

Unidad V

Evaluación y desempeño

5.1. Métodos de evaluación.

- Métodos de observación de las poblaciones explotadas. Tipos de datos.
- Estimación de abundancia. Relación entre CPUE y tamaño del stock.
- Métodos directos de evaluación
- Métodos indirectos: modelos de producción; modelos analíticos; métodos de reducción de stock
- Utilización del conocimiento ecológico de los Pescadores

5.2. Análisis de desempeño.

En ingeniería de software el análisis de rendimiento, comúnmente llamado profiling o perfilaje, es la investigación del comportamiento de un programa de computadora usando información reunida desde el análisis dinámico del mismo. El objetivo es averiguar el tiempo dedicado a la ejecución de diferentes partes del programa para detectar los puntos problemáticos y las áreas dónde sea posible llevar a cabo una optimización del rendimiento (ya sea en velocidad o en consumo de recursos).¹ Un profiler puede proporcionar distintas salidas, como una traza de ejecución o un resumen estadístico de los eventos observados.²

Usualmente el Profiling es utilizado durante el desarrollo de software como método para la depuración y optimización de los algoritmos, esta práctica vista de esta manera es buena, pero es vista mas como una actividad interna que suele carecer de objetividad y veracidad cuando no es evaluado por personal realmente especializado y en el entorno adecuado para ello.³

El profiling se puede llevar a cabo en el código fuente o sobre un binario ejecutable mediante una herramienta llamada profiler.

Los profilers pueden clasificarse según la forma de recopilación de datos que utilicen, pudiendo destacar: basados en eventos, estadísticos, con instrumentación de código y como simulación.

5.4. Laboratorios de usabilidad.

Está especialmente habilitado para el **desarrollo de investigación en el área de la Interacción Persona-Computador**(Human Computer Interaction).

En estos laboratorios se estudia el **comportamiento de los usuarios ante aplicaciones informáticas**, como por ejemplo una página web. Para ello existen diferentes salas para que los expertos observen a los usuarios. Por lo tanto se estudia la usabilidad de las páginas web.

Objetivos principales:

- Colaborar paralelamente en el transcurso del ciclo del diseño de la interfaz de las aplicaciones y sitios web para asegurar su usabilidad y accesibilidad desde las primeras etapas del desarrollo.
- Comprobar en qué medida este diseño se adapta a los potenciales usuarios y se facilita su uso por los mismos.

El laboratorio se encuentra equipado con 4 PC`s DELL Dimensión, Intel(R) Pentium(R) D CPU 2.66GHz, 512MB RAM, 160 GB, Monitor DELL 19 LCD. Sistema Operativo Windows XP.

5.5. Pruebas de aceptación.

El uso de cualquier producto de software tiene que estar justificado por las ventajas que ofrece. Sin embargo, antes de empezar a usarlo es muy difícil determinar si sus ventajas realmente justifican su uso. El mejor instrumento para esta determinación es la llamada 'prueba de aceptación'. En esta prueba se evalúa el grado de calidad del software con relación a todos los aspectos relevantes para que el uso del producto se justifique.

Para eliminar la influencia de conflictos de intereses, y para que sea lo más objetiva posible, la prueba de aceptación nunca debería ser responsabilidad de los

ingenieros de software que han desarrollado el producto.

Para la preparación, la ejecución y la evaluación de la prueba de aceptación ni siquiera hacen falta conocimientos informáticos. Sin embargo, un conocimiento amplio de métodos y técnicas de prueba y de la [gestión de la calidad](#) en general facilitan esta labor.

La persona adecuada (o el equipo adecuado) para llevar a cabo la prueba de aceptación dispone de estos conocimientos y además es capaz de interpretar los requerimientos especificados por los futuros usuarios del sistema de software en cuestión.

5.7. Evaluación de seguridad