

## ¿QUE ES UN REQUERIMIENTO?

Condición o capacidad solicitada /requerida por el usuario para resolver un problema o alcanzar un objetivo. También se entiende como una condición o capacidad que debe satisfacer o poseer un sistema o una componente de un sistema para satisfacer un contrato, un estándar, una especificación u otro documento formalmente impuesto.

[IEEE 610.12-1990]

## ¿QUE ES UNA METODOLOGÍA?

La metodología (del griego μέθοδος de μετά μετά 'más allá, después, con', οδός odós 'camino' y λογός logos 'razón, estudio'), hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar el objetivo o la gama de objetivos que rige una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Con frecuencia puede definirse la metodología como el estudio o elección de un método pertinente o adecuadamente aplicable a determinado objeto.

No debe llamarse metodología a cualquier procedimiento, pues se trata de un concepto que en la gran mayoría de los casos resulta demasiado amplio, siendo preferible usar el vocablo método.

[Wikipedia]

## ALGUNAS METODOLOGÍAS DE LA INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS.

- DorCU(Documentación de requerimientos Centrada en el Usuario)
- ANCORA
- WSDM: Web Site Design Method
- SOHDM: Scenario-based Object-Oriented Hypermedia Design Methodology

Esta metodología, propone la subdivisión de la etapa de elicitación en siete sub-etapas: formar el equipo multidisciplinario, buscar hechos, recolectar y clasificar requerimientos, evaluar y racionalizar, dar prioridad, integrar y validar y documentar la etapa. Dentro de su propuesta, DoRCU considera la participación de dos grupos en el proceso: los usuarios y los desarrolladores. Se reconocen los antecedentes y motivaciones como elementos que diferencian a ambos grupos, es por esto que agrupa sus actividades en dos conjuntos de tareas, uno orientado a los usuarios y el otro orientado a los desarrolladores.

Áncora transmite la idea de que para empezar a trabajar con la elaboración de un nuevo software se deben tener buenas y sólidas bases (definir correctamente qué se quiere de un software nuevo y tener una representación clara para el usuario) y que permita pasar a las siguientes etapas de desarrollo de software de forma sencilla y natural. La herramienta de modelado principal de Áncora es el Guión. Un elemento más en Áncora es el reuso. Áncora brinda formas de guardar los elementos de sistemas anteriores para utilizarlos en sistemas nuevos que resulten similares.

El Método para diseño de sitios web (WSDM) es una propuesta en la que el sistema se define en base a los grupos de usuarios. Fue propuesto por De Troyer y Leune en 1997 [De Troyer 1997] y se compone de cuatro fases. Los autores de WSDM dividen los sitios web en dos grupos: Kiosco web y Aplicación Web [Isakowitz 1995]. Las que pertenecen al primer tipo ofrecen al usuario

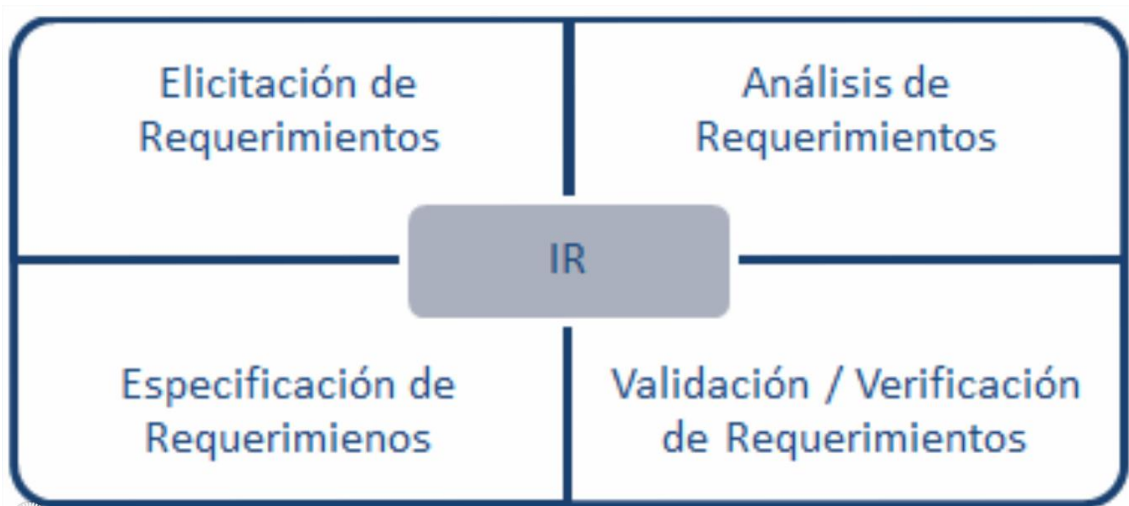
una determinada información y les permite navegar hacia ella. Las aplicaciones web englobarían a aquellos sistemas de información interactivos cuya interfaz de usuario es un conjunto de páginas web. Tras esta división, los autores de WSDM especifican que su propuesta es una propuesta orientada a la primera de ellas, no resultando adecuada para las aplicaciones web.

SOHDM [Lee 1998]. Esta propuesta se compone de seis fases y se parece bastante a sus antecesoras RMM, OOHDM y EORM. Sin embargo, hay algo que hace diferente a esta metodología de las anteriores y es el hecho de que se basa en los escenarios para el desarrollo del sistema. SOHDM es una metodología para el desarrollo de aplicaciones multimedia que se divide en seis fases que hay que realizar de forma secuencial. Sin embargo, el proceso de desarrollo es un proceso cíclico en el sentido de que al realizar una fase se puede regresar a alguna de las anteriores para refinarla y adaptarla mejor.

Los escenarios se elaboran en la fase de análisis para capturar los requisitos funcionales del sistema y sirven como base para el resto del proceso. A pesar de que SOHDM se asemeja bastante a OOHDM y EORM, difiere de ellas en el sentido de que mientras que estas dos metodologías sólo trabajan en la fase de diseño, SOHDM engloba también la fase de análisis.

#### MODELO CANÓNICO DEL PROCESO DE IR

- Recolección (Elicitation)
- Análisis (Analysis)
- Especificación (Specification)
- Verificación (Verification)



#### TÉCNICAS PARA RECOLECCIÓN DE REQUERIMIENTOS

- Entrevistas
- Brainstorming (Tormenta/ Lluvia de ideas)
- Prototipos
- Casos de uso y escenarios
- ETC

RELACIÓN ENTRE TÉCNICAS V/S MODELO

Herramientas	Elicitación	Análisis	Especificación	Validación
Entrevistas y Cuestionario	X			
Sistemas Existentes	X	X		
Grabaciones de video y de audio.	X	X		
Brainstorming (Tormenta de Ideas)	X	X		
Sistemas Existentes	X	X		
Arqueología de Documentos	X	X		
Observación	X			
Prototipo Bosquejado	X	X	X	
Prototipo Tangible/usable	X		X	X
FODA		X		
Modelo de clase conceptual		X	X	
Diagrama de actividad		X	X	
Casos de uso	X	X	X	X
Checklist	X			X