**TÉCNICAS DE OBTENCIÓN DE REQUERIMIENTOS**



| **Técnica**  **Criterio** | **Elicitation** | **Brainstorming** | **Focus Groups** | **Process Model** | **Prototypes** |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Definición | Proceso de recolección de requerimientos del usuario y otras partes interesadas. | Técnica de generación de ideas en grupo para resolver un problema específico. | Reunión de personas seleccionadas que discuten un tema bajo la guía de un moderador. | Representación gráfica de los procesos de negocio y sus interacciones. | Versión inicial del software que se desarrolla para experimentar con ideas y recolectar retroalimentación temprana. |
| Objetivo Principal | Descubrir, clarificar, y documentar lo que el sistema debe hacer. | Generar la mayor cantidad de ideas posible en un corto período de tiempo. | Obtener información profunda sobre las necesidades y expectativas de los usuarios. | Analizar y mejorar la eficiencia de los procesos de negocio. | Permitir a los usuarios y desarrolladores experimentar características del sistema antes de su construcción completa. |
| Participantes | Analistas de sistemas, usuarios finales, clientes, desarrolladores. | Grupo diverso de personas, usualmente incluyendo a usuarios finales y desarrolladores. | Usuarios finales, expertos en el dominio, facilitadores. | Analistas de procesos, usuarios finales, expertos en el dominio. | Usuarios finales, desarrolladores, diseñadores de UI/UX. |
| Método | Entrevistas, observación, documentación. | Sesión creativa de grupo con reglas como evitar críticas. | Discusión estructurada con preguntas preparadas. | Diagramas de flujo, diagramas de actividad, BPMN. | Maquetas, wireframes, versiones de software funcionales pero limitadas. |
| Ventajas | Permite obtener una visión detallada de los requerimientos. | Fomenta la creatividad y puede desvelar ideas innovadoras. | Proporciona insights cualitativos y permite explorar motivaciones y actitudes. | Ayuda a entender el flujo de trabajo y a identificar redundancias o ineficiencias. | Proporciona una base tangible para discusión, facilitando la detección de errores y mejoras. |
| Desventajas | Puede ser lento y costoso; riesgo de omisión si no se involucra a todas las partes interesadas. | Puede generar muchas ideas no viables; necesita de un buen facilitador para ser efectivo. | Puede ser influenciado por participantes dominantes; requiere un buen muestreo para ser representativo. | Puede ser complejo y difícil de entender para los no expertos. | Puede llevar a malentendidos si el prototipo es percibido como el producto final. |
| Cuándo Usar | Al inicio del proyecto para obtener una visión clara de los requerimientos. | Cuando se busca innovar o resolver problemas de manera creativa. | Cuando se necesita entender profundamente las opiniones y expectativas de un grupo específico. | En proyectos que requieren análisis detallado de procesos existentes o propuestos. | En etapas tempranas para validar conceptos y en iteraciones sucesivas para refinamiento. |