



El alumno deberá ayudar a los hermanos Wesley a desarrollar la aplicación acordada mediante la resolución de las siguientes cuestiones:

Parte I – Definición del Proceso de Captura de Requisitos (2 horas)

1. Definir la visión del sistema en un máximo de 300 palabras.

El objetivo de *Quidditch365* es crear una plataforma en la cual se puedan realizar apuestas al estilo *muggle*, y principalmente relacionadas con el juego del *Quidditch*, la cual debería permitir añadirle cierta emoción extra a los partidos de Quidditch y hacer que los hermanos Weasley, Fred y George, puedan obtener una serie de ingresos extra que le permitan llevar un tren de vida más similar al de Dacro Malfoy.

2. Especificar un posible criterio de verificación que permita analizar el éxito del sistema tras sus primeros seis meses de funcionamiento.

Pasados los seis meses, se realizará un cómputo de ingresos y gastos, para estudiar si la plataforma genera beneficios y en cuánto tiempo se podrá amortizar la inversión inicial. Este periodo de amortización debe ser corto, a lo sumo año o año y medio, ya que los hermanos Weasley necesitan estos ingresos extra durante su periodo de estudiantes en Hogwarts.

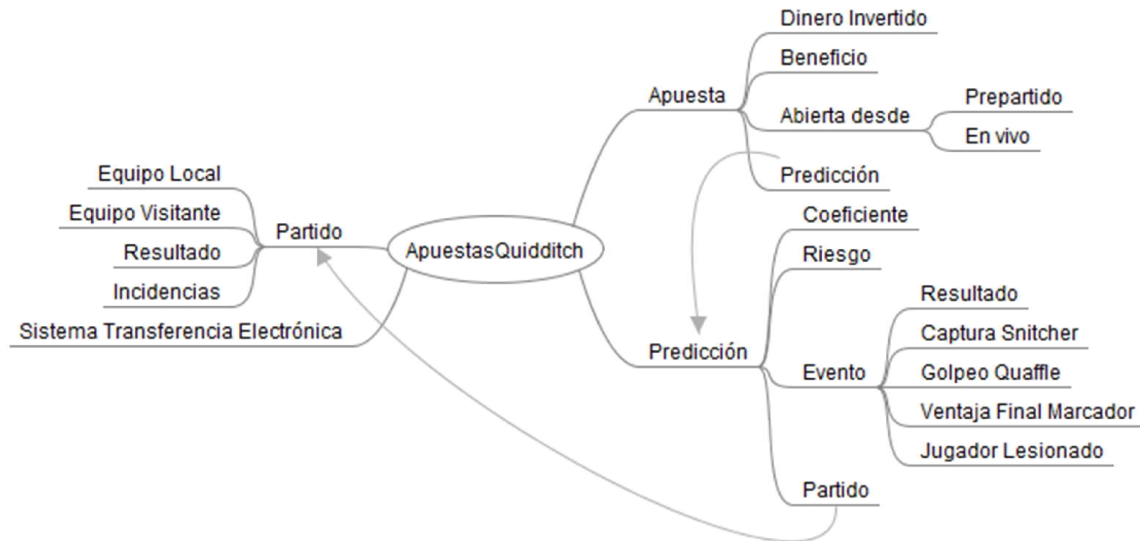
Para ello, el volumen de apuestas y dinero dentro del sistema debe ser elevado, en torno a una cantidad a determinar que se considere suficiente para generar beneficios mediante inversiones financieras.

Si la plataforma no generase beneficios, se deberá analizar si atrayendo más usuarios los generaría. Si así fuese, se estudiará la evolución del número de usuarios activos en la plataforma, con objeto de determinar cuándo se podría alcanzar el número de usuarios a partir de los cuales la plataforma genera beneficios y el tiempo de amortización de la inversión inicial.

Con estos datos se deberá decidir si seguir adelante con el proyecto, o por el contrario sería mejor cancelarlo por no ser rentable a corto plazo.



3. Elaborar un mapa mental para el sistema *ApuestasQuidditch* utilizando para ello sólo la conversación entre los hermanos Weasley.



4. Identificar una lista con al menos 5 elementos que pertenezcan al dominio del sistema. Escoger al menos un elemento que pertenezca al contexto y un elemento que se pueda considerar fuera del contexto del sistema. Elaborar una lista dentro-fuera para dichos elementos.

Elemento	Sistema	Contexto	Irrelevante
Apuesta	X		
Partido	X	X	
Resultados	X	X	
Clasificación Liga		X	
Fabricantes de Escobas			X

5. Identificar todos los posibles actores del sistema.

- Jugador de Apuestas.
- Personal encargado de la publicación de apuestas.
- Expertos en cálculo de riesgos deportivos
- Ministerio de la Magia
- Sistema de Administración de la Liga de Quidditch
- Banco de los Gringotts



6. Especificar el perfil del actor *Jugador de Apuestas*.

Rol	Jugador de Apuestas
Tipo	Actor primario
Edad	Cualquiera por encima de la legal para apostar en el <i>Mundo Mágico</i> , que se deberá averiguar cuál es.
Habilidades Inf.	Al ser un colectivo bastante amplio, las habilidades de este pueden ser muy heterogéneas, por lo que no se podrán hacer suposiciones sobre sus habilidades informáticas o hábitos de uso durante el diseño del sistema.
Objetivos	Los <i>jugadores de apuestas</i> utilizarán el sistema para añadirle una emoción extra a los partidos de <i>Quidditch</i> y para obtener un pequeño beneficio.
Modo de Acceso	Mediante una aplicación instalada en sus teléfonos móviles personales.
Frecuencia y Carga	Se espera una frecuencia de uso muy alta tal como se aproximen los partidos de <i>Quidditch</i> , con un incremento notorio de utilización durante los propios partidos. La carga de usuarios se estima en la práctica totalidad de los habitantes de Hogwarts, incluyendo estudiantes, profesores y personal auxiliar de servicios.
Ejemplo Actor	Como ejemplos de actores deberán seleccionar estudiantes de Hogwarts de diferente perfil, preferentemente de distintos cursos, casas, sexos y condición social. De igual forma debería procederse con los profesores. Se puede acceder a ellos fácilmente durante las comidas que se celebran en el comedor de Hogwarts, ya que a ellas asiste la totalidad del alumnado y del profesorado. Por tanto, sólo habría que preguntar a Albus Dumbledore, director de Hogwarts, por algún mecanismo que permita acceder al personal auxiliar de servicios con facilidad.

7. Identificar las posibles fuentes que se puedan utilizar para la extracción de requisitos. A continuación, indicar las dos que se consideren de mayor relevancia, justificando su elección. Por cada fuente identificada, especificar qué se espera exactamente de ella.

- **Sistemas de Apuestas Muggles Actualmente existentes:** se espera extraer información acerca de cómo se llevan a cabo estos procesos dentro del mundo muggle, para poder copiarlos y adaptarlos cuando fuese necesario al mundo mágico.
- **Ministerio de Magia:** el principal objetivo de procesar esta fuente es conocer si los sistemas de apuestas del mundo muggle son legales en el mundo mágico, y en caso de serlos, a qué normativas, regulaciones y régimen fiscal están sujetos.
- **Normas de funcionamiento interno de Hogwarts:** al igual que en el caso anterior, el objetivo es conocer si dentro del ámbito jurisdiccional de Hogwarts los sistemas de apuestas del mundo muggle son legales y qué normas de régimen interno deben seguir.
- **Alumnos de Hogwarts:** el objetivo de procesar esta fuente sería averiguar hasta qué punto un sistema de apuestas como los existentes dentro del mundo muggle podría ser de su agrado, así como qué aspectos le parecen más interesantes, qué aspectos le parecen menos interesantes o sus reticencias a la hora de utilizar un sistema de este tipo.
- **Profesores de Hogwarts:** Lo mismo del punto *Alumnos de Hogwarts*.
- **Personal relacionado con Hogwarts:** Lo mismo del punto *Alumnos de Hogwarts*.



- **Aficionados al Quidditch no relacionados con Hogwarts:** Lo mismo del punto *Alumnos de Hogwarts*.
- **Banco de los Gringotts:** de esta fuente deseamos conocer: (1) el funcionamiento general, tanto a nivel negocio como técnico, del sistema de transferencia electrónicas, en aras de saber tanto qué requisitos técnicos debemos cumplir para poder usarlos, como qué tipo de contratos y modelos de servicio existen para su uso; y, (2) cómo podemos obtener beneficios mediante la inversión de dinero financiero.
- **Reglamento de Quidditch:** esta fuente se utilizará para extraer posibles eventos sobre los que se puedan realizar apuestas.

La primera fuente se ha elegido como la más prioritaria ya que resulta vital para saber exactamente qué modelo de negocio queremos implantar. Una vez que tengamos claro el modelo de negocio del mundo muggle que queremos copiar, deberemos consultar a las autoridades pertinentes si dicho modelo de negocio es legal dentro del mundo mágico en general, y dentro de Hogwarts en particular. Estas dos fuentes se consideran de alta prioridad, ya que si el sistema no fuese legal dentro del mundo mágico o de Hogwarts, dicho sistema no sería viable, por lo que no tendría sentido procesar las otras fuentes.

8. Para las fuentes identificadas, indicar qué actividades se consideran las más adecuadas para extraer requisitos de ellas. Justificar la respuesta.

Sistemas de Apuestas Muggles Actualmente existentes – Observación

La idea es analizar el funcionamiento del sistema observando su funcionamiento. Alternativamente se podría encuestar a sus usuarios, pero por discreción y por tratar de no llamar demasiado la atención en el mundo muggle.

Ministerio de Magia - Entrevista

La idea es poder contactar con alguien dentro del Ministerio de Magia con experiencia y conocimiento suficiente como para poder asesorarnos sobre las diferentes cuestiones que hemos de resolver. Dado que se trata de una sola persona, la comunicación cara a cara

Normas de funcionamiento interno de Hogwarts - Entrevista

Se aplica en este caso las mismas consideraciones que en el caso del *Ministerio de Magia*. En este caso se trataría de contactar con Albus Dumbledore, por ser al máximo responsable de Hogwarts, siendo interesante también contar con la presencia de Severus Snape, celoso guardián de las reglas y las normas.

Alumnos de Hogwarts - Cuestionario

Dado su número, la técnica más efectiva es la de realizar un cuestionario cerrado que luego resulte fácil de procesar. En función de las respuestas, podría plantearse la posibilidad de realizar un grupo de interés que incluyese alumnos con opiniones divergentes.



Profesores de Hogwarts – Cuestionario / Grupo de Interés

Habría que confirmar en primer lugar el número de profesores que imparten docencia en Hogwarts. Si el número fuese alto, realizaríamos un cuestionario, por las mismas razones que en el caso de los alumnos. En caso de un número más o menos reducido, podríamos realizar un grupo de interés, ya que podría tener un coste similar al de los cuestionarios y resultar más efectivo.

Personal relacionado con Hogwarts – Cuestionario

Dado que este personal es bastante desconocido, a excepción de Hagrid, no lo consideramos especialmente relevante y para ahorrar costes utilizaremos un sencillo y simple cuestionario.

Aficionados al Quidditch no relacionados con Hogwarts – Cuestionario

Dado que este personal es bastante desconocido, a excepción de Hagrid, no lo consideramos especialmente relevante y para ahorrar costes utilizaremos un sencillo y simple cuestionario. Incluso podríamos optar por no procesarla si deseamos reducir costes.

Banco de los Gringotts – Entrevista.

Al igual que en el caso del Ministerio de Magia, lo más efectivo, por la facilidad y flexibilidad de la comunicación cara a cara, sería entrevistarse con algún técnico o comercial cualificado de esta entidad bancaria que nos aclarase los puntos principales que deseamos averiguar, así como proporcionarnos documentación técnica con la que podamos ampliar información solicitada.

Reglamento de Quidditch – Lectura en Perspectiva

Al tratarse de un documento, esta es la única estrategia que por el momento conocemos.

9. Indique si para un grupo usuarios homogéneo, con características muy similares, resultaría más adecuado realizar un grupo de interés o un cuestionario.

Resultaría más adecuado el cuestionario, ya que una de las ideas básicas de un grupo de interés es el de poder confrontar intereses y opiniones de personas heterogéneas y dispares. Si el grupo de personas fuese homogéneo, dicha confrontación no produciría enriquecedores debates de los que pudiesen extraerse interesantes ideas y soluciones para el desarrollo del sistema.



10. Diseñar una entrevista con no más de 6 preguntas, cuyo objetivo sea la extracción de un modelo de objetivos, para el *stakeholder Jugador de Apuestas*.

Objetivo: Averiguar si los sistemas de apuestas *muggles* podrían tener éxito dentro del mundo mágico, y si es así bajo qué condiciones concretas.

Resultados Esperados: Una decisión sobre si seguir adelante con el sistema o, por el contrario, se considera que éste no tendría éxito dentro del mundo mágico. Una lista con elementos a potenciar y elementos a evitar.

Participantes: Diferentes alumnos de Hogwarts, con carácter heterogéneo. Debe haber alumnos de cada curso. Las variables para medir el grado de heterogeneidad serán curso, casa de Hogwarts a la que pertenece, sexo, rendimiento académico, condición socio-económica y afición al *Quidditch*. Por cada tupla de valores diferente para dichas variables, lo ideal sería conseguir al menos dos miembros, pero si las circunstancias no lo permitiesen, podríamos conformarnos con uno.

Invitación, Hora y Lugar: Las entrevistas se realizarán en la sala común de la casa Gryffindor, durante un fin de semana a concretar. Se citará a los entrevistados en turnos de 30 minutos. Se avisará a los invitados el Lunes de dicha semana, enviándoseles un amable recordatorio el Viernes antes del comienzo de las entrevistas. La sala común de Gryffindor deberá disponer de snacks y bebidas suficientes para poder agasajar a los entrevistados.

Preguntas.

1. ¿Es usted aficionado al Quidditch?
2. ¿Alguna vez se ha aburrido viendo un partido de Quidditch?
3. ¿Suele discutir o debatir con sus amigos acerca del posible desenlace de un partido antes de su celebración?
4. ¿Ha visto usted alguna vez algo que no le interese sólo por saber si llevaba razón en algo tras discutir con un amigo?
5. ¿Le da miedo jugar dinero?
6. ¿Bajo qué condiciones jugaría usted dinero a algo?



Parte II – Procesos de Captura de Requisitos (2 horas)

11. Identificar los objetivos estratégicos de alto nivel que persiguen *Fran y George Wesley* con el desarrollo de esta aplicación. Estos objetivos deben extraerse del enunciado de esta prueba.

Obtener unos ingresos extra para poder vivir más holgadamente.

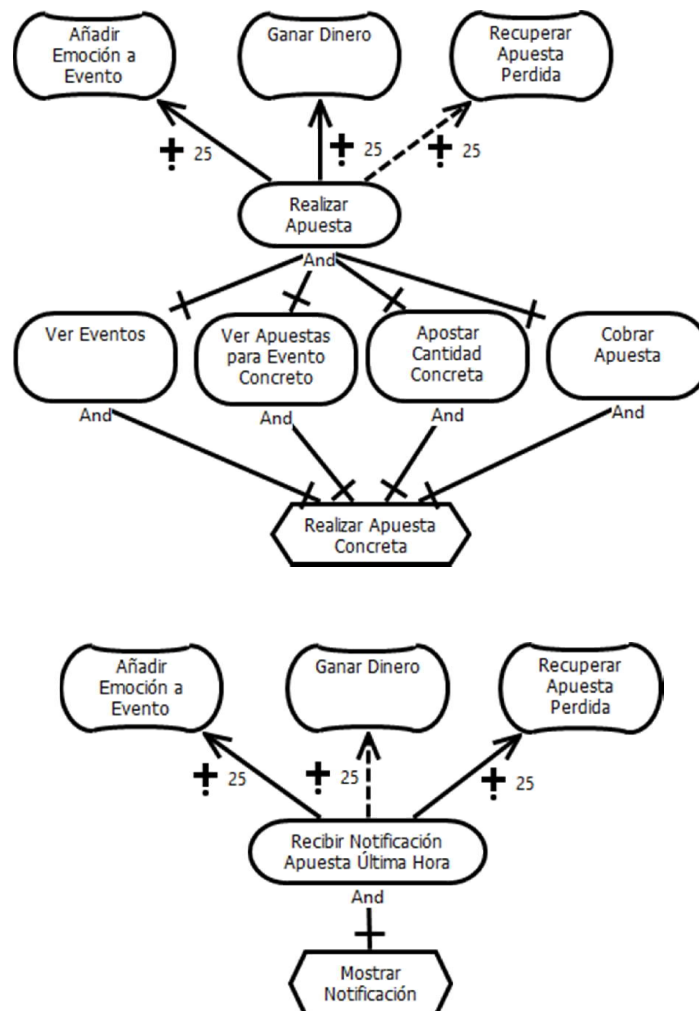
Para alcanzar este objetivo, se pretende satisfacer dos subobjetivos: (1) obtener ingresos directos por beneficios de las apuestas; (2) obtener ingresos por inversiones financieras.

12. Proporcionar la descripción textual de uno de los objetivos identificados en el punto anterior.

Id	Obj00
Nombre	Obtener Beneficio del Dinero Financiero
Criterio de Verificación	Se calculará primero el porcentaje de dinero obtenido por inversión en productos financieros. A continuación, se dedicará el esfuerzo dedicado a realizar tales inversiones, calculándose la ganancia por hora. A continuación, se decidirá si compensa realizar este trabajo o se podría ganar más por otros medios, como ajustando palos de escoba para jugar al <i>Quidditch</i> .
Fuente	-
Nivel	Cielo
Prioridad	-
Criticidad	Calidad requerida, ya que no todos los sistemas de apuesta lo tienen y ha sido explícitamente solicitado por los dueños de la plataforma.
Actores	Gemelos Weasley
Descripción	Los gemelos Wesley desean obtener un beneficio económico mediante la inversión en productos financieros del dinero ingresado en el sistema para la realización de apuestas.
Contribuciones	+75 a <i>Obtener unos ingresos extra para poder vivir más holgadamente</i> , ya que este objetivo será una de las principales fuentes de ingresos del sistema, probablemente la mayor, pero se entiende que por sí sola podría no ser suficiente para obtener el rendimiento deseado.
Escenarios	
Información Adicional	



13. Especificar de forma completa, refinándolo hasta objetivos hoja, los objetivos que tendría un *Jugador de Apuestas* con respecto a esta aplicación. (1.00 punto)





14. Especificar de forma completa el caso de uso *Realizar Apuesta* que ejecutaría un *Jugador de Apuestas*, utilizando para ello la plantilla proporcionada en clases.

Id + Nombre	UC – 001
Actor Principal	Jugador de Apuestas del Mundo Mágico
Actores Secundarios	Sistema de Transferencias Electrónicas de los Gringotts.
Descripción	El jugador de apuestas realiza una apuesta mediante la selección de un evento deportivo y un hecho dentro de dicho evento sobre el que apostar. Tras especificar la cantidad de dinero que desea apostar, el sistema realiza la transferencia del dinero apostado de la cuenta del usuario a la cuenta del sistema y confirma la apuesta.
Objetivo	Realizar Apuesta.
Evento de Activación	El usuario selecciona la opción <i>apostar</i> .
Precondición	
Garantías Si Éxito	La apuesta queda registrada en el sistema y el dinero correspondiente se ha transferido de la cuenta del usuario a la del sistema.
Garantías Mínimas	El sistema permanece inalterado y el saldo del usuario, en relación a movimientos con el sistema de apuestas, permanece inalterado.
Escenario Principal	<ol style="list-style-type: none">1. El sistema muestra al usuario la lista de eventos deportivos actualmente en disponibles para apuestas.2. El usuario selecciona un evento concreto.3. El sistema muestra al usuario la lista de posibles hechos a los que apostar, junto con sus coeficientes.4. El usuario selecciona un hecho concreto.5. El sistema muestra el formulario para introducir la cantidad a apostar.6. El usuario introduce en el sistema la cantidad a apostar.7. El sistema corrobora que los datos recibidos son válidos.8. El sistema envía una solicitud de transferencia al sistema de los Gringotts, desde la cuenta del usuario y a favor del sistema, por la cantidad especificada por el usuario.9. El sistema recibe del sistema de los Gringotts la aprobación de la transferencia.10. El sistema registra la apuesta en la base de datos.11. El sistema muestra al usuario la confirmación de la apuesta, junto con un número de referencia para poder referirse con posterioridad a ella.
	<ol style="list-style-type: none">1.a; 3.a: Base de datos no disponible o inoperativa<ol style="list-style-type: none">a. El sistema notifica al usuario del error y le pide que espere unos minutos a que se recupere el sistema.b. El usuario confirma haber leído la notificación.c. El sistema vuelve al inicio del caso de uso.



	<p>10.a: Base de datos no disponible o inoperativa</p> <ul style="list-style-type: none">a. El sistema realiza una transferencia a través de sistema de los Gringotts por el importe de la apuesta de la cuenta del sistema a la cuenta del usuario.b. El sistema recibe la confirmación de la transferencia.c. El sistema notifica al usuario que el sistema está colapsado y que actualmente no se puede registrar su apuesta, indicando además, que su dinero ha sido reintegrado.d. El usuario confirma haber leído el mensaje.e. El sistema vuelve al inicio. <p>1.a; 3.a, 5.a: Conexión no disponible.</p> <ul style="list-style-type: none">a. El sistema notifica al usuario de que no existe conexión.b. El usuario confirma haber leído la notificación.c. El sistema permanece en el mismo estado hasta que se restaure la conexión. <p>11.a: Conexión no disponible.</p> <ul style="list-style-type: none">a. El sistema notifica al usuario de que no existe conexión.b. El usuario confirma haber leído la notificación.c. El sistema permanece en el mismo estado hasta que se restaure la conexión, incluso aunque se cierre la aplicación o el dispositivo se quede sin batería (*). <p>6.a: La cantidad es negativa, cero o superior al límite permitido.</p> <ul style="list-style-type: none">a. El sistema notifica el error al usuario.b. El usuario confirma haber leído la notificación.c. El sistema permanece en el mismo paso. <p>9.a: El sistema de los Gringotts deniega la transferencia.</p> <ul style="list-style-type: none">a. El sistema notifica la situación al usuario.b. El usuario confirma haber leído la notificación.c. El sistema vuelve al inicio. <p>10.a: Tras 2 minutos(**), no se recibe la aprobación de la transferencia.</p> <ul style="list-style-type: none">a. El sistema coloca una tarea en segundo plano encargada de recibir la notificación y actuar en consecuencia (**).b. El sistema informa al usuario de que el sistema de los Gringotts no funciona correctamente y su transferencia será abortada.c. El usuario confirma haber leído el mensaje.d. El sistema vuelve al inicio.
Comentarios	<p>(*) Hasta que no se muestre la confirmación y el número de referencia de la apuesta el sistema no puede abandonar ese estado.</p> <p>(**) Este tiempo deberá confirmarse con las especificaciones del sistema de los Gringotts.</p> <p>(***) Si la transferencia se hubiese aprobado, la tarea en segundo plano deberá realizar una nueva transferencia para reintegrarle el importe de la apuesta al usuario.</p> <p>NOTA: Por motivos de brevedad, no se detallan las extensiones a las extensiones.</p>



15. Especificar como una historia de usuario el objetivo hoja *Añadir Nueva Apuesta* al sistema. Esta acción la realizarían los hermanos Weasley, o el personal por ellos contratados, y consistiría en habilitar un nuevo elemento a la plataforma sobre el que se puedan realizar nuevas apuestas.

Id + Nombre	US – 001
Descripción	Yo, como empleado del sistema, deseo poder agregar nuevos tipos de apuesta al sistema de manera que consiga atraer la atención de los usuarios e introducir una mayor cantidad de dinero dentro del sistema, con el objetivo de invertir dichos ingresos en productos financieros.
Prueba de Aceptación	<p>Prueba 1. Éxito</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se seleccionar la opción añadir apuesta asociado a un evento E.2. Se completa el formulario.3. Se verifica que la apuesta queda disponible a los usuarios.4. Se verifica que las apuestas se registran correctamente. <p>Prueba 2. Coeficiente no válido(*)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se seleccionar la opción añadir apuesta asociado a un evento E.2. Se completa el formulario.3. Se verifica que el sistema alerta al usuario de que el coeficiente no es válido. <p>Prueba 3. Base de Datos Inoperativa Contexto: La base de datos se encuentra caída.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se seleccionar la opción añadir apuesta asociado a un evento E.2. Se completa el formulario.3. Se verifica que el sistema alerta al usuario del error.4. Se verifica que el sistema vuelve al punto de inicio. <p>Prueba 4. Falta de conexión a internet.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Se seleccionar la opción añadir apuesta asociado a un evento E.2. Se completa el formulario.3. Se verifica que el sistema alerta al usuario de la falta de conexión a internet.4. Se verifica que el sistema vuelve al punto de inicio.
Comentarios	(*) Sería necesario crear una prueba similar por cada posible dato del formulario que pudiese resultar inválido.



16. Analizar la seguridad del activo *Apuesta*. Identificar las posibles amenazas para dicho activo. Seguidamente, analizar en profundidad sólo la amenaza que se considere más importante. (1.00 punto) NOTA: Dado que estamos en el Mundo Mágico, abrid las puertas de vuestra percepción y dejad volar un poco vuestra imaginación.

Amenazas:

1. Pérdida accidental de todas las apuestas.
2. Pérdida deliberada de todas las apuestas.
3. Pérdida accidental de una apuesta.
4. Pérdida deliberada de una apuesta.
5. Modificación accidental de una o más apuestas.
6. Introducción accidental de una apuesta.
7. Introducción deliberada de una apuesta.
8. Repudio de una apuesta.
9. Amaño de partidos.

Exposición:

De estas amenazas, se considera de alta importancia el amaño de partidos pervertiría la naturaleza no sólo del sistema, sino también de la propia *Quidditch*, dando lugar a posibles acciones delictivas. Ante dichos problemas legales, las autoridades podrían optar por prohibir el juego en el mundo mágico, por lo que el sistema no sería viable.

Ataques:

1. Sobornos a jugadores.
2. Conjuros y hechizos sobre jugadores
3. Envenenamiento o alteración de las facultades de cada jugador.
4. Conjuros y hechizos sobre los objetos del *Quidditch*.

Medidas de Seguridad

- a. Por cada partido, se detectarán posibles acciones que puedan resultar dudosas o sospechosas de amaño. Además, se estudiará los beneficiarios de dichas acciones sospechosas y las cantidades apostadas. En caso de detectar un posible caso de fraude, se procederá a eliminar al usuario del sistema y se pondrá tal caso en conocimiento de las autoridades.
- b. Por cada partido, se estudiarán comportamientos anómalos de los jugadores y los objetos. En caso de sospecha de conjuro o envenenamiento, se pondrá el hecho en conocimiento de las autoridades reguladoras del *Quidditch*, para que lleven a cabo las acciones que consideren oportunas. En caso de confirmarse el conjuro o envenenamiento, se procederá a anular la apuesta.



- c. Se creará un módulo software de inteligencia artificial que permita la detección de patrones sospechosos, combinando datos de apuestas, tipos de apuestas, coeficientes y cuentas destino.

Premisas de Confianza

- a. Los amaños son detectables.
- b. Los comportamientos anómalos son detectables.
- c. El módulo software funciona correctamente y detecta los casos anómalos.

Contraargumentos.

- a. Los amaños o los comportamientos anómalos son indetectables.

Medida de Seguridad: En este caso, poco se puede hacer, porque desconoceremos incluso si estamos siendo atacados. La única medida de seguridad sería intentar paliar los daños mediante dos medidas de contención. En primer lugar, se limitará la cantidad que un usuario puede apostar, de manera que ante un amaño un usuario no pueda llevar el sistema a la bancarrota. En segundo lugar, se limitarán los beneficios por mes que un usuario puede obtener del sistema, evitando así que una persona pueda lucrarse en exceso, más allá de lo propio de un sano juego para pasar el tiempo y divertirse.

- b. El módulo software no detecta una gran cantidad de movimientos sospechosos.

Medida de Seguridad: Tras la implantación del sistema, durante unas semanas convivirán los sistemas de detección automáticos y manuales. Se verificará que el sistema automático funciona correctamente y sólo se dejará funcionar de manera autónoma cuando se haya constatado que este posee una fiabilidad igual o superior a la de los procedimientos manuales.

17. Aplicar el algoritmo de Hao a la Figura 1 para decidir si resulta más beneficioso utilizar una arquitectura *serverless* o no. (0.50 puntos)

Si se selecciona una arquitectura *serverless*:

Objetivo	Serverless Seleccionado	Serverless No Seleccionado
Serverless	100	0
Apuestas Concurrentes	50	0
Ingresos	25	0
Costes de Operación	-50	0
Beneficios	-6.25	0
Facilidad diseño	-50	0

La opción sin *serverless* genera mejores valores para los objetivos de alto nivel *Obtener Beneficios* y *Facilitar el Diseño y el Desarrollo*, por lo que se considera más adecuado no utilizar una arquitectura *serverless*.



18. ¿Cómo ayuda exactamente la técnica de *Plus Minus Interesting* a resolver un conflicto?
¿Para la resolución de qué tipo de conflictos se considera adecuada? (0.25 puntos)

Mediante la técnica de *Plus Minus Interesting* se pueden desgranar dos propuestas en principio contradictorias en los subaspectos de cada propuesta que son de interés y necesarios para cada stakeholder (plus), aquellos que son de interés pero no necesarios (interesting), y aquellos que cada stakeholder no está dispuesto a aceptar (minus). A partir del análisis de esos subaspectos, la idea es alcanzar una solución de compromiso donde, en el caso ideal, cada stakeholder no tenga que aceptar nada que realmente no desee y obtenga parte de lo que desee.

Es una técnica útil para resolver conflictos de intereses y de valorización.

Pablo Sánchez Barreiro