Education); después hay Agile Unified Process; hay distintas variantes.

Este es, en particular, el Workflow de una iteración de la versión comercial. Y si se fijan acá lo que vamos a encontrar es una serie de actividades, algunas de las cuales tienen que ver con, justamente, poder entender cuál es el problema que se quiere resolver y establecer la visión del producto. Acá si se fijan tenemos un modelo de requisitos que en el caso de RUP o Unified Process los requisitos se representan a través de casos de uso más requisitos no funcionales. Hay una primera definición de cuál es el alcance del producto que se plasma en un documento de visión, muy parecido a lo que ustedes están haciendo. Un poco la propuesta del Unified Process es bueno, mira, durante la fase de “Inception”, que es la primer fase, tenes que tener un pantallazo general de todos los requisitos, por ahí profundizar en un 3/4% de los requisitos que son los que más riesgos te representen, en lo que más pueda llegar a influenciar la estimación de fuerza y duración; y después, posteriormente, ir refinándolo en etapas posteriores. Lo que tenés que poder hacer, y como siempre, es



tener una visión inicial del producto, lo suficiente como para poder estimar y establecer un plan, y eso es un poco lo que vemos en esta primer fase²⁷. Y por supuesto que esos casos de uso que yo inicialmente identifico durante la Inception, y esos casos de uso que inicialmente identifico durante esta primera fase, se van a ir elaborando posteriormente en el resto de las iteraciones y en el resto de las fases.

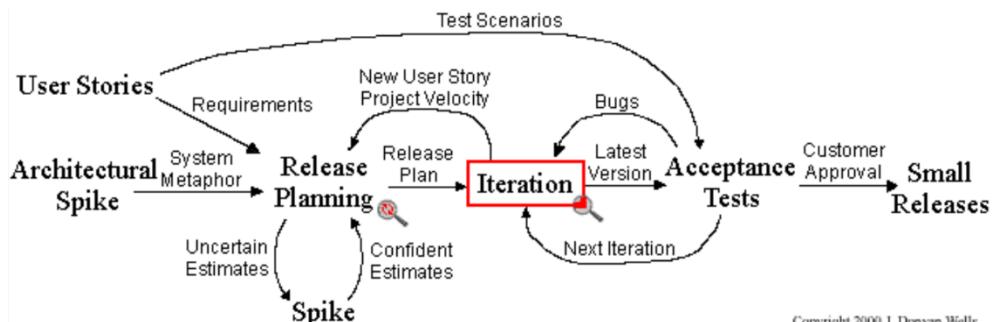
Yo tenía una compañera de trabajo que era muy adversa al riesgo, entonces, antes de darme una estimación de esfuerzo, de duración, de costos, lo que hacía era hacer todo el análisis completo. Entonces, claro, al hacer el análisis completo, no solamente a lo ancho, sino en lo profundo, cuando daba una estimación, estoy en condiciones de ser mucho más preciso. Analicé todo el problema, establecí la solución y me especifiqué todos los casos de uso. Ahora, lo que hay que tomar en cuenta es que del esfuerzo total en cualquier proyecto de desarrollo, yo esta primer fase (la de Inception) no es gratis. Tiene un costo. Normalmente se lleva un 5/10% del total del proyecto. La pregunta es, ¿quién la paga? Porque fíjense si ustedes tienen que presentarle a Juan Zeo su visión del producto que van a desarrollar, lo tienen que presentar en estos días; si Juan Zeo decide que el proyecto no sigue adelante, todo el esfuerzo que les ha llevado hasta ahora es costo hundido. Entonces cuando ustedes estén desarrollando software para un cliente, un cliente externo a la empresa, probablemente esta primera etapa (la de Inception), no siempre la van a poder cobrar. Entonces no tiene mucho sentido que sea demasiado extensa, tiene que ser lo suficientemente larga/detallada como para poder hacer una definición de cuál es el problema, elaborar una solución, pero no irse al detalle de todo lo que hay que hacer porque sino nos llevamos la mitad del proyecto, que es lo que le pasaba a esta compañía de trabajo mía. Si el proyecto les llevaba 6 meses, se pasaba 3 meses para hacer todo el análisis, para hacer una estimación precisa. No tiene ningún tipo de sentido.

[V / F] La intensidad de la disciplina de requisitos en RUP llega a su máximo durante la fase de elaboración.²⁸

XP

Extreme Programming es una de las primeras metodologías ágiles que surge. La idea de Extreme Programming, como el nombre indica, era... si uno tuviera los distintos aspectos que puedan ajustar en un esfuerzo de desarrollo de software como controles manuales, es como si uno pusiera al palo todos los

aspectos: ¿Es bueno hacer programación de a pares? Bueno dale, poné eso al palo; ¿es bueno iterar? Sí dale, iterá muy seguido; ¿son buenas las historias de usuario? Sí, bueno dale, a full con eso. Entonces, lo que plantea XP es, justamente, un enfoque en donde se desarrolla iterativamente, en donde hay determinadas prácticas como programación de a pares, es decir que nos sentamos 2 a programar: mientras uno programa, está usando el teclado, el otro lo está revisando, como una especie de revisión de pares online. Se itera muy seguido, cada 2 semanas; se integra frecuentemente y todo arranca con una definición de cuál es la idea del producto, qué es un poco externo a XP pero que existe antes y que trabaja mucho sobre las historias de usuario y sobre la definición de los casos de prueba. Entonces también confía mucho en un enfoque manejado por test, medio como lo que posteriormente se llamó TDD²⁹. Entonces fíjense que a partir de estas historias de usuario, que en definitiva son los requisitos, y la metáfora del sistema, podemos planificar los releases, agarramos esas user stories, decidimos cómo vamos a particionarlas, armamos el release plan y empezamos a iterar. A partir de esas user stories generamos esos casos de prueba que en definitiva son los casos de prueba de aceptación, eso me va a tirar bugs, los vamos a revisar en la próxima iteración. Por supuesto que acá no lo está mostrando, pero se van refinando las historias de usuario en cada iteración. Y en algún momento, cuando el cliente me aprueba, hago el release. En este contexto no hay, si se quiere, actividades formales de ingeniería de requisitos, pareciera como que las user stories están afuera de todo esto. No



Copyright 2000 J. Donvan Wells

²⁷ La fase de Inception del gráfico anterior.

²⁸ La intensidad de la disciplina de requisitos (Requirements – gráfico rojo) en RUP llega a su máximo durante la fase de *Incepción*.

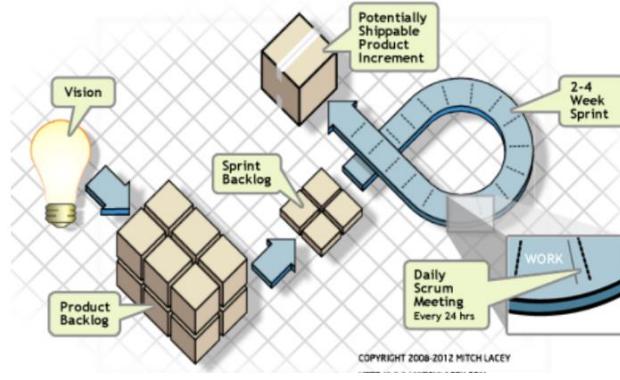
²⁹ Test Driven Design

hay requisitos escritos. Las user stories están en papelitos, están en Post Its, que uno pega por ahí, va poniéndolos acá en la pared. Y si se quiere el eje central acá, está puesto el programar, probar y liberar a menudo. Fue la primer metodología que plantea la utilización de user stories. User stories no es algo que haya surgido con Scrum, que es la otra gran metodología de desarrollo ágil que vamos a ver a continuación.

[V / F] En XP es preferible que el equipo sea pequeño y esté muy preparado con un alto nivel de *expertise*.

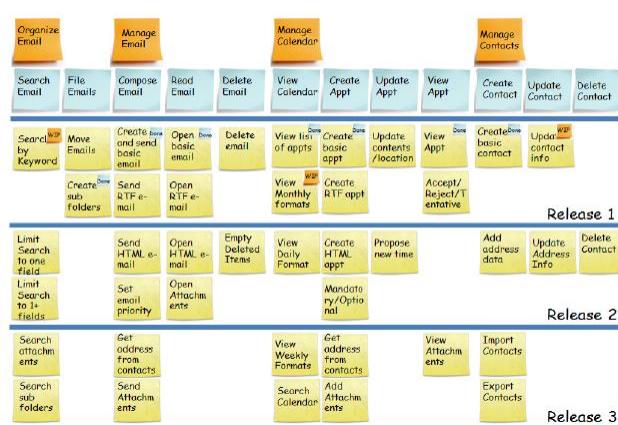
Scrum

Scrum también es un proceso iterativo, incremental. Plantea una serie de prácticas muy puntuales. Parte de una definición de visión del producto. Eso tampoco está claro en Scrum de donde sale esa visión. A partir de esa visión, uno elabora un product backlog. Ese product backlog en definitiva, describe mediante features cuál es el comportamiento esperado del producto. Algunas funcionalidad van a estar explicitadas más en detalle, mientras las que están más abajo en el product backlog van a estar definidas muy globalmente. ¿Por qué? Porque si están abajo son algo que vamos a desarrollar muy adelante y la vamos a tener que elaborar más adelante. Y lo que



plantea Scrum es elaborar un plan de entregas en donde vamos a decir, bueno a ver, este esfuerzo que vamos a encarar lo vamos a desarrollar en pedacitos, en etapas. Cada release implica uno o varios sprints. Un sprint, en definitiva, es un ciclo. Y lo que sucede básicamente es que, el equipo al comienzo de cada sprint toma del product backlog los elementos que van a ser utilizados en el release; decide cuál de esos elementos del product backlog se van a desarrollar en el sprint; hace una estimación; y justamente lo que acá aparece un elemento adicional que es el "Timebox", que también está presente en Unified Process y XP. El "Timebox" es, el equipo es fijo y yo tengo una cantidad de horas fijas. Lo que tengo que ver es, supongamos si el sprint es de 2 personas y dura 1 mes, tengo 320 horas de trabajo ahí. Si los elementos que yo tomo para desarrollar implican un desarrollo que está por encima de esas 320 horas que tengo disponibles, voy a tener que sacarlas. En un proyecto por ahí más tradicional, lo que pasaría es que se agregaría gente al sprint, no es lo que pasa acá. Acá, normalmente hay un Timebox. El Time box es como una caja con duración "en el eje x" y cantidad de personas "en el eje y". Es una caja, es fijo. No puedo agregar más gente. Lo que es variable, en este caso, es qué es lo que entra, qué funcionalidad entra al backlog. Es muy fuerte también este tema de definir los casos de prueba. Es muy fuerte también el tema de automatizar la prueba, y la idea es que al final del sprint yo voy a tener un producto potencialmente entregable.

Si bien Scrum no plantea un esquema basado en user stories, lo que termina pasando es que se utilizan user stories en Scrum. Ustedes ya están familiarizados con esto que es un user story map que nos ayuda a organizar las user stories en releases. Entonces tenemos acá las user stories relacionadas con el Release 1, con el Release 2 y con el Release 3. Scrum no prescribe en absoluto actividades de ingeniería de requisitos, pero lo que normalmente pasa es que, uno durante los sprints, durante las iteraciones, a partir de ese product backlog inicial que tiene todas las historias de usuario, uno los va tomando como recordatorios de conversaciones que hay que tener con el usuario para poder profundizarlas. Y por supuesto que, lo que termina pasando es que, se van a redefinir historias, puede ser que uno particione historias porque no entran en una iteración, en un sprint. Entonces, decidiré algo que inicialmente uno había identificado como una historia la divide en dos o en tres, en función sobre todo de la complejidad que implique. Y lo que sí termina pasando es que el refinamiento del backlog es permanente. Constantemente se va refinando el backlog. Y estos elementos que por ahí están por acá abajo (release 3) medio definidos globalmente, se van, a medida que vamos acercándonos, se van refinando; y lo que va pasando es que decidimos mover historias de release. Algo que teníamos previsto para un release lo adelantemos o lo retrasemos. Entonces acá claramente se ve



como los requisitos son el eje fundamental para organizar el esfuerzo de desarrollo. Hay algo que no estamos mostrando acá que es el sprint backlog que en definitiva es identificar cuáles son las actividades que necesitamos nosotros como equipo llevar a cabo en el sprint para poder implementar las historias que hemos asignado a este sprint.

[V / F] Scrum es independiente de la metodología de desarrollo.

Feature Driven Development (FDD)

Otra metodología ágil por ahí menos conocida, y para algunos, la menos ágil de las ágiles, es Feature Driven Development o FDD que nace de la mano de Peter Coad, uno de los pioneros en orientación a objetos. Lo que nos propone este modelo es que uno desarrolle primero a partir de una idea del producto, desarrolle un modelo inicial de la arquitectura, desarrolle una lista inicial de features a desarrollar, y que después organice el desarrollo en iteraciones. Dentro de cada iteración lo que se van a tomar es una porción de esas features para desarrollar en una iteración hasta que se agote esa lista de features, por supuesto. Y lo que tiene de particular, y esto sí es notablemente distinto de las otras metodologías ágiles, es que habla de la importancia de diseñar, de hacer modelos y de construir en función de esos diseños, cosa que por ahí ni en XP ni Scrum está explícito. FDD plantea que **TENES** que diseñar, no es que el diseño es una cosa etérea que pasa en el código, sino que tiene que tener modelos. Esa quizás es la diferencia más importante.

Lo que tiene de lindo FDD es que tiene una estructura para organizar las features que tiene un formato más o menos como este:

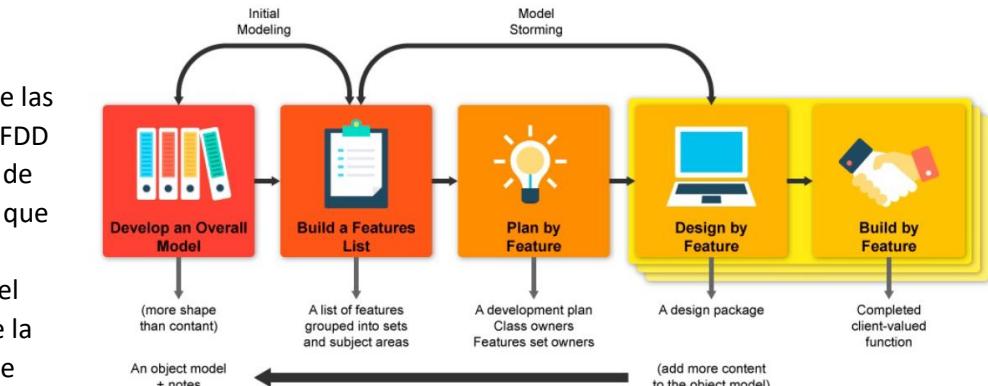
La feature, la funcionalidad más baja es quiero hacer tal cosa sobre tal objeto para obtener tal resultado. FDD se basa mucho en el modelado de dominio; uno puede agrupar después funcionalidades en un conjunto de funcionalidades, que se describen como una acción sobre un objeto; y después, en general, un conjunto mayor de features que se especifica como administración de tal objeto.

Ejemplo

Un ejemplo es: Administración de ventas

- **Registrar pedido del cliente** → **Feature**
- ...
 - Calcular el total de la venta
 - Calcular impuestos
 - Emitir factura
 - ...

Funcionalidades particulares que tienen que ver con la feature “Registrar pedido del cliente”



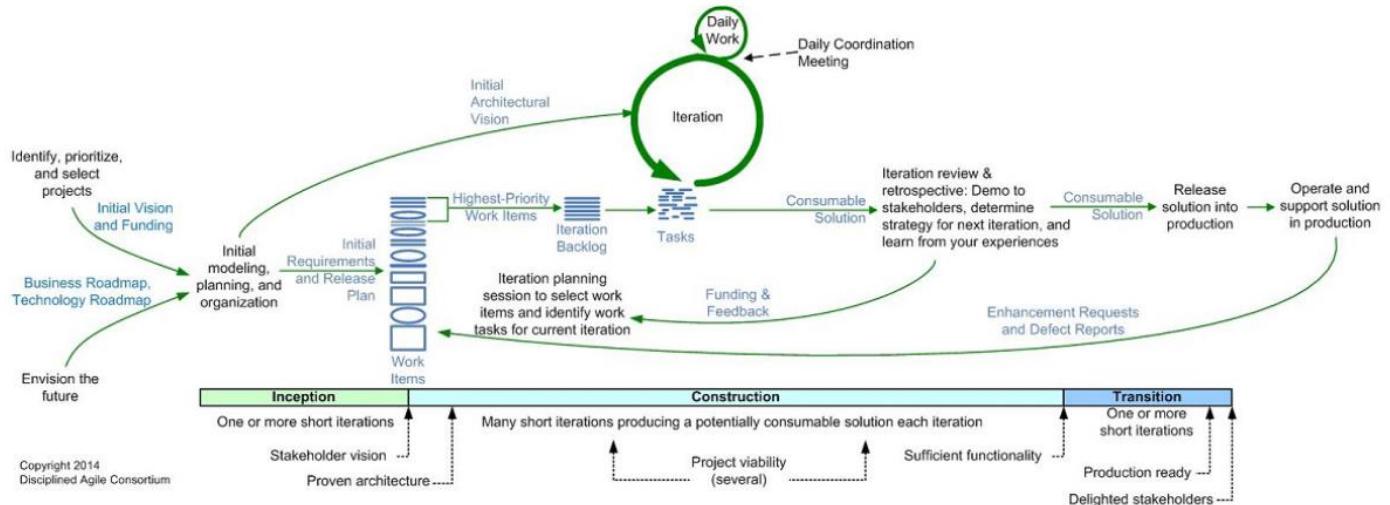
Conjunto mayor de features:
Administración de <objeto>

Conjunto de funcionalidades:
<acción><objeto>

Funcionalidad:
<acción> <objeto>
<resultado>

Es una estructura de descomposición funcional (un poco parecida al ejercicio 4.10). La diferencia, y lo que es muy interesante, es que se utiliza esta simbología para poder mostrar cuándo va a estar cada una de las features. Fíjense que esta cajita³⁰ en realidad es algo que es un conjunto de features que nos muestra acá con una barrita qué nivel de desarrollo tiene y cuál es la fecha esperada de entrega. Y acá³¹ agrupamos features en conjuntos de features. Entonces acá, en un vistazo general, yo puedo ver cuál es el estado general de nuestro/a producto/iniciativa: lo que está en verde son las features que ya están listas y, lo que todavía está en algún otro colorcito es que son cosas que están trabadas o que están en proceso. Entonces desde ese punto de vista FDD plantea una comunicación visual espectacular de cuál es el estado del proyecto.

Disciplined Agile Delivery (DAD)



DAD es un enfoque híbrido que toma, en realidad, parte de las ideas de proceso unificado (vamos a encontrar acá una fase de “Inception”, una de “Construction” y otra de “Transition”; desaparece la fase de “Elaboration”) y adentro lo que plantea es algo tipo Scrum o XP. Entonces se desarrolla iterativamente. Hay algunos rituales diarios como plantea también Scrum. Y acá tenemos representado justamente el product backlog³², que fíjense que justamente las cajitas más grandes, los elementos más grandes, menos granulares, con las cosas que todavía hay que refinar y que se van refinando cada una de las iteraciones que van teniendo lugar durante la construcción; y las que están más chiquititas, más granulares, son las que ya están listas como para poder tomar en el backlog de la iteración y son las que las que permiten identificar cuáles son las tareas que hay que ejecutar en la iteración; y se ejecutan. Entonces la idea es, que al final de la iteración, yo vuelva a revisar el product backlog y refine. Cuando refino, justamente hay cajitas que están con menos nivel de detalle, evolucione y se refine un poco más y halla mayor nivel de detalle. Una vez que yo termino de iterar, justamente llegó al final de la fase de construcción, y ahí ya estoy en condiciones de poner en producción. Y la fase de transición, al igual que el proceso unificado, lo que plantea es una estabilización del código en el ambiente productivo.

En particular, DAD no hace ninguna referencia puntual al estilo de ingeniería de requisitos, aunque sugiere que se usen historias de usuario. Nuevamente en este esquema lo que vemos es una visión general, una identificación inicial del product backlog que está al final del Inception, que constantemente es refinado a lo largo de las distintas iteraciones que tienen lugar acá adentro.

Las fuentes de nuevas ideas u oportunidades de proyecto son:

- Demanda del mercado**
- Surgimiento o cambios en las normas y regulaciones por parte del estado**
- Generación o aparición de nuevos clientes o ventas con los clientes actuales**
- Aparición de nuevas tecnologías**

³⁰ La caja del gráfico anterior con fondo gris

³¹ Las cajitas verdes que están por debajo del anterior

³² Son los “Work items” que aparecen arriba de la interfaz entre Inception y Construction

Requisitos en la evolución de sistemas

Los sistemas normalmente necesitan evolucionar, difícilmente se quedan quietos. Normalmente en las organizaciones hay un flujo constante de demanda para modificar los requisitos, demanda que tiene que ver con nuevas necesidades de negocio, regulaciones, adaptaciones, otros nuevos sistemas con los cuales hay que interactuar y hay que modificar interfaces, muchas veces hay problemas para resolver, hay incidentes que resolver.

Desafíos

Entonces normalmente siempre estamos evolucionando esos sistemas; y muchas veces lo que termina pasando es que **mucho del conocimiento acerca de esas aplicaciones es implícito, es decir, está en la cabeza de la gente**, no necesariamente está exteriorizado/especificado o puesto en algún documento. Esas expectativas que uno tiene de encontrar documentación de sistemas “legacy” (como lo llamamos en la jerga) es eso, es una expectativa, es un deseo. No las van a encontrar. Es muy difícil encontrar algo, y si se encuentra, está muy desactualizado. Entonces hay que hacer un poco de ingeniería de reversa y si uno cae como paracaidista acá y le dicen: “bueno vos acá tenés que mantener tal aplicación” que es lo que normalmente uno hace cuando es muy junior (y cuando es senior también) es tratar de entender qué es lo que hace la aplicación o qué es lo que hace el pedacito de aplicación que uno tiene a su cargo. Va a tener que justamente interactuar y hablar con los que saben. A veces no está muy bueno ir a preguntarle a los usuarios qué es lo que hace el sistema que a uno le acaban de asignar que tienen que mantener, con lo cual hay que tratar de buscarle la vuelta por algún otro lado.

Temas importantes

Si uno cayera como paracaidista... imaginense el caso de las software factory. La software factory que planteamos al comienzo, esa empresa tecnológica acaba de ganar un contrato de servicio de software factory. El servicio de software factory es básicamente, como decíamos antes, es un servicio mediante el cual una organización terceriza la evolución y el mantenimiento de una aplicación. Entonces, uno cae ahí y tiene que hacerse cargo de una aplicación que a lo mejor uno no hizo, entonces lo que uno trataría de buscar es por lo menos entender qué es lo que hace este sistema, al menos, cómo interactúa con el mundo exterior; y para eso, normalmente, lo que uno va a hacer es:

- *Crear algún tipo de árbol de funcionalidades*
- *Identificar cuáles son los usuarios clave o las clases de usuarios*
- *Entender los procesos de negocio* que están soportados por esta aplicación
- Tratar de ver cuáles son las *reglas de negocio y documentarlas*. Normalmente las reglas de negocio no están escritas, terminan estando implementadas en las aplicaciones. Bueno, no siempre es fácil encontrarle eso;
- Y si uno fuera muy voluntarioso, probablemente trataría de *crear una lista de los principales casos de uso o historias de usuario* que soporta la aplicación. Un poco como hicieron ustedes con el ejercicio 4.11, en dónde había una aplicación que estaba funcionando y tratamos de derivar cuáles eran los requisitos que estaba implementando.
- *Armar el modelo de datos*. Es fundamental para entender.
- A partir de ahí, uno puede empezar a tratar de *plantearse el proyecto de mejora*.

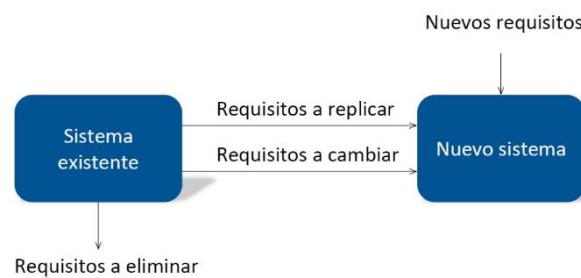
O sea, como que uno hace una especie de Discovery de lo que hay y, a partir de ahí, puede empezar a construir/trabajar sobre los nuevos requisitos. Ahí hay que tener mucho cuidado del esfuerzo y la utilización que le podamos dar posteriormente a los documentos y a los modelos que podamos armar. Ahí siempre hay un trade-off entre el esfuerzo que implica entender lo que tiene que hacer esta nueva aplicación y lo que potencialmente me puede llegar a beneficiar tener eso documentado y esos módulos creados.

[V / F] Suele pasar que el conocimiento de los sistemas es implícito ya que está en los desarrolladores.

Requisitos en la migración de sistemas

Desafíos

Otro tipo particular de proyectos son los que tienen que ver con la migración, que era lo que mencionábamos antes de arrancar. Lo que decíamos es que ese tipo de iniciativas implican que uno toma un sistema que está funcionando; tiene que replicar en el nuevo sistema los mismos requisitos; hay nuevos requisitos que van a estar cayendo y lloviendo permanentemente durante la ejecución de la migración; y adicionalmente, realmente tengamos que revisar, de todas las funcionalidades que tiene el sistema, si realmente vale la pena mantener todo o si vamos a tener que eliminar algunos de esos requisitos que están implementados en el sistema existente o cambiarlos.



Cómo descubrir los requisitos del sistema existente

Todo eso implica un trabajo logístico interesante, un esquema de versionado bastante elaborado. Ahí nuevamente, lo que hay que hacer es:

- Buscar el trade-off³³, buscar el **punto intermedio** entre no documentar nada del sistema viejo y documentar todo.
- Hay que entender cuáles son los **objetivos de negocio** para **evitar** agregar **requisitos no prioritarios**; yo empezaría, por un lado, tratando de obviamente entender cuáles son los requisitos que está cubriendo el sistema actual para poder reproducirlo en el nuevo sistema.
- Ahí se puede trabajar mucho revisando el código, tratando de armar un mapa de diálogo con las **principales interfaces de usuario** que tiene la aplicación.
- A partir de ahí, derivar las **historias de usuario** o los casos de uso **principales** que estén relacionados con la funcionalidad existente; y al mismo tiempo empezar a documentar las cosas nuevas que hay que implementar, los nuevos requisitos. Era un poco lo que planteábamos antes, los proyectos de migración suelen durar un tiempo y va a haber un momento de coexistencia entre los 2 sistemas y hay que administrar esos nuevos requisitos que llegan. Va a haber que replicarlos en el sistema nuevo y en el sistema viejo también hasta que podamos dar de baja, podamos apagar el sistema viejo. Esa parte por supuesto no es para nada sencilla.
- Nuevamente también es importante derivar las **reglas del negocio**.
- Es muy importante armar el **modelo de dominio**.
- Tener un **diccionario de datos**.

Fundamentalmente, acá lo que hay que hacer es muy prolífico. Nuevamente, hacer un trade-off entre que cosas documentar del sistema viejo, cómo documentar las cosas de lo que vamos a hacer en el sistema nuevo y tener algún tipo de base de datos o de repositorio donde podamos ir poniendo las historias de usuario, los casos de uso principales (el oro viejo) de las cosas nuevas y qué estado es el que tienen.

Ante el contexto de un proyecto de migración de un sistema existente, los requisitos:

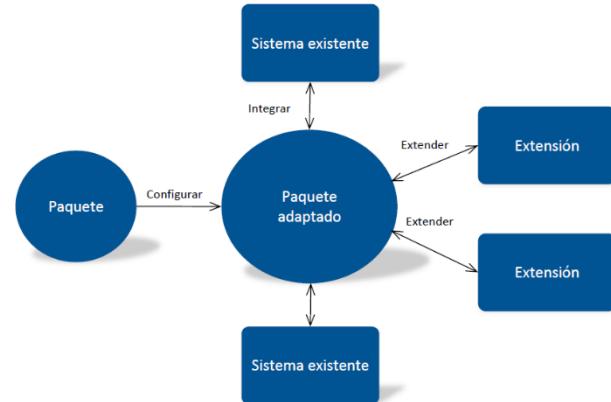
- Se eliminan algunos generalmente de poco valor**
- Se incorporan nuevos**
- Se cambian en el proceso de migración**
- Se replican los más prioritarios**

³³ Un *trade-off* es una decisión situacional que implica disminuir o perder una cualidad, cantidad o propiedad de algo a cambio de una ganancia en otros aspectos. En términos simples, un *trade-off* es donde una cosa aumenta, otra debe disminuir.

Requisitos en la implementación de paquetes

Paquetes (COTS: Common/Commercial Off The Shelf) y SaaS (Software as a Service)

Bueno, acá sí nos compramos, tipo PSA, nos compramos un paquete/producto y lo que tenemos que hacer es implementarlo. Es el tercero de los casos/escenarios que veíamos al comienzo. Una empresa con montones de pequeñas aplicaciones que ya no quiere mantener más y que van a ser reemplazadas por un producto/sistema. Un sistema que es naturalmente complejo, que tiene un montón de interfaces, que tiene un montón de parámetros, que van a necesitar interactuar con alguno de los sistemas existentes que seguramente van a quedar, y que va a tener que además, absorber la migración de datos porque vamos a dejar de usar los datos que están en esa serie aplicaciones para empezar a usar los datos que nos plantea este paquete, con lo cual ahí hay seguramente un montón de cosas a regularizar. Y obviamente, hay algunos aspectos que el sistema nuevo no me va a hacer, con lo cual, a su vez, vamos a tener que hacer algún tipo de extensión.



Alternativas

Este es el escenario clásico de los fines de los 90, y yo les diría que con mucha firmeza durante este siglo el trabajo en Argentina de sistemas era, fundamentalmente, implementar paquetes. Les tengo que decir que año 2001, 2002 y 2003 lo que nosotros decíamos era: ¿qué trabajo vamos a tener para hacer? Porque todos son paquetes. Se implementaban paquetes tipo SAP, Oracle, finanicals, había algunos muy viejo JD Edwards, eran todos paquetes que uno traía, configuraba, le hacía alguna cosa custom y lo sacaba a producción. Eran proyectos de años, costosísimos y siguen siendolos, hoy siguen siendo proyectos para nada fáciles, para nada baratos, son proyectos complicados.

Entonces ahí con un producto de software, es el caso de PSA, uno toma la decisión:

- Lo puede usar tal cual viene de acá, lo parametriza y listo.
- Lo puede integrar con otros sistemas.
- O puede cometer el error de pretender de customizarlo, tender a adaptarlo. Y en estos casos, lo mejor que se puede hacer es tratar de ver de adaptarse uno al sistema y no el sistema adaptarlo a la organización, porque suele haber muchos problemas.

Tipos de requisitos

La cantidad de requisitos que uno suele encontrar en este tipo de proyectos es infernal. La lista de requisitos puede llevarse varias planillas de cálculo, varias filas en el repositorio. ¿Por qué? Porque hay temas que tienen que ver con:

- La **configuración** propiamente dicha: Los parámetros. Por ejemplo: qué moneda vas a usar; en qué país vas a operar; qué tipo de producción vas a tener (continua, por lotes).
- La **integración**: Tengo que tener interfaces con algunas otras aplicaciones que voy a dejar funcionando o con la AFIP o con aplicaciones propias.
- Requisitos que yo quiero **extender** para, justamente, cerrar la brecha entre la funcionalidad que me ofrece el producto y lo que yo necesito.
- Temas relacionados con **datos**, y esta es la parte más compleja porque probablemente la estructura de la base de datos sobre los archivos de mis aplicaciones esté totalmente degradado por el uso del tiempo, por el débito técnico, porque no están normalizadas las estructuras, porque puse datos donde no tenía que ponerlos, y traducir eso a un modelo de datos prolífico, lindo y ordenado no es un proceso fácil.
- Y por supuesto que en el medio de todo el proceso de implementación aparece claramente un tema de necesidades de cambio, hay cosas nuevas que hay que hacer (**negocio**).

Evaluación y selección de paquetes

Entonces, la verdad es que son proyectos muy complejos, largos, llevan años, se llevan millones de dólares y se llevan muchas veces el stress de la gente. Acá hay claramente como 2 etapas:

- ❖ Evaluación y selección del producto/COTS (Common Off The Shelf);
- ❖ Implementación del COTS.

Normalmente la parte de salir a evaluar y seleccionar un producto es un proyecto en sí mismo que tiene su propia lista de requisitos. Normalmente eso implica que uno tenga que desarrollar tablas con requisitos por ahí de alto nivel, que tenga que poder establecerles una prioridad y usar eso como una matriz de valuación contra los N proveedores que uno ve para saber... bueno, a ver... facturación: ¿este producto lo cubre? Sí. ¿este producto lo cubre? Más o menos... Bueno, tenemos que compatibilizar todas esas cosas. Y, por supuesto, no va a haber una solución perfecta a todo esto.

Así que esa es una parte, y después, ya durante la ejecución, el problema pasa a ser otro un poquito distinto: ¿Cómo hacer para que, justamente, requisitos de mayor nivel de detalle los podamos en la implementación del paquete? Al igual que en los otros 2 tipos de proyectos, al mismo tiempo que vamos haciendo la implementación del paquete, van a surgir nuevos requisitos. Entonces vamos a tener que canalizar esos cambios también. No hay una solución mágica para esto. Todo implica un esfuerzo de organización importante.

ID	Use Case	Feature	Priority	Tool 1	Tool 1 Comments
1	BA adds new requirements individually	Add new requirement	10	1	
2	BA adds new requirements individually	Automatically create unique ID for each requirement	10	1	
3	BA adds new requirements individually	Document a requirement with rich text formatting	3	0	Only supports text with no formatting.
5	BA models requirements	Describe a requirement with an image directly in the database	6	0.5	Need to do a workaround for this where you link to the resource outside the tool but store the link in the database.
6	BA models requirements	Describe a requirement with an embedded document in the database	8	1	
7	BA links existing documentation to requirements	Link requirements to actual documents in a SharePoint location	4	1	
9	BA adds a bulk of new requirements at once	Batch import structured data as new requirements from Excel	5	1	Batch import is supported and provides support for importing customized Excel files.

Los tipos de requisitos comunes en un proyecto de implementación de paquetes son:

- De parametrización
- De cambio
- De integración**
- De datos**
- De configuración**
- De extensión**
- De negocio**

Requisitos en la tercerización

La tercerización es la solución mágica de mucha gente de sistemas. "Esto es un lío... Bueno, tercericémoslo. Llamemos a los chicos de análisis de la información que ellos te resuelven todo" Bueno, no es tan fácil. Ojalá fuera así de fácil. Muchas veces decidir tercerizar el desarrollo de una solución de software implica por ahí ir a buscar un proveedor; y probablemente para salir a buscar un proveedor yo tengo que decirle cuáles son los requisitos. No hay manera de que yo pueda transmitir mentalmente cuáles son mis necesidades al proveedor para que el proveedor desarrolle. Tengo que de alguna manera poner por escrito y ahí aparece la necesidad del lado del cliente de especificar los requisitos. Ese famoso ejercicio 4.10, en donde se especifican requisitos usando un esquema un poco más clásico, no hay ni más ni menos que, lo que suele pasar en muchas organizaciones, que salen a buscar un proveedor para desarrollar una aplicación. Entonces, del lado del cliente, está todo el esfuerzo de especificar qué es lo que se quiere conseguir.



Desafíos

Entonces, no es fácil agarrar y decir “bueno che... pará... mirá... hay que desarrollar este sistema. Bueno, se lo tiramos a un proveedor”. No es fácil porque hay todo un costo que vos tenés que asumir. En definitiva tenés que hacer una especificación. Si saliste a hacer una licitación, es decir, voy a buscar proveedores y elijo el más barato o el que más me convenga, tuviste que armar un RFP (Request For Proposal). Ese RFP implica que vos tengas que armar los requisitos y eso es un proyecto en sí mismo. Otra es que vos salgas a buscar... y acá hay un tema digamos.

Muchas veces yo saco una licitación y el que gana congela el precio, con lo cual, ahí surgen los problemas, porque lo que quieren es: Yo te estimé estos requisitos y te voy a desarrollar esos. Si en el medio cambiamos, o entendemos otra cosa, hay que hacer un **contrato** nuevo. Entonces, hay que tener cierta cintura para poder adaptarse a esas situaciones de cambio. Actualmente existen otros esquemas un poco más flexibles, en donde uno en realidad lo que hace es identificar grandes features y en el mismo poner algún mecanismo para decir, bueno mirá, el análisis detallado lo haces vos y ahí reestimamos. O por ahí separar el proyecto en etapas: primero un proyecto en donde te compro la especificación y el análisis, y después te compro el desarrollo. Esos son los temas que pueden llegar a aparecer.

Agregamos complejidades, que es lo que pasa cuando el equipo de trabajo no está en mí mismo huso horario ni habla mí mismo **lenguaje**. Ahí le agregamos una componente más.

Y el otro tema es que el proveedor no siempre tiene **conocimiento** en el negocio. Obviamente, a veces no lo debería elegir en ese caso, pero muchas veces pasa que a lo mejor el proveedor sí tiene el conocimiento, pero el equipo que asigna el proveedor al proyecto, a lo mejor, no necesariamente. Entonces, empieza ahí toda una bola de nieve que termina siendo muchas veces desastrosa, porque obviamente, si uno parte de una propuesta llave en mano, con un alcance cerrado, a medida que uno va avanzando con el proyecto ya sabemos que van surgiendo 25 mil cosas. Entonces eso puede estar muy bien para proyectos, a lo mejor, de ingeniería clásica en donde yo tengo todo el diseño completo del producto y salgo a buscar quién me lo construye. En el caso de ingeniería de software es muy complicado porque ya sabemos que hasta el hecho de codificar es diseño. Con lo cual, hay que tener mucho cuidado con la tercerización. No estamos diciendo con esto que no haya que hacerlo. Lo que estamos diciendo, es que hay que ser lo suficientemente inteligentes como para hacer algo que sea interesante.

Temas claves

Entonces, ahí un poco las alternativas son:

- Trabajar en conjunto la definición de los requisitos.
- Plantear etapas.
- Establecer condiciones de aceptación claras.
- Gestionar los cambios a los requisitos.
- Que haya puntos de control en el medio.

Cuando esto pasaba hace 20 años atrás, uno entregaba el RFP con los requisitos, elegía el proveedor y 6 meses después o un año después, aparecía el proveedor con el software, y ya ese software no permitía resolver las necesidades del negocio. Entonces, hay que tratar de plantear un esquema un poquito distinto.

[V / F] En proyectos de tercerización uno de los mayores desafíos al momento de gestionar los requisitos suele ser la falta del conocimiento del negocio por parte del proveedor que ofrece la tercerización.

Conclusiones

Claramente lo que hemos visto es esta charla, es que cada proyecto, cada escenario, cada situación requiere su propio enfoque. No podemos ir con nuestro librito y querer usar en todos lados historias de usuario ni casos de uso, sino que cada situación requiere un enfoque distinto. Claramente el tipo de software a desarrollar, el tipo de relación contractual, los intereses, inclusive hasta el área de aplicación van a tener una influencia muy grande, en el

enfoque que adoptemos. No solamente para los requisitos, para el análisis y la especificación, sino también para el proceso de desarrollo en sí mismo.

Cuando estamos en escenarios tipo “green field”, hay más propensión a experimentación. Hay un problema nuevo que hay que entender y que hay que analizar. En cambio, en ambientes/áreas más establecidas/estables, en donde hay que invertir muchos recursos o en donde los riesgos son muy altos, hace falta un enfoque un poco más formal, un poco menos experimental. Es como si yo les dijera: Microsoft con sus productos que a lo mejor están en las primeras etapas, se puede dar el lujo de experimentar y de tener un enfoque de requisitos un poco más laxo. Ahora, cuando un producto ya está establecido en el mercado y... hay que estudiar, no solo hay que tener un proceso de desarrollo mucho más ajustado, sino que también hay que tener mucho cuidado con los requisitos. Hay que tener más cuidado, hay que elaborarlos un poco más, no se cambia alegremente una feature, hay que estudiarlo consensuradamente, hay que analizarlo un poquito más en detalle.

[V / F] En proyectos de implementación de paquetes es común encontrar fácilmente una solución que cumpla con los requisitos más prioritarios.

7.1 - Wiegers capítulo 20

[V / F] Los requerimientos no-funcionales conviene detallarlos al principio ya que afectan la arquitectura del sistema.

Cuando no hablamos de proyectos ágiles nos referimos a proyectos

- Intuitivos
- Predictivos**
- Tradicionales**
- Pesados
- Adaptativos
- Documentados

Los requerimientos deben agruparse de acuerdo a ¿qué jerarquía?

(marcar todas las correctas) [Jerarquías expresadas de mayor a menor nivel]³⁴

- Feature – Epic – User Story**
- Epic – Epic – User Story**
- Feature – User Story**
- User Story – Epic – Feature
- Feature – Epic**
- Epic – Feature – User Story
- Feature – Epic – Epic – User Story**
- No existe una jerarquía definida
- User Story – Feature – Epic

[V / F] Una épica es una historia de usuario demasiado grande para ser implementada en solo una iteración.
El grupo de capacidades del sistema que proveen valor al usuario es llamado feature.

El backlog del proyecto contiene historias de usuario, pero es necesario también priorizar los defectos. La solución a esto podría ser:

- Incluir defectos en el backlog**
- Mantener un backlog de historias de usuario y otro de defectos
- Formular los defectos como nuevas historias de usuario**

³⁴ Epic siempre PRECEDE una User Story.
Feature puede ir en CUALQUIER orden.

¿Cuál fue la contribución de [Winston Royce] con el modelo en cascada?

- Lo reemplazó por un modelo iterativo e incremental
- Propuso realizar simulaciones y prototipos antes de comprometerse a desarrollar**
- Lo creó
- Incorporó la etapa de pruebas (testing)
- Lo estandarizó en la industria
- Lo criticó por idealista y riesgoso**
- Propuso que se superpongan etapas**

[V / F] Las técnicas con las que los proyectos ágiles tratan los requisitos no son aplicables en proyectos no-ágiles.

[V / F] Para especificar un requisito solo es necesario la historia de usuario, las reglas de negocio y los criterios de aceptación. Cualquier documentación adicional es una pérdida de esfuerzo.

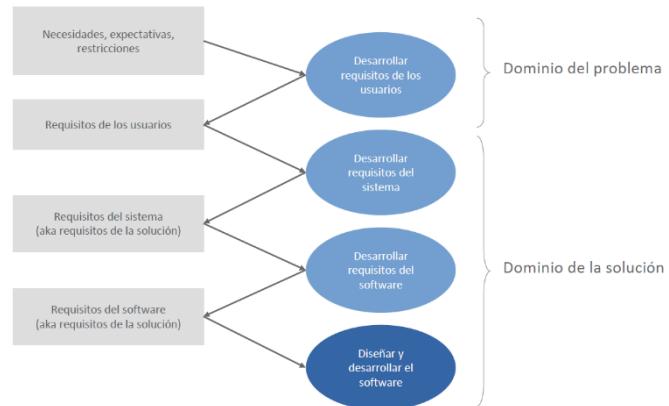
[V / F] Los proyectos ágiles requieren fundamentalmente las mismas actividades que los proyectos no-ágiles. La diferencia es que en los ágiles se documentan primero a alto nivel y solo en la iteración en la que se los implementa se llega al detalle.

[V / F] Por su simple estructura, las historias de usuario pueden ser escritas directamente por Product Owners, clientes y usuarios finales para pasarlas luego directamente a desarrollo.

8 - Introducción al diseño de software

Introducción

Hasta ahora lo que nosotros hemos ido viendo es que a partir de las necesidades, nosotros hacemos un desarrollo de requisitos que da como resultado una especificación de requisitos de los usuarios que a su vez eso sirve como base para desarrollar los requisitos del sistema que tenemos que construir. De alguna manera los requisitos del usuario son unos requisitos del tipo “caja negra”, los requisitos del sistema nos permiten ver un poquito más los aspectos internos, no de implementación, sino que tienen que ver con el comportamiento del sistema y eso forma la base para poder desarrollar la solución, diseñar y desarrollar las soluciones, diseñar y desarrollar el software.



Diseño de software

Definición

El diseño software es el **proceso** mediante el cual definimos la arquitectura, los componentes que forman parte de la arquitectura, las interfaces entre esos elementos, y por supuesto, entre el sistema y el mundo exterior. Y adicionalmente, es lo que permite este definir algunas otras características de los sistemas y de las componentes. También, diseño de software es el **resultado** del proceso, con lo cual, cuando usamos el término diseño de software, nos vamos a estar definiendo probablemente a estas 2 acepciones.

Fundamentos

- ❖ El diseño software fundamentalmente es una actividad **creativa**, no hay una receta para diseñar, hay lineamientos, hay patrones, pero también tiene que ver mucho el “buen gusto”, si se quiere, al diseñar (dar buenos nombres a las variables, dar algunos nombres a las clases, seguir estándares), pero de todas maneras hay una actividad profundamente creativa ahí, que implica trasladar lo que tenemos definido en el mundo de requisitos, al mundo restringido del diseño.
- ❖ Implica indefectiblemente tomar **decisiones**. Siempre que miramos el código escrito por otro nos preguntamos “bueno, ¿por qué acá hizo esto? podría haberlo hecho de esta otra manera”, bueno, eso tiene que ver con decisiones que tienen que ver con las circunstancias que nos rodean al momento de hacer diseño/construir, con lo cual el diseño implica que tomemos decisiones. Algunas van a tener que ver con salir del paso y poder entregar rápidamente y otras que tendrán que ver más con decisiones a largo plazo.
- ❖ El diseño de alguna manera también es **emergente**. ¿Se puede hacer diseño upfront? Por supuesto. Lo que no podemos estar es 6 meses haciendo diseño upfront. De alguna manera, como hemos visto a lo largo de todo el curso, las cosas son naturalmente iterativas, incrementales y el diseño de alguna manera va a ir tomando forma, va a ir emergiendo. Por supuesto que algo de arquitectura hay que pensar antes de salir o mandarse a diseñar y a desarrollar. Por supuesto que hay que tomar grandes decisiones.
- ❖ Por supuesto que diseñar no es sinónimo de **modelar**. Hemos hablado hasta el hartazgo de que para este tipo de ingeniería tan particular en la que estamos nosotros que es la ingeniería de software, el código es un modelo más, digamos, cuando estamos programando en realidad estamos de alguna manera diseñando, no existe la construcción en el sentido clásico. En algún momento, sobre todo fines de los 90 principios de este siglo, estaba la idea de que diseñar era modelar. De hecho, yo he tenido reuniones con algunos clientes que me han llegado a decir cosas tales como “bueno, nosotros hacemos arquitectura, solamente hacemos dibujitos”, lo cual es una barbaridad. Digamos, no es así. Diseñar implica, en algunos casos hacer modelo, pero no es estrictamente únicamente modelar el diseño, sino que implica también, meterse en el código, hacer un análisis detallado de eso, etc.

[V / F] Cuando se refiere al **Diseño de Software** es válido tanto para el proceso mediante el cual se define la arquitectura, las interfaces y los componentes del sistema como para los resultados de dicho proceso.

Modelado: Dos caminos posibles

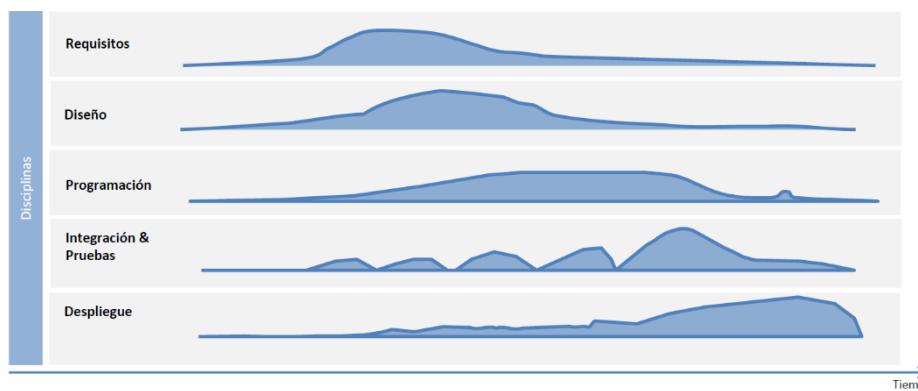
Con respecto al modelado, de todas maneras, como ustedes ya saben, hay 2 caminos posibles:

- **Modelado ágil:** Está la escuela que nos dice, bueno, en realidad, el modelado es una actividad que hacemos tanto en los requisitos como en los diseño, para poder entender un poco mejor, para poder definir un poco mejor.
 - *Modelos informales:* No se suelen reutilizar, se pueden hacer en una pizarra, no hace falta invertir mucho esfuerzo en documentarlo.
 - *Costo de mantener los modelos Vs. utilidad de los modelos.*
- **Ingeniería de software basada en modelos o model-driven engineering:** Esta escuela tiene que ver con fundamentalmente desarrollar modelos, transformar esos modelos finalmente en el producto final, utilizando una serie de herramientas muy, muy poderosas.
 - *Los modelos evolucionan y se transforman en el software:* Esta era la idea de las herramientas case de los años 90 que parcialmente cumplieron su cometido pero que, a medida que se fue complicando la tecnología, a medida que fueron apareciendo aplicaciones cliente-servidor, fueron apareciendo aplicaciones web, etc., se fue transformando en una actividad demasiado compleja.
 - *Relativamente popular en determinados segmentos:* Hay unos ciertos segmentos (muy particulares) de la industria que están utilizando este camino. La idea es que uno pueda desarrollar un modelo de requisitos; a partir de ese modelo de requisitos y con algunas transformaciones, generar un modelo de diseño; y a través de unas transformaciones, a partir de ese modelo de diseño, generar el código, poder hacer la prueba y poner en producción. Eso sería el sueño de cualquier desarrollador de software, pero lo cierto es que la tecnología detrás de eso es muy complicada, muy compleja. Y lo que hemos visto, lo que en general se comenta en la industria es que no es algo que se haya masificado. Sin embargo, hay algunos segmentos muy particulares en la industria en donde este tipo de cosas sí se utiliza.

De los requisitos al diseño y la construcción

Una transición iterativa e incremental

¿Cómo hacemos para transformar los requisitos en diseño? Bueno, **no es un camino fácil**. Ustedes saben que este, las disciplinas del desarrollo de software se superponen, ahí con. Es cierto, grado de intensidad de acuerdo a donde hemos parado claramente. Empezamos con los requisitos y con el diseño relativamente temprano en el ciclo de vida. Si ubicamos esas disciplinas a lo largo del tiempo vemos que uno tiene que empezar a diseñar un poco al comienzo del proyecto, lo que no, cual no quiere decir que tenga que diseñar todo, absolutamente todo, antes de trasladarse. Diseño del código, lo que tiene que pensar un poco. Tiene que tomar algunas decisiones de entrada, sobre todo con respecto a temas de arquitectura con con respecto a. A grandes si se quiere. Aspectos del sistema que uno va a desarrollar. Y, obviamente, la frontera entre requisitos y diseño no siempre está tan clara. Hay una sinergia bastante importante, hay tanto lo que les quiero decir, por ejemplo, que uno puede partir de un modelo de dominio. ¿Es un modelo conceptual, es un modelo de de requisitos o del área de requisitos? Tiene que transformar eso en un diseño de base de Datos. Puede ser que eso también se utilice para diseñar o como base para diseñar las clases que tienen que ver con la lógica de la aplicación o con la parte más relacionada con el negocio, pero tranquilamente, a medida que uno se mete en el diseño pueden surgir nuevos aspectos relacionados con los requisitos que a lo mejor es importante trasladar el modelo de dominio. No sé, nos olvidamos de una entidad importante o de un atributo importante, con lo cual siempre hay ahí un ida y vuelta entre todas las disciplinas.



Nosotros hemos trabajado bastante hasta ahora en transformar las necesidades y las expectativas de los clientes, de los usuarios, en requisitos formalmente establecidos; hemos desarrollado a partir de esos requisitos del usuario, requisitos de software; hemos utilizado historias de usuario complementadas con criterios de aceptación. Bueno, de ahí deberíamos partir para poder definir cuál es la **arquitectura** del sistema que vamos a desarrollar, básicamente cuál es su organización, cuál es su estructura. A partir de ahí, también deberíamos poder identificar cuáles son las **componentes**, las clases, los algoritmos, las estructuras de datos internas, los métodos, etc. También a partir de esta definición deberíamos poder empezar a identificar cuáles son las **interfaces** de usuario. Ya hemos visto algo de eso cuando empezamos a trabajar sobre los prototipos. Ahí tenemos un primer intento de tratar de entender cuál podría ser la interfaz que la aplicación le ofrezca a nuestros usuarios. También hay **datos** que diseñar a partir de esta información. Y después está el tema de bueno, ver cómo hacen las distintas componentes, los distintos elementos para **colaborar** entre sí para resolver cada uno, de los escenarios de uso de la aplicación. Si estamos trabajando con historias de usuario, probablemente tengamos que determinar, también, cuáles son las distintas componentes que vamos a utilizar (de interfaz del usuario, de lógica de datos, etc.) para resolver esa historia de usuario.



Básicamente **no hay una transición fácil** entre los 2 mundos. **No hay recetas** como decimos siempre. No es lineal, pero hay algunas estrategias que se pueden utilizar.

Principios clásicos de diseño

Ustedes en materias anteriores han visto muchos principios clásicos que tienen que ver con el diseño del software:

- 👉 Abstracción
- 👉 Mantener una alta cohesión y un bajo acople
- 👉 Descomposición y modularización
- 👉 Encapsulamiento de la lógica y ocultamiento de la información: Tratar de adoptar estrategias para que los cambios que inevitablemente va a haber que hacer en el código queden circunscriptos a determinadas áreas del código.
- 👉 Separación de interfaz e implementación
- 👉 Separación de intereses
- 👉 Conurrencia de procesos
- 👉 Control y manejo de eventos
- 👉 Persistencia de datos
- 👉 Distribución de componentes
- 👉 Manejo de errores y excepciones
- 👉 Tolerancia a fallas
- 👉 Interacción y presentación
- 👉 Seguridad

Entonces ahí unos principios clásicos de diseño que ustedes ya conocen, que por ahí es importante darles una mirada, sobre todo no tanto desde el punto de vista de la visión más de las materias de programación, sino más bien de una perspectiva, si se quiere, más mirando esto desde el punto de vista del diseño de grandes sistemas. Como decimos siempre, una cosa es hacer un pequeño desarrollo entre un pequeño equipo de personas y otra cosa completamente distinta es desarrollar software, como decimos nosotros, “in the large”, o sea, desarrollar grandes productos de software, grandes productos con varios millones de líneas de código, claramente ahí, si uno no es ordenado y si no se pone de acuerdo en los principios de diseño que va a aplicar, va a terminar teniendo un código imposible de comprender.

Principios clásicos del diseño de objetos

GRASP: General Responsibility Assignment Software Patterns (Principles)

Hay algunos principios que propone Craig Larman que recomendamos que revisen, que tienen que ver con los patrones o principios de asignación de responsabilidades. Larman hace bastantes recomendaciones con respecto a cómo asignar responsabilidades a distintos tipos de objetos:

- ↳ Controller
- ↳ Creator
- ↳ Indirection
- ↳ Information expert
- ↳ High cohesion
- ↳ Low coupling
- ↳ Polymorphism
- ↳ Protected variations
- ↳ Pure fabrication

SOLID

- ↳ Single-responsibility
- ↳ Open-Closed
- ↳ Likov substitution
- ↳ Interface segregation
- ↳ Dependency inversion

Patrones de diseño

Gang of four (GoF)

Patrones que son complementarios a los que ustedes ya conocen, que son por ahí conocidos como “Gang of Four” que tiene que ver con cómo creamos objetos, cómo estructuramos el diseño y cómo manejamos el comportamiento:

- **Creational Design Patterns:** The design patterns that deal with the creation of an object.
 - Abstract Factory
 - Builder
 - Factory Method
 - Prototype
 - Singleton
- **Structural Design Patterns:** The design patterns in this category deals with the class structure such as Inheritance and Composition.
 - Adapter
 - Bridge
 - Composite
 - Decorator
 - Facade
 - Flyweight
 - Proxy
- **Behavior Design Patterns:** This type of design patterns provide solution for the better interaction between objects, how to provide lose coupling, and flexibility to extend easily in future.
 - Chain of responsibility
 - Command
 - Interpreter
 - Iterator
 - Mediator
 - Memento
 - Observer
 - State
 - Strategy

- Template method
- Visitor

Algunos de los principios clásicos de diseño de software son:

- Polimorfismo (GRASP)**
- Abstracción**
- Creator (GRASP)**
- Inversión de dependencias (SOLID)**
- Concurrencia**
- Singleton (Gang of Four)**

Arquitectura

Definición

Hablamos recién de las distintas dimensiones que tiene el diseño, hablamos de los temas de arquitectura. Claramente, como hemos visto con anterioridad, la **arquitectura de software** es la **estructura de alto nivel** que tiene un sistema de software, la disciplina de creación de este tipo de estructuras y la documentación de dichas estructuras.

Más definiciones

Cuando hablamos de arquitectura de alto nivel nos relacionamos con temas que tienen que ver con las grandes decisiones que se toman con respecto a la estructura del sistema, decisiones que, como dice algún autor por ahí, van a ser difíciles de cambiar:

- Bass:** Es la **estructura** de un sistema. Comprende a las **componentes** del software, a las **propiedades** externamente visibles de dichas componentes y a las **relaciones** entre ellas.
- Shaw:** Es la descripción de los **elementos** que forman parte de un sistema, las **interacciones** entre dichos elementos, el patrón que rige su **organización**, y las **restricciones** que limitan a ese patrón.
- Booch:** Comprende al conjunto de **decisiones significativas** respecto a la **organización** del sistema: la selección de **elementos** estructurales y sus **interfaces**, el **comportamiento** de los elementos, la **composición progresiva** en estructuras mayores, y el **estilo** que guía la organización.

Si se quiere, este es el diseño de alto nivel como llaman algunos. Aunque quizás sea un término incorrecto porque alto nivel de la idea de que no profundizamos en detalles y lo cierto es que arquitectura también tiene que ver con algunos temas de detalles que son importantes. Con lo cual, quizás, hay que tener cuidado con los términos que utilizamos

4 vistas + 1

Hay un modelo para entender cómo es la arquitectura llamado “4 vistas + 1” (que fue propuesto por Philippe Kruchten hace ya más de 20 años), que lo que nos plantea es que, como hemos visto al leer a Frederick Brooks³⁵, el software no es puente, el software no es una pieza material, entonces intentar representar a través de los modelos una realidad que no existe en el espacio es un poco complicado. Entonces, lo que plantea Kruchten es que uno podría haber un producto de software / aplicación / sistema basado en software utilizando varias vistas que nos van a mostrar aspectos particulares de cada una de las dimensiones que forman parte del software:

- Una tiene que ver, si se quiere, con los aspectos lógicos (**vista lógica**). La estructura lógica que tiene el sistema en función de



³⁵ En referencia al texto de No Silver Bullet.

subsistemas, componentes, interfaces entre los sistemas, entre los subsistemas, etc. Si se quiere también una estructura que tiene que ver con, siguiendo el diseño orientado a objetos, las clases que forman parte de la definición que hemos hecho.

- La **vista de implementación** tiene más que ver con cómo empaquetamos esos elementos en componentes ejecutables, en componentes que son manipulables por el entorno de producción, por el entorno que vamos a utilizar para explotar el producto. En definitiva, esa vista lógica que describe la estructura del código en clases, métodos, etc. va a ser empaquetada en ejecutables. Algunos de esos ejecutables van a estar en algún servidor, algunos otros van a estar en otro lugar, bueno eso hay que verlo, hay que entenderlo. Eso también se muestra parcialmente en la vista en la **vista de distribución**.
- La **vista del proceso** tiene que ver también con los procesos que se van a estar ejecutando a nivel del sistema operativo.

Por supuesto que todas estas vistas no son disjuntas. Por supuesto que no va a ser falta que desarrollemos todas estas vistas para todos los sistemas de construyamos, pero es un punto bastante interesante. La vista lógica la podemos representar con un diagrama de clases, por ejemplo; la vista de distribución podemos utilizar un modelo de UML que nos muestre los nodos de procesamiento; la vista de procesos también tiene su propia notación; la vista de implementación nos puede mostrar ya componentes físicos como un ejecutable, un DLL³⁶, una librería o lo que sea. Lo que es interesante de lo que plantea Kruchten es que hay una especie de vista que junta todo esto, que es la **vista de escenarios**. Cuando Kruchten plantea esto, lo plantea fundamentalmente pensando, sobre todo, en casos de uso, que es la forma que había de representar escenarios por la época en la que él escribe este paper, que si no recuerdo mal fue en la segunda mitad de los 90. En definitiva, uno podría decir agarrar y decir... bueno, a ver, independientemente de la estructura de clases que uno tenga en la implementación de este escenario particular, de esta historia de usuario en particular, las clases que van a participar son estas. Con lo cual nos puede mostrar acá una vista un poco más dinámica, y el mecanismo para mostrar esta vista dinámica es ni más ni menos que un diagrama de secuencia o un diagrama de colaboración.

Diseño arquitectónico y asignación/distribución de requisitos

Claramente hay que decidir qué modelos construir, si vale la pena construir los modelos de todas estas dimensiones, de todas estas vistas. Hay un costo implícito de mantener esas vistas vigentes durante el ciclo de vida completo del software, son decisiones. Probablemente cuando estamos desarrollando, necesitemos construir algunos de esos modelos. Probablemente durante el mantenimiento, durante la evolución, esos modelos en algún momento se pierdan, ya no tengan utilidad. Lo que sí es importante tener en cuenta es que, de alguna manera, la arquitectura va a influenciar en la arquitectura, los requisitos van a influenciar en la interfaz del usuario, **los requisitos van a terminar impactando en las decisiones de diseño que tomemos**. Ya en algún momento hemos hablado de este tema, sobre todo en la relación entre los requisitos no funcionales y las decisiones de arquitectura: Si uno quiere que sea mantenable, la arquitectura va a tener determinados atributos; si se quiere que sea muy segura/robusta, probablemente los atributos de performance se vean un poco perjudicados. Entonces hay, como de costumbre, hay una solución de compromiso en todo esto.

[V / F] Los requisitos influyen en las decisiones de diseño que se tomen y por lo tanto influyen en la arquitectura del sistema.

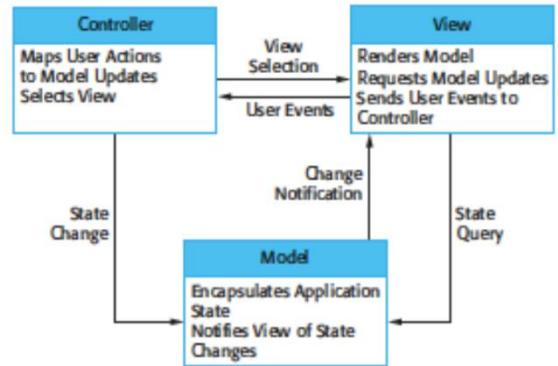
³⁶ Dynamic Link Library (Bibliotecas de Enlaces Dinámicos)

Estilos arquitectónicos

Hay estilos arquitectónicos que podemos revisar:

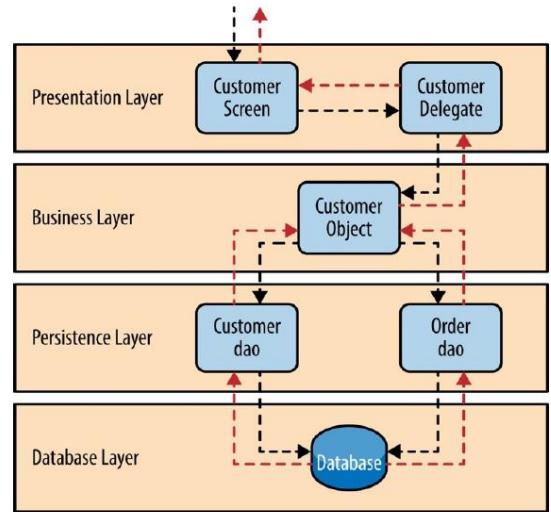
Model View Controller (MVC)

Un estilo arquitectónico que por ahí ya ustedes conocen por haberlo utilizado en alguna otra materia se conoce como Model View Controller. Este modelo lo que pretende es poder aislar los cambios en la interfaz del usuario de los cambios en la lógica de los cambios en la manera en la cual se persisten los datos. Entonces, en definitiva, lo que plantea el MVC es que la lógica relacionada con el diálogo con el usuario esté agrupada justamente en un conjunto de componentes que se conocen como "vista" o "View". Todo lo que tenga que ver con la lógica de negocio, con la persistencia de datos, con la estructura de los datos, está en "Modelo". Y el que se encarga de relacionar estos 2 elementos es algo llamado "Controller". Entonces, cuando a nosotros se nos muestra una página web, en definitiva, ahí están interviniendo componentes que tienen que ver con la vista; cuando yo completo un dato y hago un clic, el Controller va a estar recibiendo ese evento iba a poder relacionar ese click con la lógica de negocio o la lógica de la aplicación que va a estar registrada/especificada/detallada en el modelo. Entonces yo podría tener una aplicación con la lógica y con los datos persistidos a través del modelo (de lo que llamamos justamente en este esquema/estilo, la capa o el componente que tiene que ver con el modelo) y, de repente, podría tener una vista para una página web, podría tener un cliente para un celular, para un dispositivo móvil, podría tener distintos tipos de dispositivos. La lógica sería exactamente la misma, no cambiaría. En las aplicaciones monolíticas, esto que yo les estoy contando, está todo mezclado. En las viejas aplicaciones, en plataformas que no eran cliente-servidor, todo esto estaba medio mezclado. No había una separación clara de responsabilidades.



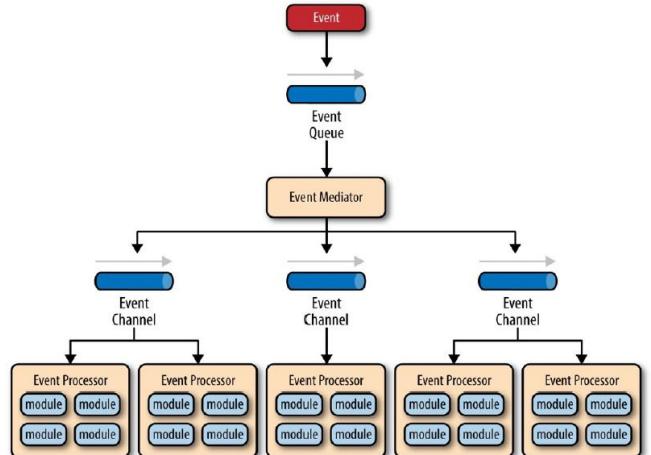
Layers

Otro tipo de estilo arquitectónico muy conocido es el de Capas. El de capas se parece un poco al que estábamos viendo recién. Lo que se plantea es que hay una **capa de presentación** que se encarga de manejar toda la lógica de diálogo con el usuario. Una capa que tiene que ver toda la lógica de la aplicación, por ejemplo, ¿qué pasa cuando un alumno consulta las materias puede cursar? Bueno, hay una lógica ahí que va a estar en esta **capa de negocio**. Y por supuesto, que va a haber que ir a buscar información a través de la **capa de persistencia** a una **base de datos**. Entonces, en definitiva, tengo acá la base de datos o los archivos que se acceden a través de una serie de componentes, clases o lo que fueren que van a estar acá en la capa de persistencia; La capa de la lógica de la aplicación, la lógica de negocio se va a encargar de tener, justamente como el nombre lo indica, todo lo que tenga que ver con el comportamiento que tiene que tener aplicación y vamos a delegar en esta capa todo lo que tenga que ver con la interfaz del usuario, de manera que si tenemos que hacer algún ajuste en algún elemento, claramente, vamos a minimizar los impactos en el resto. Por supuesto que ustedes pueden reconocer acá rápidamente, la aplicación en una escala un poco más grande de algunos de los principios de diseño que mencionábamos antes: el tema del mínimo acople y la máxima cohesión, la separación de responsabilidades, etc.



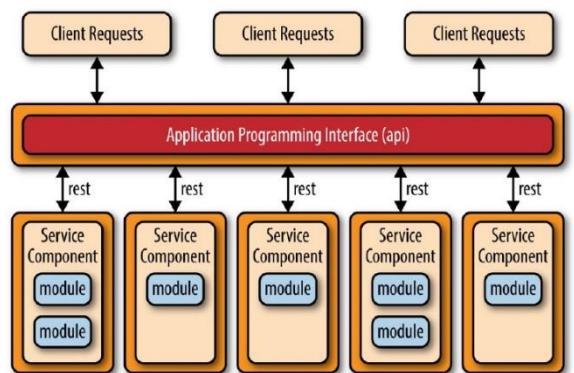
Event Driven (Basado en eventos)

Esto se utiliza también en ámbitos muy, muy específicos. Uno, en definitiva, publica un evento en una plataforma determinada; esa plataforma o cola de eventos se queda ahí escuchando, y del otro lado tenemos componentes que están escuchando esa cola y que están esperando que aparezcan esos eventos; cuando aparecen esos eventos se hacen determinadas cosas. Esto claramente no es algo que uno utilizaría para una aplicación interactiva, pero en definitiva, esto es lo que se conoce como estilo arquitectónico manejado por eventos o “Event Driven”.



Microservicios

Lo que está hoy muy de moda y que van a utilizar ustedes en el trabajo práctico, es la arquitectura de microservicios, en donde uno tiene, a través de una interfaz llamada API, uno puede acceder a través de cierta estructura estandarizada de intercambio de mensajes puede acceder a lógica que está en una capa más abajo.



Objetivo

Cuando uno hace arquitectura lo que pretende es que, en una organización, todas las aplicaciones mantengan más o menos la misma arquitectura. ¿Para qué? Para poder conseguir la interoperabilidad entre distintas aplicaciones. La realidad es mucho más triste. La idea de la arquitectura, en términos generales, es que podamos determinar, podemos establecer que las aplicaciones tengan determinados tipos de arquitectura y que puedan interactuar entre sí. Que si yo necesito algo de otra arquitectura haya una interfaz definida común establecida para poder hacer esto.

Ejemplos de estilos arquitectónicos son:

- 4+1³⁷
- DAO (Data Access Object)³⁸
- Modelo Vista Controlador (MVC)**
- Microservicios**
- Capas (Layers)**
- Manejado por Eventos**

³⁷ Es un modelo para entender cómo es la arquitectura.

³⁸ Es un componente de software que suministra una interfaz común entre la aplicación y uno o más dispositivos de almacenamiento de datos, tales como una Base de datos o un archivo. [Wikipedia]

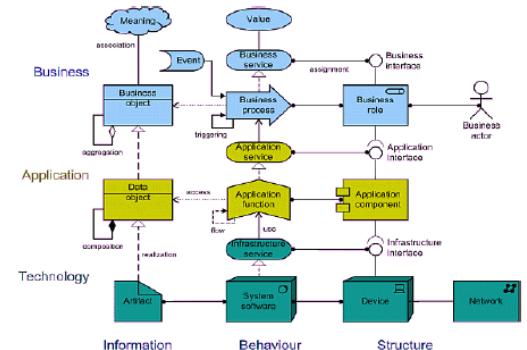
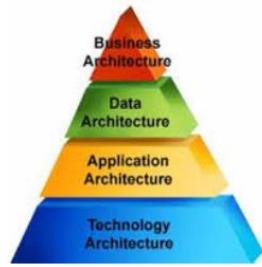
Arquitectura

Mas allá del software

Por supuesto que el tema no termina ahí. Uno podría pensar que cualquier organización necesita estandarizar no solamente los temas vinculados al software, sino también a lo que está por debajo del software, a los datos; y por supuesto, también lo que tiene que ver con la infraestructura. Entonces uno podría pensar en algo llamado por el nombre en inglés Enterprise Architecture o **arquitectura corporativa** (empresarial suena feo, por ahí arquitectura del negocio), en donde uno lo que termina de entender es... bueno, a ver:

Yo soy una empresa que vende insumos para pymes. Tengo una serie de procesos que sigo: cómo vendo, cómo facturo, cómo entrego los pedidos...

Bueno, eso está soportado con un conjunto de aplicaciones (**arquitectura aplicativa**). Y, a su vez, esas aplicaciones usan datos (**arquitectura de datos**) y están montadas sobre una infraestructura tecnológica (**arquitectura técnica**). Bueno, la idea de la arquitectura en un término un poco más amplio, implica poder entender esto, entender cuáles son los procesos clave, cómo utilizan las aplicaciones y cómo las aplicaciones hacen uso de la tecnología que está por detrás. Esto no lo ven ustedes, probablemente porque no tienen tanta experiencia, pero les puedo asegurar que en las grandes empresas, esto es un tema absolutamente clave.



Un tema que por ahí después vamos a comentar, y vuelvo un poco para atrás, al tema de arquitectura de software. Por ahí esto les parece demasiado abstracto, pero hay industrias que ya tienen definidas arquitecturas tipo. Esto está muy desarrollado en Europa, está muy desarrollado en EE. UU. Por ejemplo, hay iniciativas en Europa para desarrollar la interoperabilidad entre bancos. Casualmente en estos días acaba de salir una aplicación para tener acceso a las cuentas desde tu celular, acceso a las cuentas que cada uno tenemos en distintos bancos. Hoy eso, hasta ahora, era propietario. Ahora para poder acceder vos desde una aplicación a las cuentas de los diferentes bancos (que son de tu propiedad por supuesto) hace falta tener una arquitectura estandarizada entre los distintos actores. Bueno, eso es un ejemplo claro de una arquitectura, si se quiere, consensuada en una industria determinada. En Europa existe algo llamado "Open banking" que es ya algo bastante habitual, y en la industria de las telecomunicaciones existe algo llamado "eTOM" (enhanced Telecommunication Operations Map) que es una arquitectura estándar, si se quiere conceptual, que te dice cómo organizar las distintas piezas que forman parte de un negocio relativamente estándar que es el de las telecomunicaciones, y en esa bolsa entran no solamente lo que es telefonía fija, telefonía celular, sino también todo lo que tiene que ver con los cable operadores y ese tipo de cosas. Entonces, ¿a qué apunta esto? A que vos puedas intercambiar una pieza de tu arquitectura de manera un poco más fácil.

Interfaces

Diseño de la interacción entre los usuarios y el producto

Otro de los elementos que forman parte del diseño es el de las interfaces, las interfaces del usuario. Hay que definir la forma en la cual los usuarios van a interactuar con el cliente. Entonces, la verdad, es que en muchos de los casos es definitorio este tema. Podemos tener una muy buena aplicación performante o bien estructurada con una buena lógica, etc. pero si la interfaz es fea/mala, en consiguiente la/el aplicación/producto va a ser malo. Ya vamos a profundizar este tema en futuros capítulos, pero hay que tomar en cuenta que la **interfaz termina siendo un elemento clave de la arquitectura**. A continuación mencionamos algunos principios:

- Cuando hacemos cosas parecidas, las tenemos que hacer de la misma forma.
- La arquitectura de la interfaz de usuario nos permitiría poder ubicar la información fácilmente.
- Tiene que ser consistente.
- Nos tiene que servir a nosotros, que somos usuarios avanzados, pero también a los usuarios primerizos.
- Me tendría que permitir aprender

Todos estos elementos que parecen, medio si se quiere simplemente una enumeración de deseos, la verdad que es lo que uno espera y lo que espera un usuario de cualquier interfaz. Con lo cual, si no tomamos en cuenta estos temas que entran dentro de la categoría de requisitos no funcionales si se quieren, tienen un profundo impacto en el diseño y hay que tomarlo en cuenta.

Datos

Diseño de archivos y base de datos

También **un tema que no hay que minimizar es el diseño de datos**. Nosotros tenemos que definir cómo van a persistir los datos. Y este es un tema no menor, lamentablemente uno de los problemas que nosotros vemos recurrentemente es que algo muy positivo, muy bueno, como es la orientación a objetos, a veces, hace que muchos de los alumnos vengan con una idea, no del todo acabada de qué es lo que implica diseñar datos. No es algo que simplemente resuelve alguna capa en arquitectura, sino que hay que ponerse a trabajar ahí: Hay que definir, no solamente cuáles son las tablas, sino también hay que definir cuáles son los índices; Hay que ver en qué momento va a convenir normalizar o desnormalizar la base de datos... O sea, hay un montón de temas que no son tan transparentes.

Tres niveles de modelado

Algunos entornos de desarrollo nos ayudan a resolver los problemas, pero lo cierto es que acá hay trabajo para hacer. A partir de un **modelo conceptual** como es el modelo de dominio, nosotros debemos poder definir el **diseño lógico** de la base de datos o el diseño lógico de los archivos, y a partir de ahí también hacer un **diseño físico**. He sido testigo de innumerables peleas entre programadores y administradores de bases de datos por las decisiones que los programadores toman sin saber lo que los administradores de base de datos están mirando. Con lo cual, esto es un tema que ustedes van a ver expandido con mucho más nivel de detalle en la materia correspondiente. Pero bueno, simplemente tomen en cuenta que el aspecto de datos es un elemento más que va a haber que tomar en consideración.

[V / F] Dentro de las actividades del diseño de software es más relevante lo establecido en la arquitectura, que el diseño de las interfaces de usuario o el diseño de datos

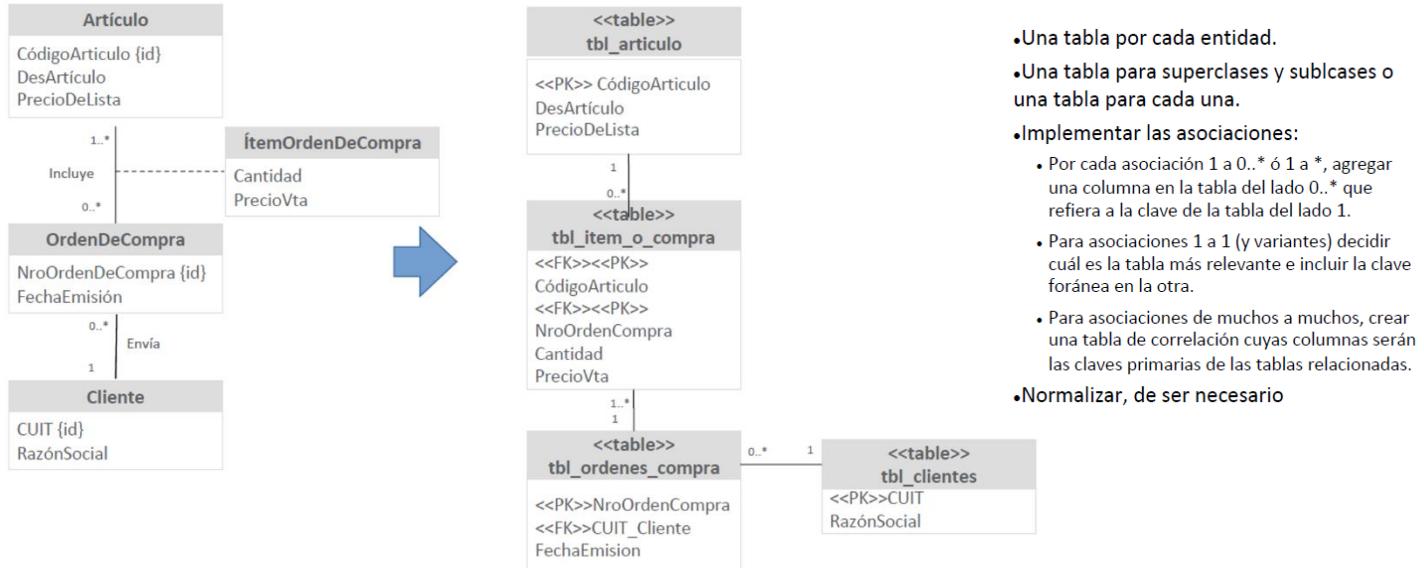
Bases de datos relacionales

Seguramente vamos a tener que definir cuáles son las **claves primarias** de las tablas que nos van a definir únicamente a cada fila, a cada instancia. Las **claves foráneas** son lo que nos van a permitir implementar las asociaciones que vemos en el modelo de dominio (esto lo vamos a ver en más detalles en un capítulo posterior).

School Table	
ID	Name
S001	University of Technology
S002	University of Applied Science

Student Table				
School ID	ID	Name	DOB	
S001	UT-1000	Tommy	05/06/1995	
S001	UT-1000	Better	16/04/1995	
S002	UAS-1000	Linda	02/09/1995	
S002	UAS-1000	Jonathan	22/06/1995	

Del modelo de dominio al modelo de base de datos relacional



Acá tenemos una transformación clásica del modelo de dominio al modelo, si se quiere, lógico de la base de datos. Entonces hay decisiones que tomar, hay que implementar este tipo de cosas, con lo cual nuevamente vuelvo al tema que el diseño tiene que ver con la arquitectura, tiene que ver con la interfaz del usuario y tiene que ver también con el tema de datos. Y por supuesto que hay una partecita del diseño que tiene que ver con, si se quiere, el diseño detallado. Y acá entramos en las posibles estrategias a adoptar para hacer el diseño.

Estrategias de diseño

Aquí tenemos distintas estrategias posibles:

- Diseño orientado a funciones
- Diseño orientado a objetos
- Diseño centrado en los datos
- Diseño basado en componentes
- Diseño orientado a aspectos
- Diseño orientado a servicios
- Diseño dirigido por el dominio (Domain-Driven Design)

El meollo de la cuestión es poder transformar ese modelo de análisis en para cada escenario, si se quiere, cuáles son las/los componentes/elementos que van a participar para resolver ese escenario, para resolver esa historia de usuario. Y ahí es donde entran los principios de diseños que mencionábamos con anterioridad.

De los requisitos al diseño

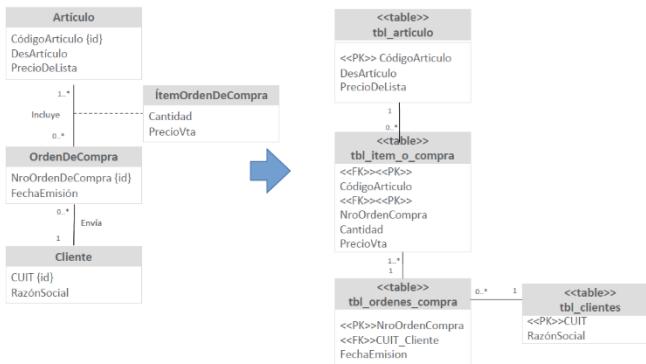
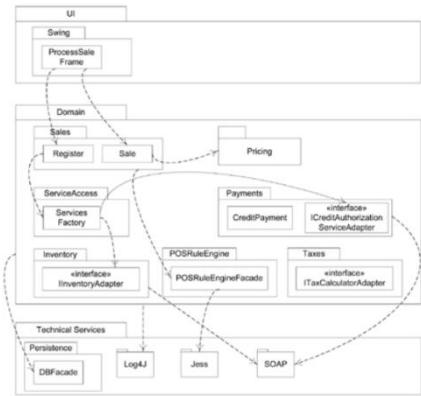
Un enfoque posible

1. Realizar un diseño arquitectónico **inicial**, identificando los grandes subsistemas, base de datos, clases significativas, etc. que tienen que ver con el dominio del problema que estamos analizando.
2. Realizar el diseño de la base de datos.
3. Realizar el diseño de las **colaboraciones** necesarias para resolver/implementar cada escenario (casos de uso, user stories, features, etc.), y para eso lo que vamos a tener que identificar son los principales elementos, algunos de esos elementos que van a participar para resolver la funcionalidad que nos pide cada escenario/historia de usuario (clases, subsistemas).
4. Realizar el diseño de detalle de cada uno de los elementos (atributos, métodos, interfaces, etc.).
5. Refinar la arquitectura.
6. ¡Programar, probar y refinar el diseño!

- Una tabla por cada entidad.
- Una tabla para superclases y subclases o una tabla para cada una.
- Implementar las asociaciones:
 - Por cada asociación 1 a 0..* ó 1 a *, agregar una columna en la tabla del lado 0..* que refiera a la clave de la tabla del lado 1.
 - Para asociaciones 1 a 1 (y variantes) decidir cuál es la tabla más relevante e incluir la clave foránea en la otra.
 - Para asociaciones de muchos a muchos, crear una tabla de correlación cuyas columnas serán las claves primarias de las tablas relacionadas.
- Normalizar, de ser necesario

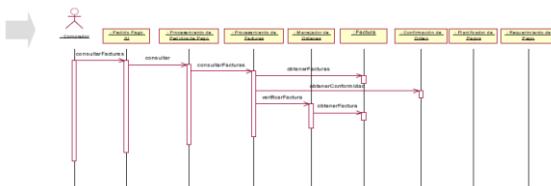
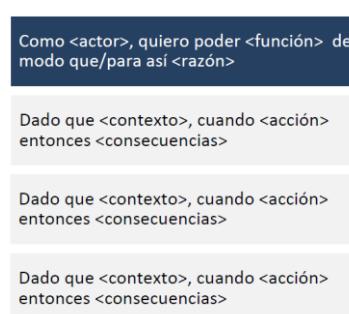
1. Realizar un diseño arquitectónico inicial

Nosotros deberíamos poder definir esto, poder definir cuáles son los grandes subsistemas que tenemos. Por supuesto que si vamos por un enfoque tipo Model View Controller y a través de alguna herramienta o algún entorno, bueno, probablemente esto ya lo tenemos más o menos resuelto.



3. Diseñar las colaboraciones

Después, obviamente para cada una de las historias de usuario, para cada uno de los escenarios que tengamos, poder transformar eso en... bueno, a ver, cuáles son los objetos que necesitamos, cuáles son las clases que necesitamos, qué subsistemas externos participan en la implementación de este escenario.



Y por supuesto que esto **es iterativo, es incremental** y hay que paulatinamente ir refinando. Así que con este vistazo muy general, lo que pretendemos es que se lleven una idea y puedan profundizar a través de las lecturas que implica transformar el requisito en diseño. El diseño, en definitiva, es una definición ya cercana a la implementación de lo que tiene que hacer el software y de cómo lo va a ser. Fundamentalmente de acá hay más bien un “cómo”. El “qué”, si se quiere, está en los requisitos.

Conclusiones

Resumen

- En la práctica, la ingeniería de **requisitos** y el **diseño** ocurren **simultáneamente** y se realimentan entre sí.
- El resultado del diseño **debe ser un diseño**.
- El **código** es, en cierta medida, un tipo de **modelo** particular que **refleja** las decisiones de **diseño**.
- El **nivel de formalidad** del diseño dependerá de múltiples **factores**: complejidad técnica, riesgo, costos, tamaño y experiencia del equipo, etc.

[V / F] El diseño de software es un proceso junto a los resultados de un trabajo iterativo e incremental

8.1 - Kruchten - The “4+1” View Model

¿En cuál o cuáles de las siguientes vistas se puede incluir la consideración de diseño: tolerancia a las fallas?

- Vista física**
- Vista de procesos**
- En todas las vistas
- En ninguna vista
- Vista lógica
- Vista de desarrollo

¿Cuál de las siguientes vistas cree que es la que más le interesaría a un usuario final?

- Vista de estado
- Vista física
- Vista lógica**
- Vista de procesos

[V / F] El modelo implica el uso de la notación UML

¿Cuál de las siguientes vistas se puede utilizar como base para medir el avance del proyecto?

- Vista lógica
- Vista de desarrollo**
- Vista de estado
- Vista de procesos

Indique cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones son correctas respecto de la vista de escenarios:

- Los escenarios son instanciaciones concretas de un caso de uso.**
- Permite visualizar todas las funciones del sistema.
- En un enfoque guiado por escenarios, se toma en cuenta el riesgo y la criticidad para ver cuáles formarán parte de la iteración.**
- Se utiliza para descubrir elementos de la arquitectura de la solución.**

8.2 - Larman capítulos 13 y 33

El análisis arquitectónico implica:

- Analizar alternativas y crear soluciones para resolver el impacto de cada uno de los requisitos arquitectónicos significativos**
- Identificar y analizar los requisitos no funcionales que tengan impacto en la arquitectura**
- Identificar y analizar los requisitos no funcionales
- Identificar y analizar los requisitos funcionales que tengan impacto en la arquitectura
- Analizar alternativas y crear soluciones para resolver el impacto de cada uno de los requisitos funcionales y no funcionales

[V / F] El principio de separación Modelo-Vista en el que se basa el patrón MVC establece que las clases que implementan los objetos de dominio deben tener visibilidad de las clases relacionadas con la interfaz del usuario.

[V / F] Los principios de cohesión, acople y protección de variaciones se aplican a nivel de diseño de objetos únicamente.

[V / F] En una arquitectura en capas, la capa de lógica de la aplicación incluye las clases que implementan los objetos del modelo de dominio.

8.3 - Richards: Software architecture patterns

Las arquitecturas de microservicios:

- Presentan alto acople y baja cohesión
- Cada unidad es desplegada en forma independiente**
- Son distribuidas**
- Están compuestas por componentes de servicios**
- Surgieron con el propósito de resolver los problemas con las aplicaciones monolíticas en capas y con las aplicaciones distribuidas desarrolladas con SOA**
- Por su naturaleza distribuida, son *difíciles* de probar.³⁹

[V / F] Los sistemas con arquitectura event-driven son más *fáciles* de probar que los de arquitectura orientada a microservicios.⁴⁰

[V / F] La principal ventaja de la arquitectura en capas es su *agilidad*.⁴¹

³⁹ Por su naturaleza distribuida, son *fáciles* de probar

⁴⁰ Los sistemas con arquitectura event-driven son más *difíciles* de probar que los de arquitectura orientada a microservicios.

⁴¹ La principal ventaja de la arquitectura en capas es su *testability* y su *ease of development*.

9 - Interfaces de usuario

Introducción

Vamos a introducir unos conceptos básicos:

Usabilidad

Definición

La **usabilidad** es la medida de la calidad de la experiencia que tiene un **usuario** cuando interactúa con un producto o un **sistema**. También podríamos decir que usabilidad es la eficacia, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso específico.

[V / F] Usabilidad es la eficacia, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a usuarios específicos en un contexto de uso también específico.

Características

- **Facilidad de aprendizaje:** ¿Cuánto tarda un usuario nuevo en aprender a usar bien una interfaz y realizar operaciones básicas?
- **Facilidad y eficiencia de uso:** ¿Con qué rapidez se pueden desarrollar las tareas una vez aprendido a usar el sistema?
- **Facilita de recordar cómo funciona:** ¿Qué tan simple es recordar las características y formas de uso de un sistema para volver a utilizarlo en un futuro?
- **Frecuencia y gravedad de errores:** ¿Se ayuda al usuario cuando cometen errores al usar el sistema?
- **Satisfacción subjetiva:** ¿Queda satisfecho el usuario al emplear el sistema gracias a la facilidad y simplicidad de uso de sus pantallas?

¿Cuál o cuáles de las siguientes opciones tienen características de la usabilidad?

- Cuán fácil es recordar la utilización y funcionamiento de un sistema**
- Con qué rapidez el usuario desarrolla las tareas dentro del sistema**
- Cuánto tarda un nuevo usuario en aprender a utilizar correctamente la interfaz para realizar operaciones básicas**
- Facilidad para detectar errores del usuario

UI (User Interface)

La **interfaz de usuario** es el medio con el que el **usuario** puede comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el **usuario** y el equipo. Aquí podemos hacer referencia desde una radio con 2 botones hasta la interfaz de una web de compras.

[V / F] La interfaz de usuario abarca todos los puntos de contacto entre *los usuarios*.⁴²

UX (User Experience)

La **experiencia de usuario** es el conjunto de factores y elementos relativos a la **interacción del usuario**, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una **percepción positiva o negativa** de dicho servicio, producto o dispositivo. Esto es, básicamente, luego de interactuar con el producto, ¿me queda una sensación positiva o negativa de la experiencia?

⁴² La interfaz de usuario abarca todos los puntos de contacto entre *el usuario y el equipo*.

[V / F] La experiencia de usuario se refiere a la sensación tanto positiva como negativa del usuario luego de interactuar con el producto o servicio.

Principios de diseño universales

Hay algunos principios de diseño universales:

- ◆ Que sea **usable por todos**: Es decir, que el diseño sea útil para personas con distintas capacidades.
- ◆ Que tenga **flexibilidad en el uso**: Es decir, que el diseño se acomoda a distintas preferencias y capacidades. Por ejemplo, cuando van a un cajero automático donde uno puede utilizar el audio como un recurso auxiliar.
- ◆ Que sea **simple e intuitivo**: El diseño es fácil de entender sin importar la experiencia, el conocimiento, habilidades comunicacionales o capacidad de concentración del usuario. Un ejemplo que suelo utilizar en este punto en particular es el caso de itunes connect. Cualquier persona que tenga un ipod, por ejemplo, va a poder corroborar lo complicado que es agregar música al dispositivo, mientras que por ser un simple reproductor de MP3, uno esperaría poder hacer un simple drag & drop de archivos.
- ◆ La **información debe ser efectiva**: Es decir, nuestro diseño comunica la información efectivamente.
- ◆ **Tolerancia al error**: Tenemos que minimizar los peligros o efectos adversos de accidentes sin intención durante el uso. Por ejemplo, cuando realizamos una compra, uno esperaría que al estar por completar una acción que genere una salida de la cual me pueda arrepentir, tenga confirmación: ¿desea borrar tal producto? ¿desea comprar tal producto?
- ◆ Que el **uso requiera el menor esfuerzo**: El diseño puede ser utilizado de manera eficiente. Ejemplo: Que las funcionalidades sean de simple acceso. Si quiero llegar a realizar una compra y el flujo del pago me incurre en 15 minutos ingresando datos, eso no es óptimo.

Algunos principios de diseño son:

- Minimizar los peligros o efectos adversos de acciones sin intención**
- Comunicar de forma efectiva**
- Flexibilidad en el uso**
- Requerir un esfuerzo mínimo**

¿Cómo diseñamos una aplicación?

Teniendo en cuenta todo lo que vimos hasta el momento, podemos concentrarnos ahora en cómo diseñamos una aplicación. Para diseñar una aplicación tenemos que tener en cuenta muchos aspectos: Partiendo del público al cual va a estar dirigida la aplicación, podemos analizar la cultura, idiomas, edades, modelos mentales, interfaces, colores, gestos, etc. ¿Cuál es el proceso de sugerido para diseñar una aplicación?

Proceso de diseño

Vamos a tener cuatro etapas dinámicas:

- 1) Plan
- 2) Diseño: Workflow, wireframes
- 3) Desarrollo: diseño, mockups
- 4) Especificaciones de los Mockups

Plan

Primer paso es el plan:

- ❖ Conceptualización y definición

❖ Alcance del proyecto

Podemos comenzar a planificar una aplicación, analizando cuál es el contenido mínimo que vamos a incluir, pensando en la forma en la que el usuario va a poder acceder a los contenidos, qué pantallas va a haber, cómo va a llegar a las mismas. Al principio arrancamos con nombres y una breve descripción de las secciones que luego iremos refinando.

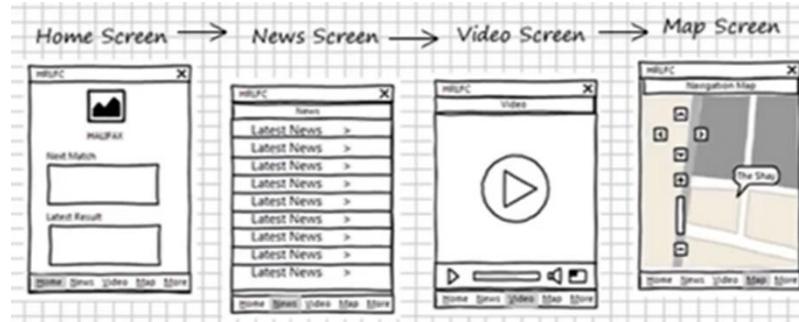
Diseño

¿Cómo se verá la aplicación?

Luego viene el diseño:

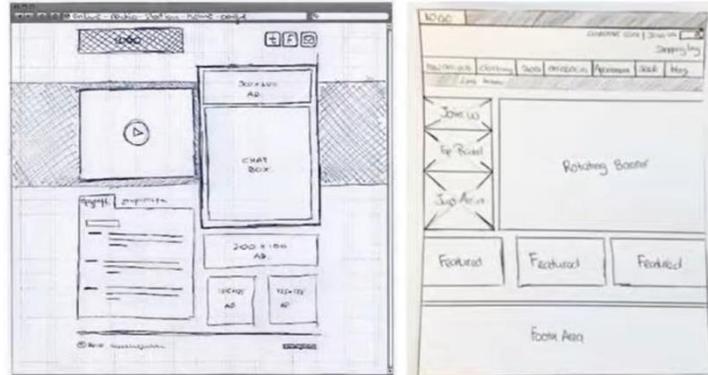
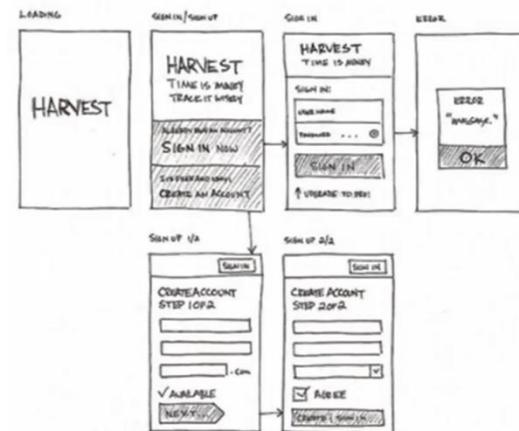
- ❖ ¿Cómo se va a ver la aplicación?
- ❖ ¿Qué información va a contener?
- ❖ ¿Qué flujo de pantallas tendrá?

Una vez que sabemos aproximadamente cómo va a estar compuesta la aplicación, podemos comenzar a armar un bosquejo de las pantallas/secciones definidas anteriormente. Cuando estamos armando un look & feel en baja definición (como se ve en la imagen) noten que no hay colores, no hay imágenes reales en este diseño. Hay que destacar que la finalidad es conocer cómo sería el supuesto contenido para poder realizarlo y mejorarlo, y luego aplicar un diseño más detallado. La intención de un bosquejo de bajo nivel, o sea, un **wireframe** de baja, es validar que el contenido mínimo esté ahí y nos permita entender qué se va a hacer en cada parte.



Workflow

Estos wireframes de baja también nos ayudan a ver cómo va a ser el *flujo de la aplicación*. De esta forma, podemos analizar y optimizar el diseño de forma tal que el resultado sea óptimo a la experiencia de usuario. Al ver la información abierta de esta forma, podríamos detectar que estamos mostrando la información en varios lugares distintos, lo cual nos permitiría reorganizar el contenido para evitar confusiones. Otro aspecto que podemos profundizar es la *navegabilidad*. Si jugamos con los wireframes, podemos navegar a través de los mismos, y así, podríamos detectar que nos falta incluir formas de navegar de una pantalla a otra. Por ejemplo, me olvide el botón de back en una aplicación IOS.



Wireframes de baja

Así como hay herramientas para armar estos wireframes, también podemos realizarlos a mano alzada en una hoja, en una servilleta. Todo depende de la intención del diseño y del esfuerzo que quiera dedicarle; también de la etapa del diseño. Recordar que en esta etapa estamos validando alto nivel: podríamos dedicar muchas horas a pensar aquí y que el cliente nos pida cambiarlo en gran parte.

Wireframes

Según la herramienta que utilicemos, vamos a poder armar wireframes que simulen contenido web, mobile, tablets, etc. Hay muchas herramientas de ahí fuera que nos permiten ahorrarnos el proceso de diseño, incluyendo botones predefinidos según la plataforma.

Como mencionaba, el beneficio de investigar estas herramientas del momento es que nos proveen assets actualizados, incluso hay herramientas que nos permiten definir acciones en los wireframes y exportarlos de forma tal, de facilitar las pruebas de usuario.

Pruebas de usuario

Y nos preguntamos, ¿qué son las pruebas de usuario? Son pruebas que personas ajenas al diseño realizan sobre los diseños que creamos. Las pruebas de usuario son importantes en todo momento. Pueden realizarse pruebas sobre una hoja, hasta sobre una pantalla mostrándoles una imagen, o incluso sobre wireframes con interacción. Pero nos preguntamos, ¿cómo prueba el usuario sobre una imagen? Nosotros en teoría conocemos las interacciones que estamos definiendo en las aplicaciones, por lo cual pedimos al usuario ejecutar una acción específica, y según lo que el mismo toque en la imagen, simulamos un cambio de pantalla reemplazando una imagen por otra. ¿Qué información nos brindan este tipo de pruebas? Nos permite saber a qué información le presta más atención el usuario; entender patrones de acción; observar cómo intenta ejecutar un pedido. Por ahí detectamos que el 80% de los usuarios que ejecutan estas pruebas intuitivamente intentan realizar una acción de determinada forma contraria a nuestros diseños, y esto nos permite realizar ajustes correctivos.

Desarrollo del diseño

En la tercera etapa comenzamos a desarrollar el diseño.

Diseño visual

Una vez que los wireframes están avanzados, podemos comenzar a aplicar el diseño: colores de la marca, el branding, gráficos, iconos, etc. Cabe aclarar, cuando el wireframe pasa a tener diseño, se convierte en un **mockup**. Un mockup es cómo se vería la aplicación realmente. ¡Ojo! Todavía no desarrollamos ninguna funcionalidad, sólo nos estamos enfocando en el diseño.

Test de usuario

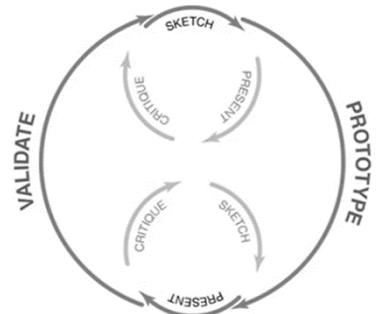
En la medida que seguimos avanzando con el diseño visual, podemos repetir los test de usuario. Estos se vuelven a realizar todas las veces que se considere necesario. Una herramienta que aquí es conocida es “InVision”, donde uno puede, en una plataforma web, ir colocando las imágenes de la aplicación y definir interacciones entre las mismas, es decir, puedo marcar áreas clickeables en una imagen y según el área donde clickeé, me llevan hacia la siguiente imagen simulando una transición dentro de la aplicación.

Especificaciones de los Mockups

Una vez que tenemos el diseño prácticamente terminado, procedemos a especificar el mismo. Este output/salida le va a servir a los desarrolladores para poder replicar el diseño por medio del código. Es decir, que tendrán que aplicar determinada fuente, con determinado tamaño, determinado formato, determinado color.

Es un proceso iterativo

Este proceso es un proceso iterativo, por el cual armamos el bosquejo, prototipamos, presentamos y discutimos, validamos y nuevamente comenzamos hasta considerar que las iteraciones no son más necesarias.



Las etapas dinámicas del proceso iterativo de diseño son:

- Planificar, flujo de trabajo, desarrollo, especificación
- Alcance, flujo de pantallas, bosquejos, pruebas, diseño visual
- Planificar, navegabilidad, validación, desarrollo, especificación

Pruebas de usuario

Herramientas

Para realizar pruebas de usuario, hay muchísimas herramientas. Entre las tantas que existen, puedo mencionar:

- 1) UserTesting.com: Es un sitio donde uno puede subir una aplicación, solicitar a los usuarios que realicen determinadas acciones, solicitar que los filmen y también obtener feedback de los mismos sobre qué cosas mejoraría o no. Uno puede pedir lo que necesite en las pruebas.
- 2) Amazon Mechanical Turk: Donde se pueden crear HITs (Human Intelligence Task) donde se solicitan a personas, también con determinadas características, que realicen acciones que nosotros solicitemos.
- 3) Ejemplo AB Testing (Spotify): Implica que una misma aplicación muestra 2 formas distintas de una misma funcionalidad, por lo cual 2 usuarios, utilizando la misma aplicación, podrán realizar determinada acción de 2 formas diferentes. Esto se lo mide y en base a las métricas, según lo que se esté midiendo, se decide cuál de las 2 formas queda efectivamente productiva y disponible al 100% de los usuarios.
- 4) Deployes en etapas: Yo tengo una aplicación y la voy liberando en un determinado porcentaje; según el feedback y las métricas que voy obteniendo de ese pequeño porcentaje, lo sigo liberando en etapas a mayor porcentaje de gente hasta llegar al 100%.
- 5) Deploy internos con TestFairy: TestFairy es una forma de repartir aplicaciones mobile donde esta herramienta nos permite grabar vídeos de las pruebas de usuario y exportarlas directamente a YouTube. Es decir, que yo le doy a un cliente esta aplicación y puedo ver como se desempeña dentro de la misma, y obtener estos videos directamente.
- 6) Y más... Les recomiendo una lectura: Rocket Surgery es un libro muy interesante sobre pruebas de usuario.

Nosotros también podemos probar

Es común que a veces nos provean el diseño de una aplicación. Nos pueden dar un Photoshop, por ejemplo, y una actividad muy interesante es imprimir este diseño y simular usar la aplicación. De esta forma vamos a poder entender mejor el flujo, optimizarlo, detectar fallas en el mismo, funcionalidades ausentes, mejoras, etc.

[V / F] Las pruebas de usuario son realizadas por personas ajenas al diseño de interfaces.

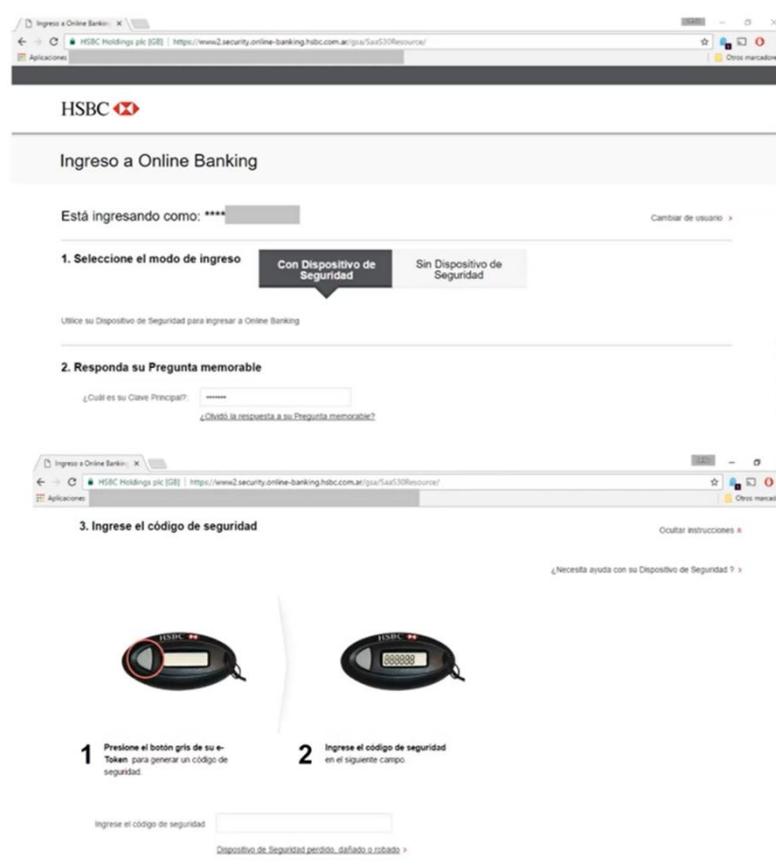
Casos conocidos (y no tanto)

Para finalizar con pruebas de usuario, quiero mencionar algunos casos conocidos, otros no tanto, donde las pruebas de usuario fallaron:

- ⚠ iPhone 4: Este caso fue famoso, según cómo tomabas el celular durante una llamada, el dispositivo se quedaba sin señal. ¿Qué sucedería? Que la antena estaba ubicada de manera tal que al tomar el teléfono con la mano, la señal se veía directamente afectada, provocando que se corten las llamadas.
- ⚠ Google Chromecast: Aquellos que lo tengan podrán apreciar un pequeño prolongador de cable. Uno pensaría, siendo tan pequeño, ¿cuál es la utilidad de este cable? Y la realidad es que el mismo permite conectar el dispositivo en televisores donde no hay espacio para conectar de forma directa el Chromecast. ¿Por qué? Porque el espacio detrás de la televisión es como un cuadrado sumergido y el tamaño del Chromecast no permite ser enchufado. Claramente en el diseño de la derecha, resolvieron eso con la versión 2 del mismo.



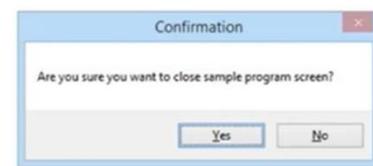
En este famoso home banking, tenemos un ejemplo donde la usabilidad es óptima: Uno espera que el usuario ingrese un conjunto de datos y lejos de facilitar esta acción, aquí nos la complican. A simple vista, tenemos que agregar usuario y contestar una pregunta memorable. Yo me pregunto, ¿qué es una pregunta memorable? Si en todos los sitios se conoce como usuario y contraseña, ¿por qué no poner directamente eso? Usualmente uno ingresaría aquí usuario y password y luego apretaría enter. En este caso particular, no va a funcionar, dado que si notamos a la derecha hay una gran barra de scroll que nos oculta la siguiente información (imagen de abajo). Ahora podemos apreciar que había un paso número 3. Al scrolllear hacia abajo de todo notamos que tenemos que ingresar el código de seguridad. Nuevamente nos queda fuera de vista los 3 campos básicos que tenemos que ingresar, que son usuario, contraseña y código de seguridad. Luego de ingresar este valor, ahora sí podemos apretar enter y va a funcionar. Pero toda la información está distribuida en la pantalla de forma tal que no está fácilmente accesible para el usuario.



Tips al crear interfaces de usuario

Ahora pasamos a mencionar algunos tips/consejos para crear buenas interfaces de usuario:

- 💡 Es muy recomendable a la hora de utilizar algún sistema particular, validar la existencia de **guidelines** (guías de desarrollo) para el sistema en mención. Cada sistema suele tener sugerencias sobre cómo diseñar aplicaciones para dicho sistema.
- 💡 Respeto a la **navegabilidad**, es recomendable indicar la ubicación parcial actual del usuario dentro de la aplicación de forma tal que el usuario siempre pueda volver en sus pasos, sepa dónde está ubicado y no necesite comenzar de cero.
- 💡 Siempre es de gran ayuda **indicar el progreso del usuario en un proceso**. De esta forma le damos la opción de elegir permanecer en el proceso o realizarlo en otro momento.
- 💡 **Confirmar acciones**: Siempre ofrecemos la opción de confirmar acciones, más aún si pueden tener un efecto negativo no deseado. Respetar la ubicación de las respuestas positivas y negativas. Pueden apreciar en las imágenes que ambas imágenes tienen invertidas los botones positivos y negativos. El usuario tiene más probabilidades de presionar el botón de la derecha, es por eso que se recomienda que la acción menos dañina se ubique a la derecha. Por ejemplo: “¿Quiere borrar este dato?” El “No” debiera estar a la derecha, de forma tal que, si efectivamente quería borrar tal información y se equivoca, el usuario tenga que volver conscientemente a presionar el “Sí”, y en caso de error, intuitivamente presionaría el “No”.



- Siempre **indicarle al usuario si el sistema está procesando información.** Con unas spinning wheel, una progress bar. Un usuario que mira más de cierta cantidad de tiempo en la misma pantalla sin feedback, puede pensar que el sistema se congela o no funciona.



- Podemos utilizar la cantidad de recursos que sea necesario para transmitir la información. También tenemos **sistema de colores:** Generalmente se utiliza el verde para algo que está considerado OK/bien, el rojo para lo que está considerado mal, y podemos ayudar esta información con íconos como un check (✓) para lo que está OK y una cruz (X) para lo que está mal.



- Tener en cuenta la **ubicación por default de las acciones positivas Vs. negativas.**

- Considerar las distintas resoluciones:** ¿cómo vamos a mostrar la información? ¿de forma vertical? ¿Portrait? ¿De forma horizontal? ¿Landscape? ¿Cómo podemos optimizar el uso de la información según la orientación?

- Siempre estar al día respecto a los **beneficios que nos brinda la tecnología** de forma tal de mejorar la experiencia de usuario. Si estamos construyendo un sistema, obtener lo mejor del mismo:
 - ¿Tenemos disponible el Mouse o pantalla táctil?
 - ¿Podemos utilizar los sensores del positivo como giróscopo, acelerómetro, etc.?

- Si se puede aprender a utilizar nuestro producto, sugiriendo pasos o ayuda (**hints/tutoriales**), permitamos al usuario disponer de esa información de manera opcional.

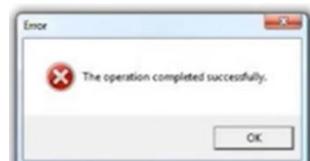
- Respetar la terminología:** Tengamos en cuenta respetar el uso común de la misma. No alteremos el uso de términos comunes a nuestro gusto.

- Mostrar mensajes de resultado de operación** al usuario: Ser claros sobre la efectividad de la ejecución de una acción.

- Siempre recordemos la importancia de **transmitir un mensaje correctamente.** Se deben transmitir mensajes claros y seguros.

Por ejemplo:

- “La operación se completó exitosamente” pero lo informo con un título de error, una Cruz Roja.



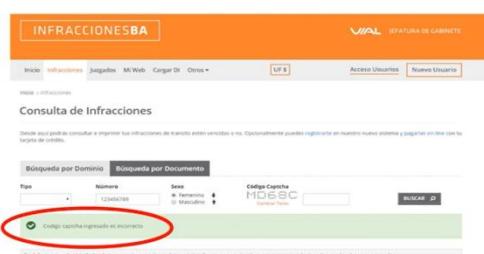
- Ser consistentes entre el mensaje y la acción: “Presiona OK o cancel para continuar”, y las opciones son “yes o “no””.



- Un mensaje informativo cuyo contenido es “mensaje”... ¿OK, gracias?



- Otro ejemplo de mensaje incorrecto: “El código Captcha ingresado es incorrecto” en verde y con una tilde verde. Para mí no hay error, si estoy mirando esto en un sistema.



- Acá tenemos un ejemplo de por qué las interfaces de usuario son importantes en todos los ámbitos: 2 simples tarjetas, 2 diseños completamente distintos, y la efectividad en la comunicación de ambos es notoriamente distinta. Siempre prestemos atención a qué es particularmente lo que queremos comunicar con claridad. Acá podemos apreciar a la izquierda, la famosa tarjeta donde se anunció la mejor película durante la ceremonia de los oscars. La categoría está indicada en tamaño ínfimo, debajo de todo y lo que destaca a la vista tiene mismo tamaño, misma tipografía es actriz y película. Tener en cuenta que una persona promedio comienza a leer de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha. Mientras que a la derecha podemos ver que un diseño sugerido, se indica claramente que se trata de la categoría “mejor actriz”, el nombre de la misma destacado por sobre la película. Con seguridad, este diseño hubiera ayudado a evitar la confusión.



- 👉 Siempre **seamos consistentes con lo que hacemos**: Si hacemos algo de la misma forma siempre, el usuario se acostumbra y espera que sigamos haciendo todo de la misma forma.
- 👉 Probar lo que diseñamos es importante.

Independientemente de que muchas de estas imágenes nos pueden resultar graciosas, recuerden que somos profesionales y que solemos trabajar en equipo. Si bajo alguna circunstancia notan que los diseños presentan algún inconveniente, siempre es bienvenido compartir ese feedback con el resto y resolver los inconvenientes antes de poner manos a la obra.

Algunos tips al momento de diseñar interfaces de usuario son:

- | | |
|-------------------------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Que los mensajes sean claros y seguros |
| <input type="checkbox"/> | La opción menos dañina se ubique a la <i>izquierda</i> ⁴³ |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Estar al día respecto a los beneficios que brinda la tecnología |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Seguir los lineamientos o guías de diseño cuando dichas plataformas o sistemas los proveen |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Que la ayuda respecto a la usabilidad del sistema sea opcional |

⁴³ La opción menos dañina se ubique a la *derecha*

10 - Diseño de datos

Datos

Diseño de archivos y bases de datos

Los archivos y las bases de datos son los que nos permite hacer que la información que utilizan las aplicaciones que manipulan los sistemas puedan persistir. Nos ayudan a que las aplicaciones recuerden los datos que van a utilizar en una próxima sesión.

La información persistente que los sistemas tienen que recordar se implementa con:

- Memoria
- Archivos
- Bases de datos
- PaaS (Platform as a Service)

Tres niveles de modelado

En general, cuando hablamos de modelado de datos nos vamos a encontrar en la literatura con 3 niveles:

- 1) Un nivel que tiene que ver más con lo **conceptual**, que es ni más ni menos lo que hemos visto con el modelo de dominio. El modelo de dominio es un modelo conceptual de datos, nos muestra cuáles son las entidades y las relaciones entre esas entidades que son importantes para el dominio del problema que estamos estudiando. Ese modelado conceptual, como su nombre lo indica, **no tiene absolutamente nada que ver con el diseño ni con la implementación**. Simplemente estamos modelando conceptos que forman parte del dominio que estamos analizando.
- 2) Después podemos, a través de algunas transformaciones de ese modelo conceptual, obtener un diseño **lógico**. El diseño lógico o el modelo lógico tiene que ver con transformar esas entidades, esas relaciones del modelo de dominio, en un diseño lógico de los archivos y de la base de datos que vamos a utilizar. En definitiva, vamos a identificar: cuáles son las tablas; cuáles son los archivos planos; cuáles son los atributos, los campos; cuáles son las columnas, en el caso de una base de datos relacional; cuáles de esos atributos o columnas son claves primarias, cuáles claves foráneas; tenemos que implementar las relaciones.
- 3) El último nivel de modelado que nos vamos a encontrar es el **físico** que nos dice que esas bases de datos que has identificado, esas tablas, hay que trasladar eso a la implementación propiamente dicha. Así como traducimos el diseño de una clase a la implementación de la clase, acá tenemos que hacer lo mismo: Tenemos un modelo conceptual que hemos transformado en un modelo lógico; y ahora tenemos que traducirlo un modelo físico. ¿Y eso qué implica? Bueno, generar las sentencias necesarias para crear las tablas, para crear los índices, para definir los espacios de almacenamiento que va a utilizar la base de datos, para definir aspectos de seguridad, etc.

[V / F] El nivel de modelado conceptual está profundamente relacionado con el diseño y la implementación.

Diseño de archivos y bases de datos

Hablábamos hace un rato que, en definitiva, la persistencia de los datos se hace a través de archivos (que ustedes ya conocen) o a través de bases de datos. ¿Qué es una base de datos? Es una colección ordenada de datos administrada por un sistema de gestión, usualmente conocido como DBMS (por las siglas de Data Base Management System). Eso fue una especie de aplicación que está en background corriendo. Ustedes van a poder: "quiero recuperar los datos del alumno tal"; este sistema se va a encargar de traducir esa consulta en términos que puedan ser entendidos por el motor de base de datos (el sistema de gestión de base de datos normalmente se conoce como motor de base de datos); ese motor de base de datos va a realizar las consultas; nos va a traer los datos que necesitamos; y nos lo va a dar. Eso en definitiva es lo que a grandes rasgos nos resuelve un motor de base de datos. Por supuesto que esto es una introducción, no vamos a profundizar en este tema. Hay una materia entera que habla

de base de datos. Nuestra idea es darles algunos lineamientos como para que puedan ubicarse con el trabajo práctico que tienen que realizar.

Modelos de bases de datos

Entonces, lo que tenemos es un sistema de base de datos que nos ayuda a administrar la base de datos.

Normalmente lo que nos vamos a encontrar es que para una aplicación vamos a tener una base de datos, o varias; normalmente en una organización, varias aplicaciones van a compartir 1, 2 o 3 bases de datos. Seguramente conocerán algunos de los proveedores/marcas de base de datos más conocidas como Oracle, IBM, IBM DB2. También algunas Open Source o de disponibilidad pública como MySQL, PostgreSQL, etc. Históricamente los modelos de base de datos que han habido en los últimos 30/40 años, han sido: el **jerárquico**; el modelo en **red**; el **relacional**; cuando apareció objetos, aparecieron las bases de datos orientadas a **objetos**; y hoy también estamos hablando de base de datos no estructuradas, orientadas a **documentos** como puede ser MongoDB y algunas otras que andan dando vueltas por ahí.

Tipos de Modelos de Bases de Datos:

- De red**
- De dominio
- De objetos**
- Orientado a documentos**
- Relacional**
- Jerárquico**

A fines de los 60, principios de los 70 aparece el primero, el **modelo jerárquico**, que lo que nos planteaba era... Bueno, vos en general, te vas a encontrar en tu modelo conceptual con estructuras del tipo cabecera-detalle. El modelo de base de datos jerárquico lo que busca justamente es implementar ese tipo de cosas. Por ejemplo, en una factura, ustedes han modelado hasta ahora un pedido o una operación de compra, que en general tiene una cabecera con los datos generales y después tiene un detalle con todos los ítems que están incluidos en una factura o en un pedido. Bueno, la base de datos jerárquica sigue ese esquema: un master y un detail.

En las **bases de datos en red** el esquema es también similar; la diferencia es que por ahí uno en una base de datos jerárquica tiene que navegar la jerarquía, mientras que en una base de datos en red uno puede navegar de un registro al otro.

En una **base de datos relacional**, lo que tenemos son **tablas**. Son tablas con filas o distancias que están relacionadas entre sí con otras tablas.

Y, más recientemente, tenemos la base de datos objeto, como decíamos, y las bases orientadas a documentos.

[V / F] Las tablas son elementos claves en los modelos de bases de datos relacionales.

Bases de datos relacionales

La idea de la base de datos relacional viene de Edgar Codd de a finales de los 60. Esto explotó a finales de los 80 muy fuertemente y los 90 fue la época de las bases de datos relacionales. Ahí es cuando surge Oracle, Microsoft le sigue atrás con SQL Server, más tarde aparecen las base de datos de código abierto... Ha sido, en definitiva, el caballito de batalla y es el modelo que ha ganado de alguna manera, que se ha popularizado. El modelo de base de datos relacional lo que plantea es que vamos a tener en efectiva tablas; cada tabla tiene columnas; esas columnas, en definitiva, son los atributos; y también hay para distinguir cada una de las instancias...

Ahí lo que estamos viendo es un ejemplo de una tabla de “Universidades” (con la universidad tecnológica y la universidad de ciencias aplicadas) y abajo lo que tenemos es una tabla de “Estudiantes” (donde tenemos distintos alumnos). Acá aparecen varios conceptos importantes:

Por un lado aparece la idea de la **clave primaria**. La clave primaria es lo que permite identificar a las distintas filas de forma única. Entonces este atributo/clave ID es la clave primaria de la tabla “Universidades”. A su vez, la clave primaria de alumnos es esta otra columna que vemos acá que tiene un pésimo nombre que es ID. Eso en realidad, son la identificación de cada estudiante.

School Table	
ID	Name
S001	University of Technology
S002	University of Applied Science

School ID	ID	Name	DOB
S001	UT-1000	Tommy	05/06/1995
S001	UT-1000	Better	16/04/1995
S002	UAS-1000	Linda	02/09/1995
S002	UAS-1000	Jonathan	22/06/1995

Y lo que aparece a la izquierda de ID en la tabla de “Estudiantes” es la **clave foránea**. La clave foránea es lo que nos permite implementar la relación entre una tabla y la otra. Fíjense como se parece esto a los objetos y las relaciones o asociaciones del modelo conceptual, del modelo de dominio. Acá lo que estamos haciendo en definitiva es implementar las asociaciones como atributos que referencian a instancias de otras tablas, cosa que no pasa en la jerárquica ni en la base de datos en red. Ahí son punteros, de la misma manera que hay punteros entre objetos. Acá lo que aparece es explícitamente un atributo, una columna que tiene la clave primaria de otro objeto, en definitiva esa es la clave foránea, y lo que permite implementar la relación.

[V / F] Las tablas primarias son necesarias para identificar las claves foráneas.

Bases de datos relacionales

Tablas, columnas y claves

Entonces, en general, lo que nos vamos a encontrar es que...

Por ejemplo, para una entidad del modelo de dominio “Carrera” lo que vamos a tener probablemente es una tabla llamada *carrera* con 2 columnas que en definitiva van a representar los atributos del objeto de dominio “Carrera”. Acá ya le estamos indicando que *clave* es un INT y que *nombre* es un CHAR de 20; y adicionalmente estamos diciendo que *clave* es una clave primaria. Adicionalmente, yo después voy a poder crear un índice sobre esa clave primaria, que es lo que me va a permitir ubicar cada una de las instancias, cada una de las filas de esta tabla.

Carrera
clave
nombre

```
CREATE TABLE carrera (
    clave INT PRIMARY KEY,
    nombre VARCHAR(20)
)
```

Siguiendo con el ejemplo, yo debería poder tener una tabla *alumno* que implemente el objeto de dominio “Alumno” con: *padrón*; *apellido*; *nombre*; *carrera*; y acá lo que estamos diciendo es que tenemos un *FOREIGN KEY(carrera)* que referencia a *carrera(clave)*. Esto es lo que nos permite implementar la relación entre “Alumno” y “Carrera”.

Alumno
padrón
apellido
nombre
carrera

```
CREATE TABLE alumno (
    padron INT PRIMARY KEY,
    apellido VARCHAR(20),
    nombre VARCHAR(20),
    carrera INT,
    FOREIGN KEY(carrera) REFERENCES carrera(clave)
)
```

“Yo soy alumno de una carrera”. Acá voy a tener un puntero, en definitiva, un atributo *carrera* (el de *carrera INT*) que va a estar apuntando (por el atributo clave de ...*REFERENCES carrera(clave)*) a la columna *clave* de la tabla *carrera*. Con eso yo implemento la asociación entre una y otra.

Restricción que tiene esto: el alumno puede estar anotado solamente en una carrera, no puede estar cursando más de una carrera. Ahí hace falta otro truco para resolver ese tema.

Del modelo de Dominio a la Base de Datos

Transformaciones

Si yo quiero transitar el camino del modelo de dominio a la base de datos, ¿qué transformaciones puedo hacer?

Bueno, hay algunas bastante clásicas:

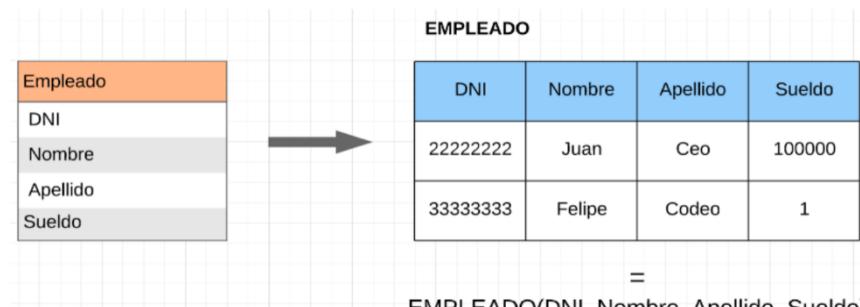
- ◆ Una es implementar cada objeto de dominio como una tabla. Sería el ejemplo que acabamos de ver: **una tabla por cada objeto de dominio**.
- ◆ En el caso de que tengamos en el modelo de dominio superclases y subclases, bueno, ahí hay que hacer alguna cosita en particular que la vamos a explicar también un poquito más adelante. Se va a poder implementar como **una tabla para superclases y subclases o una tabla para cada una**.
- ◆ Y después está el tema de que hay que implementar las asociaciones: Por eso nosotros insistimos tanto en el modelado de dominio que una cosa son los atributos y otra cosa distinta son las asociaciones entre entidades. Con esto lo que queremos decir es que en el modelo de dominio, uno no tiene atributos que refieran a la clave de otros objetos porque estamos hablando de un modelo conceptual. Si yo ese modelo lo fuera a trasladar a un modelo jerárquico, lo voy a implementar de una manera; si fuera a transformar ese modelo de dominio para poder tener una base de datos relacional, voy a tener que hacer otro tipo de transformaciones y voy a tener que implementar este tema de las claves primarias y foráneas, y voy a tener que implementar las asociaciones como claves foráneas.

Opciones de transformaciones de entidades del modelo de dominio al modelo de una base de datos relacional son:

- Una tabla para cada superclase y otra tabla para cada subclase**
- Una sola tabla para cada superclase y subclases**
- Una tabla por cada objeto de dominio**

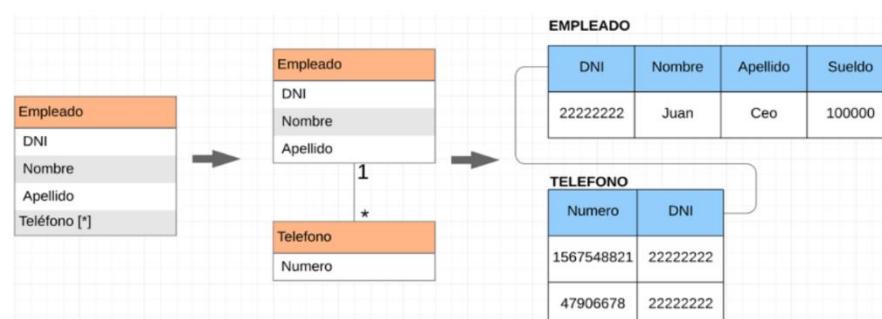
Vamos a ver un poquito una por una estas transformaciones:

Cuando tengo esta idea entonces de transformar por cada objeto de dominio tener una tabla en el modelo relacional. En este caso, lo que tenemos en el modelo de dominio un objeto de negocio “**Empleado**” con **DNI**, **Nombre**, **Apellido** y **Sueldo**. Probablemente le podría haber puesto entre llaves al costado de DNI la indicación de que es un identificador único natural para empleados (“**{id}**”). Cuando yo transformo esto en una tabla, lo que voy a tener es una tabla llamada **EMPLEADO** con las columnas **DNI**, **Nombre**, **Apellido** y **Sueldo**. Cada una de esas columnas va a tener su propio tipo de datos y **DNI** va a ser la clave primaria.



Atributos multivaluados

Ahora fíjense que yo en el modelo de dominio de repente puedo tener un atributo repetitivo como **Teléfono**. El empleado puede tener varios teléfonos: el teléfono de su casa, el teléfono celular... y eso yo no lo voy a representar normalmente en el modelo de dominio de esta forma (el modelo del medio); sino que lo que voy a tener que hacer es tener acá un atributo para el cual estoy, indicando que puedo tener varias ocurrencias (“**Teléfono [*]**”). Cuando yo transformo esto a una base de datos tengo que “normalizar”, tengo



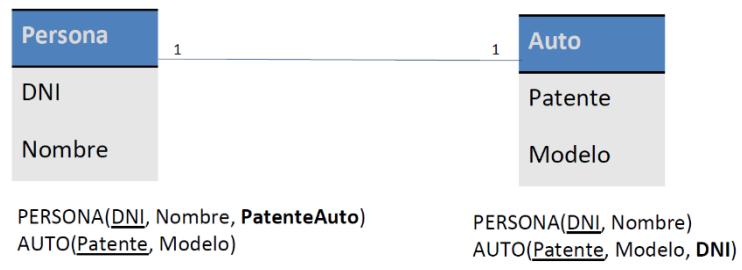
que sacar ese grupo repetitivo. No puedo tener en una tabla un array, no puedo tener un vector con cada uno de los teléfonos, lo tengo que tener una tabla aparte. Entonces aparece una tabla, aparte de la tabla **EMPLEADO**, la tabla **TELEFONO** con cada uno de los números de teléfono de un empleado en particular. Y necesito sí o sí **DNI** como clave foránea para poder apuntar a qué empleado corresponde el número de teléfono, sino no tengo manera de resolver la asociación.

Esta es una licencia, si se quiere “poética”, porque lo que estamos tratando de representar acá es que yo podría agarrar y decir... bueno, a ver, teléfono es como si fuera un objeto de dominio aparte, cosa que no recomendamos. El teléfono, en general, es un atributo. Nos tomamos la licencia poética acá para que entiendan que para un empleado va a haber varios teléfonos. Entonces, eso lo tenemos que implementar como 2 tablas diferentes en la base de datos.

Así que recuerden, cuando ustedes encuentren que hay un atributo en un objeto que puede tener múltiples ocurrencias, lo que hay que hacer es **normalizar**. Normalizar significa, entre otras cosas, sacar los atributos que son repetitivos y ponerlos en una tabla aparte.

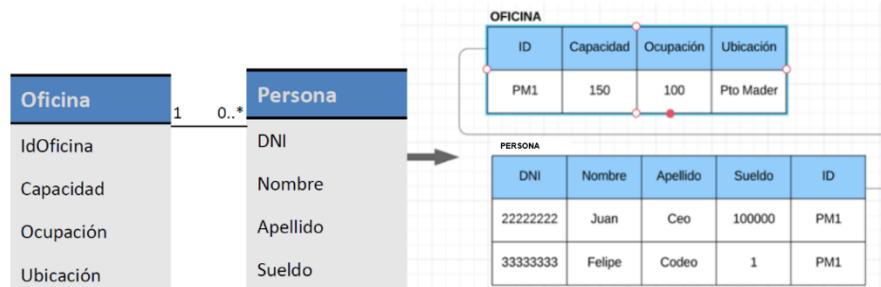
Relaciones 1 a 1

¿Qué hacemos cuando tenemos asociaciones o relaciones 1 a 1? Una persona tiene un auto. Bueno, acá lo que hacemos es tenemos una tabla para PERSONA, una tabla para AUTO, **DNI** y **patente** son las claves primarias, y lo que tenemos que resolver es de qué lado ponemos la columna que nos permite implementar esta relación que estamos poniendo acá. Entonces, normalmente, se toma del lado del objeto que más peso o sentido tenga. ¿Qué es más importante en este esquema: el auto o la persona? Bueno acá quien diseñó la base de datos optó por decir... bueno, a ver, la tabla PERSONA va a incluir un atributo, una clave, que va a apuntar a AUTO. Es una clave foránea. En definitiva, **PatenteAuto** va a estar apuntando a la clave primaria de AUTO. Pero podría haber sido al revés, tranquilamente. Fíjense que en este ejemplo en particular, la multiplicidad es 1 a 1. Es decir que no hay condicionalidad en ninguno de los 2 lados. Con lo cual, la clave foránea tiene que sí o sí tener un valor. No puede tomar valores nulos.



Relaciones 1 a 0..*

Aquí tenemos otro ejemplo: Una persona que trabaja en una oficina, y en una oficina pueden trabajar cero o varias personas. ¿Eso cómo se representa? Como dijimos antes, una tabla por cada objeto, y normalmente lo que hacemos es en la tabla que implementa al objeto de conectividad 0..* le incluimos el ID de la tabla que implementa el objeto de conectividad 1.



Relación 0..* a 0..*

Cuando tenemos una asociación muchos a muchos, yo había comentado hace unos minutos, que había que hacer alguna cosita un poquito distinta. Aparece algo que se llama **tabla de correlación**. Yo tengo que conectar una instancia con muchas instancias del otro lado y, a su vez, una instancia de acá con muchas instancias del otro lado. Entonces, claramente en una película puede haber muchos actores y un actor puede estar en muchas películas. Eso a nivel modelo conceptual está perfecto. Ahora, cuando yo necesito

trasladar eso a una base de datos relacional, necesito que esta asociación (la de 0..* a 0..*) se transforme en una tabla distinta. Entonces acá tenemos la tabla **ACTOR** con su **DNI**, la tabla **PELICULA** con su **Código** y en la tabla **ACTUACION** tenemos el/la listado/combinación de qué actores han estado en cada una de las películas. Eso no lo puedo resolver poniendo claves foráneas ni en **ACTOR** ni en **PELICULA** porque tendría que poner una película apuntando a muchos actores (que es variable) y entonces tendría que tener una columna por cada actor, lo cual no tiene sentido; y en actor tendría que tener una columna con cada película, y, a medida que se vayan agregando películas voy a tener que agregar una columna. ¡No tiene ningún tipo de sentido! Por eso aparece la tabla de correlación.

¡Ojo! También acá hay que tener cuidado con el tema del cero en la relación 0..*. Acá, simplemente, si son 0..* y 0..*, lo que va a terminar pasado es que algunas instancias en **ACTUACION** no van a existir.

Recursivas 0..1 a 0..1

Las que son recursivas, estas que son reflexivas. Por ejemplo, Categoría (de producto) del ejercicio 4.6. Siempre hemos visto que tienen que ser condicionales, porque si no en el modelo de dominio esto se convierte en algo recursivo. Entonces



imaginemos que una persona está casada con otra, lo que tenemos que tener es el DNI (por ahí faltaría el nombre). Yo debería poder implementar esta asociación que estamos viendo acá. Entonces lo que agregamos es una columna, que es en definitiva clase foránea, que va a estar apuntando al DNI de otra persona con la cual estoy casada (DNI-CÓNYUGE). Nuevamente, este valor va a poder tomar valores nulos. Esta columna va a poder tomar valores nulos, porque no todo el mundo está casado; y por supuesto, ni que hablar si esta persona se separa y se casa con otra. Este modelo no lo permite. Por supuesto hay que cambiar el DNI acá del cónyuge. Pero, si nos interesa resguardar la historia, con esta estructura no lo puedo hacer. Es otro requerimiento.

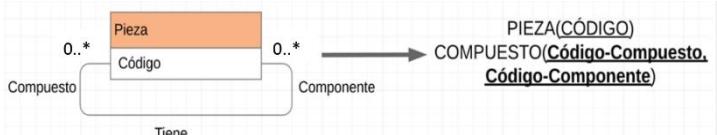
Recursivas 0..1 a 0..*

Estamos ante la misma situación. Vamos a tener que agregar una columna que implemente la relación recursiva. Acá la diferencia quizás es que en el caso anterior teníamos 0..1 a 0..1 y ahora tenemos de 0..1 a 0..*. En definitiva, es la categoría apuntando a su categoría superior (si pensamos en el ejercicio 4.6). Acá es la persona apuntando a su madre o alguno de sus progenitores.



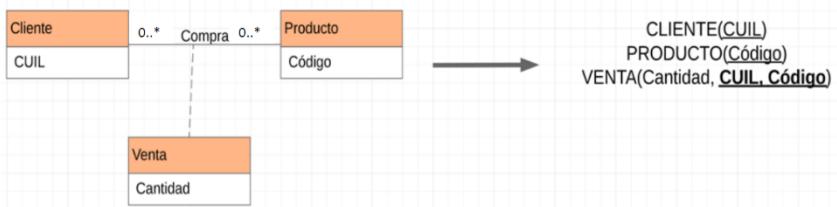
Recursivas 0..* a 0..*

Misma situación. Necesitamos una tabla de correlación como el caso que vimos antes.



Clases asociativas

Las asociativa fácilmente se transforman. En definitiva, lo que termina pasando es que la clase asociativa (en este caso **VENTA**) termina teniendo como claves los atributos de los elementos que asocia (CUIL, Código). Entonces, por eso, cuando nosotros les decíamos “los objetos asociativos son asociaciones Y objetos al mismo tiempo”, lo que decíamos era no pongan acá los atributos identificadores de estos 2 objetos (los que quedan asociados), porque no hace falta; ya sabemos que va a haber una instancia de **Venta** por cada combinación de **Cliente** con **Producto**. Entonces aquí lo que aparece es, en la implementación, una tabla para **CLIENTE**, una tabla para **PRODUCTO** y una tabla para implementar la asociación. Es la misma situación, o una situación similar, a la que se planteaba antes con la tabla de correlación. La diferencia que la tabla de correlación solamente tiene como columnas las claves de las 2 tablas que está conectando. Acá lo que tenemos es además un atributo propio, que en este caso es **Cantidad**.



Dicho sea de paso, en este ejemplo puntualmente, acá yo puedo vender solamente una vez a un cliente el mismo producto. No puedo vender más de una vez el mismo producto al mismo cliente. Es una limitación de este modelo de dominio.

Datos

Del modelo de dominio a la base de datos relacional

Acá tenemos un ejemplo de una estructura clásica:

El cliente hace una orden compra; la orden de compra está compuesta por varios ítems de orden de compra que están relacionados con un artículo. Entonces ahí lo que tenemos es un objeto de dominio **Artículo** que está asociado a un objeto **OrdenDeCompra**; de la combinación de los 2 surge el objeto asociativo **ItemOrdenDeCompra**; y tenemos el objeto **Cliente**; y tendríamos que hacer la transformación de esto al modelo relacional. Por lo que decíamos recién, deberíamos tener una tabla por cada objeto en principio; y tendríamos que resolver el tema de las asociaciones.



Fijémonos cuál es la transformación que se produce:

Acá estamos utilizando una variación de UML que está pensada para modelar bases de datos. Fíjense que acá los objetos ahora están representando tablas: Cuando agregamos el estereotipo de arriba <><> estamos indicando que son tablas. **Artículo** y **OrdenDeCompra** se han transformado en **tbl_articulo**, **tbl_item_o_compra**, **tbl_ordenes_compra** y **tbl_clientes**. Lo que pasa normalmente en las organizaciones es que hay estándares para ponerle nombre a las tablas, a las columnas. Entonces hay que seguir esos lineamientos. Acá fíjense que entre **Artículo** y **tbl_articulo** lo único que tenemos es que hemos recuperado el **CódigoArtículo**, **DesArtículo** y **PrecioDeLista** que son, en este caso, el estándar que se utiliza para nombre de columnas es igual a lo que tenemos acá en los atributos del objeto de dominio. **CódigoArtículo** que era antes un {id} ahora se ha transformado en una Primary Key (en este caso en particular, en esta variación de la notación UML, cuando queremos indicar que una columna es Primary Key le agregamos el prefijo: <><>). Después lo que tenemos es que **ItemOrdenDeCompra** se ha transformado en una

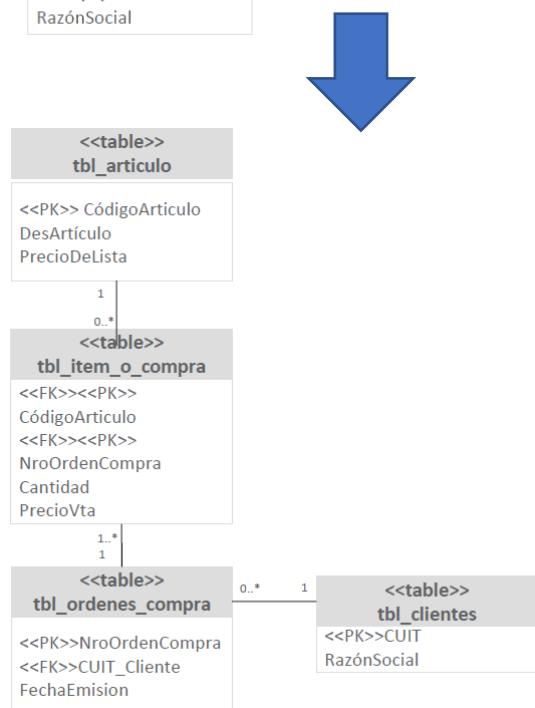
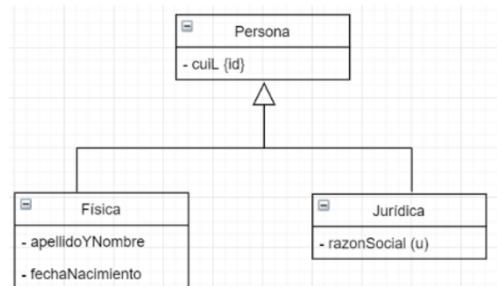


tabla que tiene como columnas [Cantidad](#) y [PrecioVta](#), pero, a su vez, tiene 2 columnas adicionales que son al mismo tiempo Primary Key las 2 combinadas y Foreign Key cada una por separado. <<FK>><<PK>>[CódigoArtículo](#) es Foreign Key y forma parte de la Primary Key. Quiere decir que, con este código [CódigoArtículo](#) resuelvo la asociación para el lado del [Artículo](#); y acá tengo el <<FK>><<PK>>[NroOrdenCompra](#) que me permite vincular el detalle de la [tbl_ordenes_compra](#) con la cabecera. Adicionalmente, esta asociación [Cliente](#) con [OrdenDeCompra](#) como es una asociación 1 a 0..*, la resolvemos incluyendo en [tbl_ordenes_compra](#) el <<FK>>[CUIT_cliente](#) (que es el <<PK>>[CUIT](#) de [tbl_clientes](#)).

Después, lo que hay que acordarse es de normalizar las estructuras de esos atributos que en el modelo de dominio son repetitivos, normalizarlos y ponerlos en una tabla aparte.

Herencia

Si ustedes llegaron a usar una estructura de generalización-especialización en el modelo de dominio, lo que habrá que resolver acá es qué es lo que pasa. En esta estructura, lo que tenemos es que [Persona](#) es un objeto de dominio que tiene el [CUIL](#) (que es identificador) y si es Persona [Física](#), va a tener [apellidoYNombre](#) y si es Persona [Jurídica](#), [razónSocial](#). Entonces, acá lo que hay que decidir es ¿qué hacemos?: Si mezclamos las 2 subclases y el padre en una sola tabla, o si tenemos una tabla por cada uno de los hijos. Bueno, vamos a ver qué alternativas tenemos.



Supresión de subentidades

La primera consiste en agarrar y decir, bueno combino todo en una sola tabla para no andar complicándome.

Tengo una sola tabla [Persona](#) que representa tanto personas físicas como personas jurídicas y lo que tengo que tomar en cuenta es que, por ejemplo, si estoy dando de alta una persona física, ahí tengo una columna que me permite decidir si este registro corresponde a una física o a una jurídica ([tipo\(F|J\)](#)). Si es física, tendrá que tener [apellidoYNombre](#) y [fechaNacimiento](#); y si es jurídica tendrá que tener [razónSocial](#). Entonces, en este caso algunos datos serán nulos y otros no, hay que tener cuidado con eso. Esta es la solución más sencilla.

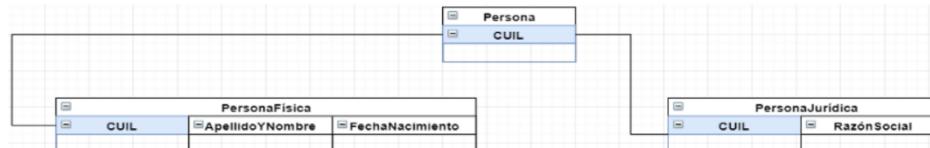
Persona(CUIL, tipo(F J), (apellidoYNombre), (fechaNacimiento), (razónSocial))				
CUIL	Tipo	ApellidoYNombre	FechaNacimiento	RazónSocial

Derivación a tablas de todas las entidades

La otra alternativa es implementar una tabla por la cabecera, y una tabla por cada una de las variantes de las subclases.

Siempre estamos hablando de subclases y superclases conceptuales en el modelo de dominio. Entonces acá lo que tenemos es: para la cabecera (en este caso [Persona](#)) implementamos una tabla para esto (la tabla [Persona](#)), una tabla [PersonaFísica](#), una tabla [PersonaJurídica](#) (es decir una tabla para cada hijo) y lo que tengo que resolver acá es [CUIL](#) para saber cómo navegar de un lado para el otro. Acá pareciera que no tendría mucho sentido porque persona en sí mismo, no tiene un atributo propio, no tiene columnas propias. Entonces uno se pregunta ¿para qué lo necesito? A veces por temas de diseño, si yo necesito recorrer todas las personas físicas y jurídicas por [CUIL](#) y tengo que buscarlas... bueno, es mucho más fácil, por ahí, recorrer [Persona](#) y después ir a [PersonaFísica](#) o ir a [PersonaJurídica](#). Es un tema de diseño y esto algún DBA (Data Base Administrator) los va a guiar.

Persona(CUIL)
PersonaFísica(CUIL, apellidoYNombre, fechaNacimiento)
PersonaJurídica(CUIL, razónSocial)



Supresión de entidad general

Y la otra alternativa es olvidarse del padre y dejar solamente la **PersonaFísica** y la **PersonaJurídica**. Esto claramente no sería aplicable en el ejemplo que tenemos si la cabecera **Persona** tuviese algún otro atributo además del **CUIL**. Pero bueno, si lo hubiera, este esquema no serviría porque nos perdemos ese dato; y, en todo caso, si es común, habría que repetirlo en cada una de estas 2 tablas, con lo cual, estaríamos incurriendo en una redundancia.

Física(**CUIL**, apellidoYNombre, fechaNacimiento)
Jurídica(**CUIL**, razónSocial)

PersonaFísica		
CUIL	ApellidoYNombre	FechaNacimiento

PersonaJurídica	
CUIL	RazónSocial

Normalización

El otro tema que mencionábamos recién era el de la normalización. Lo que vimos recién es que al sacar el teléfono de adentro de empleado o de adentro de alumno, lo que estamos haciendo es llevar eso a primera forma normal. Esto originalmente viene de cuando se empieza con el tema de archivos planos. En general lo que había eran grandes conjuntos de datos sin normalizar. Entonces, en definitiva, uno tenía registros que tenían información que estaba repetida. Entonces, de repente, uno tenía una fila o un registro para cada uno de los ítems de compra, por ejemplo. Y se repetía el número de factura, la fecha de la factura, el cliente, la razón social, etc. para cada ítem. Entonces lo que se planteaba era... bueno no podemos tener esa redundancia de datos, apliquemos normalización. La normalización surge como la gran herramienta para poder estructurar esos datos. Lo que pasa es que en paralelo con eso, históricamente, surge el modelado conceptual; y el modelado conceptual ya te plantea un esquema mucho más ordenado, mucho más, si se quiere, si bien no apunta a que sea algo así implementable tal cual, pero ya te plantea entidades, te plantea objetos entonces como que ya te deja un esquema armado. Entonces el creador, digamos, de algo que fue previo al modelo de dominio que ustedes hacen, que es el diagrama de entidad-relación, justamente planteaba, bueno, había como una lucha ahí entre normalización y el diagrama de entidad-relación. ¿Por qué? Porque el resultado que uno obtiene de un modelo conceptual hace que, en general, uno no tenga que aplicar la técnica de normalización para eliminar redundancia de datos, salvo algunos casos puntuales como estos que mencionábamos recién (por ejemplo, tener algún atributo que sea repetitivo).

Así que, en general, nos vamos a encontrar, en la normalización, con que:

- En la **primera forma normal** (1FN) lo que se busca es eliminar los atributos repetitivos, entonces lo que hacemos es llevar eso a otra tabla.
- En la **segunda forma normal** (2FN) lo que se busca es que en los registros que tienen claves compuestas, todos los atributos que forman parte de ese registro sean funcionalmente dependientes de toda la clave. Con lo cual, si hay algún atributo que no es dependiente de los elementos que forman parte clave hay que eliminarlo.
- En la **tercera forma normal** (3FN) todos los atributos son funcionalmente dependientes de la clave.

Ejemplo

Tabla sin normalizar

ClienteID	Nombre	Localidad	CostoTransporte	ArtículoID	Artículo	Cantidad	Fecha
11	Luis	Suba	50.000	A1	Papel	100	3/5
11	Luis	Suba	50.000	A3	Cinta	50	5/5
11	Luis	Suba	50.000	A9	Lápiz	200	7/5
44	Ana	Centro	65.000	A1	Papel	100	10/5
55	José	Puente Aranda	70.000	A4	Grapas	30 50	3/5 5/5

Acá hay una tabla sin normalizar: Ahí tenemos repetido el cliente, el nombre, la localidad, el costo del transporte, el artículo, la cantidad, la fecha. Entonces, para transformar esto en una primera y segunda forma normal, lo que se hace es: Si nos fijamos acá tenemos: datos que tienen que ver con el cliente.; Nombre es funcionalmente dependiente del cliente; Localidad es funcionalmente dependiente del cliente.

Primera y segunda forma normal

Clientes

ClienteID	Nombre	Localidad	CostoTransporte
11	Luis	Suba	50.000
44	Ana	Centro	65.000
55	José	Puente Aranda	70.000

Artículos

ArtículoID	Artículo
A1	Papel
A3	Cinta
A4	Grapas
A9	Lápiz

Ventas

ClienteID	ArtículoID	Cantidad	Fecha
11	A1	100	3/5
11	A3	50	5/5
11	A9	200	7/5
44	A1	100	10/5
55	A4	30	3/5
55	A4	50	5/5

Bueno, entonces acá se le aplica estas técnicas que mencionábamos recién y nos queda por un lado el [Cliente](#), por otro lado las [Ventas](#) y por otro lado los [Artículos](#). Todavía tenemos ahí una tercera forma normal porque el costo del transporte no va a depender tanto del cliente, sino que pareciera que tuviera sentido tener una tabla con las localidades y los costos de transporte para cada una de esas:

Tercera forma normal

Clientes

ClienteID	Nombre	Localidad
11	Luis	Suba
44	Ana	Centro
55	José	Puente Aranda

Transporte

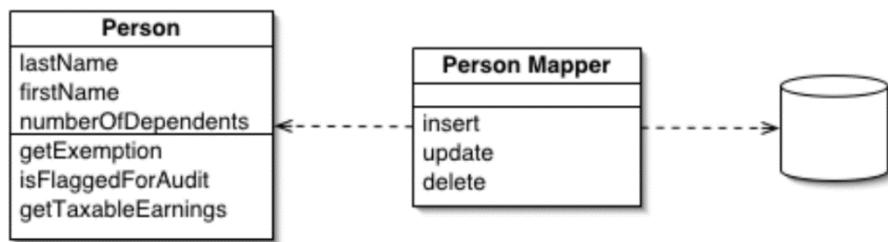
Localidad	CostoTransporte
Suba	50.000
Centro	65.000
Puente Aranda	70.000

Normalmente lo que uno se encontraba hace mucho tiempo atrás, eran grandes masas de datos que había que normalizar/estructurar. Aplicando la técnica de normalización, fíjense que lo que aparecen es el Cliente, las Ventas, los Artículos; y en este caso desglosamos Clientes y Transportes. Fíjese que esto, que si bien es un modelo de base de datos aplicado a este conjunto de datos inicial, lo que nos permite obtener es algo que se parece mucho a lo que uno termina produciendo cuando hace modelado de dominio, cuando hace modelado conceptual.

Data Mapper

Dicho esto hasta acá, vamos por el lado de base de datos relacionales porque es lo que generalmente ustedes van a usar para el trabajo práctico. Hay base de datos no estructuradas, bases de datos orientadas a documentos, etc. que utilizan un enfoque distinto. No lo vamos a ver acá pero ténganlo en el radar que no es lo único que hay. Esto se los explicamos porque es lo más fácil, lo más sencillo, y es lo que se van a encontrar con cualquiera de los frameworks que se utilizan hoy para desarrollar software. A veces, los frameworks tipo Ruby on Rails y ese tipo de cosas que van a un esquema Model View Controller, la capa de datos nos la resuelve como una base de datos y “mágicamente” nos resuelve ese mapeo entre el Model, es decir, lo que está representando de alguna manera el objeto que tenía en el modelo de dominio cuando lo traslado acá, al momento de implementación, voy a tener un objeto.

En este caso, si yo tenía un objeto Persona en mi modelo de dominio, cuando hago la traducción al diseño orientado a objetos, lo que voy a tener es una clase Persona; pero para poder resolver la persistencia de esa clase voy a tener que tener atrás una base de datos. Normalmente hay algún mapeo que me permite resolver las operaciones de: agregar una instancia del objeto Persona a la base de datos (agregar una fila sería la terminología correcta), eliminar una fila, modificar una fila. Eso muchas veces está resuelto en los



frameworks para agregarles a ustedes acá una especie de capa de abstracción que les permita manipular la base de datos sin necesidad de irse al detalle de crear las tablas, crear las columnas, crear las Primary Key, etc. Muchos de los entornos resuelven esto. Pero, más allá de que el entorno resuelva y les haga la magia, hay que entender cómo funcionan estas cosas, porque forma parte del trabajo de todos los días. Ustedes, por ahí, la basecita que van a usar en la aplicación es relativamente chica, no van a tener muchas filas, pero obviamente, en la mayoría de los casos, lo que se van a encontrar con que ya hay una base de datos que va a haber que utilizar. Les van a decir cómo utilizar esa base de datos, les van a decir cuál es el diseño y no les van a dejar modificar mucho el diseño de la base de datos, salvo que tengan una gran justificación para eso. Entonces, hay que tener 2 cosas: Por un lado, los datos hay que persistirlos. Por el otro lado, no siempre la aplicación va a ser la dueña de la base de datos, sino que va a haber que compartir la base de datos con otras aplicaciones.

11 - Gestión del desarrollo de software y modelos de proceso

¿Cómo las organizaciones generan valor?

Proyectos y operaciones

¿Cómo es que las organizaciones generan valor? ¿Cómo es que generan valor para sus accionistas, para sus clientes?

Bueno, básicamente hay 2 formas de hacerlo:

- A través de la **generación** de productos y servicios
- A través de la **provisión** de esos productos y servicios.

Históricamente, las organizaciones realizan 2 tipos de actividades:

- **Los proyectos:** Que son esfuerzos temporarios que crean progresivamente un producto nuevo, un servicio nuevo o algún tipo de resultado. Por ejemplo: Diseñar un nuevo modelo de auto.
- **Las operaciones:** Que son los esfuerzos permanentes que producen resultados repetitivos. Por ejemplo: Fabricar ese modelo de auto n veces o fabricar n unidades de ese producto, de ese auto.

Esa es la gran diferencia: Las operaciones son continuas, repetitivas; los proyectos son esfuerzos temporarios.

Hoy estamos en el medio de un cambio interesante en todo lo que es el desarrollo del software. Ya la gente no trata hablar tanto de proyectos, hablan de algo que, de alguna forma, tiene que ver con lo que algunos llaman lo que vendría a ser la “visión de gestión de producto”. Un producto nace, se comercializa, se utiliza y se jubila. Y a lo largo de esa etapa central en donde es utilizado/comercializado/vendido el producto, nos vamos a encontrar con que probablemente tengamos varias versiones de ese producto. Históricamente, cada versión de un producto de software se maneja como un proyecto. El problema es que el proyecto una vez que finaliza, probablemente, el equipo a cargo de ese proyecto se desbande; se entrega el producto a quien va a seguir con el mantenimiento o con la evolución. Pero lo cierto es que podemos ver a los productos de software como el resultado de una ejecución de sucesivos proyectos/releases.

Hay un libro muy interesante que salió hace 2 o 3 años, que fue bestseller, que justamente plantea que no es que no haya más proyectos, lo que dice es que tenemos que empezar a pensar en productos y tratar de hacer que los equipos que desarrollan estos productos permanezcan más o menos estables durante todo el ciclo de vida del producto, durante todo el ciclo de vida económico del producto. Entonces, si vos desarrollas esta aplicación (por ejemplo desarrollas el nuevo sistema de PSA), vos deberías quedarte con la evolución de ese producto a lo largo del tiempo. Más allá de eso, cada iteración/release, se maneja de la misma forma que fuera un proyecto: Hay que planificarlo, hay que organizarlo, hay que ejecutarlo, hay que controlarlo. Varía un poco la forma en la cual eso se realiza en un entorno moderno.

Desarrollo de Productos/Soluciones/Servicios

En general, más allá del enfoque que estemos usando, si estamos con un enfoque más bien clásico o un enfoque un poco más moderno, siempre lo que nos vamos a preguntar es:

	¿Cuál es la idea/necesidad/oportunidad?
	¿Qué hay que desarrollar?
	¿Cómo lo desarrollamos?

	¿Cómo nos organizamos?
	¿Qué hacemos si algo sale mal?
	¿Cuándo lo entregamos?

Primero hay que entender bien cuáles son las necesidades del usuario, y después hay un montón de incógnitas que tienen que ver con: ¿cómo encaramos el desarrollo?; ¿cómo nos organizamos?; ¿cuál es la mejor estructura del equipo que podemos llegar a tener?; ¿qué hacemos si algo sale mal?; ¿nos quedamos de brazos cruzados?; ¿cuánto vamos a cobrar por esto?; ¿cuál es el presupuesto para hacer esto?; ¿cuántas horas de trabajo vamos a dedicarle?; ¿cómo lo encaramos?

Ingeniería de software

Áreas de conocimiento

En definitiva, todo eso tiene que ver con lo que llamamos “gestión”, palabra que a muchos no les gusta, pero los problemas más graves del desarrollo del software no son tanto técnicos, sino más bien de gestión: ¿Cómo organizamos el desarrollo de software a gran escala? ¿Cómo hacemos para gestionar las ansiedades de la gente, de los clientes? ¿Cómo hacemos para estimar/establecer un plan de trabajo que nos permita organizar las actividades? ¿Cómo hacemos para asignar el trabajo a la gente, a los que van a participar? ¿Cuándo estamos seguros de que vamos a entregar? ¿En qué fecha vamos a entregar?...etc. Con lo cual, no es un tema fácil, es un tema que ha ocupado la prensa especializada durante muchos años. Forma parte del **cuerpo del conocimiento de la ingeniería de software**, las cuales incluye:

- Requisitos
- Diseño
- Construcción
- Prueba
- Mantenimiento
- Gestión de la configuración
- **Gestión de la ingeniería de software**
- **Procesos de ingeniería de software**
- Modelos y métodos
- Calidad
- Práctica profesional
- Economía de la ingeniería de software
- Fundamentos de computación
- Fundamentos de matemática
- Fundamento de Ingeniería
- Disciplinas relacionadas:
 - Ciencias de la computación
 - Ingeniería de computadoras
 - Gestión general
 - Matemáticas
 - Gestión de proyectos
 - Gestión de la calidad
 - Ingeniería de sistemas

Hay específicamente un área de conocimiento que tiene que ver con cómo gestionamos el desarrollo del software y un área relacionada que tiene que ver con cuáles son los procesos de desarrollo que tenemos disponibles, cómo hacemos para adaptar nuestro proceso de desarrollo a las particularidades de un proyecto/producto/cliente en particular. Todo eso no es fácil. Todo eso implica desarrollar una serie de habilidades que, por supuesto, no son habilidades que se consigan estudiando gestión de proyectos en un libro o en la facultad. Hay una parte por supuesto que se puede aprender estudiando acá, pero también es cierto que hay una buena parte que se adquiere a medida que uno va trabajando. Es medio difícil hablar de ciertos temas, sobre todo porque por ahí, para muchos de ustedes, estos temas son un poco lejanos. Pero, más allá de que vayan a estar en algún momento o no a cargo de un/a proyecto/iniciativa/equipo de trabajo, en este momento están totalmente incorporados a un proyecto/programa de desarrollo que es el trabajo práctico grupal, y hay un montón de cosas que por ahí les estamos pidiendo y no tienen muy buena idea de por qué esto es así o por qué hay que hacer esto. Pero lo cierto es, que para poder ser profesional, entregar software de calidad, aparte de tener las habilidades técnicas necesarias

(conocer lenguajes, conocer bases de datos, conocer de arquitectura, saber cómo gestionar requisitos, etc.), también es importante tener un adecuado manejo de las iniciativas de desarrollo de software, ya sean estos proyectos, no importe el enfoque. Hay que saber muy bien cómo administrar las cosas.

Gestionar

Gestionar es una palabra un poco controvertida, pero básicamente involucra las siguientes actividades:

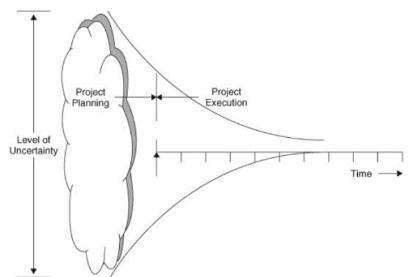
- **Planear:** *Predeterminar un curso de acción.* No es un diagrama de Gantt o un tablero Kanban, es un curso de acción: ¿Cuál es la idea que tenemos para encargar esto?
- **Organizar:** Implica establecer las relaciones entre las componentes del trabajo y asignar responsabilidades y autoridad para alcanzar los objetivos. Es decir, organizar un esfuerzo de desarrollo implica establecer cuáles son los elementos que forman parte del trabajo que tenemos que realizar y tratar de entender cómo se relacionan entre sí esos elementos. Entonces, de repente, uno sabe que en el enfoque en el que está trabajando ustedes hay historias de usuario; esas historias de usuario permiten derivar tareas que hay que ejecutar; algunas de esas tareas están automatizadas, otras son manuales; a partir también de la estimación de las historias, uno puede determinar cuál es el equipo de trabajo que hace falta, puede determinar si entra o no en una iteración o si hay que esperar. En definitiva, uno ya está haciendo cosas que tienen que ver con la gestión. Ustedes ya están haciendo cosas que tienen que ver con la gestión aunque en realidad no lo sepan, están ayudando un poco a organizar el trabajo.
Ahora imaginémonos que tenemos que fabricar ese auto que diseñábamos hace un rato. Ese diseño, hay que traducirlo: ¿qué piezas necesito fabricar? Y para fabricar cada pieza necesito un proceso especial; Tengo que conseguir que los proveedores me entreguen las materias primas. Tengo que salir a comprarlas; Y ahí empiezan a jugar los tiempos. Por ahí las materias primas tardan un tiempo en llegar porque hay todo un proceso de compra, un proceso de entrega, etc. Bueno, ¿cómo hacemos para coordinar todo eso? Bueno en primer término, no siendo optimistas, pensando que las cosas pueden llegar a salir mal y tener cierto nivel de profesionalismo a la hora de identificar claramente: ¿qué es lo que hay que hacer?; ¿cuáles son los principales hitos?; ¿cuáles son los principales entregables?; ¿cómo nos vamos a organizar?; ¿qué roles vamos a tener?; ¿qué responsabilidad va a tener cada uno?; etc.
- **Desarrollar el equipo de trabajo:** *Seleccionar los miembros del equipo, entrenarlos y desarrollar sus capacidades.* Es decir, la gente necesita crecer/aprender y uno, como responsable de las actividades de gestión, tiene que hacerse cargo de hacer todo lo posible para que la gente pueda desarrollar todo su potencial y para eso hay que tener, por ejemplo, un plan de entrenamiento, un plan de desarrollo profesional, etc.
- **Liderar:** *Crear una atmósfera para apoyar y motivar al equipo a alcanzar los resultados deseados.* Es decir, liderar no significa ser el jefe. El mejor líder es el que no se nota. Liderar implica poder llevar el equipo, acompañar el equipo hacia un destino determinado, apoyarlo, motivarlo. No siempre los jefes son líderes, eso es lo que a veces pasa. No siempre están las habilidades que hacen falta en los gerentes o en los jefes. Liderar implica eso: convencerlos de que el camino es ese, tener una relación amable, entender los roles que tiene cada uno en el equipo y generar todo para que la gente pueda trabajar y desarrollar todo su potencial.
- **Controlar:** *Implica medir y evaluar la performance de las actividades.* Es decir, hicimos un plan, dijimos que íbamos a tardar en llegar a la facultad 40 minutos. Bueno, ¿cuánto tardamos? Hoy 45, mañana 43, pasados 60 minutos... Entonces, en la medida que controlemos, podemos ajustar o nuestro plan o nuestro performance. De repente, bueno, fui muy optimista, no voy a tardar 45 minutos. A veces hay piquetes, a veces hay paro, a veces estoy cansado, a veces paro para tomar un café, etc. Bueno, va a ser 1 hora. Listo, ahí ya ajusté el plan. Si quiero mantener mi meta de los 45 minutos, probablemente tenga que caminar más rápido, no pararme a tomar un café, salir a lo mejor con un poquito más de anticipación, prever cursos alternativos de acción cuando tengo algún problema de transporte, etc.

En definitiva gestionar es eso: Planificar, organizar, desarrollar el equipo de trabajo, liderarlo y controlar las actividades, controlar y ajustar, hacer el seguimiento. No tiene demasiado sentido armar un plan que uno no va a utilizar para hacer el seguimiento de las actividades, o sea, el control.

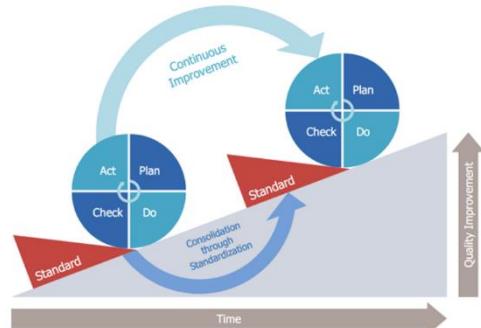
Desarrollo de software

Ingeniería de software

Históricamente, la ejecución de proyectos ha implicado que uno establezca un enfoque más bien *tradicional* en donde hay mucha planificación y diseño en las primeras etapas del proyecto y después ejecuta. Pero eso está bien para proyectos clásicos, proyectos de ingeniería, en donde digamos, como ya hemos mencionado en una ocasión, la planificación detallada es recontra importante porque después va a haber una cosa física que si sale una pieza más grande o más chiquita, se nos arruina todo.



Esto no quiere decir que el desarrollo de software no se planifique ni se gestione, sino que se hace eso de forma un poco diferente. Como ya hemos visto, se puede trabajar en establecer un plan de alto nivel y después avanzar siguiendo un poco el enfoque que propuso Shewhart y que popularizó William Deming, el ciclo PDCA (plan – Do – Check – Act). Esta imagen de la rueda subiendo una pendiente es mucho más interesante. ¿Por qué? Porque, en este enfoque de PDCA que viene más de lo que es la mejora continua de procesos, la idea es que uno pueda ir aprendiendo: Planifica un poco, ejecuta, clasifica los resultados y toma decisiones, y así va siguiendo. Todas las metodologías que conocen ustedes obvio que han escuchado nombrar, están basadas en este esquema.

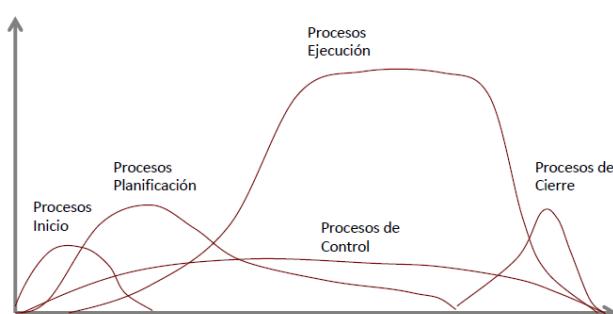
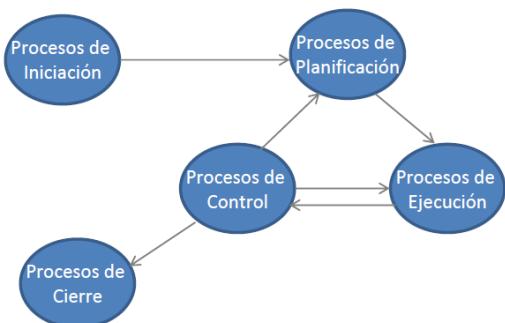


Grupos de procesos de gestión de proyectos

En la gestión clásica de proyectos, lo que suele pasar es, de vuelta, mucha energía invertida en hacer un plan detallado. Ese plan detallado fue decir, básicamente, qué vamos a estar haciendo dentro de 6 meses, y quién lo va a estar haciendo, cuántos recursos va a necesitar, qué costo va a tener, etc. Pero lo cierto es que los proyectos son emprendimientos de descubrimiento, con lo cual uno va descubriendo cosas a medida que va avanzando, con lo cual esa planificación dentro de 6 meses mucho no tenía sentido con mucho nivel de detalle. Por ahí lo que sí se puede hacer es, bueno, si yo pienso terminar dentro de 6 meses, se cuales son las grandes etapas del proyecto y tengo planificada al detalle la próxima etapa. No tengo todo hasta al detalle, por eso la planificación es progresiva.

Según PMBOK (hasta la versión 6)

La humanidad hace millones de años que vive ejecutando proyectos. Desde la época de las pirámides, diría. Recién en el año 96 empezó a codificarse ese cuerpo de conocimiento de la gestión de proyectos que dio origen a lo que hoy conocemos como el PMBOK que es una guía al cuerpo de conocimiento de la gestión de proyectos. Está desarrollado por un organismo que se llama el Project Management Institute (PMI). Y bueno, tuvo su auge entre mediados de los 90 y les diría que la primer década. Hoy se ha tenido que agoriar bastante. Pretende ser una guía... Digamos, ¿qué es lo que pasa en un proyecto? Bueno lo que termina pasado es una serie de actividades que siguen un poco este esquema que veíamos recién:



Hay procesos o actividades que tienen que ver más bien con todo lo que es la **iniciación**; después hay actividades que tienen que ver con la **planificación**; La **ejecución** y el **control** (fíjense que acá hay un loop que permanentemente

está realizando esto); y después hay procesos de **cierre**. Esos procesos, como se ve acá en el gráfico, a lo largo del ciclo de vida, como que se van manteniendo con diverso grado de intensidad: Al comienzo hay mucha planificación; hacia el final la planificación se va haciendo pero va bajando de nivel de intensidad porque ya uno va ajustando su plan, va refinando su plan; los procesos de control son más o menos constantes a lo largo de todo el ciclo de vida. Y básicamente, lo que plantea el PMBOK es que uno realiza una serie de actividades que se pueden agrupar en esos tipos de actividades o procesos que veíamos recién, pero es un estándar o un modelo de referencia que aplica a cualquier tipo de proyecto, no necesariamente a proyectos de desarrollo de software, aplica a proyectos de ingeniería. Y bueno, claramente ahí empiezan los problemas porque el desarrollo es un poquito diferente. Por eso el PMI ha sacado adaptaciones a determinados tipos de industrias. Por ejemplo, hay para lo que es específicamente desarrollo de software, específicamente para todo lo que es desarrollo de software en entornos ágiles, etc.

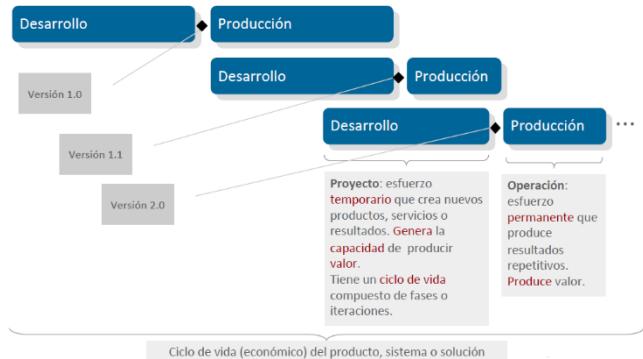
PRINCE2

La versión británica de todo esto es PRINCE2. PRINCE2 es el acrónimo de PRojects IN Controlled Environment. Es un estándar de gestión de proyecto impulsado por el gobierno inglés. Hay un estándar que propone no solamente gestionar proyectos, sino también gestionar programas y portafolios que se llama P3M3, y también se ha tenido que agoriar un poco para poder contemplar todo lo que es agilidad. Una de las metodologías ágiles que siempre se nombra es DSDM⁴⁴, que es una variante de PRINCE2 pero para entornos iterativos, incrementales, de desarrollo ágil. El PMI es un estándar ANSI⁴⁵, con lo cual es un estándar en EE.UU. Lo que plantea son actividades que tienen que ver específicamente con la gestión de proyecto. No se meten con las actividades técnicas vinculadas al desarrollo del producto/resultado/cosa que vayamos a hacer (esas son propias de cada disciplina). Un proyecto de arquitectura tendrá sus particularidades, el de ingeniería también, pero la idea detrás de estos estándares es que los proyectos deberían seguir más o menos todos los mismos tipos de actividades: Primero, definir cuál es el alcance; a partir de ahí determinar qué tareas hay que ejecutar; hacer una estimación; etc.

Ingeniería de software

Procesos, métodos, modelos

Conceptualmente, las organizaciones cuando ejecutan un proyecto (y particularmente en lo que es el área de ingeniería de software), de alguna forma están siguiendo algún tipo de proceso en donde se plantean fases/entregables. Normalmente, el desarrollo del software implica que vayamos liberando varias versiones a lo largo del tiempo. Al final de cada iteración/release lo que tenemos es un producto que se pone en producción y que se opera o se pone a disposición de los clientes a través de algún catálogo de servicios o algún catálogo de productos.



En general, cuando hablamos de ciclo de vida en este contexto, tenemos que hablar del ciclo de vida del desarrollo, pero lo que deberíamos adoptar es un enfoque un poco más amplio y no deberíamos olvidarnos los desarrolladores de software, que después de que el producto ha sido puesto en producción hay un montón de otras cosas que van a pasar, como por ejemplo vamos a tener que resolver incidentes en producción, vamos a tener que manejar temas de capacity porque vamos tener problemas de performance, etc. Entonces, la parte productiva, la parte más de operación, es algo que uno no debería dejar de contemplar. Históricamente, lo que ha pasado es que, los equipos de desarrollo le tiran por la cabeza las soluciones a la gente más operativa y la gente operativa en el data center, o en donde sea, es la encargada de darle soporte y operar el producto para que funcione. Lo que plantea, por ejemplo, DevOps, que es algo que ya han escuchado nombrar, es que justamente el equipo que hace el desarrollo también tenga de alguna forma participación en el soporte a la producción y que no pase lo que pasaba en el pasado, que cada versión del producto era desarrollada por un equipo distinto, sino que los equipos se mantengan constantes.

⁴⁴ Dynamic Systems Development Method (Método de Desarrollo de Sistemas Dinámicos)

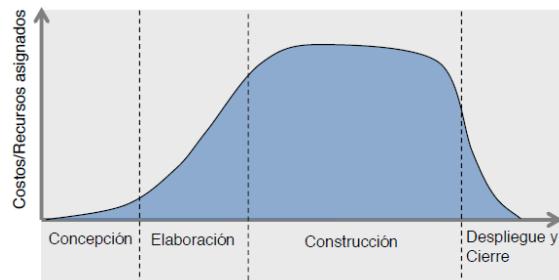
⁴⁵ American National Standards Institute (Instituto Nacional Estadounidense de Estándares)

Ciclo de vida del proyecto

Fases, hitos, entregables

En el ciclo de vida⁴⁶ del proyecto, normalmente lo que vamos a tener es que vamos a separar el ciclo de vida en fases. El desarrollo de cualquier producto, implica separarlo en etapas/fases/iteraciones. Al final de cada fase, normalmente lo que vamos a tener es algún tipo de entregable intermedio. Cuando hablábamos recién de Scrum, cada sprint da como resultado alguna versión (ya sea intermedia o final) del software que estamos desarrollando.

Esta curva representa básicamente, los costos, la aplicación de recursos. Y normalmente, costos/recursos a veces son aplicados más tenuemente en el comienzo del proyecto, y después hay un pico en donde tenemos todos los recursos asignados porque estamos en plena ejecución del desarrollo del producto.

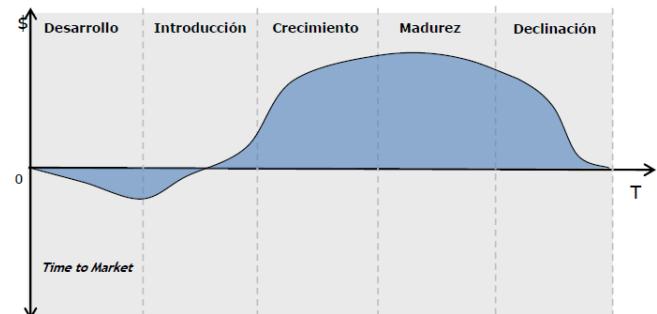


Al final de cada fase normalmente hay una decisión de si se sigue o no adelante con el proyecto. Por ejemplo, después de la fase de concepción o de Discovery, bueno... uno dice: "A ver: Tenemos el alcance; nos va a salir tanto; ¿avanzamos o no avanzamos?". Y uno siempre al final de cada iteración tiene la posibilidad de agarrar y decir: "Bueno... analicemos cómo estamos; definamos si seguimos adelante o no".

Y bueno, básicamente lo que decíamos antes. Durante el ciclo de vida, aparecen 2 tipos de actividades. Las actividades más bien técnicas, que tienen que ver con el desarrollo del producto/servicio/resultado que corresponda, de acuerdo al área de aplicación. Por ejemplo, si estamos en un proyecto de arquitectura el resultado será un edificio. Pero, en el intermedio hay un montón de entregables: Primero habrá algunos planos, después habrá... ya no sé... los que están en construcción saben que los edificios para ir a un buen ritmo tienen que tener un piso por semana, al menos cuando se arma la estructura. Entonces, el avance se medirá en función de eso. Ya medida que vayamos avanzando, el otro tema es que vamos aprendiendo. Con lo cual, al **comienzo** tenemos muchas incertidumbres, el **riesgo** es **alto**, pero a medida que vayamos aprendiendo y entendiendo las cosas, vamos acotando esos riesgos/incertidumbres. Vamos aprendiendo y vamos aprendiendo a estimar mejor inclusive.

Una visión completa

Si tomamos el ciclo de vida completo del producto (en este caso, si hablando específicamente de lo que es desarrollo de software), nos vamos a encontrar con que hay una etapa hasta que el producto sale al mercado, en donde básicamente lo que tenemos es gastos. Gastamos un montón de plata, no ganamos nada. Y en algún momento entre, en este gráfico en particular, desarrollo y producción se revierte la curva y empezamos a recibir ingresos, o sea que empezamos a generar los resultados esperados para el producto en particular.



Normalmente, la gestión de proyectos solo se ocupaba de la primer etapa (Desarrollo), pero hoy, tal como lo estamos planteando, la gestión de productos de desarrollo de software se debería ocupar de todo el ciclo de vida económico: Desde su concepción, el desarrollo de la primera versión, el mantenimiento, el soporte y el desarrollo de las sucesivas versiones.

⁴⁶ El ciclo de vida es el conjunto de fases en las que se divide el proyecto a lo largo del tiempo.

Portafolio, programas, proyectos

Hablamos mucho de que las organizaciones no ejecutan un solo proyecto, ejecutan, normalmente, varios proyectos. Hay varios conceptos relacionados:

- Por un lado, el **proyecto** en sí suele ser definido como una **organización temporal que produce algún tipo de producto/servicio**.
- Normalmente se conoce como **programa** a un **conjunto de proyectos** vinculados detrás del mismo objetivo estratégico. En algunos ámbitos también, un programa es la combinación de uno o varios proyectos y la operación de los resultados de esos proyectos. Vamos a ver que en el mundo ágil se le llama programa, justamente, a esta sucesión de releases de un producto. No tiene nada que ver con los programas de programación, sino que es una utilización diferente de lo que es la palabra programa. Normalmente en este contexto, programa significa un conjunto de proyectos que están relacionados porque están detrás del mismo objetivo estratégico/organizacional. Y en ese sentido, si yo estoy desarrollando un producto y tengo varios releases, tranquilamente, entra dentro de la categoría de lo que sería un programa.
- Y por último, a todo el conjunto de proyectos y programas que se ejecutan en una organización, normalmente uno los conoce como **portafolios** o cartera. Un portafolio es un conjunto de inversiones que la organización hace para poder implementar determinados tipos de **cambios** a nivel organizacional. Por ejemplo, implementar un nuevo producto o servicio no deja de ser un cambio a nivel de la organización.



Desarrollo iterativo e incremental

PDCA

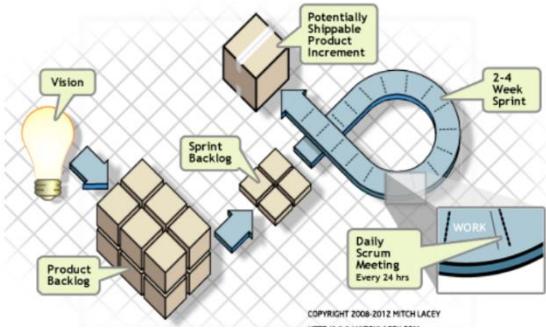
Hablamos un poco de que en el mundo del desarrollo de software desde hace ya bastante tiempo (al menos desde mediados de los 70) se sabe que el desarrollo de software es una actividad que se caracteriza por tener algunos aspectos relacionados con la ingeniería, pero que por otro lado, tiene unas particularidades muy propias de nuestra industria. Y que, los enfoques que en general funcionan mejor son aquellos que proponen algún tipo de ciclo de vida iterativo e incremental, en donde progresivamente se va desarrollando el producto final, se va entendiendo, se van mejorando las estimaciones y todos esos enfoques están basados en el ciclo de vida PDCA. Reitero que hasta no hace mucho tiempo atrás la idea era: uno tenía un plan contra detallado; ese plan no se movía; se ejecutaba; y si por alguna razón había que hacer algún cambio a ese proyecto/plan, había que hacer un pedido de cambio, eso tenía que ser aprobado, etc. Un enfoque complejo que obviamente estaba inspirado por lo que pasaba en otras industrias, y por otro lado, porque también la tecnología de la que se disponía en ese momento no era demasiado apropiada para encarar una actividad de este tipo interactivo e incremental. O sea, pensemos que por ahí compilar un programa consumía tiempo de máquina y el tiempo de máquina se compartía con producción, entonces nos iban a tirar la bronca si sacábamos muchos ciclos del procesador para esto. Entonces, claramente, ese tipo de limitaciones hoy se han superado: Uno tiene un montón de herramientas disponibles que le permiten a uno desarrollar localmente; tiene herramientas inclusive que le van corrigiendo la sintaxis de lo que va escribiendo; puede hacer pruebas localmente; etc. Entonces, hoy tenemos un conjunto de herramientas que son bastante distintas de las que había hace 20 o 30 años atrás.



¿Qué es Scrum?

Fundamentos

Scrum, como veíamos en el video de recién, es fundamentalmente un enfoque **ágil** para desarrollar productos. Se ocupa de la parte de la gestión, no se ocupa en absoluto de los aspectos técnicos. Es un marco de trabajo que, si bien está muy ligado a lo que es el desarrollo de software, puede ser aplicado al desarrollo de cualquier tipo de productos. La idea es poder **generar valor rápidamente en el menor tiempo posible**, y, por otro lado, se alinea con la idea general de la agilidad, que es... bueno, mirá: No trabajes más con planes fijos, requisitos fijos, sino que hace al revés. Definí cuál es tu equipo de trabajo, definí cada cuánto vas a entregar, y en función de eso, vas viendo qué requisitos implementas en cada release. Es completamente distinto de lo que se planteaba antes. Antes uno tenía que determinar todos los requisitos de entrada a detalle, planificar, estimar cuánto implicaría desarrollar eso, planificar cada detalle, ejecutar, y si había un cambio los requisitos, había que cambiar el contrato, cambiar el plan y era una historia. Con esto, queda fijo el tema, el equipo y el tiempo, y lo que es variable es qué es lo que entra en cada iteración, qué es lo que uno decide hacer en cada iteración.



En general, las metodologías ágiles plantean varios supuestos que no siempre la gente los toma en cuenta. Por ejemplo, que el equipo que está es el equipo senior. Scrum no es para equipos junior. No es para gente con poca experiencia, es para gente experimentada. Por eso, hay que tener mucho cuidado de cuál es el proceso/mecanismo/enfoque a adoptar cuando lo que tenemos son gente recién incorporada o gente que recién está haciendo sus primeras experiencias en la industria.

También está la idea de romper un poco con el foco de comando y control típico de las organizaciones Tayloristas o Fordistas, en donde los gerentes piensan y los operarios construyen/ejecutan/trabajan. Sino que, por el contrario, lo que dice es: Supongo que estoy trabajando con gente grande, con gente adulta, con gente que sabe qué es lo que tiene que hacer y que de alguna manera se va a **auto gestionar**.

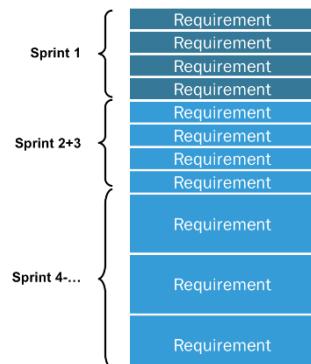
Y la idea es que, también, el desarrollo es **incremental y evolutivo**.

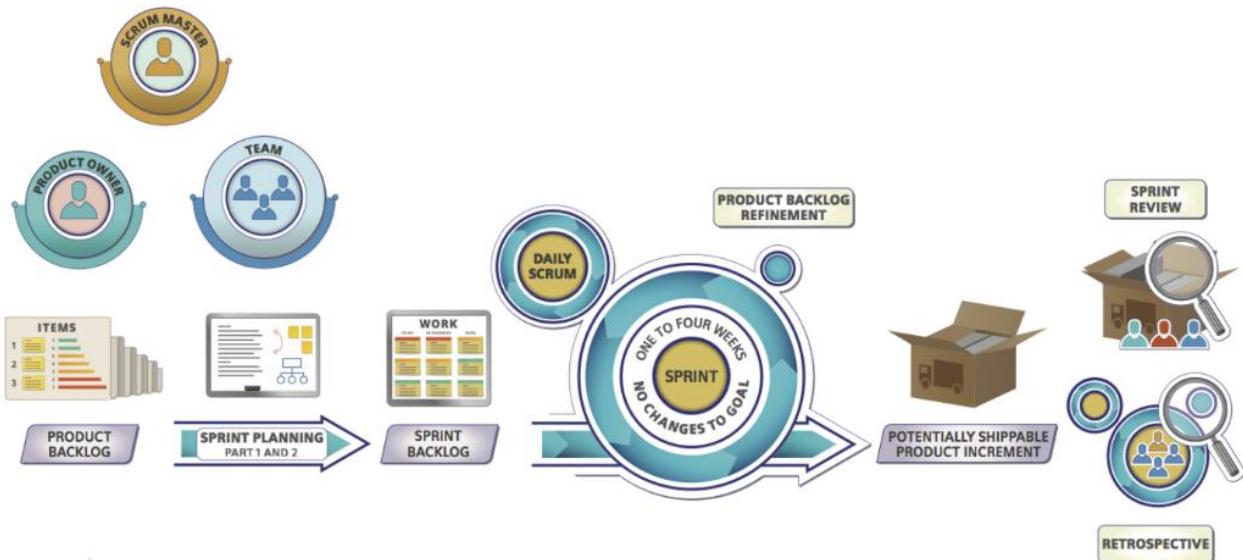
Ciclo de vida y artefactos

Entonces, básicamente, lo que lo que vamos a ver es que tenemos un conjunto de sprints/interacciones; en cada iteración, tenemos una versión potencialmente entregable del producto; dentro de esa iteración suceden una serie de ceremonias. Por ejemplo, el **daily Scrum** es lo que hacemos cada día. La idea es poder arrancar el día con una **daily Stand-up Meeting** donde cada miembro del equipo pueda decir qué fue lo que hizo ayer, qué es lo que va a hacer hoy y si hay algún tema que lo trabe. No se discuten los temas. Justamente, la idea de que sea una reunión de pie apunta a que las reuniones no se hagan largas. No se discuten temas, sino que se plantea un panorama general. Entonces, cada uno sabe en qué está trabajando el otro y puede accionar en consecuencia.

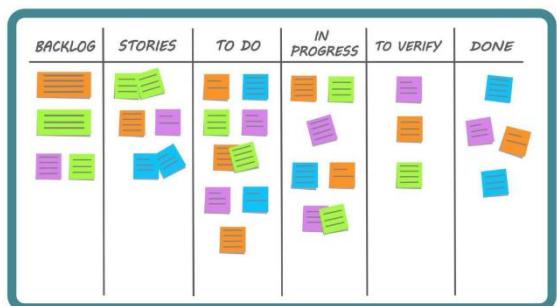
Pero me fui muy adelante, en realidad, ¿cómo arranca todo esto? Bueno, por un lado arranca con una visión para el producto. O sea, este producto, ¿qué es lo que va a hacer?, ¿cuál es su propósito?, ¿por qué es distinto o mejor que otros similares? Y en función de esa definición, se puebla lo que se llama un **product backlog** que, en general, la gente tiende a confundir el product backlog con la lista de historias de usuario. Lo que pasa es que muchas veces como ítems en el product backlog, hay historia de usuarios. Pero podríamos usar una técnica completamente distinta para poner ahí cuáles son las funcionalidades que esperamos del producto.

Y siempre hay unos dibujitos interesantes en donde el product backlog se muestra como lo que es: una pila en donde los ítems de arriba están dibujados como una linita y los de abajo son como cajitas cada vez más grande. ¿Eso con qué tiene que ver? Con esto que decíamos antes de refinamiento progresivo del plan y de los requisitos. Las cosas que están más arriba en la pila están más especificadas, más claras, y las que están más abajo hay que trabajarlas.

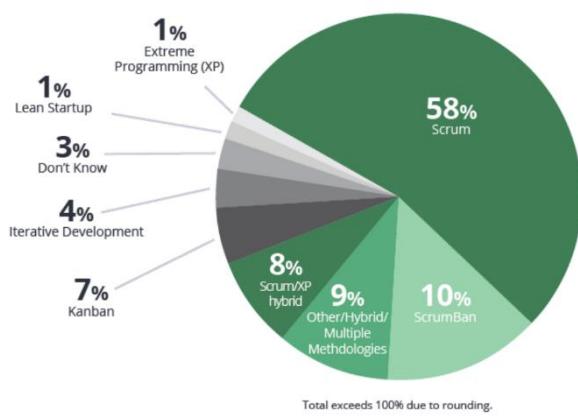




Entonces la idea es que al comienzo de cada sprint, que normalmente dura entre 2 y 4 semanas, el equipo de trabajo/desarrollo junto con el **product owner**, con la participación del **Scrum master**, negocian/discuten bueno... a ver, en este sprint, ¿cuáles ítems del product backlog podemos sacar? Entonces, de repente hay una historia de usuario que dice, bueno... a ver, tenemos que sacar una historia de usuario que le va a permitir a los futuros usuarios que van a hacer los alumnos del instituto universitario politécnico de Buenos Aires, consultar cuáles son los cursos disponibles de las materias que van a estar para el próximo cuatrimestre. Tomamos eso. Nos ponemos de acuerdo; hacemos la estimación; suponemos que eso es un tamaño de remera XL/ L; sabemos que más o menos nos va a llevar; entra dentro de un sprint tranquilamente. Bueno, ¿qué tenemos que hacer? Ahí aparece el sprint backlog. El sprint backlog tiene el detalle de las actividades que tenemos que realizar para implementar la funcionalidad detallada en esa historia de usuario. Una vez que arrancamos con eso, empezamos a trabajar en el desarrollo de cada una de esas actividades. Mantenemos algún tipo de **tablero Kanban** para ver en qué estado está cada actividad. Todos los días vamos contándole al resto cuál es nuestra situación con respecto a los temas que nos han tocado. En paralelo con eso, se van refinando los ítems en el product backlog para la próxima iteración, para que esas cajas que estaban abajo se transformen en cajas más chiquitas o en linitas más definidas. Y lo que sí es claro, es que al final de cada iteración tiene que haber una versión potencialmente entregable del producto.



Nuevamente el equipo está fijo. El equipo, por ejemplo, si son 4 personas trabajando en iteraciones de 4 semanas, lo que vamos a tener son $160 \times 4 = 640$ horas de trabajo disponible por iteración. Entonces, si yo meto requisitos que para implementar suponemos que nos van a llevar 700 horas y bueno, claramente hay algo que tengo que sacar y pasar a la próxima iteración.



Acá tenemos un gráfico que nos muestra cuán popular es Scrum. Scrum también es bastante resistido, o sea, no es que tampoco sea una maravilla. Se ha deformado y por supuesto que están todos los fundamentalista que dicen: "No, si no estás haciendo todo esto no estás haciendo Scrum". Y lo cual es cierto. Si uno no cumple con todo lo que plantea la idea de Scrum, no está haciendo Scrum. Lo que está haciendo es algo que se le parece a Scrum. De la encuesta mundial que se hace todos los años en la que participan alrededor de 8.800/9.000 empresas de diversos rubros en el mundo, si se fijan, 58% aduce que está ejecutando Scrum; XP que fue una metodología por lo menos muy popular a nivel libros hace un par de años atrás figura apenas con 1%; y después hay otros enfoques híbridos.

¿Cómo es la dinámica? Ustedes están haciendo algunas cosas que están medio alineadas con Scrum. Por un lado, esta idea de tener iteraciones es un primer planteo. No es que Scrum sea la única metodología de trabajo que ofrece iteraciones, también FDD, hay un montón de otras metodologías que ofrecen trabajar por iteraciones. Pero en definitiva, estamos tratando de que ustedes utilicen alguna de las cosas que plantean este tipo de enfoques en el trabajo grupal.

Artefactos (algunos)

Release Burndown

Scrum lo que propone es una serie de artefactos, por ejemplo, ¿cuánto nos falta para hacer el release? Lo que no les conté, es que varios sprints constituyen un release. Después de, por ejemplo, 3 o 4 sprints, yo puedo tener un release. Uno normalmente puede hacer una estimación global del release y puede ir midiendo semana a semana (o sprint a sprint en este caso), cuánto es el trabajo que queda. Es como si yo les dijera, bueno... la carrera de ustedes tiene 30 materias. Entonces voy midiendo: Al comienzo de 1º año tenía 30 materias pendientes; a fin de 1º año me tienen que quedar 24; al final de 2º me tienen que quedar 18; etc. Y así voy midiendo. Ahí lo que se mide es el trabajo que falta hacer, la cantidad de horas de trabajo que falta aplicar de sprint a sprint. Para eso lo que hay que tener es una estimación general. Imagínense, esto como si yo les dijera que cada uno de los módulos que ustedes están desarrollando tengan una estimación global de esfuerzo (o sea, de horas de trabajo) para todos los sprints. Que por supuesto se puede ir refinando/ajustando. Imagínense que tenemos trabajo adeudado por una determinada cantidad de horas.

Sprint Backlog Burndown

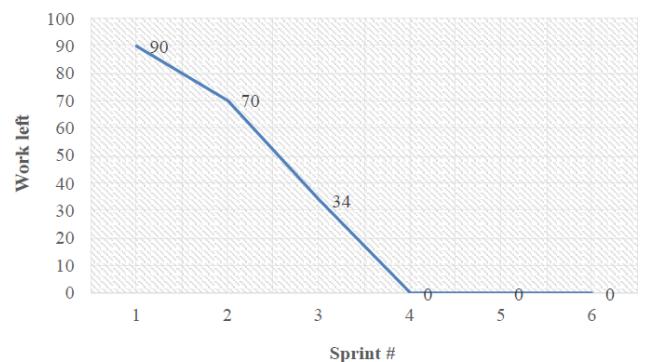
Después tenemos el Sprint Backlog Burndown, que es un gráfico parecido al anterior, pero que se aplica específicamente a un sprint determinado. Ahí lo que tenemos son: la cantidad de días en el sprint (que es el eje de las X) y el esfuerzo restante (en el eje de las Y). Entonces, en la semana 0, el esfuerzo restante es 70. Por alguna razón salta a 81 en la semana 1. Evidentemente, alguien aprendió algo y corrigió alguna estimación; y si todo va bien, a medida que nos vamos acercando al final la cantidad de trabajo que falta realizar debería ir bajando. Si no baja, es que estamos en un problema.

Es como si yo les dijera a ustedes, bueno... tienen 6 años para recibirse de ingeniero o 4 años y medio para recibirse de licenciado y vayamos midiendo la cantidad de materias restantes a medida que van pasando los años. Si pasan los años y están a mitad de carrera, y les faltan todavía el 60% de las materias, bueno, seguramente o van a apurarse o van a tener que recalcular el fin. Acá recalcular el final no se puede porque las entregas están fijas. Los sprints son de duración fija, con lo cual lo que va a haber que hacer es sacar algo del sprint porque no se llega, lo cual también es perfectamente posible y se puede charlar con el product owner o con el Scrum master.

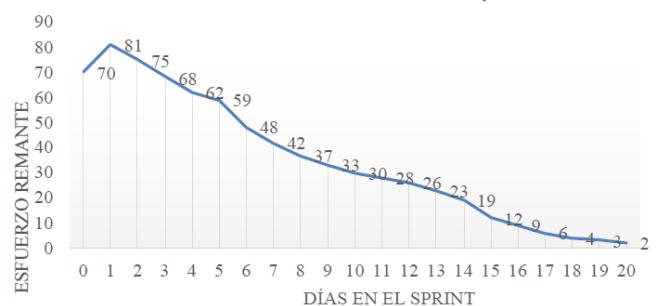
Comparación

Release Burndown	Sprint Backlog Burndown
Refleja el esfuerzo estimado remanente del Product backlog a lo largo del tiempo.	Es un gráfico que refleja el trabajo remanente del Sprint Backlog .
La unidad del tiempo son los Sprints, y la unidad sobre la que se mide el esfuerzo pueden ser Story points, u otras unidades de tamaño.	Refleja el progreso del equipo en el Sprint.
	No se considera la duración, sí el esfuerzo remanente y los días de Sprint.

Effort left until Release 1



Esfuerzo remanente en el sprint

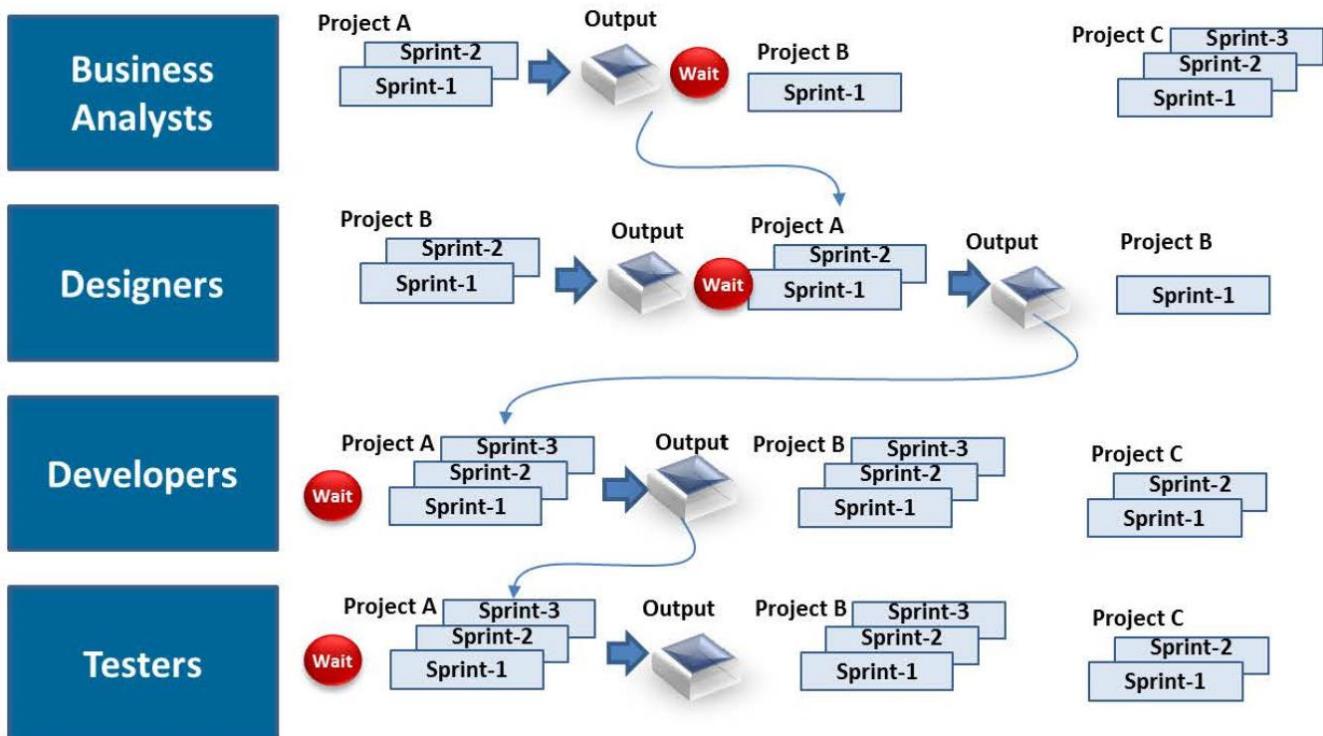


Hacia una organización más ágil y liviana

Los problemas de llevar las prácticas agile/lean a otra escala

El problema de todo esto es: Por un lado, algo que no mencionamos, es que los equipos en Scrum, y en general en todas las metodologías ágiles, los equipos son **multidisciplinarios**. Es decir, cuando en el gráfico⁴⁷ dice “Team”, acá están todos los que tengan que participar: desarrolladores, testers, analistas, alguien del negocio, etc. Todos tienen que estar ahí. El product owner si se quiere es el dueño de mantener actualizado el product backlog. Suele ser del negocio, aunque siempre está la tentación de transformar a alguien de sistemas en product owner; y es lo que muchas veces vemos. Estamos viendo en muchas organizaciones que los analistas o los líderes de proyecto que más conocen al negocio y que más conocen las aplicaciones se terminan convirtiendo en product owner, pero es gente que debería ser del negocio. Y el Scrum master es un facilitador, no es un líder de proyecto, no es un gerente de proyecto, no es un jefe. Es alguien que se encarga de que el equipo ejecute Scrum de acuerdo a los estándares de Scrum. Si se meten a scrum.org, se van a poder bajar la última versión del marco de trabajo.

Los recursos compartidos



El tema de los recursos compartidos, ya lo hemos hablado bastante. Cuando yo tengo que compartir recursos entre varios proyectos, varias iniciativas, lo que termina pasando es que uno tiene que esperar. Entonces terminamos encontrando que la performance de toda la organización se ve menoscabada porque hay determinados roles que no están disponibles 100% para el proyecto. Entonces nos quedamos esperando, por ejemplo, los testers, que se liberan los testers para que podamos mandar lo nuestro a testear. Y lo ideal, por eso decíamos recién, que todos los que tengan que participar en el desarrollo del proyecto estén sumidos en el equipo, que no haya gente que esté part-time. Y esto es bastante difícil de conseguir/lograr.

La teoría de las restricciones que fue desarrollada por un señor llamado Eliyahu M. Goldratt lo que nos decía es: ¡Ojo! Porque en cualquier sistema (y una organización es un sistema), hay una única restricción que condiciona el funcionamiento de todo; y esa restricción es la que tenés que resolver. Entonces, tenemos que tener una visión sistemática para poder encontrar a donde están los cuellos de botella, a dónde están los eslabones débiles que hacen que funcionemos lento. Y cualquier organización grande va a necesitar, no un equipo Scrum, va a necesitar 30 equipos Scrum. A lo mejor focalizados en el desarrollo de un pedacito de producto. ¿Ok? Seguramente les suena: tribus y squads, por ejemplo.

⁴⁷ Referencia al gráfico de ciclo de vida de Scrum que está al inicio de la página 10.