

Pruebas de Software del Sitio Udemy.com

Presentado Por:

Miguel Ángel Álvarez

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, Escuela de Ciencias Básicas Tecnología e

Ingeniería, Tecnología en Desarrollo de Software

Diplomado: Profundización en Pruebas de Software

Ingeniera María P. Amórtegui Vargas

02 diciembre de 2021

Tabla de Contenido

Introducción e Información General.....	7
Aplicativo a Evaluar	9
Alcance y Limitaciones.....	10
Matriz de Ejecución	11
Pruebas de Humo	14
Módulo: Inicio sesión	15
Módulo: Actualización perfil.....	17
Módulo: Búsqueda de Cursos	18
Módulo: Visualización de cursos.....	19
Módulo: Visualización entorno de aprendizaje	20
Propuestas de mejora Udemty.com.....	21
Gestión de la Configuración	23
Diseño de Alta Nivel y Riesgos Detectados	27
Objetivo de la prueba	27
Riesgos.....	29
Plan de Trabajo de Pruebas de Software.....	32
Información del Proyecto.....	32
Objetivo de la Prueba.....	32
Alcance de la Prueba.....	32
Grupo de Trabajo y Responsabilidades	33
Definición del Grupo	33

Responsabilidades Específicas	33
Metodología	33
Herramientas de apoyo en el proceso de pruebas.....	34
Estrategia Respecto a la Gestión de defectos.....	35
Reglas para la clasificación de defectos (incidencias y fallos).....	35
Naturaleza	35
Tipo de Incidencia.....	36
Severidad	37
Prioridad.....	37
Criterios.....	38
Criterios de aceptación	38
Criterios de priorización	38
Técnica de Medición.....	38
Criterios de Repetición	38
Seguimiento y reporte	39
Entregables de Pruebas	39
Supuestos para el éxito de la prueba	40
Revisión Estática, Trazabilidad y Estimación de Tiempos.....	41
Descripción	41
Prueba Estática.....	41
Evidencias del Proceso de prueba estática.....	42
Matriz de trazabilidad	43
Estimación de Tiempos.....	45
Asignación de Pesos y Estimación por fases.....	45

	4
Datos generales de la prueba.....	46
Alcance de la Prueba.....	46
Diagrama Gantt.....	48
Diseño de Casos de Prueba.....	50
Análisis del Resultado del Plan de Pruebas	70
Evaluación Del Producto y del Proveedor	77
Análisis del Proceso Realizado	78
Resultado y Discusión.....	80
Conclusiones	83
Anexo Informe final.....	86
Características y Criterios Generales de las Pruebas Realizadas.....	86

Índice de Tablas

Tabla 1 Responsables e integrantes equipo.....	9
Tabla 2 Planificación de la Prueba.....	12
Tabla 3 Cumplimiento general.....	21
Tabla 4 Integrantes equipo.....	27
Tabla 5 Casos de prueba	28
Tabla 6 Matriz de riesgos.....	29
Tabla 7 Definición del grupo	33
Tabla 8 Responsabilidades.....	33
Tabla 9 Naturaleza de las pruebas.....	35
Tabla 10 Tipo de Incidencia	36
Tabla 11 Severidad	37
Tabla 12 Prioridad.....	37
Tabla 13 Entregables de Pruebas	39
Tabla 14 Prueba Estática.....	41
Tabla 15 Evidencias prueba estática	42
Tabla 16 Matriz de trazabilidad	44
Tabla 17 Estimación Módulo.....	45
Tabla 18 Totalizar Estimación	45
Tabla 19 Datos de la prueba.....	46
Tabla 20 Caso de Prueba LOG_Cp01_IniciarSesion.....	50
Tabla 21 Caso de Prueba PERF_Cp02_ActualizarPerfil	54
Tabla 22 Caso de Prueba CUR_Cp03_BuscarPorPalabraClave.....	57
Tabla 23 Caso de Prueba CUR_Cp04_VerDatosCurso	61

Tabla 24 Caso de Prueba CUR_Cp05_InscribirseACurso	66
Tabla 25 Plan de Pruebas	70
Tabla 26 Estimación	72
Tabla 27 Matriz de Defectos.....	73
Tabla 28 Defectos por Seguridad.....	74
Tabla 29 Defectos por Naturaleza.....	75
Tabla 30 Defectos por Estado	76
Tabla 31 Evaluación de proveedor	77

Índice de Figuras

Ilustración 1 Tabla 3 Logo Udemy	14
Ilustración 2 Inicio sesión	16
Ilustración 3 Perfil del usuario	17
Ilustración 4 Figura 4 – Resultado Búsqueda Cursos	18
Ilustración 5 Figura 5 – Vista General Curso	19
Ilustración 6 Figura 6. Entorno de aprendizaje	20
Ilustración 7 Figura 7. Gestión de la configuración evidencia #1.....	23
Ilustración 8 Figura 8 – Gestión de la configuración evidencia #2.....	24
Ilustración 9 Figura 9 – Gestión de la configuración evidencia #3.....	25
Ilustración 10 - Figura 10 – Gestión de la configuración evidencia #4	25
Ilustración 11 - Figura 11 – Gestión de la configuración evidencia #5	26
Ilustración 12 Etapas Plan de pruebas.....	34
Ilustración 13 Figura 12 – Evidencia Prueba Estática #1	42
Ilustración 14 Figura 13 – Evidencia Prueba Estática #2	42
Ilustración 15 Figura 14 – Evidencia Prueba Estática #3	43
Ilustración 16 Figura 15 – Evidencia Prueba Estática #4	43
Ilustración 17 Diagrama Gantt.....	48
Ilustración 18 Figura 17 – Diagrama Gantt #2	49
Ilustración 19 Figura 18 – Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 1	51
Ilustración 20 Figura 19 – Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 2.....	52
Ilustración 21 Figura 20 – Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 3.....	52
Ilustración 22 Figura 21 – Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 4.....	53

Ilustración 23 Figura 22 – Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 5.....	53
Ilustración 24 Figura 23 – Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 6.....	53
Ilustración 25 Figura 24 – Evidencia Caso de Prueba #2 Figura 1.....	56
Ilustración 26 Figura 25 – Evidencia Caso de Prueba #2 Figura 2.....	56
Ilustración 27 Figura 26 – Evidencia Caso de Prueba #2 Figura 2.....	57
Ilustración 28 Figura 27 – Evidencia Caso de Prueba #3 Figura 1.....	59
Ilustración 29 Figura 28 – Evidencia Caso de Prueba #3 Figura 2.....	59
Ilustración 30 Figura 29 – Evidencia Caso de Prueba #3 Figura 3.....	60
Ilustración 31 Figura 30 – Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 1.....	63
Ilustración 32 Figura 31 – Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 2.....	63
Ilustración 33 Figura 32 – Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 3.....	64
Ilustración 34 Figura 33 – Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 4.....	64
Ilustración 35 Figura 34 – Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 5.....	65
Ilustración 36 Figura 35 – Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 6.....	65
Ilustración 37 Figura 36 – Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 1.....	68

Ilustración 38 Figura 37 – Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 2.....	68
Ilustración 39 Figura 38 – Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 3.....	69
Ilustración 40 Figura 39 – Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 4.....	69
Ilustración 41 Grafica 1 – Métricas de ejecución	71
Ilustración 42 Grafica 2 – Métricas de defectos	73
Ilustración 43 Grafica 3 – Métricas de defectos Encontrados	74
Ilustración 44 Grafica 4 – Defectos por Naturaleza.....	75

Introducción e Información General

El proceso de calidad es parte fundamental en el desarrollo de software puesto, dentro del proceso se tienen contempladas las pruebas de calidad de software, las cuales tienen como objetivo validar que el producto entregado al cliente cumpla con las necesidades del mismo. Así como también debe cumplir estándares mínimos de funcionalidad para garantizarle al cliente que se está entregando el software que el pidió con las funcionalidades y no funcionalidades que él está esperando encontrar en su aplicativa para sus usuarios.

En este documento encontrará el desarrollo de un plan de pruebas ejecutado sobre un aplicativo web, en el cual se realizaron pruebas de distintos tipos con el objetivo de validar unas funcionalidades de un software en particular para este caso udemy.com es el sitio web donde se realizaron dichas pruebas, es importante mencionar que estas pruebas cuentan con un alcance muy definido y muy claro y dentro de este documento se explorará todo el proceso de pruebas de calidad, con sus herramientas y artefactos necesarios para realizar un buen análisis

Objetivos General

Diseñar un plan de aplicando metodologías y buenas prácticas con el objetivo de evaluar el nivel de calidad para el sitio web udemy.com

Objetivos Específicos

Realizar un plan de pruebas aplicando metodologías de buenas prácticas para garantizar la calidad del sitio web sobre el cual se está pidiendo ejecutar el plan de pruebas.

Analizar los datos encontrados en el plan de pruebas y realizar un análisis de los datos recogidos y validar si el sitio web bajo los estándares de calidad en qué punto está ubicado en la escala

Dar a conocer al cliente los defectos y oportunidades de mejora que se plantearon en el proceso de ejecución del plan de pruebas sobre el sitio udemy.com

Aplicativo a Evaluar

Para el desarrollo de este documento en las fases iniciales, decir, unidad 1 y 2 se planteó la selección de un software sobre cual se ejecutaría el plan de pruebas, se tuvieron algunas opciones, pero final se seleccionó udemy.com como el sitio donde se realizaría el plan de pruebas, Este tiene contemplado abordar algunos módulos básicos tales como; inicio sesión, modificación perfil, búsqueda de cursos, visualización de cursos y entorno de aprendizaje. Estos son los módulos que se realizarán pruebas funcionales y no funcionales con el objetivo de determinar un plan de prueba para validar la calidad de estos.

Vale la pena recalcar que se definirá un alcance para las pruebas y dentro del mismo. Se contemplará los elementos que se van a tener en cuenta al momento de realizar la evaluación de calidad con respecto a las métricas que se acordaron evaluarse.

Tabla 1.

Responsables e integrantes equipo

Rol	Integrante
Líder de la prueba	Miguel Ángel Álvarez
Probadores	Miguel Ángel Álvarez

El proceso de pruebas se estima realizarse entre 01 de septiembre hasta el 02 de diciembre del 2021

Alcance y Limitaciones

Las pruebas contempladas en este documento corresponden a pruebas netamente funcionales, es decir, se evaluará y se pondrá en juicio de prueba de los casos de prueba valga la redundancia, que están dentro de los módulos mencionados al inicio del documento, dichos módulos se probarán únicamente siguiendo y estableciendo un paso a paso de la parte funcional como lo haría un usuario final.

El alcance de este proceso de pruebas está limitado basado en un concepto clave en los procesos de metodologías ágiles donde se contempla inicialmente hacer pruebas de un MVP mínimo producto viable, esto hace referencia a que se espera del software o mejor dicho que espera recibir el cliente en su software para sus clientes.

Es importante definir el tipo de funcionales que se van hacer y se van a contemplar en este alcance, dado que la calidad de software no es una ciencia exacta, sino que puede generarse escenarios muy complejos que implicarían otro tipo de pruebas las cuales no están dentro del alcance del plan de pruebas creado para udemy.com

Matriz de Ejecución

A continuación, se presenta una matriz con los detalles de la estimación y/o planeaciones generadas para el proceso de pruebas que se estableció para udemy.com con los módulos mencionados anteriormente.

Módulos del sitio web:

Inicio Sesión

Actualización Perfil

Búsqueda Cursos

Visualización de Cursos

Entorno de aprendizaje

Tabla 2.*Planificación de la Prueba*

Módulo	Fase	Fechas Estimadas		Tiempo Estimado en Horas	% Avance Esperado	Fechas Reales		Tiempo Real	% Avance Real
		Inicial	Final			Inicial	Final		
Inicio Sesión	Análisis	15/09/2021	20/09/2021	50	70	15/09/2021	17/09/2021	18	100%
	Diseño	18/09/2021	30/09/2021	120	60	18/09/2021	20/09/2021	20	100%
	Ejecución	18/09/2021	01/10/2021	100	80	18/09/2021	20/09/2021	18	100%
Perfil	Análisis	20/09/2021	27/09/2021	40	80	20/09/2021	22/09/2021	15	100%
	Diseño	20/09/2021	05/10/2021	90	60	20/09/2021	23/09/2021	20	100%
	Ejecución	20/09/2021	01/10/2021	70	90	20/09/2021	24/09/2021	20	100%
General	Análisis	25/09/2021	30/09/2021	50	70	25/09/2021	27/09/2021	18	100%
	Diseño	25/09/2021	07/10/2021	120	60	25/09/2021	27/09/2021	20	100%
	Ejecución	25/09/2021	10/10/2021	100	80	25/09/2021	27/09/2021	18	100%

Visualización	Análisis	11/10/2021	18/10/2021	50	60	11/10/2021	14/10/2021	21	100%
----------------------	----------	------------	------------	----	----	------------	------------	----	------

cursos

	Diseño	11/10/2021	20/10/2021	60	80	11/10/2021	16/10/2021	30	100%
	Ejecución	11/10/2021	20/10/2021	60	90	11/10/2021	13/10/2021	18	100%

Visualización	Análisis	20/10/2021	03/11/2021	90	80	20/10/2021	24/10/2021	30	100%
entorno de aprendizaje									
	Diseño	20/10/2021	07/11/2021	120	50	20/10/2021	16/11/2021	60	100%
	Ejecución	20/10/2021	06/11/2021	100	90	20/10/2021	28/10/2021	40	100%

Pruebas de Humo

Las pruebas de humo están definidas como una revisión rápida y precisa, generalmente muy superficial que busca realizar una revisión simple de los aspectos más básicos de las funcionalidades sobre cuales se desea implementar las pruebas. Este tipo de prueba puntualmente está diseñada para identificar elementos de fallo de manera breve y al inicio del plan de pruebas, puesto a partir de estas pruebas se puede establecer el estado en cuanto a calidad del proyecto.

Las pruebas implementadas en este proceso están directamente relacionadas con pruebas funcionales y algunas (muy pocas) serán validadas con respecto a si representa algún tipo de defecto sobre la aplicación en algo que se espera que haga o algo que facilitaría la experiencia de usuario.

Aplicación:

<https://www.udemy.com/>

Ilustración 1

Tabla 3 Logo Udemey



Descripción y características del sitio web

Udemy es una plataforma de aprendizaje en línea, principalmente dirigido a adultos, profesionales del sector, udemy se caracteriza por tener tutora, mentores etc. Que se encargan de subir contenido a la plataforma este contenido se le conoce como cursos, los cuales tienen unas métricas y hay de muchos tipos, pero especialmente destacan los de tecnología, los cuales son creados por profesionales del sector, es decir, una plataforma de cursos creados por profesionales en el ambiente para profesionales en formación.

Descripción de los módulos de la aplicación

Módulo: Inicio sesión


Este módulo es el que permite al usuario autenticarse en la plataforma e iniciar sesión para ver los cursos y tener un vistazo del contenido disponible para udemy, vale la pena recalcar que esta interface está directamente relacionada con los permisos del usuario y tipo de cuenta.


Imagen:


Ilustración 2


Inicio sesión


¡Inicia sesión en tu cuenta de UdeMY!

 Continuar con Facebook

 Continuar con Google

 Continuar con Apple

 Correo electrónico

 Contraseña

Iniciar sesión

o [¿Has olvidado la contraseña?](#)

¿No tienes una cuenta? [Regístrate](#)

[Iniciar sesión con tu organización](#)

Nota: la imagen anterior corresponde a una captura tomada de la interface de inicio de sesión en [udemy.com](https://www.udemy.com)

Módulo: Actualización perfil

Esté módulo tiene como objetivo presentar una interfaz donde el usuario pueda editar, modificar y/o eliminar información correspondiente a el mismo.

Ilustración 3

Perfil del usuario

Perfil público
Añade información sobre ti

Información básica:

xxxx

xxxxx

Programador de Software123 34

Añade un encabezamiento profesional como, "Ingeniero en Udemy" o "Arquitecto."

B I

No se permiten los enlaces ni los códigos de cupón en esta sección.

Español (España) ▼

Enlaces:

Página web (http(s)://..)

Nota: la imagen anterior corresponde a la interface donde el usuario puede visualizar y/o modificar los datos personales de su cuenta.

Módulo: Búsqueda de Cursos

Este módulo tiene como objetivo permitir que el usuario ingrese a través de un input, las palabras clave sobre unos cursos y el sistema buscará la coincidencia de los cursos que se relacionan con el filtro ingresado de esa forma permite al usuario, tener una vista de los cursos en el sistema y algunos relacionados.

Ilustración 4

Resultado Búsqueda Cursos

The screenshot shows the Udemy search results for 'patrones de diseño'. At the top, there is a navigation bar with the text 'Habilidades para el futuro que se adaptan a tu horario | Aprende en iOS, Android y mucho más.' and a search bar containing 'patrones de diseño'. Below the search bar, there are links for 'Udemy Business', 'Enseña en Udemy', and 'Mi aprendizaje'. The main heading indicates '3.178 resultados para "patrones de diseño"'. A message states: '¿No lo tienes claro? Todos los cursos tienen una garantía de reembolso de 30 días'. On the left, there are filters for 'Tema' (Excel, Diseño gráfico, Photoshop, Idioma francés) and 'Nivel' (Todos los niveles, Principiante, Intermedio, Avanzado). The search results are sorted by 'Más relevante'. Three courses are displayed:

Curso	Precio
Patrones de diseño en C# Aplicados en ASP .Net	29,99 US\$
Patrones de diseño de software y principios SOLID.	84,99 US\$
Patrones de diseño y principios SOLID en C# .NET	84,99 US\$

Nota: Esta imagen corresponde a la interface que visualiza el usuario cuando realiza una búsqueda y el sistema le muestra el resultado de su búsqueda.

Módulo: Visualización de cursos

Este módulo presenta la interface donde el usuario ve la información general de los cursos, es decir, usuario puede buscar un curso y seleccionarlo, se visualizará una interface donde se muestra la información general del curso, así como sus aspectos importantes tales: duración, costo, temario etc.

Ilustración 5

Vista General Curso

The screenshot shows a course page for 'Patrones de diseño en C# Aplicados en ASP .Net'. The page is divided into several sections:

- Header:** Breadcrumbs: 'Informática y software > Informática y software, otros > Patrón de diseño'. Course title: 'Patrones de diseño en C# Aplicados en ASP .Net'. Description: 'Aprende la esencia de los patrones de diseño y su utilización en proyectos reales'. Rating: '4.8 ★★★★★ (362 calificaciones)'. Students: '1.663 estudiantes'. Creator: 'Creado por Héctor de León'. Last updated: 'Fecha de la última actualización: 11/2021'. Languages: 'Español', 'Español [automático]'.
- Video Preview:** A video player with a play button and the text 'Vista previa de este curso'.
- Price:** '29,99 US\$'.
- Buttons:** 'Añadir a la cesta' (Add to cart) and 'Comprar ahora' (Buy now).
- Guarantee:** 'Garantía de reembolso de 30 días'.
- Course Includes:**
 - 5 horas de video bajo demanda
 - 8 recursos descargables
 - Acceso de por vida
 - Acceso en dispositivos móviles y TV
 - Certificado de finalización
- Options:** 'Aplicar cupón' (Apply coupon) and 'Regalar este curso' (Gift this course).
- Training 5 or more people?:** 'Dale a tu equipo acceso a más de 6.000 de los mejores cursos de Udemy en cualquier momento y lugar.'
- Lo que aprenderás:** 'Utilizar patrones de diseño, los que nos ayudan a resolver aplicándolos en ASP .Net'.
- Las principales empresas ofrecen este curso a sus empleados:** 'Este curso fue seleccionado para nuestra colección de cursos mejor calificados en los que confían empresas de todo el mundo. Más información'. Logos for Apple, box, VW, NETFLIX, and eventbrite.
- Requisitos:** A section with a dropdown arrow.

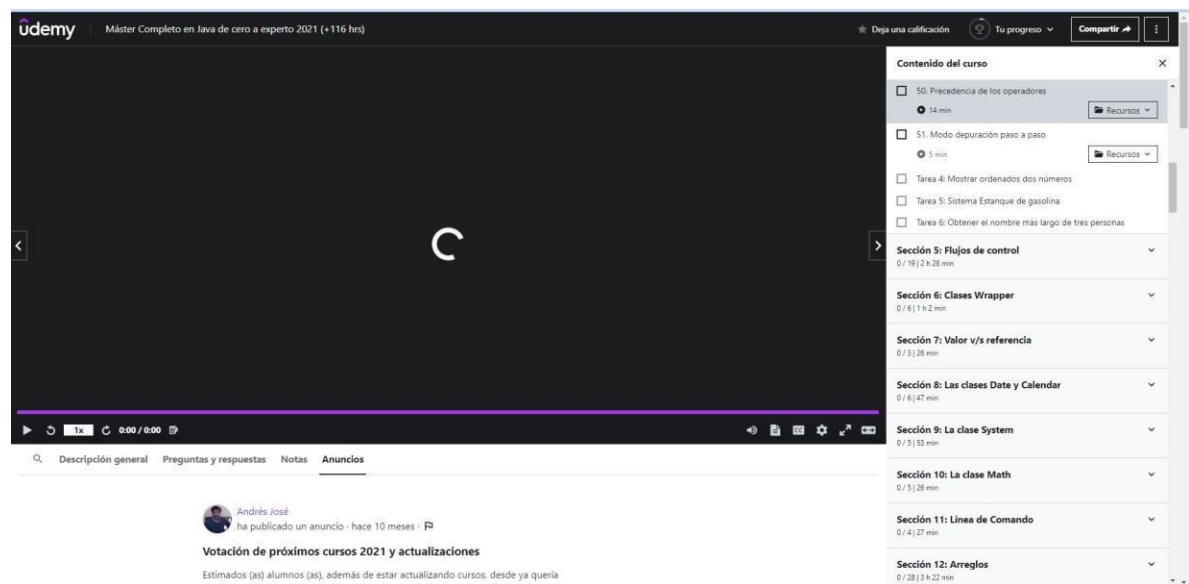
Nota: Esta imagen corresponde a la interface del sistema que permite visualizar la información general del contenido del curso para que el usuario pueda validar si es lo que está buscando.

Módulo: Visualización entorno de aprendizaje

Este módulo permite al usuario acceder a la interfaz donde será el entorno de aprendizaje, es decir, que en este entorno es donde el usuario encontrará, los videos, contenido del curso, preguntas frecuentes entre otros... que permitirán continuar con su formación de manera rápida y efectiva el sistema es bastante intuitivo en ese aspecto.

Ilustración 6

Entorno de aprendizaje



Nota: Imagen correspondiente al entorno de aprendizaje el cual el usuario, desarrollará el contenido del curso seleccionado.

Tabla 3.*Cumplimiento general*

Descripción	Cumple	No Cumple
1. El usuario puede acceder a la aplicación	X	
2. La funcionalidad de la aplicación está disponible y accesible		X
3. El usuario puede realizar la navegación elemental sin que la aplicación se bloquee	X	
4. El usuario puede navegar desde la aplicación	X	
5. La funcionalidad requerida está disponible y su contenido es suficiente		X
6. El sistema es suficientemente estable y tiene suficiente funcionalidad para pasar a	X	

la fase de prueba

Propuestas de mejora Udemey.com

Como opciones de mejora se plantea a udemy.com implementar un sistema de búsqueda por tema en específico, es decir, por temas puntuales que estén directamente mencionados en el contenido del curso como temas por abordar en el mismo. También se recomienda tener una sección de sugerencias las cuales se implementen para cada vez que el usuario tenga recomendaciones o comentarios que agregar al curso.

Como mejora también se recomienda establecer un módulo dentro de la aplicación que permita realizar prácticas se pueden basar en el módulo de pruebas de <https://www.w3schools.com/> donde se pueden hacer ejercicios en vivo.

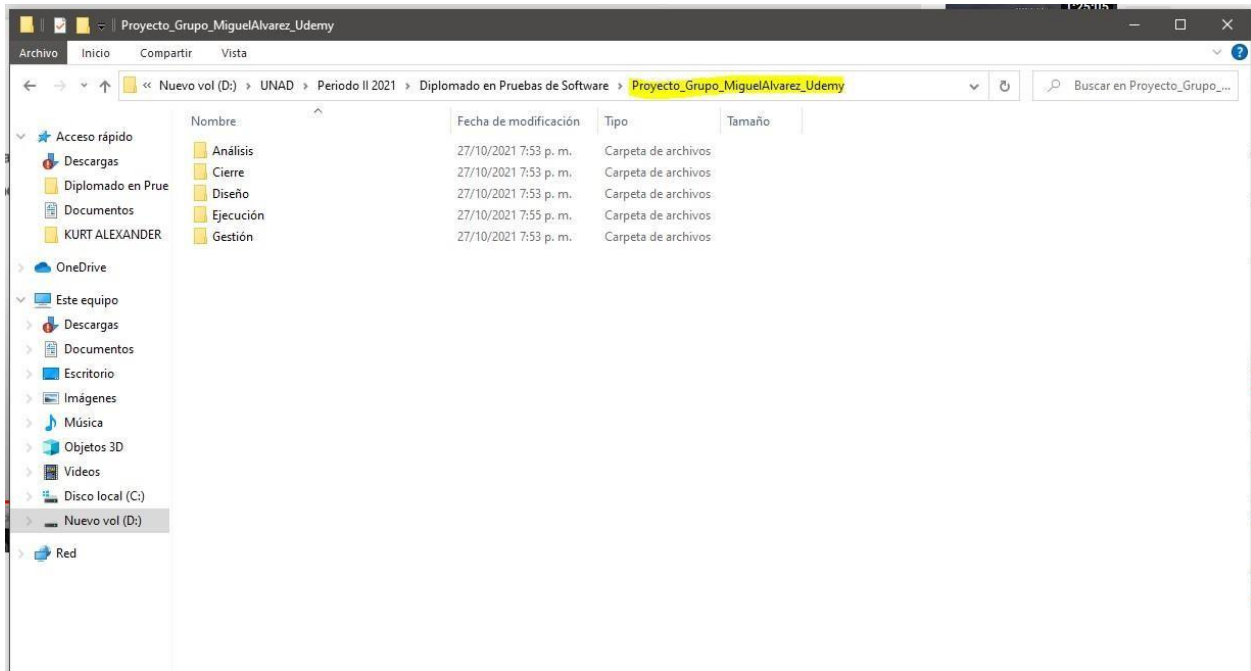
Gestión de la Configuración

La siguiente es la estructura de carpetas que se manejará en el proyecto:

Carpeta principal: Es la carpeta donde reposan todos los archivos del proyecto. La carpeta principal tiene un nombre compuesto:

Ilustración 7

Gestión de la configuración evidencia #1



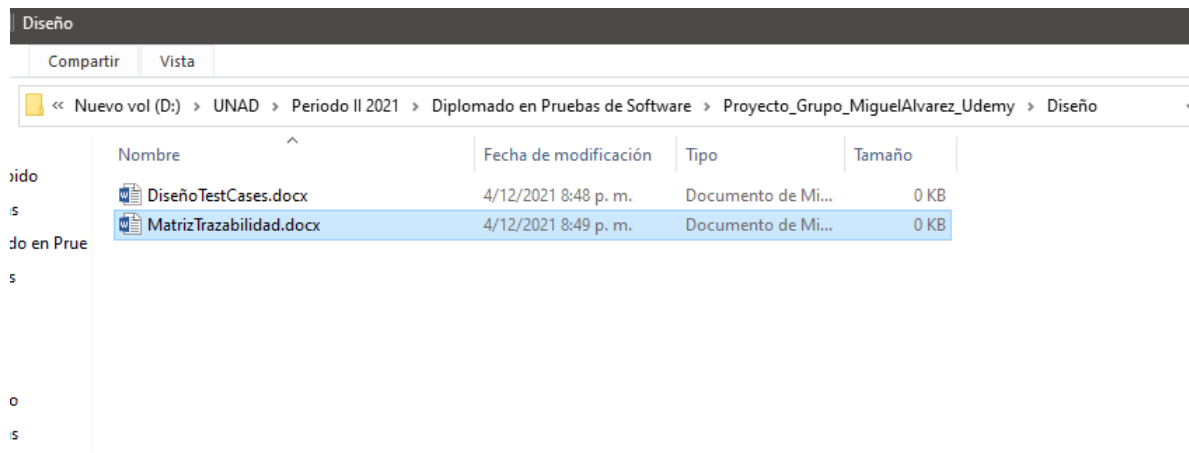
Nota: en el proyecto se crearon las siguientes carpetas: Análisis, Cierre, Diseño, Ejecución y Gestión

Diseño: Contiene

- Matriz de trazabilidad
- Casos de prueba

Ilustración 8

Gestión de la configuración evidencia #2

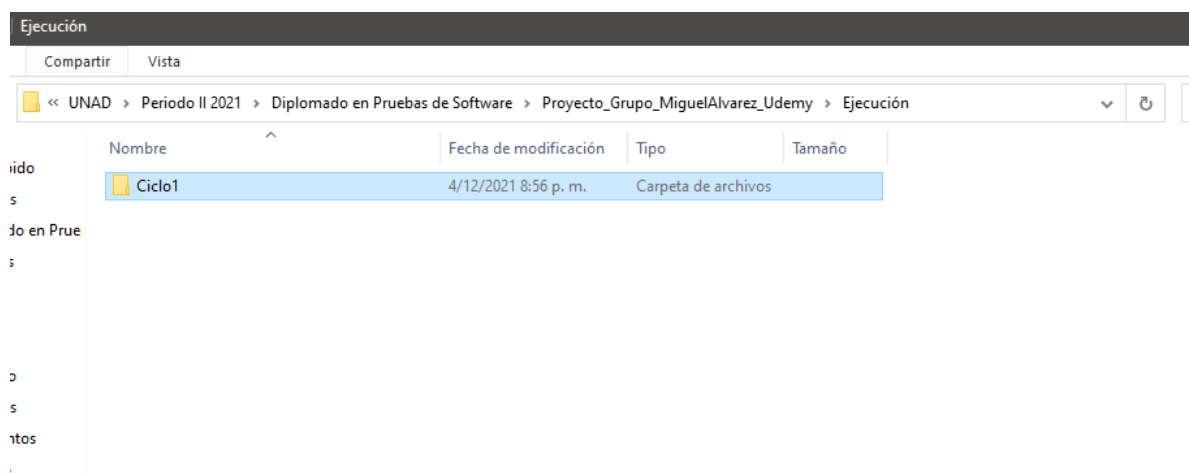


Nota: la imagen visualiza la configuración de las carpetas del proyecto

Ejecución: Se maneja por cada ciclo de pruebas, la carpeta se nombra Ciclo + consecutivo de número de ciclo correspondiente.

Ilustración 9

Gestión de la configuración evidencia #3



Nota: En la imagen se evidencia el orden en que se organizaron los ciclos por carpetas.

Gestión: Contiene

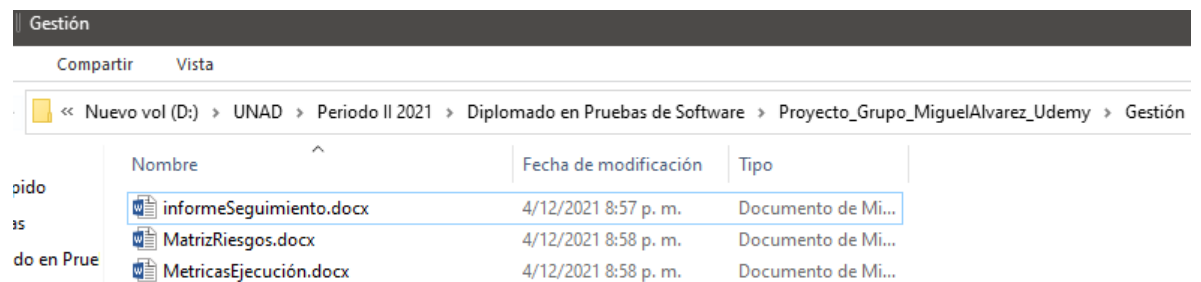
Matriz defectos

Informe seguimiento

Matriz riesgos

Ilustración 10

Gestión de la configuración evidencia #4

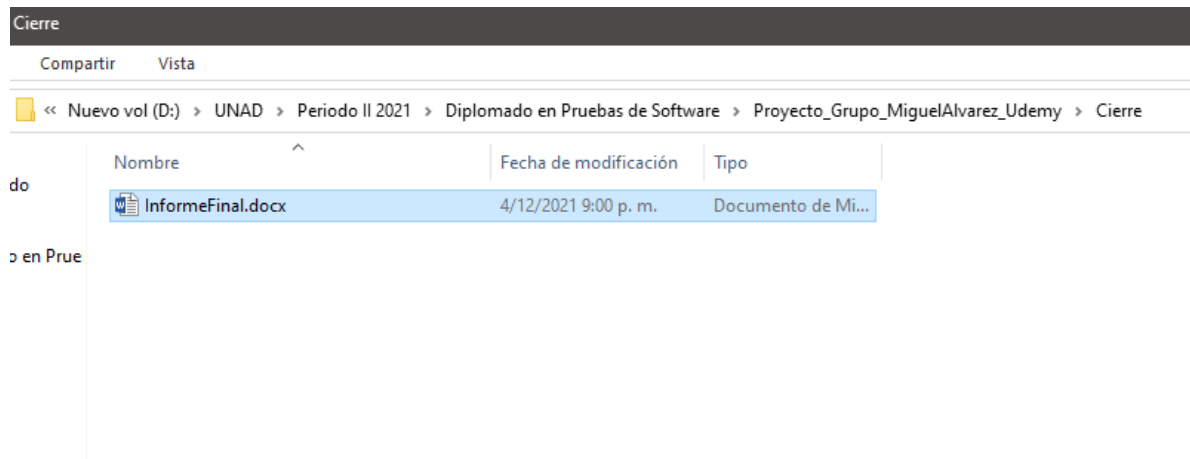


Nota: imagen visualiza la configuración de los archivos esperados tener en gestión

Cierre: Se anexa el informe final

Ilustración 11.

Gestión de la configuración evidencia #5



Nota: imagen visualiza la configuración de las carpetas según la estructura planteada para el proyecto.

Diseño de Alta Nivel y Riesgos Detectados

Tabla 4.

Integrantes equipo

Rol	Integrante
Líder de la prueba	Miguel Ángel Álvarez
Probadores	Miguel Ángel Álvarez

Objetivo de la prueba

Realizar pruebas del sitio <https://www.udemy.com/> con el fin de verificar y garantizar su funcionamiento básico y aspectos asociados a calidad funcionales mínimos para el correcto funcionamiento.

Tabla 5.*Casos de prueba*

ítem	Responsa ble	Módulo	Id Caso de prueba	Nombre del Caso de Prueba	Descripción	Prioridad
1	Miguel Álvarez	Inicio-Sesión	LOG_Cp01_In iciarSesion_C P_01	Inicio Sesión	Este caso de prueba permite el inicio de sesión del usuario en la plataforma y que esta responda a los diferentes escenarios planteados	Alta
2	Miguel Álvarez	Perfil	PERF_Cp02_ ActualizarPer fil	ActualizacionP erfilUsuario	Este caso prueba el correcto funcionamiento de la visualización y actualización de los datos del perfil del usuario en sesión en la aplicación	Media
3	Miguel Álvarez	General	CUR_Cp03_B uscarPorPala braClave	BusquedaCurs osRelacionado s	Este caso de prueba válida el correcto funcionamiento del módulo de búsqueda, que es fundamental que los resultados sean consistentes	Alta
4	Miguel Álvarez	Visualización y selección de curso	CUR_Cp04_V erDatosCurso	VisualizacionSe leccionCurso	Este caso valida la sección cuando se visualiza el curso que se desea tomar y las características de este	Baja

5	Miguel Álvarez	Visualización entorno de aprendizaje	CUR_Cp05_In scribirseACur so	VisualizacionC ursoExploracio nElementos	Este caso tiene como objetivo verificar el correcto funcionamiento cuando el usuario ya selecciono el curso y se dispone a realizar el mismo. Explorando los componentes	Alta
---	-------------------	--	------------------------------------	--	--	------

Total, CP prioridad Alta:

3

Total, CP Baja:

1

Total, CP prioridad Media:

1

Total, CP de pruebas:

5

Técnico	El ambiente de pruebas no está correctamente configurado	El equipo se retrasará en las pruebas	A la fecha de inicio de pruebas no se cuenta con ambiente de pruebas	A	A	5	<u>M</u> <u>A</u>	Se informará al gerente técnico que el ambiente de pruebas no esta	Miguel
Técnico	Falla del servicio de internet	El equipo no podrá realizar las pruebas en	Que se cuente con una conexión	A	M	5	A	Se informará al equipo técnico y al proveedor del servicio	Miguel

		entorno real	a internet, bastante estable							
Falta de cobertura a	Realizadas las pruebas pueden surgir escenarios que no se hayan tenido en cuenta	Se genera un error en el sistema que puede afectar el funcionami ento de la aplicación para el usuario	Se debe contemplar y dar un alcance a cada caso de prueba y dentro del mismo establecer la cobertura del modulo	A	M	4	A	Se debe validar que el mínimo funcionamiento este garantizado en las pruebas y tratar de contemplar todos los posibles escenarios dentro del alcance de las pruebas	Miguel	

Se generen escenarios adicionales es	Si un caso de prueba tiene un alcance inicial, pero en las pruebas se evidencia que la cobertura no es suficiente	Se genera una ampliación del trabajo, puesto implicaría que se debe aumentar la cobertura de los casos de prueba	Se debe validar que la cobertura de las pruebas en casos este contemplado un mínimo margen de riesgo que pueden generarse casos adicionales	M	A	4	A	Se debe dejar un espacio de falla como una opción de salvaguardar la estimación este espacio será usado solo como emergencia	Miguel
No se cumple con la estimación inicial	Las pruebas son más costosas en cuanto a tiempo y	No se hace la entrega de las pruebas case en su	Se debe dejar un "Colchón" grueso en la estimación y se esta se debe hacer bajo	MA	M	3	M A	Se debe implementar conceptos de metodologías ágiles que realmente garanticen y sirvan	Miguel

del validación de debido parámetros de para hacer las
proyecto los escenarios momento metodologías estimaciones en
lo cual deja agiles como tiempo real
la empresa Scrum o Kanban
y al equipo para estimar de
de trabajo la forma correcta
mal

Plan de Trabajo de Pruebas de Software

Información del Proyecto

Nombre del proyecto: <https://www.udemy.com/>

Preparado por: **Miguel Ángel Álvarez**

El plan de pruebas pretende definir de manera clara, sin ambigüedades el alcance y objetivos específicos de las pruebas, de acuerdo con el nivel, tipo de la prueba y de las características de calidad para probar, las cuales son: facilidad de administración, seguridad, exactitud, completitud, recuperación ante fallas consistencia, eficiencia, interfaz, integridad y resistencia.

Objetivo de la Prueba

Esta prueba tiene como objetivo verificar los diferentes módulos que compone la aplicación de UdeMy.com, su interfaz y como esta se comunica entre cada uno y con el usuario, garantizando la calidad y seguridad del software.

Alcance de la Prueba

El tipo de pruebas a realizar es a nivel funcional donde se validará la exactitud, completitud, consistencia interfaz e integridad del sistema

El alcance para el proceso de pruebas funcionales a abarcar el Análisis el cual consta de la planeación, el Diseño consta del diseño de las pruebas y la Ejecución consta de la ejecución, evaluación y cierre del proceso de pruebas funcionales.

Se validará la funcionalidad de cada sistema y su integración con los otros sistemas.

Los módulos que se van a probar son: Inicio-Sesión, Perfil, General, Visualización y selección de curso, Visualización entorno de aprendizaje

Grupo de Trabajo y Responsabilidades

Definición del Grupo

Tabla 7

Definición del grupo

Líder de la prueba: **Miguel Álvarez**

Probadores Miguel Álvarez

Responsabilidades Específicas

Tabla 8

Responsabilidades

Rol	Actividades
Probadores:	✓ Contextualización de aplicaciones
Nombre	✓ Gestión de incidencias (reporte y solución de incidencias)
	✓ Estrategia de pruebas
	✓ Informes de avance
	✓ Gestión Casos de prueba

Líder: ✓ Reuniones de seguimiento de los analistas

Nombre

✓ Análisis y evaluación de métricas

✓ Análisis y evaluación de los informes de finde mes

Metodología

La ejecución del proyecto que cubre el presente Plan de Pruebas se realiza en las siguientes etapas:

Ilustración 12

Etapas Plan de pruebas



Estas fases son apoyadas por los procesos que se muestran en la parte inferior de la gráfica.

Herramientas de apoyo en el proceso de pruebas

Se utilizarán las siguientes plantillas para el desarrollo del proyecto:

Plan de pruebas

Estimación de los casos de prueba

Propuesta de pruebas

Diseño de alto nivel

Diseños de bajo nivel

Gestión de los casos de prueba

Gestión de incidencias

Informe de evaluación del producto

Estrategia Respecto a la Gestión de defectos

Los defectos encontrados durante la ejecución de las pruebas serán registrados en la plantilla “Gestión de incidencias”.

En la plantilla se lleva el control de las incidencias detectadas por cada módulo y ciclo de pruebas.

Reglas para la clasificación de defectos (incidencias y fallos)

Todos los defectos serán registrados en una plantilla de apoyo, para generar indicadores.

Naturaleza

Tabla 9

Naturaleza de las pruebas

Categoría	Descripción general
Ambiente	Se manifiesta en el momento que el ambiente de pruebas esté funcionando incorrectamente, o el sistema está mal configurado o parametrizado.

Datos	Se manifiesta cuando los datos existentes no están de acuerdo con la estructura definida para el buen funcionamiento del software.
Documentación	Se manifiesta cuando la documentación está mal definida o existe
	ambigüedad.
Funcionalidad	Se manifiesta cuando el funcionamiento del software no está de acuerdo con las especificaciones y requisitos de este.

Hardware	Se manifiesta cuando existe algún problema en la parte del hardware del sistema. Fallas en los periféricos o herramientas utilizadas para la ejecución de pruebas
Ortografía	Se manifiesta cuando existe una palabra u oración mal escrita de acuerdo con el idioma en que se está probando.
Presentación	Se manifiesta cuando el software no cumple con los requisitos mínimos de lineamientos gráficos.
Rendimiento	Se manifiesta cuando el desempeño del sistema es muy bajo, de acuerdo con los requisitos no funcionales.
Seguridad	Se manifiesta por la gestión de la seguridad de la funcionalidad, no está controlada ni alineada con los requisitos del negocio o establecidas en la documentación
Software	Se manifiesta cuando existe algún problema en la parte del software como la convivencia con otros programas.

Tipo de Incidencia**Tabla 10***Tipo de Incidencia*

Categoría	Descripción General
efecto	Corresponde a una falla detectada en el software
Consideración	Corresponde a una duda que se pueda presentar sobre un posible comportamiento anormal.

Sugerencia	Es una propuesta para mejorar alguna funcionalidad oparte del producto de software por parte del Probador.
Cambio/Mejora	Es una propuesta para mejorar alguna funcionalidad oparte del producto de software por parte del Usuario.

Severidad

Tabla 11

Severidad

Categoría	Descripción general
Alto	Funcionalidad inoperante, sin alternativa que permita suoperación.
Medio	Funcionalidad opera parcialmente, hay alternativa paracontinuar con la operación
Bajo	Incidencia menor, permite la operación de la funcionalidad (cosmético).

Prioridad**Tabla 12***Prioridad*

Categoría	Descripción general
Baja	El defecto es superficial o cosmético y se puede proyectar su solución para más adelante incluyendo una próxima versión.
Normal	El defecto puede esperar para la solución del problema

Alta	El defecto requiere una respuesta en el menor tiempo posible
-------------	--

Criterios

Criterios de aceptación

El proceso de pruebas funcionales se da por terminado una vez que:

Se han ejecutado el 100% de los casos de prueba diseñados para este proyecto y su resultado ha sido exitoso.

El 100% de los defectos detectados en la ejecución de pruebas han sido solucionados y se ha validado dicha solución por parte de pruebas.

Cuando, a pesar de no cumplirse en su totalidad el punto anterior, el dueño del negocio, gerente manifieste que los defectos no son críticos para salir a producción (los defectos pasarían inmediatamente a un estado terminal de “Siguiente Versión”).

Criterios de priorización

Los casos de prueba serán priorizados según la necesidad que requiera el proyecto, por lo cual la ejecución de los casos de prueba de cada uno de los requerimientos a certificar será concertada con el cliente.

Técnica de Medición

Se cuenta con indicadores de gestión, indicadores de calidad de software, indicadores de cumplimiento que serán implementados en el proceso de certificación de los requerimientos.

Criterios de Repetición

Se contemplan tres ciclos de ejecución

Prueba de Humo: Se realiza para garantizar que no se presenten problemas funcionales críticos y/o de ambiente que impliquen la devolución del aplicativo

Ciclo1: Ejecución de los casos de prueba disponibles en la primera versión recibida.

Ciclo2: En esta actividad se revisa las correcciones realizadas sobre los problemas o defectos en que se hayan reportado durante la ejecución del ciclo 1.

Regresión: En esta actividad se revisa que los errores que se hayan reportado y corregido no hayan afectado las funcionalidades que venían comportándose correctamente, validando que no se repliquen los errores y todo el aplicativo funciona óptimamente.

Seguimiento y reporte

Mensualmente se presentará un reporte general del estado del avance del proceso de certificación.

Estos informes y reportes serán comunicados en conjunto al equipo de pruebas, al líder de proyecto, al equipo del proyecto que dé a lugar

Entregables de Pruebas

Los entregables producidos durante el proceso de pruebas son:

Tabla 13*Entregables de Pruebas*

Nombre documento	Propósito
Propuesta de Pruebas	Este documento describe detalles particulares del proceso de pruebas de cada proyecto derivados del plan general de pruebas

	proyecto, incluyendo las fechas iniciales y finales
	estimadas de cada una de las fases y del proyecto.
Diseño de Casos de	Contiene diseño detallado de cada uno de los casos de
Pruebas	prueba del proyecto
Informe de Avance	Este informe debe mostrar cual ha sido el avance de las pruebas en un periodo determinado de tiempo.
Informe Final (Evaluación de las pruebas)	Es un documento en donde se indica como ha sido la ejecución de las pruebas, que porcentaje de pruebas se han cubierto, cuantos errores han sido generados, entre otros.

Supuestos para el éxito de la prueba

La aplicación debe estar correctamente instalada en el ambiente de pruebas.

La aplicación ha sido verificada en el ambiente de pruebas por el desarrollador, previo a su entrega al equipo de calidad.

En caso de que el aplicativo tenga interacción con otros módulos o aplicaciones la comunicación entre estos estará disponibles y en un nivel óptimo siempre.

Se cuenta con la documentación actualizada, siendo esta la última versión y sobre la cual se llevará a cabo el proceso de pruebas.

- La entrega de los datos del ambiente de pruebas será dada por el usuario para garantizar el desarrollo de la prueba.

Revisión Estática, Trazabilidad y Estimación de Tiempos

Prueba Estática

Los resultados se evidencian en la siguiente tabla.

Tabla 14

Prueba Estática

Criterios de Evaluación	Cumple	No	No
		Cumple	Aplica
1. El servicio de ayuda o manual de usuario es claro y usable; el usuario interpreta como manejar la aplicación o como solucionar las dudas que tiene.	Si		
2. El servicio de ayuda o manual de usuario tiene buenas ortografía y redacción.	Si		
3. El servicio de ayuda o manual de usuario maneja imágenes para clarificar al usuario el proceso mencionado.	Si		
4. Solo sí el servicio de ayuda o manual maneja enlaces Los enlaces que el servicio de ayuda o manual tiene asociado tienen funcionamiento, es decirno están rotos.	Si		

5. El servicio de ayuda o manual maneja links


No

maneja algún tipo de encuesta de satisfacción.

Evidencias del Proceso de prueba estática:

Tabla 15

Evidencias prueba estática

Criterios de Evaluación (son los	Imagen
criterios arriba descritos)	
<p>1. El servicio de ayuda o manual de usuario es claro y usable; el usuario interpreta como manejar la aplicación o como solucionar las dudas que tiene</p>	<p>Ilustración 13</p> <p>Evidencia Prueba Estática #1</p>
	 <p>The image shows a screenshot of the Udemy support page. At the top, there is a search bar with the text "¿Cómo podemos ayudarte?" and a search icon. Below the search bar, there are two tabs: "Estudiante" (selected) and "Instructor". Underneath, there is a section titled "Preguntas más frecuentes" (Most frequent questions) with a grid of nine question cards. The cards include topics like "Estado del reembolso", "Acceso de por vida", "Cómo encontrar los cursos que te faltan", "Cómo descargar tu certificado de finalización", "Cómo reembolsar un curso", "Descarga de recursos de cursos", "¿Cómo funciona Udemy?", "Cómo resolver los problemas de pago", and "Métodos de pago en Udemy".</p>

2.. El servicio de ayuda o manual de usuario tiene buena ortografía y redacción

Ilustración 14

Evidencia Prueba Estática #2



3. El servicio de ayuda o manual de usuario maneja imágenes para clarificar al usuario el proceso mencionado

Ilustración 15

Evidencia Prueba Estática #3

Cómo registrarse en Udemy e iniciar sesión en tu cuenta

En este artículo se explica cómo puedes registrarte en Udemy desde un equipo de sobremesa y comenzar tu experiencia de aprendizaje hoy mismo.

- Consulta [cómo registrarse e iniciar sesión con la aplicación móvil de Udemy](#).
- Aprende a [registrarse o iniciar sesión en tu cuenta de Udemy Business](#).
- Aprende a [solucionar problemas de inicio de sesión](#).

Regístrate con correo electrónico y contraseña

1. Haz clic en **Regístrate**, en la parte superior derecha del navegador de tu equipo de sobremesa o portátil. Introduce tu nombre, tu dirección de correo electrónico y una contraseña única.
2. Selecciona si deseas recibir correos electrónicos promocionales y recomendaciones de Udemy.
3. Haz clic en **Regístrate**.



Artículos relacionados

Cómo registrarse e iniciar sesión con la aplicación móvil de Udemy
 Cambio o restablecimiento de tu contraseña de Udemy
 Cómo encontrar los cursos que te faltan
 Métodos de pago en Udemy
 Solución de problemas de videos en la aplicación móvil de Udemy

Temas de estudiantes

Primeros pasos

Cuenta/Perfil
 Solución de problemas
 Tomar el curso
 Compra/Reembolsos
 Móvil

[Ponte en contacto con nosotros](#)

4. Solo el servicio de ayuda o manual maneja Los enlaces que el servicio de ayuda o manual tiene asociado tienen funcionamiento, es decir no están rotos

Ilustración 16

Evidencia Prueba Estática #4



5. El servicio de ayuda o manual maneja links maneja algún tipo de encuesta de satisfacción

No

Matriz de trazabilidad

A continuación, se presentan la matriz de trazabilidad con los datos y dependencias de cada uno del aspecto que se necesitan probar y sus dependencias entre sí:

Tabla 16

Matriz de trazabilidad

	Sistema /	Inicio Sesión	Perfil	General	Visualización y selección de curso	Visualización entorno de aprendizaje
	Modulo					
Responsable		Módulo que permite el inicio de sesión	Modificar datos del usuario	Búsqueda	Visualización del curso aspectos generales	Visualización del curso con rol de estudiante
Miguel	Ingreso/login	X				
Álvarez						
Miguel	Perfil	x	x			
Álvarez						
Miguel	General	x	x	x		
Álvarez						

Miguel	Visualización	x	x	x	x
Álvarez	y selección de				
	curso				

Miguel	Visualización	x	x	x	x
Álvarez	entorno de aprendizaje				

Estimación de Tiempos

Asignación de Pesos y Estimación por fases.

Estimación Módulo:

Tabla 17

Estimación Módulo

Etapa	Diseño			Ejecución			Documentación		
	Alta	Media	Baja	Alta	Media	Baja	Alta	Media	Baja
Impacto	120	90	60	100	70	50	120	90	60
Casos	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>1</i>
de									
Prueba									
Sub-	<i>360</i>	<i>90</i>	<i>60</i>	<i>300</i>	<i>70</i>	<i>50</i>	<i>360</i>	<i>90</i>	<i>60</i>
Total									
Total		<i>510</i>			<i>420</i>			<i>510</i>	
(minutos)									

Tabla 18 Totalizar Estimación

Responsable	Modulo	Diseño	Ejecución	Documentación
-------------	--------	--------	-----------	---------------

Miguel	Ingreso/login	120	100	120
Álvarez				

Miguel	Perfil	90	70	90
Álvarez				

Miguel	General	120	100	120
Álvarez				

Miguel	Visualización	60	50	60
Álvarez	y selección de curso			
Miguel	Visualización	120	100	120
Álvarez	entorno de aprendizaje			
	Total	8,5 horas	7 horas	8,5 horas
	Total, prueba		24 horas	

Propuesta de Pruebas

Datos generales de la prueba

Tabla 19

Datos de la prueba

Nombre de la Aplicación Para Evaluar:	https://www.udemy.com/
Grupo de trabajo:	
Líder:	Miguel Ángel Álvarez
Probadores:	Miguel Ángel Álvarez

Alcance de la Prueba

Los Módulos que serán probados son:

Inicio-Sesión

Perfil

General

Visualización y selección de curso

Visualización entorno de aprendizaje

Los tipos de prueba que se realizarán son:

Pruebas Funcionales para verificar el óptimo y correcto funcionamiento de la aplicación web /sitio web UdeMy el cual tiene como objetivo brindar a sus usuarios cursos instructivos y guiados, hechos por expertos en la materia para capacitarse. Dentro de estas pruebas funcionales se validarán los aspectos más básicos de cada funcionalidad, como lo son la búsqueda, selección de curso, visualización del curso y recursos y por último el entorno de aprendizaje.

Pruebas de Usabilidad está más enfocada a la UX experiencia de usuario validar que los contenidos no saturen al usuario, que el performance sea el correcto para una aplicación web que debe responder a las demandas de los usuarios, es decir, que pueda responder de manera óptima y eficaz ante el usuario, así como los botones, links entre otros elementos fundamentales que se necesitan para garantizar que el sitio cumple con los criterios mínimos de aceptación en cuanto a calidad.

Ilustración 17

Diagrama Gantt

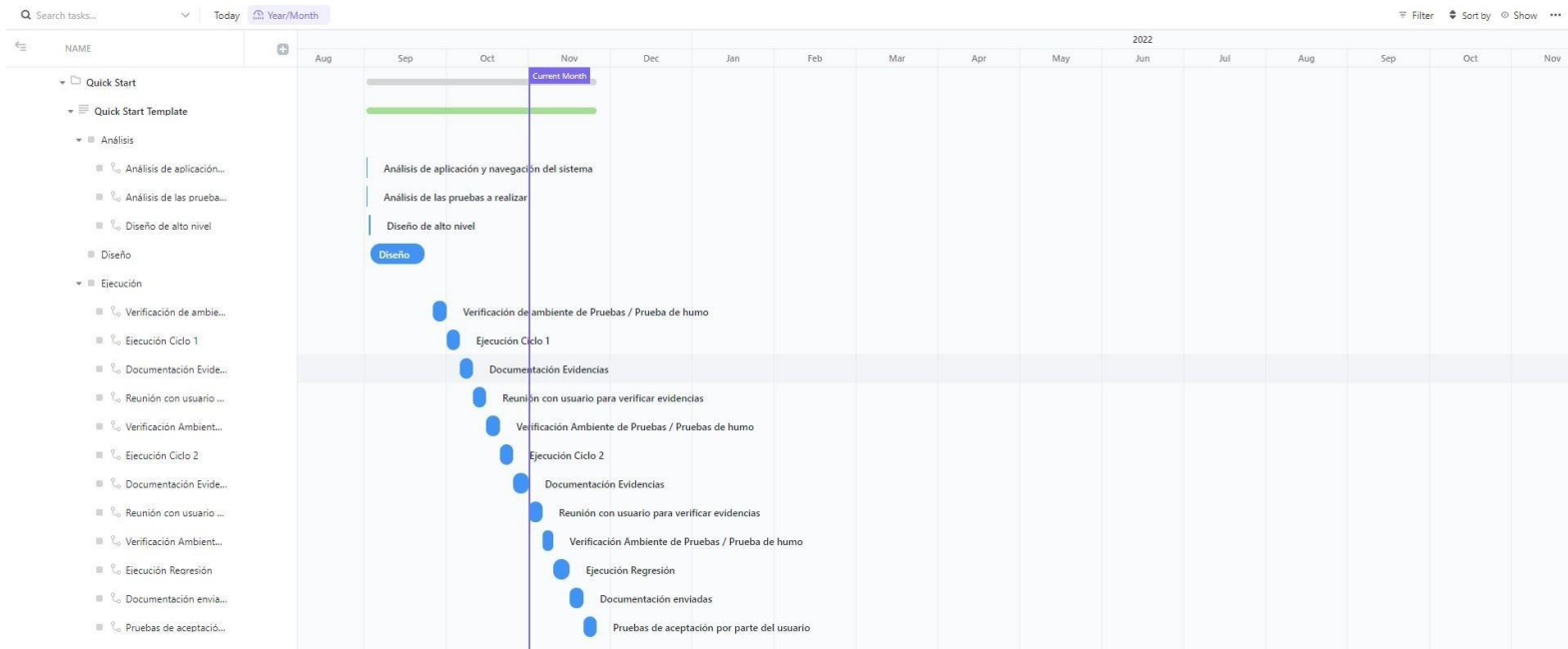
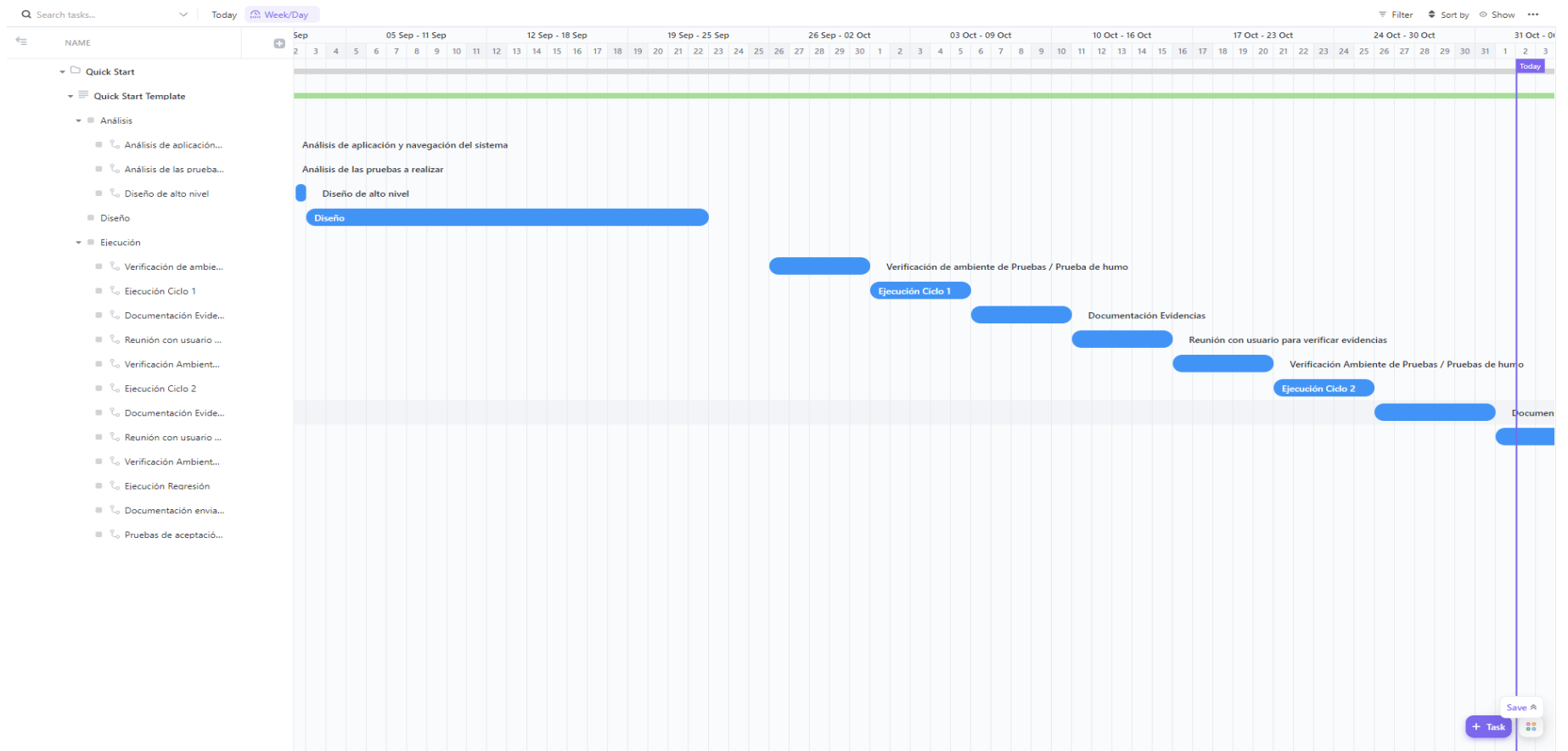


Ilustración 18

Diagrama Gantt #2



<https://app.clickup.com/30918120/v/g/xfhf8-63>

Diseño de Casos de Prueba

Información General

Nombre del proyecto: Udemmy.com

Líder: Miguel Álvarez

Probador: Miguel Álvarez

Datos de la prueba

Tabla 20

Caso de Prueba LOG_Cp01_IniciarSesion

Nombre del caso de prueba	LOG_Cp01_IniciarSesion
Número de la prueba:	01
Módulo	Inicio sesión
Casos de prueba	
Descripción	Este caso de prueba permite el inicio de sesión del usuario en la plataforma de la prueba y que esta responda a los diferentes escenarios planteados
Precondicion	<ul style="list-style-type: none"> El usuario debe crear tener una cuenta creada
es de la	
prueba	

Paso a paso de la prueba:

1. El usuario ingresa al sitio web udemy.com
2. El usuario visualiza la opción para iniciar sesión
3. El Usuario ingresa los datos del usuario con el cual realizó el registro
4. El sistema valida que la contraseña y usuario sean validos
5. El usuario valida que haya iniciado sesión correctamente y que esta logueado con su respectivo usuario.

Post-condiciones:

1. El usuario inicia sesión con su cuenta con la cual realizo el registro
 2. El sistema valida que la contraseña y datos del usuario sean correctos
 3. El sistema permite el inicio de sesión del usuario y le visualiza su perfil
-

4. El sistema no visualiza la opción de iniciar sesión puesto ya hay un usuario autenticado en el sistema.

Criterios de aceptación	Exitoso	No. Soporte
	S/N	
El sistema valida que el usuario ingresado sea valido	S	1
El sistema valida que la contraseña ingresada por el usuario sea valida	S	2
El sistema visualiza opciones de ayuda en caso de no poder iniciar sesión el Usuario	S	3
Si el usuario ingreso los datos correctos el sistema debe permitir autenticar al usuario	S	4
El sistema notifica cuando el intento de ingreso es correcto o no	N	5
El usuario visualiza la interfaz correspondiente de bienvenida al usuario.	S	6

Nro. Soporte Prueba

Descripción

1

Ilustración 19*Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 1*

Se puede visualizar como el sistema alerta de que no existe una cuenta relacionada con la ingresada por el usuario.

¡Inicia sesión en tu cuenta de Udemv!

[Continuar con Facebook](#)

[Continuar con Google](#)

[Continuar con Apple](#)

Se ha producido un problema al iniciar sesión. Comprueba el correo electrónico y la contraseña o crea una cuenta.

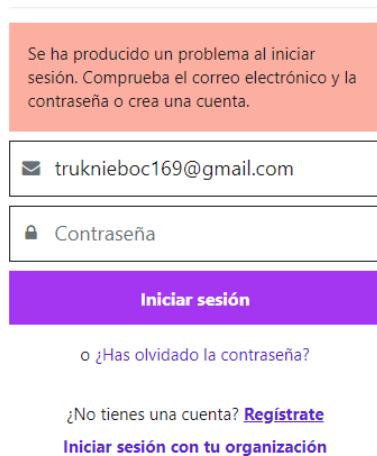
[Iniciar sesión](#)

[¿Has olvidado la contraseña?](#)

[Regístrate](#)

[Iniciar sesión con tu organización](#)

2

Ilustración 20*Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 2*

Se ha producido un problema al iniciar sesión. Comprueba el correo electrónico y la contraseña o crea una cuenta.

✉ truknieboc169@gmail.com

🔒 Contraseña

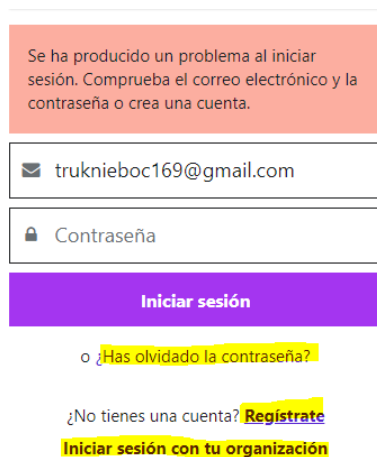
Iniciar sesión

o [¿Has olvidado la contraseña?](#)

¿No tienes una cuenta? [Regístrate](#)
[Iniciar sesión con tu organización](#)

Se evidencia que el sistema indica al usuario que la contraseña no corresponde

3

Ilustración 21*Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 3*

Se ha producido un problema al iniciar sesión. Comprueba el correo electrónico y la contraseña o crea una cuenta.

✉ truknieboc169@gmail.com

🔒 Contraseña

Iniciar sesión

o [¿Has olvidado la contraseña?](#)

¿No tienes una cuenta? [Regístrate](#)
[Iniciar sesión con tu organización](#)

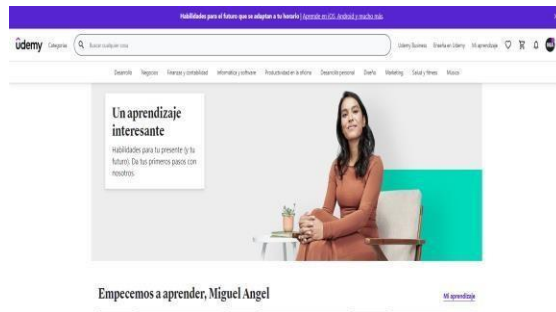
El sistema como se puede evidenciar en la imagen brinda al usuario alternativas en caso de que haya olvidado la cuenta, necesite registrarse u olvido la contraseña.

4

Si los datos son correctos, el sistema inicia y autentica al usuario y visualiza la interfaz de un usuario autenticado.

Ilustración 22.

Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 4

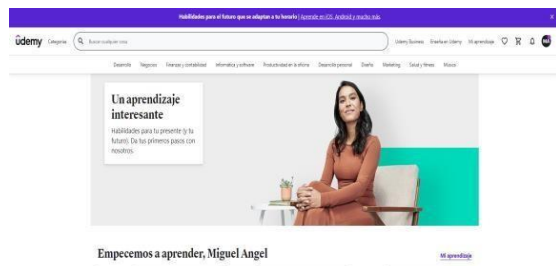


5

El sistema no notifica de la autenticación correcta sino que directamente envía a la interface del usuario autenticado.

Ilustración 23.

Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 5



6

Como se puede evidenciar en la imagen se puede apreciar la bienvenida al usuario una vez este está autenticado.

Ilustración 24.

Evidencia Caso de Prueba #1 Figura 6

Información General

Nombre del proyecto: Udemy.com

Líder: Miguel Álvarez

Probador: Miguel Álvarez

Datos de la prueba**Tabla 21***Caso de Prueba PERF_Cp02_ActualizarPerfil*

Nombre del caso de prueba	PERF_Cp02_ActualizarPerfil
Número de la prueba:	02
Módulo	Perfil
Descripción de la prueba	Este caso prueba el correcto funcionamiento de la visualización y actualización de los datos del perfil del usuario en sesión en la aplicación
Precondiciones de la prueba	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe crear tener una cuenta creada • El usuario debe autenticarse en la aplicación
Paso a paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 6. El usuario ingresa al sitio web udemy.com 7. El usuario visualiza la opción para iniciar sesión 8. El Usuario ingresa los datos del usuario con el cual realizó el registro 9. El usuario valida que haya iniciado sesión correctamente y que esta logueado con su respectivo usuario.

10. El usuario se dirige a su perfil en Udemy

11. El usuario busca la opción perfil

12. El usuario puede diligenciar, actualizar la información relacionada al perfil

13. El usuario puede guardar los cambios realizados en su perfil.

Post-condiciones:

5. El sistema notifica que se realizó la actualización de perfil

6. El usuario ingresa nuevamente al perfil y visualiza y comprueba que los datos si fueron actualizados y corresponden a lo que el diligencio.

Criterios	de Exitoso	No. Soporte
-----------	------------	-------------

aceptación	S/N	
------------	-----	--

El sistema permite	S	1
--------------------	---	---

al usuario acceder

a la sesión de perfil

El sistema permite	S	2
--------------------	---	---

actualizar

información del

perfil

El sistema notifica **S**

3

al usuario cuando

se realizó una

actualización

Nro. Soporte Prueba

Descripción

1

Ilustración 25*Evidencia Caso de Prueba #2 Figura 1*

Evidencia de que el usuario puede ingresar una vez logueado a visualizar su perfil.

2

Ilustración 26*Evidencia Caso de Prueba #2 Figura 2*

Se realizan cambios y se guardan y se refresca la página con el objetivo de validar que realmente se estén guardando los cambios.

Ilustración 27*Evidencia Caso de Prueba #2 Figura 2*

pantalla se notifica,
que se realizó la
actualización
correctamente.

Información General

Nombre del proyecto: UdeMy.com

Líder: Miguel Álvarez

Probador: Miguel Álvarez

Datos de la prueba**Tabla 22***Caso de Prueba CUR_Cp03_BuscarPorPalabraClave*

Nombre del caso de prueba	CUR_Cp03_BuscarPorPalabraClave
Número de la prueba:	03
Módulo	General
Descripción de la prueba	Este caso de prueba valida el correcto funcionamiento del módulo de búsqueda, que es fundamental que los resultados sean consistentes
Precondiciones de la prueba	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe crear tener una cuenta creada • El usuario debe autenticarse en la aplicación

Paso a paso de la prueba:

14. El usuario ingresa al sitio web udemy.com
15. El usuario visualiza la opción para iniciar sesión
16. El Usuario ingresa los datos del usuario con el cual realizó el registro
17. El usuario valida que haya iniciado sesión correctamente y que esta logueado con su respectivo usuario.
18. El usuario puede seleccionar la en el input de búsqueda y diligenciar lo criterios de búsqueda que desea.
19. El sistema trae los cursos relacionados con los criterios de búsqueda
20. El usuario valida que la información sea consistente

Post-condiciones:

El usuario visualiza los cursos cuyo criterio de búsqueda más se relacione con las palabras clave de la búsqueda

Criterios	de	Exitoso	No. Soporte
aceptación		S/N	
El sistema permite ingresar las palabras clave del usuario.		S	1
El sistema realizala búsqueda cuando el usuario ingresa intro o se		S	2

dirige al icono de
búsqueda

El sistema le **S** 3
retorna una vista
con los cursos que
cumplen o se
relacionan con el
criterio de
búsqueda y son
coherentes

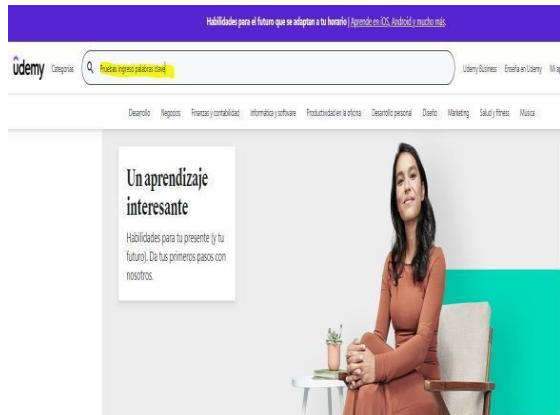
Nro. Soporte Prueba

Descripción

1

Ilustración 28

Evidencia Caso de Prueba #3 Figura 1



El sistema se evidencia que permite ingresar palabras clave según el criterio preferido del usuario.

2

Ilustración 29

Evidencia Caso de Prueba #3 Figura 2



Se evidencia que el sistema espera hasta que el usuario ingresé intro o seleccione el icono de búsqueda para realizar la misma.

3

El sistema trae el resultado de la búsqueda, acorde a las palabras clave ingresadas por el usuario.

Ilustración 30

Evidencia Caso de Prueba #3 Figura 3

The screenshot shows a search results page on Udemy. At the top, there is a navigation bar with the text 'Habilidades para el futuro que se adaptan a tu horario | Aprende en iOS, Android y mucho más.' Below this is a search bar containing the text 'patrones de diseño'. To the right of the search bar, it says 'Udemy Business · Enseña en Udemy · MI'. Below the search bar, it displays '3.444 resultados para "patrones de diseño"'. There is a message box that says '¿No lo tienes claro? Todos los cursos tienen una garantía de reembolso de 30 días'. Below this, there are filters for 'Tema' and 'Nivel'. The 'Tema' filter includes options like 'Java (23)', 'Desarrollo en Android (15)', 'C# (13)', and 'Swift (11)'. The 'Nivel' filter includes 'Todos los niveles (1.491)' and 'Principiante (1.308)'. The main content area shows three course listings:

Título del curso	Descripción	Puntuación	Horas	Nivel	Precio
Patrones de diseño en C# Aplicados en ASP .Net	Aprende la esencia de los patrones de diseño y su utilización en proyectos reales. Histor de Jeton	4.8 (304)	4.5 horas en total * 23 clases	Intermedio	29,99 US\$
Patrones de diseño de software y principios SOLID.	Descubre los design patterns y los principios SOLID que te permitirán construir aplicaciones más profesionales en Java.	4.5 (1.406)	4 horas en total * 43 clases	Todos los niveles	84,99 US\$
Patrones de diseño en Javascript y Node.JS	Para profesionales en desarrollo Web y aplicaciones de escritorio.				39,99 US\$

Información General

Nombre del proyecto: Udemy.com

Líder: Miguel Álvarez

Probador: Miguel Álvarez

Datos de la prueba**Tabla 23***Caso de Prueba CUR_Cp04_VerDatosCurso*

Nombre del caso de prueba	CUR_Cp04_VerDatosCurso
Número de la prueba:	04
Módulo	Curso

Descripción de la Prueba Este caso valida la sección cuando se visualiza el curso que se desea tomar y las características de este

Precondiciones de la prueba	<ul style="list-style-type: none"> • El usuario debe crear tener una cuenta creada • El usuario debe autenticarse en la aplicación • El usuario debe seleccionar un curso al que desea inscribirse
-----------------------------	---

Paso a paso de la prueba:

21. El usuario ingresa al sitio web udemy.com
22. El usuario visualiza la opción para iniciar sesión
23. El Usuario ingresa los datos del usuario con el cual realizó el registro
24. El usuario valida que haya iniciado sesión correctamente y que esta logueado con su respectivo usuario.
25. El usuario puede seleccionar la en el input de búsqueda y diligenciar lo criterios de búsqueda que desea.
26. El sistema trae los cursos relacionados con los criterios de búsqueda
27. El usuario puede seleccionar un curso y validar sus características
28. El usuario puede inscribirse al curso

Post-condiciones:

El sistema le visualiza la información relacionada al curso, instructor, calificación, temario, contenido, comentarios de personas que han realizado el curso entre otras caracterices del curso

Criterios de Exitoso	No. Soporte
aceptación S/N	
Una vez el usuario seleccione el curso el sistema muestra la info general del curso. S	1
El usuario puede validar el contenido del curso S	2
El usuario puede validar la calificación y comentarios del curso S	3
El usuario puede visualizar la descripción general del curso S	4
El usuario puede validar el precio del curso S	5

El usuario puede validar descuentos y contenido del curso en cuanto a duración	S	6
--	----------	----------

Nro. Soporte Prueba

Descripción

1

Se evidencia que el sistema visualiza la información general y básica del curso al que el usuario desea inscribirse

Ilustración 31

Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 1

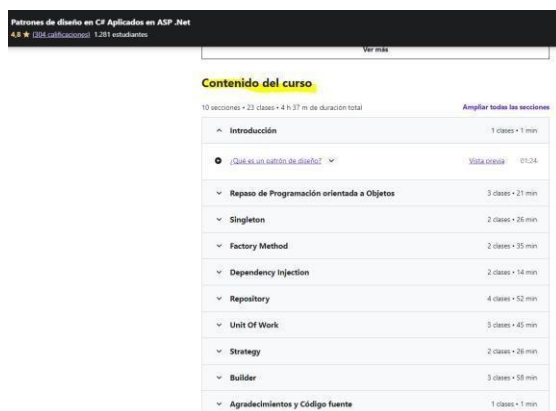


2

Se evidencia que el usuario puede visualizar el contenido del curso y puede navegar en el mismo.

Ilustración 32

Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 2



3


El usuario puede visualizar la información de la calificación del curso por estrellas y puede visualizar los comentarios de las personas que han tomado el curso con anterioridad.

Ilustración 33

Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 3

Instructores

Héctor de León
Arq de software



- ★ Calificación del instructor: 4,8
- 👤 901 reseñas
- 👥 24.190 estudiantes
- 📅 3 cursos

Programador, arquitecto de software, líder técnico de proyectos, divulgador de conocimiento de programación. Tengo programando más de 20 años en los cuales he utilizado bastantes tecnologías, y para mí este es un medio de pasar mi conocimiento que he adquirido a través de mis años de experiencia.

Me gusta utilizar lenguajes de programación para ver sus debilidades y sus ventajas experimentando con ellos.

Comentarios de los estudiantes

4.8
Valoración del curso



Calificación	Porcentaje
★★★★★	77 %
★★★★☆	20 %
★★★☆☆	3 %
★★☆☆☆	< 1%
★☆☆☆☆	0 %

Valoraciones

Buscar reseñas Todas las valoraciones ▾

David Sneider Cardona Cardenas
★★★★★ hace 3 semanas

Excelente curso, el instructor tiene un gran conocimiento y experiencia, pues nada más que Hector de Leon.

¿Te ha resultado útil esta reseña?

Sí No

4

El usuario puede visualizar la descripción del curso, con los comentarios dejado por el instructor, haciendo principal énfasis en el contenido del mismo, lo que se va aprender y para quien está dirigido.

Ilustración 34

Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 4

Patrones de diseño en C# Aplicados en ASP .Net
4.8 ★ 100 calificaciones 1.281 estudiantes

Previa Udemy Business

Descripción

En este curso nos enfocaremos a algunos de los patrones de diseño más utilizados, aprenderás como implementarlos y utilizarlos en proyectos que utilicen Asp .Net y C#.

En el mundo del desarrollo del software existen técnicas con las cuales no debemos reinventar la rueda para la solución, estas técnicas son conocidas como patrones de diseño, los cuales nos sugieren la forma en como debemos crear un objeto, como deben estar relacionados y como deben comportarse.

El único patrón de diseño te dará un conjunto de herramientas listas para que las utilices, cuando te encuentres con un problema en específico, el cual quizá ya ha sido resuelto por un patrón de diseño.

El curso está dividido por 2 videos por patrón de diseño, en donde veremos la esencia del patrón en el primero y la utilización en el segundo.

¡Not! enfocaremos también en situaciones en donde vendría bien la utilización del patrón de diseño explicado.

Si ya sabes los fundamentos de C# .Net y quieres dar un salto a el siguiente nivel donde apliques patrones de diseño, este curso es el adecuado para ti.

Como extra aprenderás ASP MVC .Net a fondo, donde utilizaremos el framework junto a los patrones de diseño y como extra interactuar con los componentes de esta tecnología.

Algunos de los patrones de diseño que veremos son:

- Singleton
- Factory Method
- Repository
- Dependency Injection
- Strategy
- List of Work

- Se agregaran otros 5 patrones de diseño.

¿Para quién es este curso?

- Personas que quieran adentrarse a los patrones de diseño

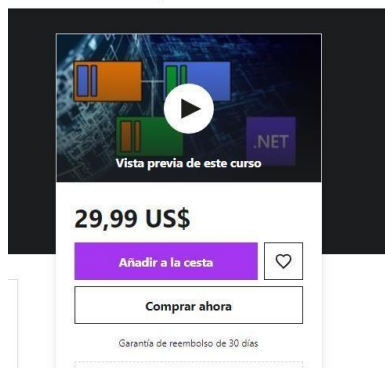
Ver mensaje...

5

El usuario visualizar el precio del curso y las opciones de compra.

Ilustración 35

Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 5

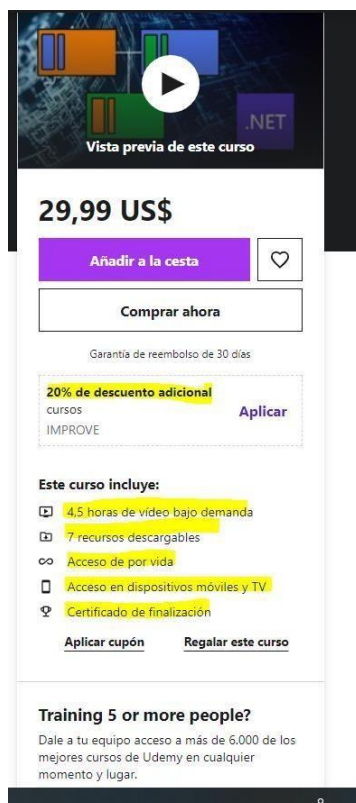


6

El usuario puede visualizar el precio, descuentos y lo que incluye en la compra del curso.

Ilustración 36

Evidencia Caso de Prueba #4 Figura 6



Información General

Nombre del proyecto: Udemy.com

Líder: Miguel Álvarez

Probador: Miguel Álvarez

Datos de la prueba

Tabla 24

Caso de Prueba CUR_Cp05_InscribirseACurso

Nombre del caso de prueba	CUR_Cp05_InscribirseACurso
Número de la prueba:	05
Módulo	Entorn Aprendizaje

Descripción de la prueba Este caso tiene como objetivo verificar el correcto funcionamiento cuando el usuario ya selecciono el curso y se dispone a realizar el mismo. Explorando los componentes

-
- Precondiciones de la prueba
- El usuario debe crear tener una cuenta creada
 - El usuario debe autenticarse en la aplicación
 - El usuario debe seleccionar un curso al que desea inscribirse
 - El usuario debe inscribirse a un curso e iniciar las lecciones

Paso a paso de la prueba:

29. El usuario ingresa al sitio web udemy.com
30. El usuario visualiza la opción para iniciar sesión
31. El Usuario ingresa los datos del usuario con el cual realizó el registro
32. El usuario valida que haya iniciado sesión correctamente y que esta logueado con su respectivo usuario.
33. El usuario puede seleccionar la en el input de búsqueda y diligenciar lo criterios de búsqueda que desea.
34. El sistema trae los cursos relacionados con los criterios de búsqueda
35. El usuario puede seleccionar un curso y validar sus características
36. El usuario puede inscribirse al curso
37. El usuario se inscribe al curso y empieza las lecciones

Post-condiciones:

El sistema visualiza al usuario la interface para realizar el curso al cual se inscribió y en el cual está tomando lecciones

Criterios	de	Exitoso	No. Soporte
aceptación		S/N	
Una vez el usuario haya seleccionado el curso puede acceder a las lecciones del mismo.		S	1
El usuario puede visualizar los distintos recursos que se apoyan en el curso con cada lección		S	2
El usuario puede visualizar las distintas pestañas que están a disposición del curso.		S	3
El usuario puede descargar los recursos y/o referencias que el instructor deje para una determinada		S	4

sesión

Nro. Soporte Prueba

Descripción

1

Una vez el usuario haya seleccionado el curso puede acceder a él y tomar las lecciones correspondientes, el sistema visualiza la interface correspondiente al ambiente para diseñado por Udemy

Ilustración 37

Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 1

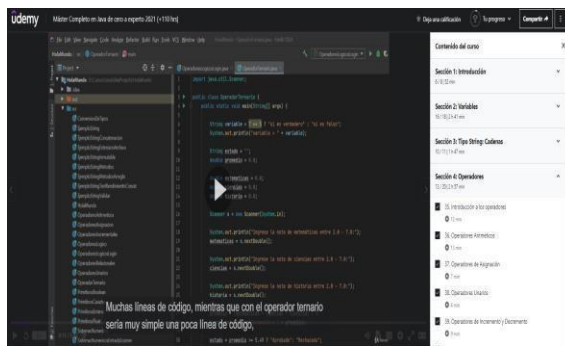
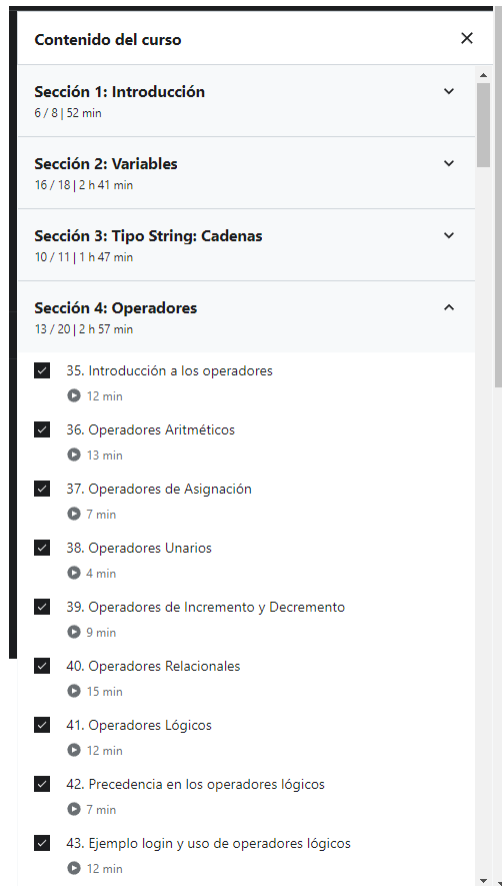


Ilustración 39

Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 3



corresponden a los mismos visualizados por el usuario en el caso de prueba

VisualizacionSeleccionCurso

Donde visualizaba el contenido del mismo.

4

Ilustración 40

Evidencia Caso de Prueba #5 Figura 4



El sistema pone a disposición un botón con los recursos y/o elementos que se van o se pueden necesitar en esta lección.

 Análisis del Resultado del Plan de Pruebas
Tabla 25*Plan de Pruebas*

<i>Response</i>	Funcionalidad	Ciclo	Exitoso		No exitoso		No se ejecutaron		CP
									Total
			#	%	#	#	#	%	es
<i>Miguel</i>	Inicio sesión	1	1	100	0	5	0	0	1
<i>Ángel</i>									
<i>Miguel</i>	Actualización	1	1	100	0	5	0	0	2
<i>Ángel</i>	Perfil								
<i>Miguel</i>	Búsqueda Cursos	1	1	100	0	5	0	0	3
<i>Ángel</i>									
<i>Miguel</i>	Visualización	1	1	100	0	5	0	0	4
<i>Ángel</i>	selección curso								
<i>Miguel</i>	Visualización	1	1	100	0	5	0	0	5
<i>Ángel</i>	entorno curso								

Nota: Vale la pena recalcar que el alcance de estas pruebas se mantuvo la parte funcional y estrictamente aquellos que se consideró parte del (MVP) mínimo producto viable, que cumpliera con las necesidades del cliente

En la siguiente gráfica se puede observar las métricas de ejecución de los casos de prueba

Ilustración 41

Métricas de ejecución

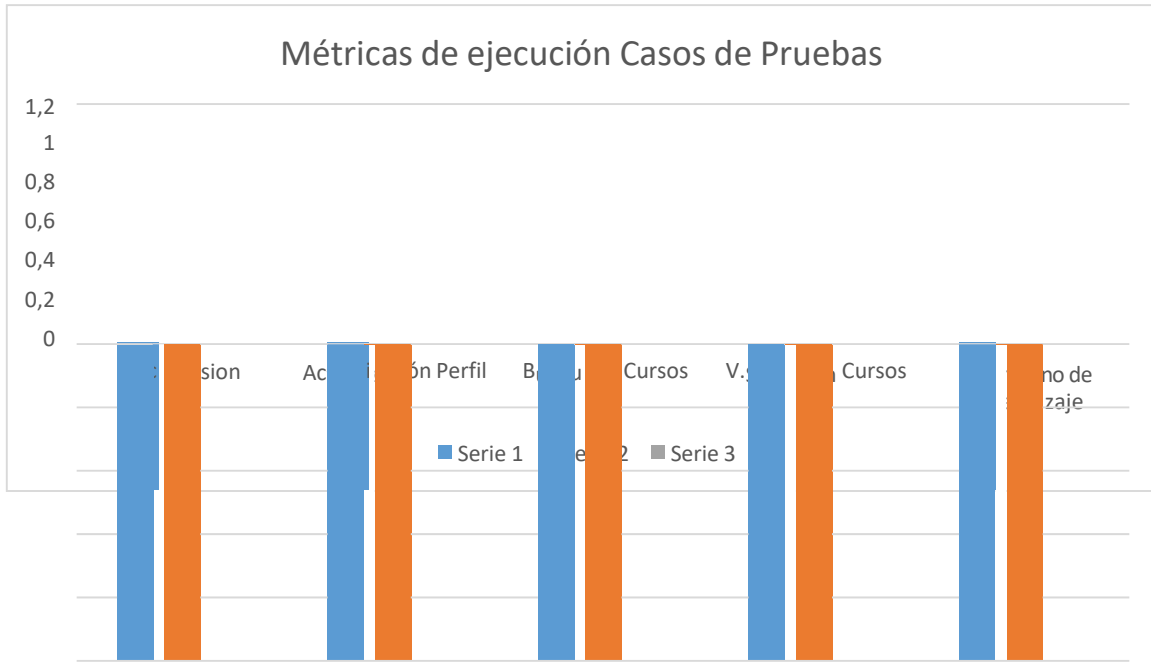


Tabla 26*Estimación*

Consecutivo	Fecha Determinada	Responsable	Modulo/Funcionalidad	Ciclo	Test case	Descripción defecto	Naturaleza	Tipo bug	Severidad	Prioridad	Estado
1	11/11/2021	Miguel Ángel	Inicio Sesión	1	LOG_Cp01_IniciarSesion	El sistema notifica cuando el intento de ingreso es correcto o no	Seguridad	Cambio/Mejora	Media	Media	Abierto
2	04/12/2021	Miguel Ángel	Inicio Sesión	1	LOG_Cp01_IniciarSesion	El sistema debería notificar cuando el ingreso es correcto o	Seguridad	Mejora	Media	Media	Abierto

no

3	04/12/202	Miguel	Búsqueda	1	CUR_Cp03_BuscarPorPala	El sistema	Funcionali	Mejora	Media	Media	Abier
	1	Ángel	Cursos		braClave	debería	dad				to
						permitir el					
						filtro por					
						categorías					
						o idioma					
						para que					
						aumente					
						las					
						probabilid					
						ades de					
						encontrar					
						coincidenc					
						ias					

Parámetros: A continuación, se presentan los parámetros a tener en cuenta para registrar la anterior matriz

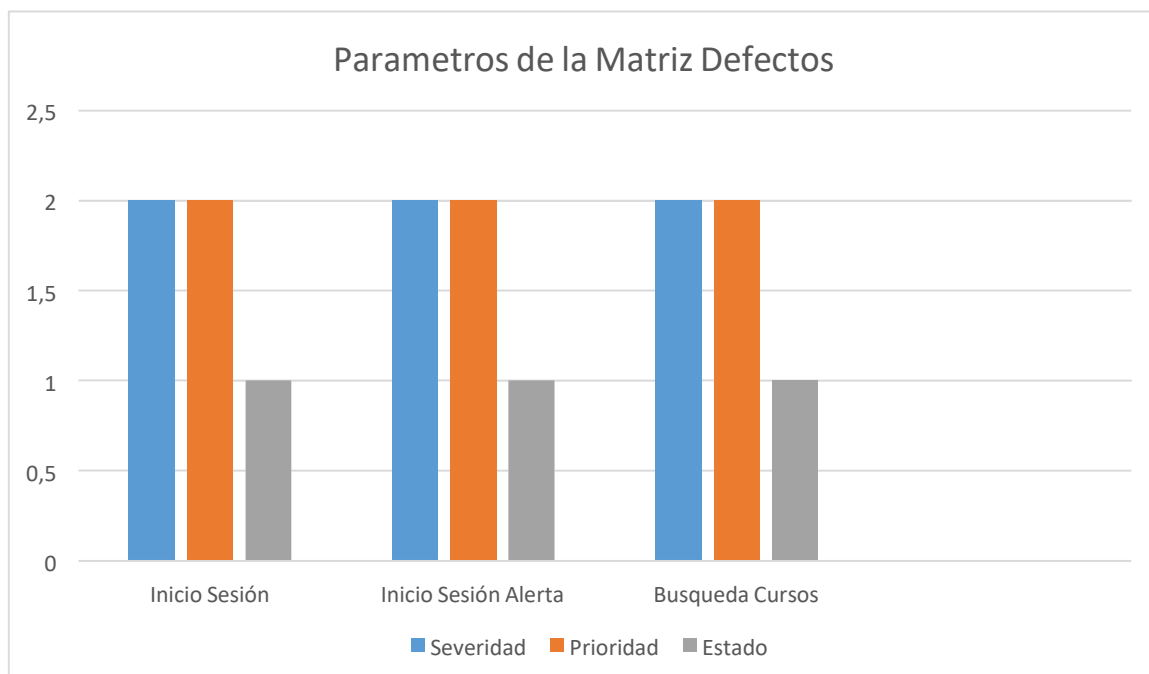
Tabla 27

Matriz de Defectos

Naturaleza	Tipo Bug	Estado	Prioridad	Severidad
Seguridad	Cambio/Mejora	Abierto	Media	Media
Seguridad	Cambio/Mejora	Abierto	Media	Media
Funcionalidad	Cambio/Mejora	Abierto	Media	Media

Ilustración 42

Métricas de defectos



Severidad: En la siguiente tabla se relacionan los defectos de acuerdo a la severidad

Tabla 28

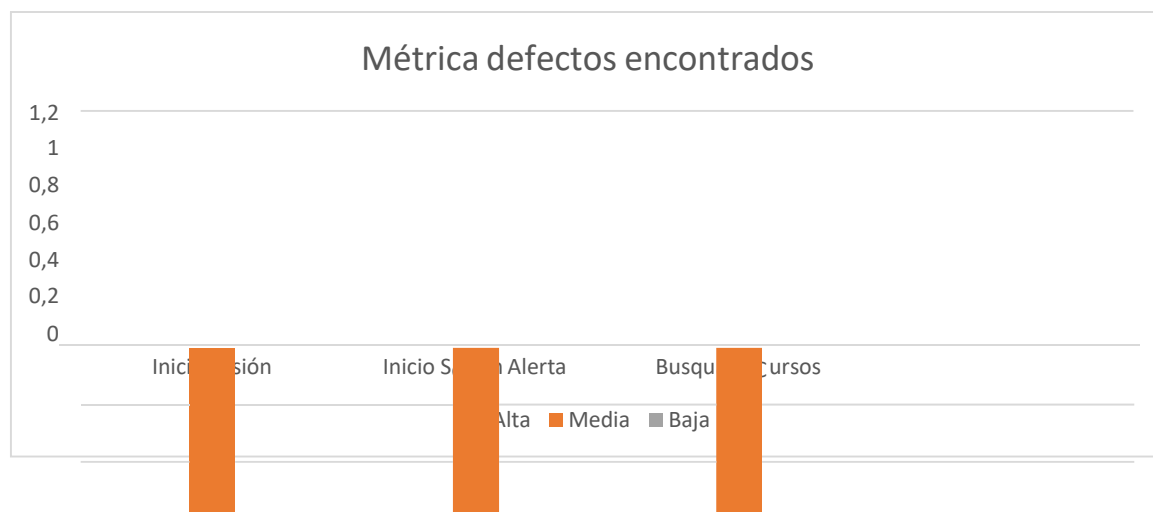
Defectos por Seguridad

Responsable	Funcionalidad	Ciclo	Severidad		
			Alta	Media	Baja
Miguel Ángel	Inicio Sesión	1		x	
Miguel Ángel	Inicio Sesión	1		x	
Miguel Ángel	Búsqueda Cursos	1			

En la siguiente gráfica se puede observar los defectos por severidad

Ilustración 43

Métricas de defectos Encontrados





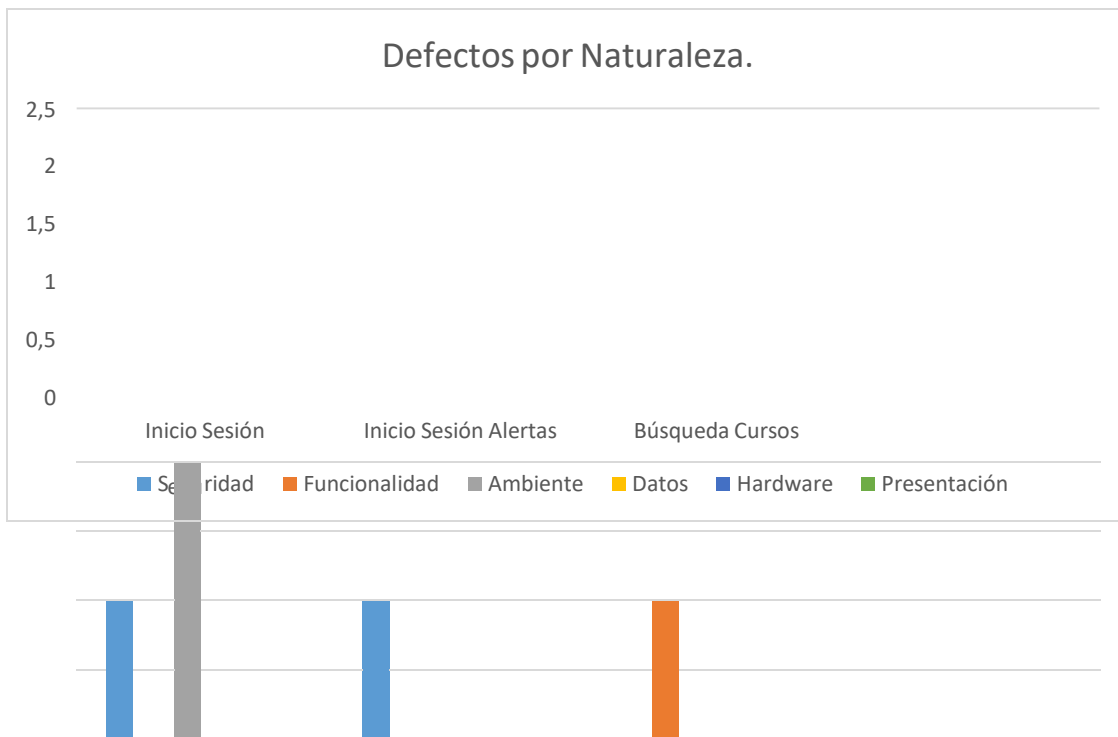
Naturaleza: En la siguiente tabla se relacionan los defectos de acuerdo con la naturaleza.

Tabla 29

Defectos por Naturaleza

Responsable	Funcionalidad	Ciclo	Naturaleza		
			Funcionalidad	Ortográfica	Tipos
Miguel Ángel	Inicio Sesión	1	Inicio Sesión	No	Seguridad
Miguel Ángel	Inicio Sesión	1	Inicio Sesión	No	Seguridad
Miguel Ángel	Búsqueda	1	Búsqueda	No	Funcionalidad
Miguel Ángel	Cursos		Cursos		

En la siguiente gráfica se puede observar los defectos por naturaleza

Ilustración 44*Defectos por Naturaleza*

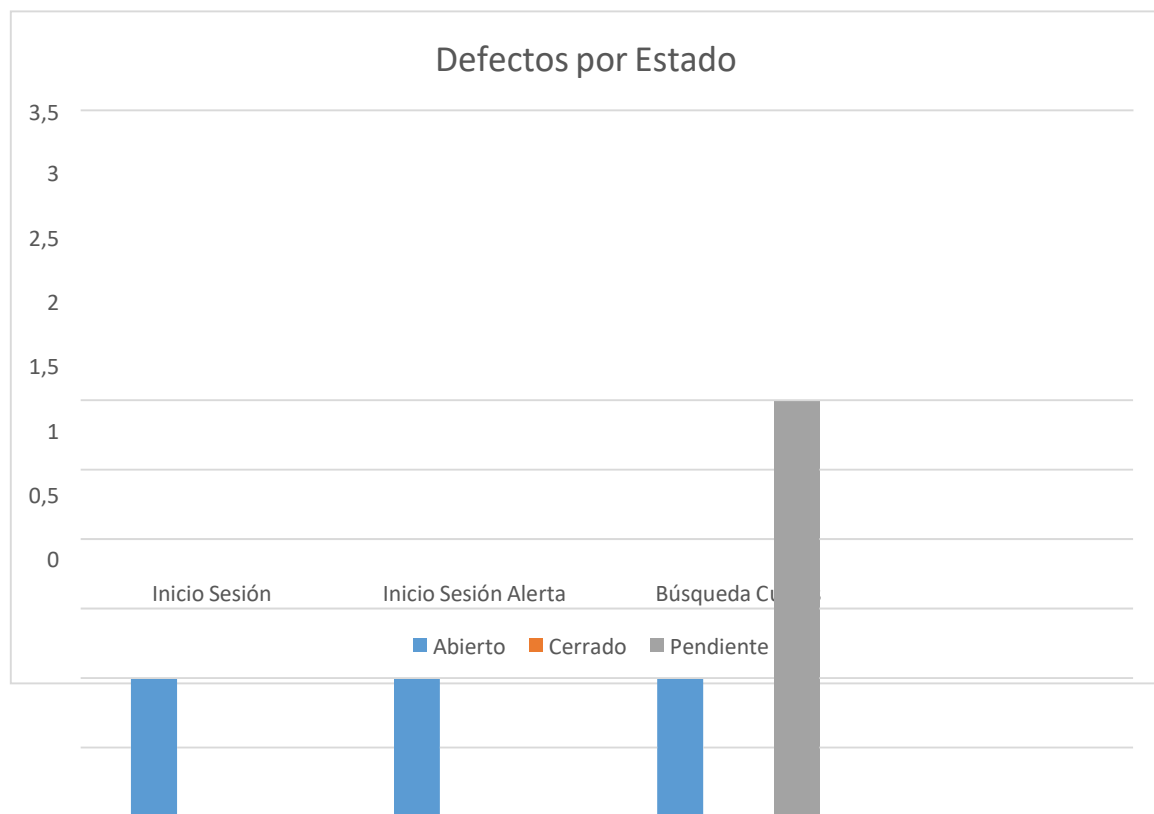
Estado: En la siguiente tabla se relacionan los defectos de acuerdo al estado.

Tabla 30

Defectos por Estado

<i>Responsa</i>	<i>Funcionalid</i>	<i>Cic</i>	<i>Abier</i>	<i>Estado</i>
<i>ble</i>	<i>ad</i>	<i>lo</i>	<i>to</i>	Cerrado
<i>Miguel</i>	Inicio	1	x	N
<i>Ángel</i>	Sesión			o
<i>Miguel</i>	Inicio	1	x	N
<i>Ángel</i>	Sesión			o
<i>Miguel</i>	Búsqueda	1	x	N
<i>Ángel</i>				O
	Cursos			

Se introduce una gráfica con base a las métricas de ejecución de defectos

Ilustración 45*Defectos por Estado*

Evaluación Del Producto y del Proveedor

Tabla 31

Evaluación de proveedor

Funcionali dad	Casos de prueba ejecuta dos por cicl os	Total, defectos encontrados			Número de Ciclo	Defectos Reabiertos	Indica do r Calida d Provee dor
		Severi dad Alta	Severi da d Media	Severi dad Baja			
Inicio Sesión	1	0	2	0	1	0	Media Calida d

Búsque da Cursos	1	0	1	0	1	0	Alta Calida d
---------------------------------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------------------------------

Análisis del Proceso Realizado

Validando las gráficas generadas en el análisis del resultado del plan de prueba, podemos identificar algunos patrones específicos dentro de la línea de defectos encontrados en el proceso de ejecución de pruebas, dentro de estos factores el más observable son elementos de mejora, es decir, la aplicación actualmente cumple con la funcionalidad básica puesta en prueba durante este proceso.

Es importante remarcar que las tablas nos tan indicativos muy puntuales entre los cuales podemos destacar que los defectos encontrados pertenecen más a sugerencias que a fallos o un defecto como tal de la aplicación, es decir, la aplicación en estándares de calidad tiene una calidad ALTA, podemos concluir que la aplicación tiene unas métricas funcionales bastante efectivas y la aplicación cumple con los elementos y requisitos funcionales.

En este proceso se puede determinar que la aplicación tiene mejoras con respecto a la parte no funcional, es decir, la parte UX (Experiencia de usuario), experiencia de usuario con respecto al sistema que está navegando es parte fundamental del web hoy en día puesto siempre se está buscando que el cliente/usuario tenga la mejor experiencia dentro del sistema y el mismo este diseñado para brindar de forma rápida y oportuna las respuestas bajo las acciones del usuario en tiempos de calidad.

Adicional se debe agregar que la aplicación tiene un tiempo de respuesta bastante ágil con

respecto a los estándares de calidad que actualmente se le requieren a un sitio web en la actualidad, esto permiten concluir que el sitio web tiene una buena calidad, tiene una buena

experiencia de usuario las herramientas y el sistema en si es lo suficientemente intuitivo para que el usuario pueda navegar sin problemas.

Un factor importante para las pruebas de este sitio también es las herramientas que pone a disposición al usuario, es decir, que el sistema está diseñado para ofrecer de manera oportuna herramientas tales como tooltips, guías botones etc. Permiten al usuario acercarse a una zona de ayuda en caso de que tenga problemas con el sitio o no pueda encontrar lo que está buscando. Es importante facilitar al usuario herramientas para que pueda continuar con la navegación del sitio sin eventualidades posteriores.

Resultado y Discusión

En esta sección se plantea analizar el resultado del plan de prueba, dar un resumen general y algunas recomendaciones con respecto al resultado y en algunas también encontrará las sugerencias con respecto algunos puntos que considera el equipo que implemento el plan de prueba deben discutirse con el cliente.

Especialmente en este capítulo, se quiere analizar las dificultades, aciertos, desacierto, lecciones aprendidas y propuestas de mejora tanto al proceso como al sistema.

Dificultades:

En el proceso se encontró algunas dificultades especialmente en el modelo de la graficas dado que la información que se tenía de los test case era demasiado pequeña para poder, sacar conclusiones generales, al tener un plan de prueba que cubre tan pocos casos de prueba son muy reducidos la cantidad de data de la que se espera obtener, por tanto, hace más difícil poder realizar la lectura de datos correspondiente a cada uno de los indicadores que se están intentando plasmar.

Algunas dificultades también se tuvieron en el momento de establecer los tiempos de demora entre la ejecución de cada caso de prueba, entre ellos se puede destacar que los tiempos de estimación fueron muy diferentes a los tiempos reales que trajo como resultado la ejecución del plan de prueba.

Aciertos:

Se considera acierto todo el trabajo que se logró hacer y logro identificar mejoras, practicas por implementar, comportamiento no aceptables y posibles escenarios que se

pueden presentar con los clientes cuando estos estén interactuando con el sistema.

Dentro de los aciertos más importantes a destacar es la ejecución del paso a paso de los casos de pruebas puesto se considera que los resultados encontrados son los correctos y estos evidencian el funcionamiento, correcto de los distintos módulos del sistema y las evidencias generadas para los mismos se puede concluir que la ejecución fue exitosa.

Desaciertos:

Puntualmente los puntos de estimación son un factor que realmente evidencian que hubo un mal manejo de la planeación, es decir, todos los resultados no demuestran que la estimación inicial no corresponde y está un poco apartada de los resultados reales, en anteriores capítulos se mencionó que generalmente en los proyectos que involucran metodologías ágiles, generalmente se deja un espacio de tiempo lo suficiente para imprevistos que puedan afectar las fechas inicialmente propuestas.

Lecciones aprendidas:

Se debe realizar una estimación más concreta y realista con los datos que se obtienen el tiempo estimado para imprevisto debe calcularse bajo la fórmula estándar y sin dejar una brecha demasiado grande para que los datos reales al contrario sean más acertados con la estimación inicial.

También se debe tener en cuenta que se debe tener un mínimo de casos de uso que se deban ejecutar puesto las gráficas y datos no son lo suficientemente dicientes cuando se trabajó con poca data

Propuestas de Mejora:

Se propone a udemy.com se implemente un sistema de comentarios, por sesión, de esta forma permitimos al usuario interactuar más con la aplicación así mismo poder dejar más información referente a cada espacio en el curso de esa manera se puede atacar los problemas, sugerencias de los usuarios que usan el sistema.

Adicional se considera importante tener en cuenta que una gran mejora para la aplicación, permitir a los usuarios tener opciones para repasar los ejercicios directamente en el aplicativo, como usuario de la aplicación considero esto importante, puesto realmente facilita el trabajo de realizar los ejercicios que están propuestos dentro del curso.

Conclusiones

En todo proceso de software validar la calidad de un aplicativo es parte fundamental, para el mismo, es válido mencionar que todo software debe tener unos mínimos criterios de aceptación por el usuario y/o usuario que van a interactuar con la aplicación, la implementación de un plan de pruebas es una de las formas mejor conocidas para validar que un software cumpla con los estándares mínimos para los usuarios, es decir, que todo software debe tener un plan de pruebas que garantice la calidad del software entregado a los clientes.

El proceso de calidad y generar un plan de software no es necesariamente obligatorio, pero, si es prudente, con este último logramos evidenciar, tiempos, costos, estimaciones, planeaciones requerimientos no funcionales que no están puntualmente escritos en papel pero que son requeridos para mejorar la experiencia de usuario.

Un plan de pruebas además de evidenciar, cada parte del módulo y hacer una simulación de usuario con el paso a paso de cada una de las interacciones que va tener el usuario permite poder destacar elementos que son necesarios para la navegación así como puntos donde un usuario nuevo podría confundirse, así mismo se puede validar y establecer métricas que ayudan a concluir comportamiento del usuario que no están contemplados en la aplicación y que deben ser tenidos en cuenta al momento de la entrega al usuario final puesto deben ofrecerse herramientas al alcance de la navegación del usuario en el sistema que le permitan solucionar y ubicarse en el sistema lo más pronto posible.

Todo software debe ser probado, validado y asegurado a fin de poder garantizar que este no generará conflictos al usuario y posibles incidentes a futuro, Es importante recalcar que existen muchos modelos de calidad de software que permiten probar que el sistema tenga unas métricas mínimas de funcionalidad y calidad.

Referencias

- Blanco Llano, Francisco Javier. *Diseño de procesos claves para el mejoramiento de la calidad en proyectos de software. La Habana, CU: D - Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría. CUJAE. (2010). ProQuest ebrary. Web. 18 January 2017.*
<http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?ppg=1&docID=10609131&tm=1484794845585>
- Carrillo, A. a., Mateo, P. p., & Monje, M. m. (2012). *Métricas para la evaluación de la calidad funcional Una revisión sistemática. (Spanish). CISTI (Iberian Conference On Information Systems & Technologies / Conferencia Ibérica De Sistemas E Tecnologías De Información) Proceedings, 501-506.*
<http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2048/login?user=proveedor&pass=danue0a0&url=http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2051/login.aspx?direct=true&db=aci&AN=82744597&lang=es&site=ehost-live>.
- International Software Testing Qualifications Board. (2018). *Probador Certificado del ISTQB® Programa de Estudio de Nivel Básico International Software Testing Qualifications Board.*
- International, I. (2018). *Programa de estudio de nivel básico ISTQB.* [PDF]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26560>

Anexo Informe final

Características y Criterios Generales de las Pruebas Realizadas.

1. Información Básica

Fecha de inicio: 01/09/2021

Fecha fin: 02/12/2021

Responsables: Miguel Ángel Álvarez

Características que no serán probadas

- El alcance de este proceso de pruebas está limitado basado en un concepto clave en los procesos de metodologías ágiles donde se contempla inicialmente hacer pruebas de un MVP mínimo producto viable, esto hace referencia a que se espera del software o mejor dicho que espera recibir el cliente en su software para sus clientes.
- Es importante definir el tipo de funcionales que se van a hacer y se van a contemplar en este alcance, dado que la calidad de software no es una ciencia exacta, sino que puede generarse escenarios muy complejos que implicarían otro tipo de pruebas las cuales no están dentro del alcance del plan de pruebas creado para udemy.com

Criterios Generales

Criterios para Certificar el Aplicativo

Se debe tener las pruebas de regresión funcionando correctamente, adicional se debe validar, que el alcance inicial del proyecto se esté cumpliendo, adicional se deben pasar

todos los test cases que se diseñaron y estos deben encontrarse completamente funcionales y documentados, así mismo se debe validar el mínimo producto viable, es decir, el mínimo producto que espera recibir el usuario y que este en cuanto sus módulos se encuentren contemplados en las pruebas realizadas y certificadas de las mismas con sus respectivas evidencias.

Criterios para No Certificar el Aplicativo

El aplicativo no se va a certificar sino, se pasan las pruebas de regresión, si la prueba realizada por las pruebas case no son positivas, adicional y si en los ciclos se encontró que la cobertura de las pruebas case no garantiza la calidad del aplicativo tampoco se certificará el mismo. Adicional si el cliente encuentra errores o inconsistencias en el sistema en la fase de pruebas funcionales.