

Habilidades para requerimientos

Cuando inició toda esta movida de la primera entrega, centrada en los requerimientos, del proyecto de la materia de Fundamentos, en palabras del propio profesor: “cada quién hizo lo que dios le dio a entender”, y tiene razón, sinceramente, no leí lo que debía de leer, ni una sola página, y ahora que es tarde me tomé a la tarea de investigar Ingeniería de Requerimientos, pero hey, mejor tarde que nunca, a esto me voy a dedicar el resto de mi vida.

1. Empatía, ponerse en los zapatos del cliente es una habilidad blanda que todo Ingeniero debe tener, al final, el software o solución que propondremos no será para nosotros, será para otra persona, entender a fondo sus necesidades, es lo principal antes de comenzar a pensar en “qué emocionante aplicación voy a hacer”;
2. Saber redactar, si hay una libre sobre redacción y expresión oral, la tomaré, muchas veces se usa lenguaje, vamos a decir, demasiado coloquial, en el que probablemente no se llegará a entender el requerimiento o se entenderá otra cosa, tener especial atención al detalle, ser muy claro y específico en la redacción de requerimientos, sea US o CU, es importante para esta importante fase;
3. Abstracción, dejé la más elemental para el final, como Ingenieros de Software debemos de traducir las necesidades del mundo real, a requerimientos de software, de hecho es una de las competencias en el plan de estudios, pero abstraer no es tan fácil como parece, porque una cosa es lo que creemos que es mejor para el cliente, pero realmente tal vez no sea lo que necesite, o incluso le perjudique, como en mi experiencia en mi fatídica primera entrega, y aquí entra otra vez la empatía, ser empático, comprender las necesidades del cliente, en consecuencia permitirá una mejor abstracción, y se estará preguntando: ¿entonces para que la abstracción?, porque una persona puede ser empática, pero no sabe como solucionar el problema traducido a nivel computacional.