



## Unidad 1. INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS

### 1.2 ANÁLISIS Y SÍNTESIS DE INFORMACIÓN

LSCA. Ricardo Alejandro Soto Morales



## Información para reflexionar...

¿Sabías que en el 2018 en un estudio estadístico mundial de proyectos de TI realizado por The Standish Group International en el logro de objetivos solo el 19% fueron precisos, el 22% estuvieron cerca del objetivo, el 17% fueron proyectos inciertos, el 12% estuvieron lejos del objetivo y 30% proyectos perdidos?



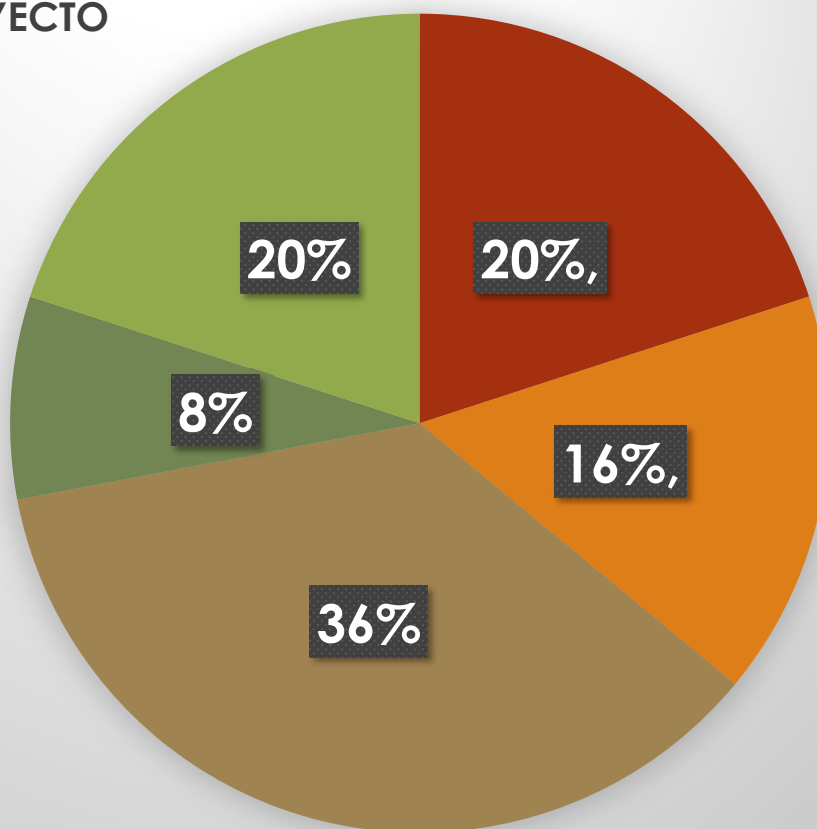
Fuente: The Standish Group International, Chaos report 2018

## Información para reflexionar...



### SATISFACCIÓN DEL PROYECTO

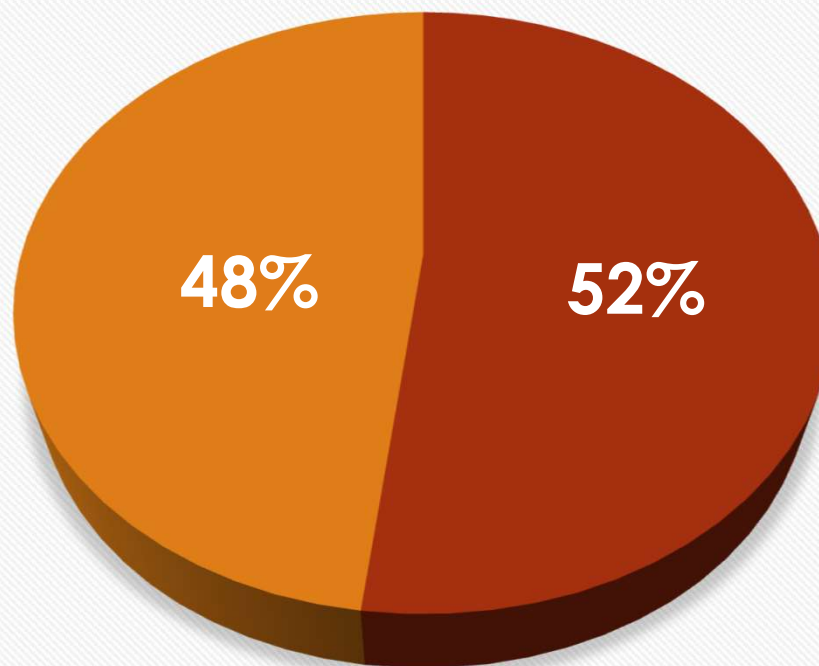
- MUY SATISFECHO
- SATISFECHO
- ALGO SATISFECHO
- NO SATISFECHO
- DECEPCIONADO



## Información para reflexionar...



PROYECTOS DENTRO DEL PRESUPUESTO



■ SI ■ NO

...ENTONCES CUAL ES EL PROBLEMA...?



## ¡UN ANALISIS DE REQUERIMIENTOS!



# ANALISIS DE REQUERIMIENTOS

El proceso que define las necesidades de una entidad para el desarrollo de un sistema de software. En este proceso se divide en dos:

- **Requerimientos funcionales:**
  - DATOS
  - OPERACIONES
  - FLUJO DE TRABAJO
  - REPORTES O DATOS DE SALIDA
  - USUARIOS
  - ORGANIZACIONES/DEPARTAMENTOS
  - REGULACIONES DEL SISTEMA
- **Requerimientos No funcionales:**
  - RENDIMIENTO
  - CONFIABILIDAD
  - DISPONIBILIDAD
  - SEGURIDAD
  - MANTENIBILIDAD



**¿COMO EMPEZAR...?**

**PASO # 1**

**CONOCER LAS ETAPAS DEL ANALISIS**



## ETAPAS DEL ANALISIS

5

### PROCESOS DE MAYOR RIESGO

1

#### CONCEPCIÓN

- \*DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA
- \*IDENTIFICAR STAKEHOLDERS
- \*RECURSOS GENERALES

OBSERVACIÓN-EMPATÍA

2

#### INDAGACIÓN

- \*OBJETIVOS ESPECIFICOS
- \*ALCANCE

PREGUNTAS CORRECTAS

3

#### ELABORACIÓN

- \*ESPECIFICACION DE REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE (ERS-SRS)
- \*CASOS DE USO

CASOS DE USO Y DOCUMENTACIÓN

5

#### VALIDACIÓN

- \*AMBIGÜEDADES
- \*INCONSISTENCIA
- \*ERRORES
- \*CALIDAD

SEGUIMIENTO DEL PLAN Y MODELOS DE CALIDAD

4

#### PRIORIZACIÓN

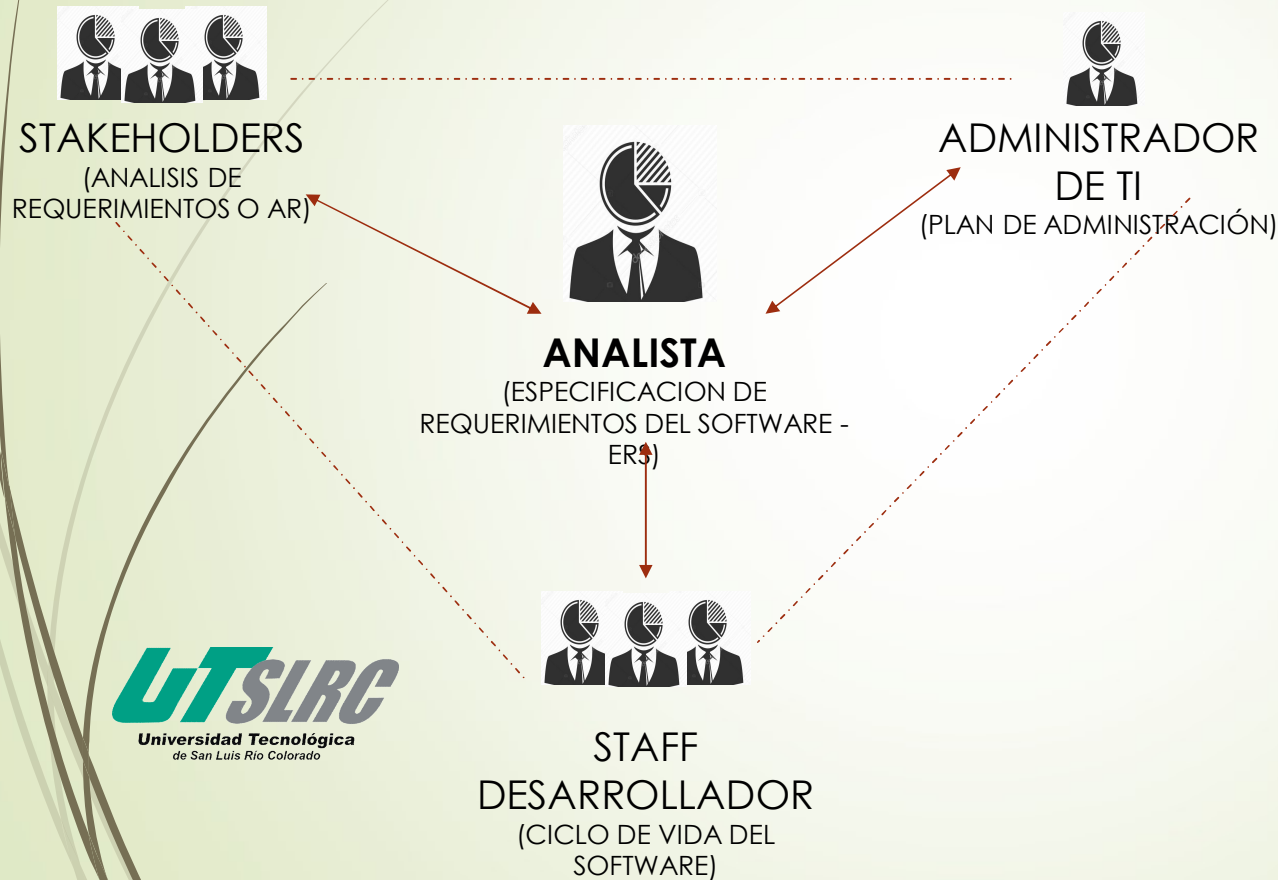
- \*TECNOLOGÍA
- \*RIESGOS
- \*MODELO DE DESARROLLO

**¿COMO EMPEZAR...?**

**PASO # 2**

**ANTES DE CUALQUIER ANÁLISIS ESTABLECE  
LAS REGLAS DEL JUEGO.**

## CASO # 1



Si hay un administrador de TI entonces pide:

\* **Plan de Administración del proyecto:** te permitirá saber que ya existen objetivos generales y específicos planteados con anterioridad, políticas y delimitación

\* **Plan tecnológico:** conocerás la tecnología para el desarrollo de software a utilizar

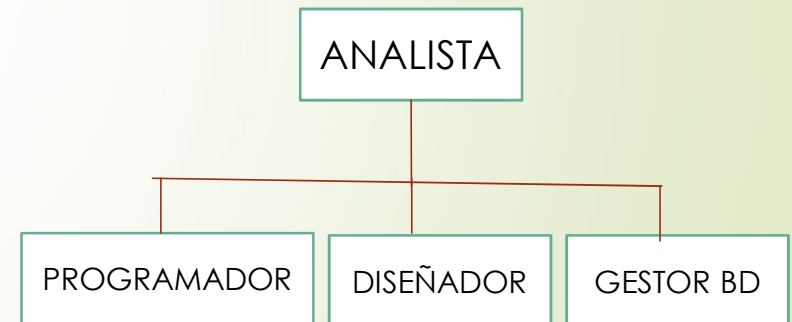
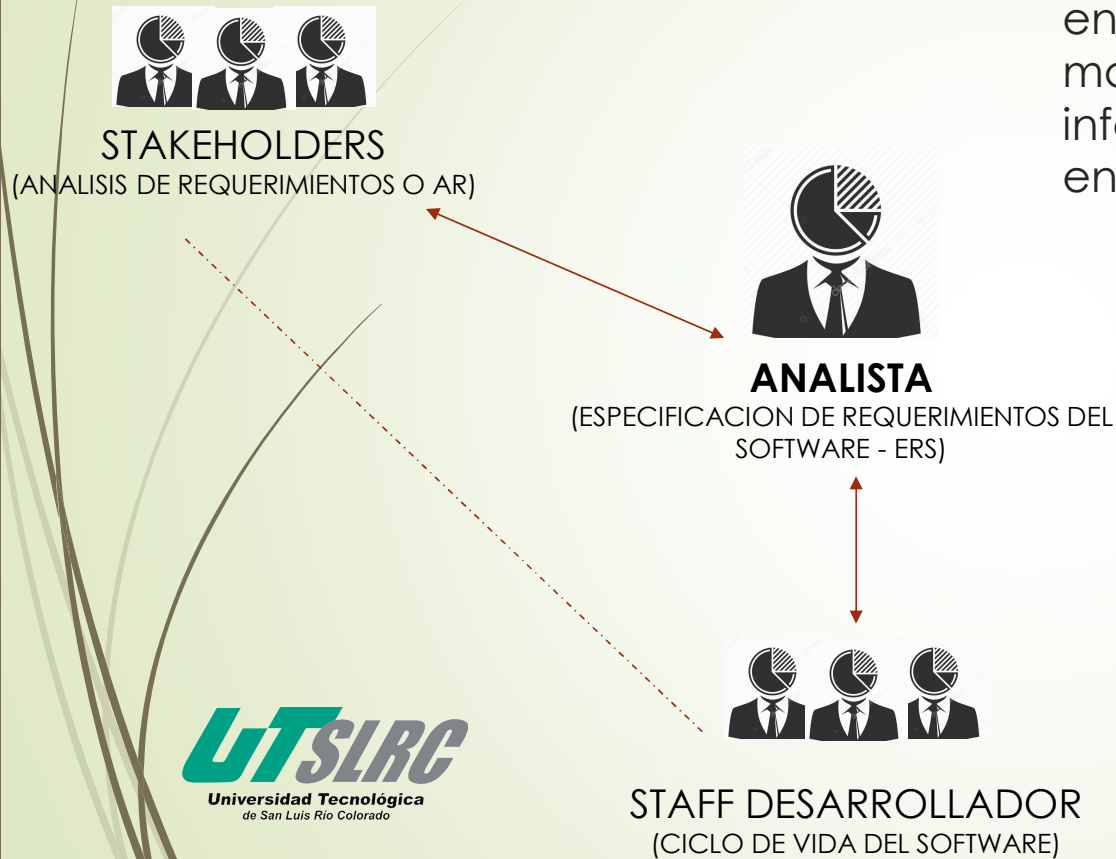
\* **Plan de comunicación:** te permitirá saber cuales son las reglas del juego al momento de realizar tu análisis

\* **Plan de riesgos:** que hacer en caso de contingencias

\* **Plan de desarrollo:** tiempos para la etapa de análisis y modelos de desarrollo del software.

## CASO # 2

Si solo existe el cliente y el staff desarrollador entonces establece un organigrama para marcar jerarquías y así evitar duplicidad de información, choque de intereses y conflictos en el equipo



## CASO # 3



**STAKEHOLDERS**  
(ANALISIS DE REQUERIMIENTOS O AR)



**ANALISTA DE SISTEMAS Y  
DESARROLLADOR**  
(Desarrollo del ciclo de vida del software)

Si solo estas tú desarrollando el sistema entonces no olvides anotar cuales son los objetivos principales que el cliente te pidió y nunca confundas tus ideas de la realidad con la realidad misma. NO especular, SI observar detenidamente.

**SABER QUE ROL DESEMPEÑAS Y ESTABLECER LAS REGLAS DEL JUEGO ES PRIMORDIAL PARA EL LOGRO DE TUS OBJETIVOS, SI DESCONOCES LAS REGLAS DEL JUEGO TARDE O TEMPRANO ALGUIEN POR COMODIDAD, POR FALTA DE CONOCIMIENTOS O HASTA POR SABOTAJE CAMBIARA LOS OBJETIVOS QUE EVITARÁN QUE TU PROYECTO SE REALICE DE MANERA EFECTIVA**