



Universidad Tecnológica de Panamá
Facultad de Ingeniería en Sistemas Computacionales
Departamento de Ingeniería de software
Asignación4b: Storyboard



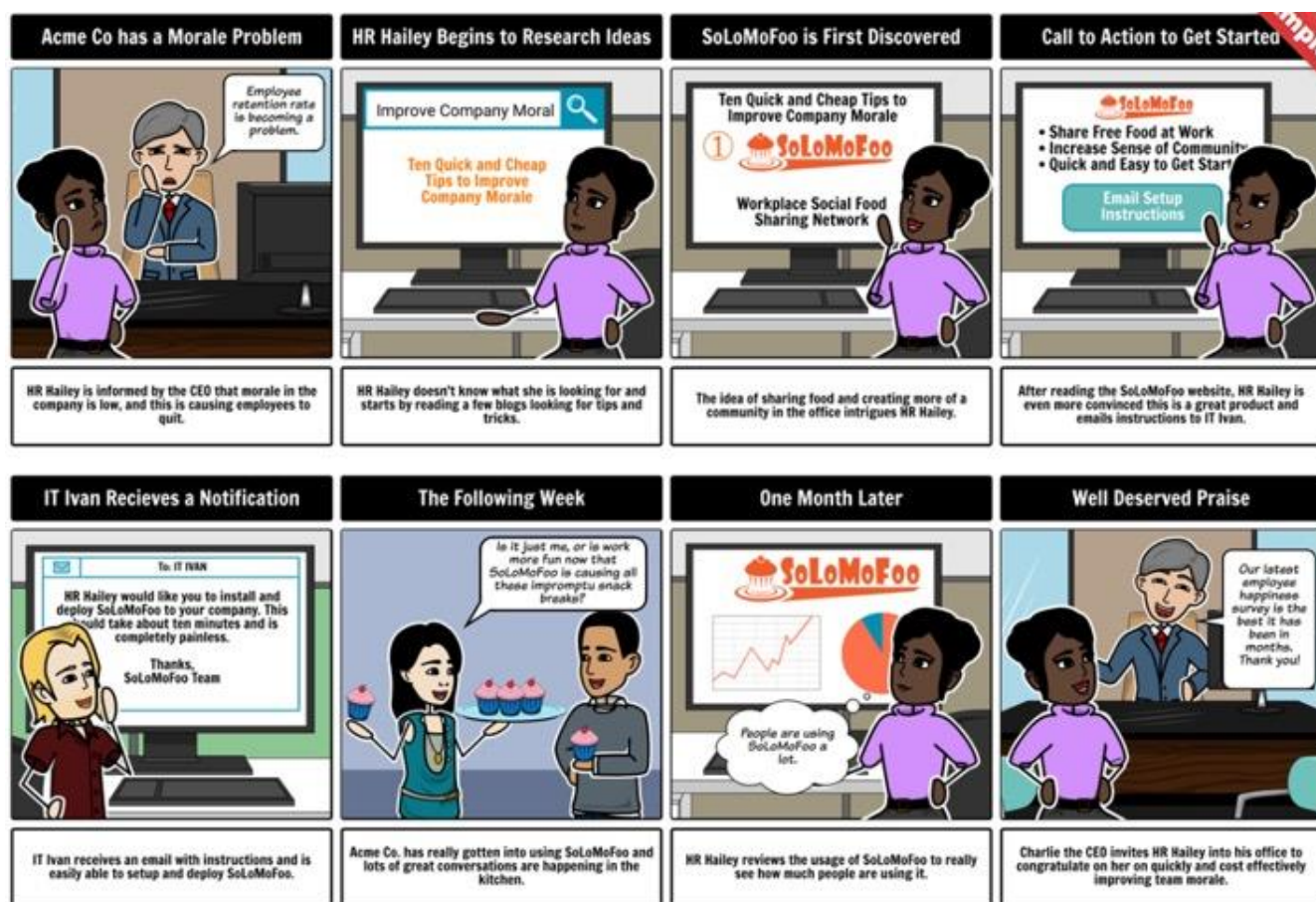
Nombre: Johel Heraclio Batista Cárdenas
Cédula: 8-914-587

Grupo: 1IF-121
Fecha: 09/11/2022

Objetivo: Identificar problema para describir una solución asociada a través de storyboard

Parte 1. Describa la idea que identifica en el storyboard. Coloque la idea del problema, solución técnica.

1. Idea presentada en el storyboard:



2. Problema y solución

Problema principal (Main Problem)	Solución aproximada/propuesta (Approached solution)	Concepto técnico de la solución (Technical concept)
Acme Co tiene un problema de moral o de entusiasmo dentro de sus diferentes colaboradores, por lo que la Gerente de Recursos Humanos (HR) se acerca al CEO para informarle acerca de que la tasa de retención de los empleados está en pleno decaimiento.	La Gerente de Recursos Humanos propone la idea acerca de establecer mecanismos a través de los cuales los colaboradores puedan compartir sus comidas entre sí, haciendo uso de plataformas tipo Social Media, desarrolladas por la Gerencia de Tecnología para mejorar el entusiasmo de los colaboradores.	Desarrollo de una Plataforma Interna usada por los colaboradores de Acme Co, que les permite publicar las comidas que tienen disponibles e intercambiar con sus otros colaboradores. Exchange de Tangibles a través del uso de redes Peer to Peer (Intra Social Media)

Parte 2. Notas descriptivas por inferencia de los Storyboards

1. Describa desde su análisis lo que es un storyboard

Al análisis propio, se puede identificar a un Storyboard como un elemento ilustrativo, en el que se posee un conjunto de estas, establecidas de manera secuencial, que sirven de guía para comprender una historia, o en su defecto el desarrollo de una acción específica por parte del usuario en cuestión al que queremos dirigir un proyecto de software.

2. En qué situación usaría storyboard

Las situaciones en las que se usaría como primer acercamiento al problema a nivel de documentación, un storyboard, pudiesen ser descritas como las siguientes.

- La situación primordial es buscar que el equipo de desarrollo tenga la capacidad de anticipar en cierta medida el flujo de interacción con los potenciales usuarios y de esta manera, detectar sus puntos fuertes e incluso sus debilidades.
- De igual forma, cuando se está analizando un Caso de Uso, un enfoque gráfico puede presentar diferentes perspectivas visualmente atractivas que permitan que todos puedan comprender a mayor profundidad, ¿Quién y por qué es nuestro usuario?

3. Cómo sacaría ventajas de utilizar storyboard que identifica del proceso de revisión

- Una de sus principales ventajas es que refuerza la idea a nivel visual de que el usuario es el elemento más importante del desarrollo de un sistema de software o de cualquier otro tipo de solución, ya que se puede visualizar el proyecto antes del diseño de los

Casos de Uso para asegurar que solo se desarrolle lo estrictamente necesario.

- Facilita entre los equipos, el poder constatar de manera práctica el flujo de interacción que tienen los usuarios dentro de un sistema, así como hace que se maximice la iteración, coadyuvando para rehacer propuestas.

4. Mencione desventajas que identifica de los storyboards

- Puede permear la idea en toda la organización o el equipo de desarrollo, que al contarse las historias de manera lineal (Formato Historieta), los diferentes Casos de Uso sucederán de la manera que se encuentra explícitamente establecida ahí, lo cual no coadyuva al desarrollo de nuevas metodologías ágiles.
- Al estar altamente centralizado en un problema específico, genera que se conforme una escasez de ideas, que va justamente de la mano conforme al comportamiento interactivo que se pueda dar.

Parte 3. Notas reflectivas de la actividad (individual)

5. Describa lo que ha aprendido, experimentado de la actividad

El análisis de un storyboard siempre resulta en algo bastante creativo y sumamente interesante, ya que la experiencia previa que había tenido con ellos, principalmente se limitaba al área de producción audiovisual para contar una historia específica; sin embargo, pude observar la aplicabilidad que una herramienta como esta, incluso tiene para definir historias de los clientes que serán quiénes al final desarrollarán utilizarán nuestros sistemas, a manera de que cumpla a cabalidad con la resolución al problema que en cuestión están planteando.

6. Forma de trabajo con el compañero

El trabajo fue realizado de manera individual.