

INTRODUCCION AL ANALISIS DE SISTEMAS

1) INFORMATICA:

Un **sistema de información** es un conjunto de datos que interactúan entre sí con un fin común. En informática, los **sistemas de información** ayudan a administrar, recolectar, recuperar, procesar, almacenar y distribuir **información** relevante para los procesos fundamentales y las particularidades de cada organización.

2) ALGORITMO:

Conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permite hacer un cálculo y hallar la solución de un tipo de problemas.

3) LENGUAJE DE PROGRAMACION:

Es un lenguaje formal que, mediante una serie de instrucciones, le permite a un programador escribir un conjunto de órdenes, acciones consecutivas, datos y algoritmos para, de esa forma, crear programas que controlen el comportamiento físico y lógico de una máquina.

4) HARDWARE:

La palabra hardware en informática se refiere a las partes físicas, tangibles, de un sistema informático, sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.

5) SOFTWARE:

Se conoce como **software** al soporte lógico de un sistema informático, que comprende el conjunto de los componentes lógicos necesarios que hacen posible la realización de tareas específicas, en contraposición a los componentes físicos que son llamados *hardware*.

6) SOFTWARE DE APLICACIÓN:

Es un tipo de software de computadora diseñado para realizar un grupo de funciones, tareas o actividades coordinadas para el beneficio del usuario.

7) SOFTWARE HECHO A MEDIDA:

Se llama justamente “a medida” porque el sistema o software se adapta a los procesos de gestión que la empresa ya tiene consolidados. En el desarrollo de un sistema a medida, siempre se realiza una primera etapa de análisis, en la cual se estudian los procesos de la empresa, se determina como intervendrá el nuevo sistema en estos procesos y siempre es un muy buen momento para repensar los procesos y mejorarlos. Es el software el que se adapta a la empresa.

VENTAJAS:

- La reducción de los gastos.
- Ahorro de tiempo.
- Garantía de calidad.
- Facilidad de mantenimiento.

DESVENTAJAS:

- Existencia de una solución en la nube en el mercado.
- Altos costes.
- Pueden presentar errores de forma muy frecuente.

El desarrollo de software a medida debe realizarse bajo control

8) SOFTWARE ENLATADO:

Es un software genérico, que cubre necesidades generales de una determinada área.

VENTAJAS:

Lo obtienes rápidamente.

Menor tiempo de implementación.

Tiende a ser relativamente más económico.

Es fácil encontrar alguien que lo sepa usar.

DESVENTAJAS:

Imposibilidad de ajustarlo frente a cambios externos.

No es posible realizarles mantenimiento periódico.

Son genéricos

9) BASE DE DATOS:

Una **base de datos** es un conjunto de datos pertenecientes a un mismo contexto y almacenados sistemáticamente para su posterior uso.

10) USUARIOS DE SISTEMAS

Es un individuo que utiliza una computadora, sistema operativo, servicio o cualquier sistema, además se utiliza para clasificar a diferentes privilegios, permisos a los que tiene acceso un usuario o grupo de usuario, para interactuar o ejecutar con el ordenador o con los programas instalados en este.

11) TIPOS DE USUARIOS

El invitado, que es aquel que llega a la página, pero no se identifica como usuario registrado (miembro de la comunidad) y que solamente puede ver unos contenidos restringidos.

Los miembros de la comunidad que se identifican como tales mediante un nombre y una contraseña en la página de inicio, y que pueden añadir noticias, nuevos enlaces a páginas, ver y subir fotos, leer los foros y participar en ellos, acceder a documentos almacenados en el portal, etc.

Usuarios Registrados, son aquellas personas que han creado usuarios en el sitio web y podrán acceder a contenidos especiales. Adicionalmente tienen la posibilidad de colaborar con nuevos documentos a la biblioteca virtual, eventos al calendario de actividades y personas o instituciones al directorio.

Los administradores, que pueden añadir módulos con nuevas funciones, actualizar el portal, dar de alta o baja a usuarios, etc.

12) ANALISTA DE SISTEMAS

El analista tiene como cometido analizar un problema y describirlo con el propósito de ser solucionado mediante un sistema de información. Se vale de la información de entrada, los procesos modificadores y la información de salida, para así definir los procesos intermedios y poder entender con claridad a la organización.

13) ROLES DEL ANALISTA DE SISTEMAS

Los tres roles principales del analista de sistemas son:

- El de consultor.

- Experto en soporte técnico
- Agente de cambio.

El Analista de Sistemas debe mantenerse a la par de los últimos avances en cuanto a las metodologías y tendencias dentro del incesante mundo del manejo de la Información. Conforme pasa el tiempo el perfil del analista de sistemas irá incorporando nuevas posibilidades y deberes dentro de las organizaciones.

14) FUNCIONES DEL ANALISTA DE SISTEMAS

Tiene que delimitar el análisis para ver lo que se quiere hacer inicialmente y después darle al usuario nuevas opciones de uso.

Se encarga de idear y desarrollar nuevos sistemas o nuevas formas para aplicar los recursos existentes a operaciones adicionales.

Es capaz de crear nuevos sistemas, ya sea de hardware y de software.

15) CUALIDADES DEL ANALISTA DE SISTEMAS

Las cualidades que se esperan de un analista son esencialmente la capacidad de abstracción y de análisis. Los conocimientos que requiere son aquellos relacionados con las técnicas de análisis de sistemas de información:

- Conocimiento del paradigma tradicional de la ingeniería del software y del tradicional ciclo de vida del software en cascada.
- Modelado funcional: Diagrama de flujo de datos, diagrama de estado, etc.
- Modelado de datos y sus técnicas: Diagrama entidad-relación, modelo relacional, etc.
- Conocimiento de la tecnología: arquitectura de software, bases de datos, etc.

16) PROGRAMADOR DE SISTEMAS

Los programadores de sistemas informáticos escriben programas para controlar el funcionamiento interno de los ordenadores, lo que implica diseñar programas que sean eficientes, rápidos y versátiles. Dedicar mucho tiempo a probar los programas, y también puede instalar, personalizar y dar soporte a estos sistemas operativos.

17) FUNCIONES DEL PROGRAMADOR DE SISTEMAS

- Comprender las necesidades de los usuarios
- Crear nuevos programas o aplicaciones
- Definir las especificaciones técnicas de los nuevos programas o aplicaciones
- Probar nuevos programas o aplicaciones
- Probar el código de los nuevos programas o aplicaciones
- Actualizar los programas y aplicaciones existentes
- Monitorear el desempeño de los programas y aplicaciones existentes.

18) CUALIDADES DEL PROGRAMADOR

- Conocimiento avanzado en computación y sistemas informáticos.
- Habilidades de comunicación
- Organización y manejo efectivo del tiempo
- Resolución de problemas
- Vocación de servicio
- Determinación a la auto-mejora
- Habilidad para trabajar como parte de un equipo

19) INGENIERÍA EN SISTEMAS

La ingeniería de sistemas es una carrera universitaria que se encarga del diseño, la programación, la implantación y el mantenimiento de sistemas. A diferencia de otras ramas de la ingeniería, esta disciplina no se ocupa de productos tangibles (los ingenieros civiles, por ejemplo, construyen edificios), sino de productos lógicos.

20) ROLES DE UN INGENIERO DE SISTEMAS

- Gerente de Proyecto de TI
- Ingeniero de soporte
- Programador
- Arquitecto de TI
- Gerente de Infraestructura
- Investigador

21) FUNCIONES DEL INGENIERO EN SISTEMAS

El Ingeniero de Sistemas tiene como función principal elaborar soluciones sobre la base de elementos tecnológicos (hardware, software y de comunicación); estas soluciones pueden corresponder a planificación, análisis, diseño, construcción, operación, mantenimiento, adaptación y/o implantación de dichos elementos integrados para satisfacer las necesidades de las empresas, en todos sus niveles de gestión (operativa, táctica y estratégica). Las soluciones planteadas por el Ingeniero de Sistemas no sólo involucran la parte tecnológica sino también su entorno; es decir, su viabilidad, factibilidad, implantación y evolución de la solución integral (holística) planteada acorde con las necesidades de información, en términos de calidad y oportunidad de la empresa a través de una planificación de costo-beneficio que justifique las inversiones involucradas.

- Determinación del problema
- Selección de los objetivos
- Estudio de alternativas
- Comparación de alternativas
- Selección del mejor sistema
- Desarrollo del sistema

22) CUALIDADES DE UN INGENIERO EN SISTEMAS

- Habilidad para las Matemáticas y la lógica.
- Capacidad de identificar y analizar problemas.
- Ser creativo.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Desarrollar, Evaluar y Optimizar Software
- Diseñar Compiladores, Manejo de Sistemas Operativos y demás Recursos Computacionales.
- Diseñar, Instalar y Evaluar Redes de Teleproceso y Participar en la Programación de Dispositivos de CONTROL Digital

23) SISTEMAS AUTOMATIZADOS

La automatización es un sistema donde se transfieren tareas de producción, realizadas habitualmente por operadores humanos a un conjunto de elementos tecnológicos.

Los sistemas automatizados constan de dos partes principales las cuales en las que una parte es llevada a cabo mediante la mano de obra y otra parte es llevada a cabo por un sistema operativo. La parte operativa es la que se encarga de realizar todas las labores para que se realicen las labores para que la maquina se mueva y realice las operaciones. La parte llevada a cabo mediante la mano de obra es la que se encarga de programar los automatismos para que funcionen correctamente.

Ejemplos:

- Fábrica de computadoras

- Envasadores de termos
- Fábrica de autos

24) SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Un sistema de información es un conjunto de datos que interactúan entre sí con un fin común. En informática, los sistemas de información ayudan a administrar, recolectar, recuperar, procesar, almacenar y distribuir información relevante para los procesos fundamentales y las particularidades de cada organización.

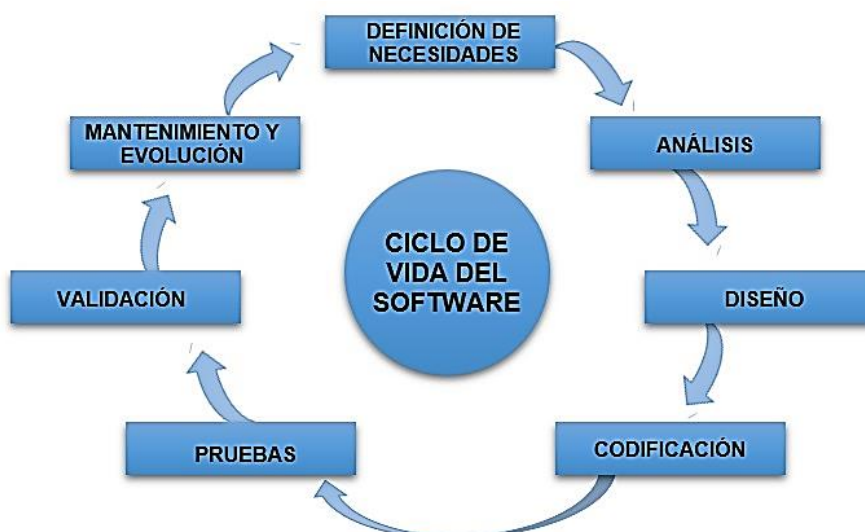
Algunos de los sistemas más comunes se encuentran a continuación:

- Para procesamiento de datos: nivel operativo, destinado a procesar grandes volúmenes de información alimentando grandes bases de datos.
- Sistema de expertos o basados en el conocimiento: nivel operativo, selecciona la mejor solución para el problema presentado.
- Para la administración y gerenciales: nivel administrativo, gestiona y elabora informes periódicos.
- Para la toma de decisiones: nivel estratégico, se destaca por su diseño y inteligencia que permite una adecuada selección e implementación de proyectos.
- Para ejecutivos: nivel estratégico, sistema personalizado para cada ejecutivo para que pueda ver y analizar datos críticos.
- Sistemas funcionales relacionados con los procesos internos de la organización: forman la base de los sistemas de información para ejecutivos.

25) CICLO DE VIDA DE UN PROYECTO

Descripción: es una estructura aplicada al desarrollo de un producto de software. Hay varios modelos a seguir para el establecimiento de un proceso para el desarrollo de software, cada uno de los cuales describe un enfoque diferente para diferentes actividades que tienen lugar durante el proceso. Algunos autores consideran un modelo de ciclo de vida un término más general que un determinado proceso para el desarrollo de software. Por ejemplo, hay varios procesos de desarrollo de software específicos que se ajustan a un modelo de ciclo de vida de espiral.

Esquema Grafico:



26) ETAPAS DEL CICLO DE VIDA EL SOFTWARE

Descripción: El ciclo de vida básico de un software consta de los siguientes procedimientos:

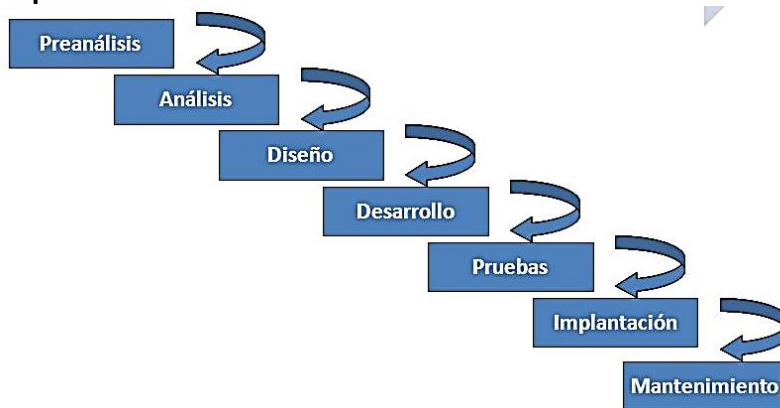
- **Definición de objetivos:** define la finalidad del proyecto y su papel en la estrategia global.
- **Análisis de los requisitos y su viabilidad:** recopila, examina y formula los requisitos del cliente y examina cualquier restricción que se pueda aplicar.

- **Diseño general:** requisitos generales de la arquitectura de la aplicación.
- **Diseño en detalle:** definición precisa de cada subconjunto de la aplicación.
- **Programación (programación e implementación):** implementación de un lenguaje de programación para crear las funciones definidas durante la etapa de diseño.
- **Prueba de unidad:** prueba individual de cada subconjunto de la aplicación para garantizar que se implementaron de acuerdo con las especificaciones.
- **Integración:** garantiza que los diferentes módulos se integren con la aplicación. Este es el propósito de la prueba de integración que está cuidadosamente documentada.
- **Prueba beta (o validación):** garantiza que el software cumple con las especificaciones originales.
- **Documentación:** sirve para documentar información necesaria para los usuarios del software y para desarrollos futuros.
- **Mantenimiento:** comprende todos los procedimientos correctivos (mantenimiento correctivo) y las actualizaciones secundarias del software (mantenimiento continuo).

27) CICLO DE VIDA CASCADA

Descripción: es el enfoque metodológico que ordena rigurosamente las etapas del proceso para el desarrollo de software, de tal forma que el inicio de cada etapa debe esperar a la finalización de la etapa anterior. Al final de cada etapa, el modelo está diseñado para llevar a cabo una revisión final, que se encarga de determinar si el proyecto está listo para avanzar a la siguiente fase. Este modelo fue el primero en originarse y es la base de todos los demás modelos de ciclo de vida.

Esquema Grafico:



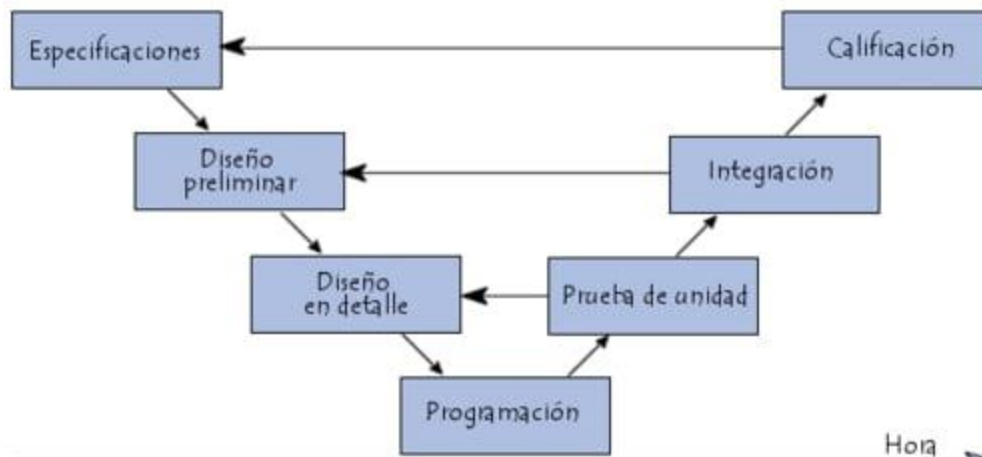
28) CICLO DE VIDA EN V

Descripción: Es una representación gráfica del ciclo de vida del desarrollo de sistemas. En él se resumen las principales medidas que deben adoptarse en relación con las prestaciones correspondientes en el marco del sistema informático de validación.

Es un proceso que representa la secuencia de pasos en el desarrollo del ciclo de vida de un proyecto. Se describen las actividades y resultados que deben producirse durante el desarrollo del producto. El lado izquierdo de la V representa la descomposición de las necesidades, y la creación de las especificaciones del sistema. El lado derecho de la V representa la integración de las piezas y su verificación. V significa «Verificación y validación». Es muy similar al modelo de la cascada clásico ya que es muy rígido y contiene una gran cantidad de iteraciones.

La versión Método-V XT se terminó en febrero del 2005. No es comparable con CMMI. Mientras que CMMI solo describe «qué» se ha hecho, el Método-V XT describe el «cómo» y el «cuándo» y «quién» es el responsable de haberlo hecho.

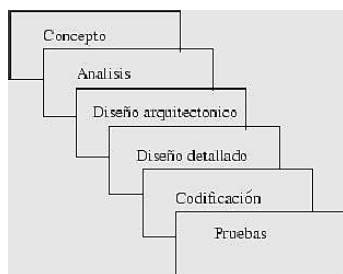
Esquema Grafico:



29) CICLO DE VIDA TIPO SASHIMI

Descripción: El ciclo de vida tipo Sashimi podría ser considerado como una variación del ciclo de vida en cascada puro, en el cual las diferentes etapas pueden ser solapadas, permitiendo así aumentar la eficiencia mediante la retroalimentación entre las etapas. El nombre “Sashimi” deriva del modo del estilo de presentación de rodajas de pescado crudo en Japón. Al utilizar este ciclo de vida se obtiene una ganancia de calidad en el producto final, además de que no hace necesario una documentación detallada para cada etapa, ya que por el mismo hecho de que estas se solapan, comparten partes de la documentación. Entre los problemas que se presentan al utilizar este modelo existe la dificultad de identificar el inicio y el fin de cada etapa, además de que en caso de presentarse problemas de comunicación estos van a generar inconsistencias.

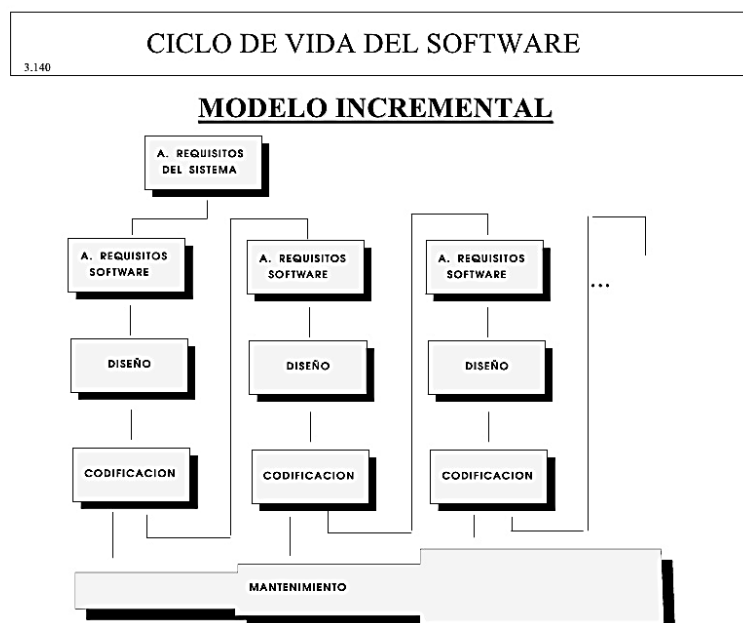
Esquema Grafico:



30) CICLO DE VIDA INCREMENTAL

Descripción: Desarrollar por partes el producto software, para después integrarlas a medida que se completan. Un ejemplo de un desarrollo puramente incremental puede ser la agregación de módulos en diferentes fases. El agregar cada vez más funcionalidad al sistema.

Esquema gráfico:

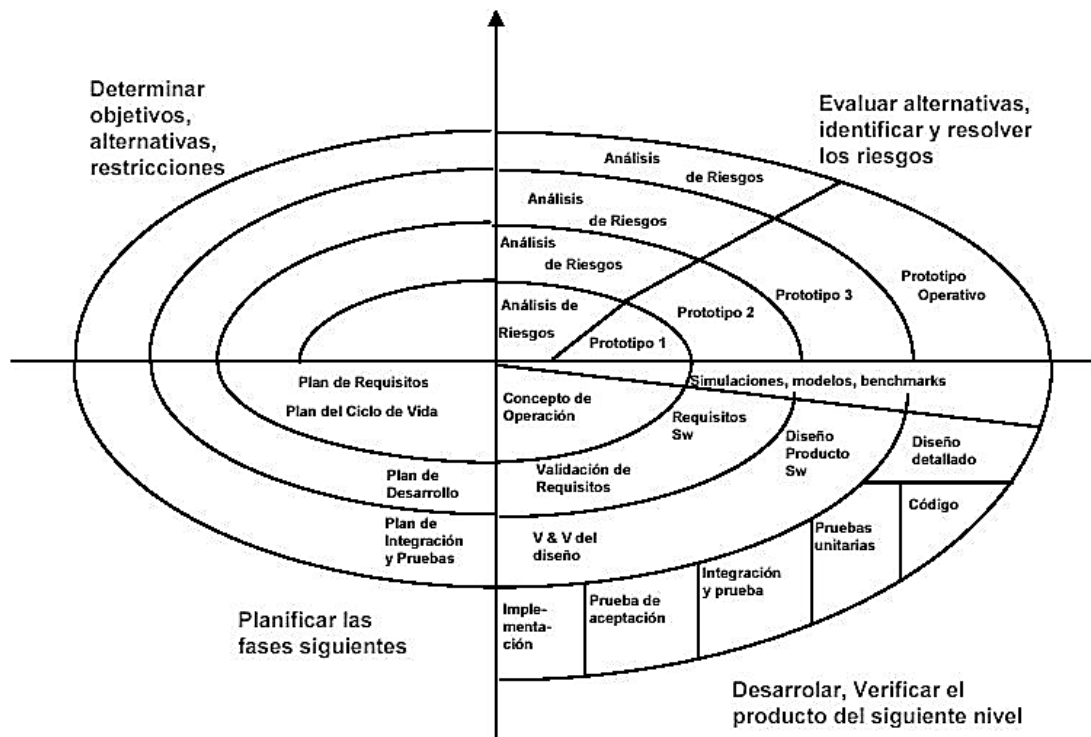


31) CICLO DE VIDA ESPIRAL

Descripción: El desarrollo en espiral es un modelo de ciclo de vida del software definido por primera vez por Barry Boehm en 1986,1 utilizado generalmente en la ingeniería de software.

Las actividades de este modelo se conforman en una espiral, en la que cada bucle o iteración representa un conjunto de actividades. Las actividades no están fijadas a ninguna prioridad, sino que las siguientes se eligen en función del análisis de riesgo, comenzando por el bucle interior.

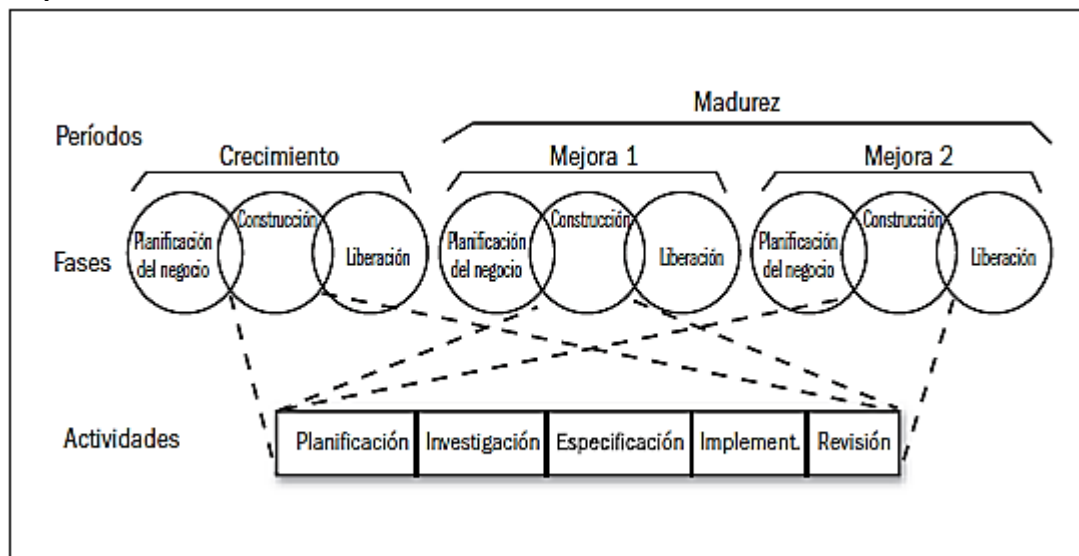
Esquema Grafico:



32) CICLO DE VIDA ORIENTADA A OBJETOS

Descripción: Los tipos de Modelos de ciclos de vida normalmente se basan el análisis y diseño estructurados, pero los objetos tienen una particularidad, y es que están basados en componentes que se relacionan entre ellos a través de interfaces, o lo que es lo mismo, son más modulares y por lo tanto el trabajo se puede dividir en un conjunto de mini proyectos. Además, hoy en día la tendencia es a reducir los riesgos, y en este sentido, el ciclo de vida en cascada no proporciona muchas facilidades. Debido a todo esto, el ciclo de vida típico en una metodología de diseño orientado a objetos es iterativo e incremental.

Esquema Grafico:



33) CICLO DE VIDA TIPO SASHIMI. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- No es necesario una documentación detallada en cada etapa ya que estas se comparten.
- Se obtienen gran eficiencia y calidad en el producto final
- Permite la optimización de los recursos de CPU, memoria, espacio si la aplicación los comparte con otros sistemas.
- Su planificación es más sencilla
- Ideal para proyectos de software pequeños o medianos.

Inconvenientes:

- Dificultad en identificar el inicio y el fin de cada etapa
- Es necesario tener un excelente canal de comunicación bien definido

34) CICLO DE VIDA SEMI-ESTRUCTURADO

Descripción: Desde fines de los 70 crece la tendencia a reconocer el diseño estructurado, la programación estructurada y la implantación descendente como parte del ciclo de vida del proyecto. Se muestran dos detalles no presentes en el enfoque clásico:

La secuencia ascendente de codificación, la prueba de módulos y del sistema se reemplazan por una implantación de arriba hacia abajo, que es un enfoque en el cual los módulos de alto nivel se codifican y prueban primero, seguidos por los de bajo nivel más detallados.

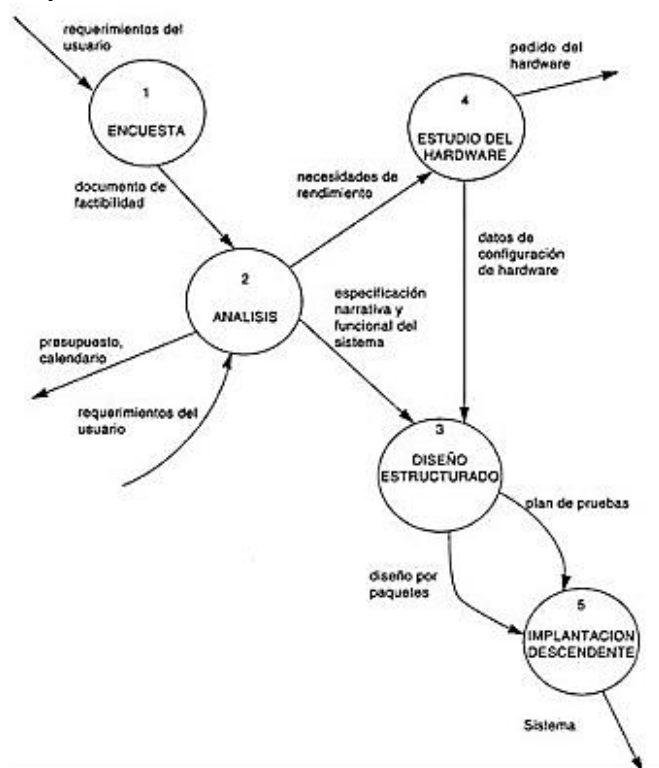
El diseño clásico se reemplaza por el diseño estructurado, que es un es un enfoque de diseño formal de sistemas.

La implantación descendente ofrece retroalimentación entre el proceso de implementación y el de análisis.

Gran parte del trabajo que se realiza bajo el nombre de 'diseño estructurado' es un esfuerzo manual para enmendar especificaciones erróneas.

Para quienes realizan el diseño estructurado como primera tarea es transformar la especificación en un paquete de diagramas de flujo de datos, diccionario de datos, diagramas de entidad - relación y las especificaciones del proceso.

Esquema Grafico:



35) CICLO DE VIDA EN CASCADA. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- Debido a la estructura lógica del modelo, a menudo se pueden evitar errores conceptuales.
- El modelo conduce a una extensa documentación técnica, que es un alivio para los nuevos programadores y desarrolladores y también es útil en la fase de prueba.
- El progreso del proyecto puede ser monitoreado usando metas.
- El coste total puede estimarse con relativa precisión si no hay conflictos.

Inconvenientes:

- Los conflictos, bugs y errores de programación a veces conducen a un aumento de los costes y a una cantidad considerable de tiempo. Lo mismo se aplica si los clientes no están satisfechos.
- Las especificaciones que se hacen inicialmente son a menudo difíciles de entender para los clientes porque son más abstractas de lo que se supone que el software debe hacer. Especialmente en proyectos subcontratados, esto puede ser una desventaja decisiva, ya que la fecha de lanzamiento debe posponerse y el mercado puede haber cambiado durante este tiempo.
- La entrega del software lleva más tiempo porque los departamentos no trabajan simultáneamente y cada fase sólo puede comenzar cuando se ha completado la fase anterior.

36) CICLO DE VIDA EN V. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Ventajas:

- El modelo en V hace más explícita la tarea parte de la iteración de las actividades del proceso.
- Las pruebas de cada fase ayudarán a corregir posibles errores sin tener que esperar a que sean rectificadas en la etapa final del proceso.
- Con las pruebas unitarias y de integración se consigue obtener exactitud en los programas.

Inconvenientes:

- Al encontrarse errores luego de realizar las pruebas se pierde tiempo y dinero, ya que cada prueba se realiza luego de haber terminado la implementación.
- En el caso de este modelo son, obviamente, más las ventajas que encontramos, hace el proceso más dinámico, con la opción de realizar pruebas que nos ayudarán a corregir posibles errores durante su fase de desarrollo además de poseer ventajas realmente notables que lo convierten en un modelo más completo y robusto que nos ayudarán a obtener un sistema de mejor calidad.

37) ENCUESTA

Una **encuesta** es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador recopila datos mediante un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa.

38) OBJETIVOS DE LA ENCUESTA

1. Medir las relaciones entre variables demográficas, económicas y sociales.
2. Evaluar las estadísticas demográficas como errores, omisiones e inexactitudes.
3. Conocer profundamente patrones de las variables demográficas y sus factores asociados como fecundidad y migraciones determinantes.
4. Evaluar periódicamente los resultados de un programa en ejecución. Saber la opinión del público acerca de un determinado tema.
5. Investigar previamente de las características de la población para hacer las preguntas correctas.
6. Dar una respuesta de los cuales los entrevistados darán una opinión congruente

39) CARACTERÍSTICAS DE LA ENCUESTA

1. Es un documento que sirve para recabar información
2. Tiene preguntas ordenadas que pueden ser abiertas o cerradas
3. Se aplican para conocer la opinión de las personas sobre algún tema o para recabar datos precisos como el número de habitantes que hay en el país.
4. Se pueden aplicar por teléfono, personalmente o a través de Internet

40) TIPOS DE ENCUESTAS

1. **Encuesta por correo:** Consiste en enviar un cuestionario a través del servicio postal para que después de ser respondido, sea regresado al remitente.
2. **Encuesta vía telefónica:** Consiste en realizar el cuestionario a través de una llamada telefónica, en la que el encuestador debe ir capturando las respuestas del encuestado.
3. **Encuesta personal:** Consiste en realizar el cuestionario cara a cara, debe existir una interacción entre encuestador y encuestado, normalmente el encuestador toma nota de las respuestas, aunque en ocasiones solo entrega el cuestionario y es el encuestado quien lo llena.
4. **Encuesta online:** Consiste en realizar el cuestionario utilizando el internet como medio de distribución, las encuestas online se caracterizan principalmente por ser económicas y tener un mayor índice de respuesta.

41) VENTAJAS DE LA ENCUESTA

1. Estandarización: se harán las mismas preguntas a todos los elementos de la muestra apoyándonos en el cuestionario.
2. Facilidad de administración: el encuestador únicamente tiene que leer una serie de preguntas que responderá el encuestado.
3. Facilidad de tratamiento de datos: el cuestionario puede codificarse convirtiendo a números aspectos cualitativos, esto facilita el tratamiento informático de los datos.
4. Recoger información no directamente observable: podremos recoger información referente a las actitudes, percepciones etc.
5. Posibilidad de hacer estudios parciales: se podrá clasificar los resultados obtenidos por edad, sexo, etc.
6. Rapidez: en poco tiempo se puede reunir gran cantidad de información.
7. Flexibilidad: es posible aplicarlo a cualquier persona sean cuales sean sus características

42) DESVENTAJAS DE LA ENCUESTA

1. Falta de sinceridad
2. Falta de respuestas concienzudas
3. Diferencias en la comprensión e interpretación
4. Sentimientos y significados que no se transmiten bien
5. Algunas preguntas son difíciles de analizar
6. Los encuestados pueden tener sus propias intenciones
7. Falta de personalización
8. Preguntas omitidas
9. Problemas de accesibilidad

43) ENTREVISTA

- ✓ Una entrevista es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar.
- ✓ Todos aquellos presentes en la charla dialogan en pos de una cuestión determinada planteada por el profesional. Muchas veces la espontaneidad y el periodismo moderno llevan a que se dialogue libremente generando temas de debate surgidos a medida que la charla fluye.
- ✓ Una entrevista es recíproca, donde el entrevistado utiliza una técnica de recolección mediante una interrogación estructurada o una conversación totalmente libre; en ambos casos se utiliza un formulario o esquema con preguntas o cuestiones para enfocar la charla que sirven

como guía. Es por esto, que siempre encontraremos dos roles claros, el del entrevistador y el del entrevistado (o receptor).

44) TIPOS DE ENTREVISTAS

1. Entrevista estructurada
2. Entrevista no estructurada y libre
3. Entrevista mixta

45) VENTAJAS DE LA ENTREVISTA

1. La Entrevista es una técnica eficaz para obtener datos relevantes y significativos desde el punto desde el punto de vista de las ciencias sociales, para averiguar
2. La información que el entrevistador obtiene a través de la Entrevista es muy superior que cuando se limita a la lectura de respuesta escrita
3. Su condición es oral y verbal.
4. A través de la Entrevista se pueden captar los gestos, los tonos de voz, los énfasis, etc., que aportan una importante información sobre el tema y las personas entrevistadas.
5. La ventaja esencial de la Entrevista reside en que son los mismos actores sociales quienes nos proporcionan los datos relativos a sus conductas, opiniones, deseos, actitudes, expectativas, etc. Cosas que por su misma naturaleza es casi imposible observar desde fuera.

46) DESVENTAJAS DE LA ENTREVISTA

- ✓ Limitaciones en la expresión oral por parte del entrevistador y entrevistado.
- ✓ Se hace muy difícil nivelar y darle el mismo peso a todas las respuestas, sobre todo a aquellas que provienen de personas que poseen mejor elocuencia verbal, pero con escaso valor informativo o científico.
- ✓ Es muy común encontrar personas que mientan, deforman o exageran las respuestas y muchas veces existe un divorcio parcial o total entre lo que se dice y se hace, entre la verdad y lo real.
- ✓ Muchas personas se inhiben ante un entrevistador y les cuesta mucho responder con seguridad y fluidez una serie de preguntas.
- ✓ Existen muchos temas tabúes entre las personas, algunos de los cuales producen rechazo cuando se trata de responder preguntas concretas, como por ejemplo temas políticos sexuales, económicos, sociales, etc.