

# Conceptos teóricos



Aseguramiento de la calidad

Jonathan Guillermo Díaz Magallanes

19310153

7P

## Calidad

La calidad es la capacidad de un proceso, producto o servicio para satisfacer las necesidades implícitas o explícitas para las cuales fué creado de acuerdo a algún parámetro en específico. Es así que la calidad tiene varias definiciones, como que el producto se ajuste a las expectativas de los clientes, el valor añadido que proporciona, la relación costo / beneficio que posee, etc.

## Características genéricas de calidad en un producto de software

- **Idoneidad funcional.** Qué tan bien el software producto satisface las necesidades establecidas para las condiciones determinadas.
- **Fiabilidad.** Lo bien que el software ejerce sus funciones estando bajo condiciones determinadas y período de tiempo delimitado.
- **Eficiencia.** El rendimiento que se tiene en relación con el número de recursos utilizados sobre las condiciones definidas.
- **Usabilidad.** La facilidad con la que el usuario puede aprender a utilizar el software.
- **Seguridad.** El nivel de protección que proporciona el software sobre la información y los datos, limitando la lectura y escritura de los datos a solo usuarios autorizados.
- **Compatibilidad.** La facilidad en la que dos o más sistemas pueden intercambiar información entre ellos o realizar sus funciones.
- **Mantenibilidad.** Qué tan fácil, eficaz y eficiente el software se puede modificar o actualizar.

## Experiencia de usuario

También llamada UX, son el conjunto de elementos relacionados con la interacción del usuario al momento de usar un producto o servicio. Es más fácil de ejemplificar éste concepto con el uso de una aplicación web, página web o aplicación móvil.

## Necesidades y expectativas

La necesidad del cliente es algún aspecto de un proceso en el cual carezca de alguna característica y las expectativas nacen a partir de las necesidades donde éstas son lo que se espera que el proyecto realice para satisfacer dicha necesidad.

## Design thinking

El design thinking es un proceso de trabajo cuyo objetivo es ayudar a estimular la creatividad de los equipos de desarrollo de algún proyecto. Aunque fue desarrollado en torno al diseño, éste proceso nos permite llegar a ideas innovadoras en otras áreas como por ejemplo los algoritmos de autocompletado, las redes sociales, los modelos de negocio, el marketing, los productos e incluso la educación.

## Referencias

- Diferencia entre Necesidad, Expectativa y Requerimiento. (2021, 5 agosto). Recuperado 17 de septiembre de 2022, de <https://pmi.cl/web/2021/08/05/diferencia-entre-necesidad-expectativa-y-requerimiento/>
- Gonzalez, S. (s. f.). ¿Qué es la experiencia de usuario? Recuperado 17 de septiembre de 2022, de <https://www.cyberclick.es/que-es/experiencia-de-usuario>
- Rondón, I. (2022, 18 febrero). Características de calidad del software. Másteres Online N° 1 Empleabilidad. Recuperado 17 de septiembre de 2022, de <https://eiposgrados.com/blog-ciberseguridad/caracteristicas-de-calidad-del-software/>
- Terreros, D. (2022, 13 junio). ¿Qué es el design thinking? Definición, características y usos. Recuperado 17 de septiembre de 2022, de <https://blog.hubspot.es/marketing/design-thinking>