Conceptos importantes Segundo Parcial Ingeniería de Requisitos

El documento de especificación de requisitos

Sección 1: Introducción

- 1.1 Objetivos
  - Propósito y audiencia objetivo del ERS
- 1.2 Ámbito
  - Que hace y que no hace el producto
- 1.3 Definiciones, siglas y abreviaturas
- 1.4 Referencias
- 1.5 Visión global
  - Como se organiza el resto del ERS

Sección 2: Descripción General

- 2.1 Perspectiva del producto
  - Relación con otros productos de software del sistema
- 2.2 Funciones del producto
- 2.3 Características del usuario
- 2.4 Restricciones generales
- 2.5 Asunciones y dependencias
  - Factores que pueden afectar los requisitos especificados.

Sección 3: Requisitos específicos

- 3.1 Interfaces externas
  - Descripción de entradas y salidas del sistema
- 3.2 Funciones
- 3.3 Requisitos de rendimiento
- 3.4 Restricciones de diseño
- 3.5 Atributos de calidad del software
- 3.6 Otros requisitos.

Metodologías Ágiles

Son metodologías alternativas a las tradicionales que dan soporte a los valores incluidos en el manifiesto Ágil. Suelen ser iterativas de ciclo corto y flexibles. Se centran principalmente en el código.

Manifiesto Ágil

- Valorar a los individuos y su interacción sobre los procesos y herramientas
- Valorar el software que funciona sobre la documentación
- Valorar la colaboración con el cliente sobre la negociación contractual
- Valorar la respuesta al cambio sobre el seguimiento de un plan

Principios Ágiles

- La prioridad es satisfacer al cliente a través de la entrega temprana y continua de software de valor.
- Son bienvenidos los requisitos cambiantes, incluso si llegan tarde al desarrollo.
- Entregar con frecuencia software que funcione en períodos de un par de semanas a un par de meses con preferencia en los períodos breves
- Las personas de negocio y los desarrolladores deben trabajar juntos
- La forma más eficiente de comunicar información es cara a cara
- Los procesos Ágiles promueven el desarrollo sostenido
- La atención a la excelencia técnica enaltece la agilidad.

Tipos de metodologías Ágiles

- Extreme Programming (XP)
    - No habla explícitamente de técnicas de ingeniería de requisitos
    - Usa entrevistas, brainstrorming y prioriza las historias de usuario.
- Modelado Ágil (AM)
    - Igual que XP, pero hay diferencia entre modelos informales y documentación
- Scrum
    - Los requisitos se recolectan en el BackLog
    - En cada Sprint se implementan los más prioritarios.

Scrum

Es una metodología framework, un conjunto de buenas prácticas para la gestión de proyectos.
Consiste en la iteración de entregas incrementales

Diferencia metodologías Ágiles y Tradicionales

Notaciones en Z

Notaciones algebraicas

From:
https://www.knoppia.net/ - **Knoppia**

Permanent link:
https://www.knoppia.net/doku.php?id=ingenieria_de_requisitos:resumenparcial2&rev=1704922057

Last update: **2024/01/10 21:27**