

#### Eficiencia:

- Definición: Capacidad para realizar adecuadamente una función.
- Modos de medición:  $((\text{Resultados alcanzados} / \text{coste real de la actividad}) * \text{tiempo empleado}) / ((\text{Resultado previsto} / \text{coste previsto}) * \text{tiempo previsto})$ . En resumidas cuentas, comparas lo que has previsto con el resultado real.

#### Recordable:

- Definición: Facilidad de retener algo en la mente.
- Modos de medición: La manera mas simple sería hacer una encuesta el cual enseñarías durante un tiempo algo y luego preguntar ciertas preguntas de cierto detalle para ver si es recordable. Un ejemplo muy fácil es el nombre de una empresa.

#### \*Primera impresión:

- Definición: Son las primeras valoraciones inconscientes que se hace al ver algo por primera vez basándose en factores superficiales.
- Modos de medición: Mostrar algo nuevo a alguien que no lo haya visto y que de su impresión. Por ejemplo en eventos de videojuegos muestran pequeñas partes del juego y preguntan que les parecen para ver que mejorar después de las primeras impresiones.

#### \*Satisfactorio:

- Definición:
  1. Que da solución a una duda o dificultad al cumplir ciertas condiciones o exigencias
  2. Sentimiento de bienestar o placer cuando se colma un deseo al haber sido cubierta una necesidad.
- Modos de medición:
  1. Encuesta de satisfacción
  2. Cantidad de quejas/reclamaciones
  3. Felicitaciones de clientes.

#### \*Tiempo de aprendizaje:

- Definición: Tiempo que se tarda en adquirir un conocimiento nuevo por medio del estudio, ejercicio o experiencia.
- Modos de medición:
  1. Pruebas de velocidad de uso de algo
  2. Pruebas de uso sin ayuda

**\*Confiabilidad en el uso:**

- Definición: Probabilidad de que un equipo o sistema opere sin falla por un determinado periodo de tiempo bajo unas condiciones previamente establecidas.
- Modos de medición: El uso extendido de algo. Por ejemplo, usar un coche de pruebas durante un periodo extendido donde ves en que es fiable i en que no. Las pruebas serían dependiendo del producto que se deba usar. Un coche tendría pruebas de fiabilidad como pruebas de accidentes, de uso extendido, etc. En el caso de una aplicación sería combinaciones de distintas aplicaciones, uso extendido de la aplicación, probar todas las funcionalidades.

**\*Eficacia:**

- Definición: Capacidad para producir el efecto deseado para determinada cosa o acto.
- Modos de medición:  $\text{Resultado alcanzado} \times 100 / \text{resultado previsto}$ . En este caso te daría el porcentaje de la eficacia de algo. En el caso de no ser numérico se podría simplemente comparar lo que se quería lograr con lo logrado.

**\*Adaptabilidad:**

- Definición: Capacidad de cambiar o modificarse para que sea válido con el entorno.
- Modos de medición: uso en distintos medios. Por ejemplo, en una aplicación móvil se usaría en distintas versiones de Android, distintos dispositivos y ver como se adapta a cada sistema/ ambiente.

**\*Tratamiento de los errores:**

- Definición:
  1. Fracaso del trato de una falla.
  2. Proceso o acto de arreglar una falla.
- Modos de medición: Velocidad de la solución a un error o eficacia de la solución a un error o incluso ambas velocidad y eficacia a la vez.