



# Buenas prácticas de software



## Agenda unidad IV: Buenas prácticas para los modelos de prueba de software.

Instituto Politécnico Nacional

UPIICSA

Academias de Informática

Presidencia de Sistemas de Información

Unidad de Aprendizaje: Buenas prácticas y marcos de trabajo

**Propósito:** *“Selecciona los marcos de trabajo en el desarrollo de software y proyectos informáticos con base en buenas prácticas y estándares de la industria del software y del sector empresarial.”*

**Unidad temática IV** *“Buenas prácticas para los modelos de prueba de software”*

**Unidad de Competencia:** *“Propone los marcos de buenas prácticas en las pruebas del software, a partir de los criterios establecidos en la industria del software.”*

Sesión	Tema	Actividad	Recurso	Evidencia	Evaluación
28, 29 y 30	Introducción, competencia y forma de evaluación. 4.1. Método Verificar y validar (V&V).  4.1.1 Casos de prueba.  4.1.2 Matriz de trazabilidad.  4.1.3 Plan de pruebas.	Consulta la introducción, competencia, forma de evaluación y agenda.  Actividad de aprendizaje 23. Modelo de prueba.  Antes de la sesión en línea.  1. Consulta el recurso “Método verificar y validar” 2. Escribe tus dudas.  Sesión en el aula con tu profesor.	Espacio en plataforma.   Recurso “Método verificar y validar”	Dudas en la sesión	Sin ponderación.

		<p>1. Asiste a las sesiones. 2. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente. 3. Escucha la exposición del profesor.</p> <p><a href="#">Aprendizaje colaborativo.</a></p> <p><a href="#">Actividad de aprendizaje 24. Modelo de prueba.</a></p> <p>1. En equipo revisa la función “asignación automática de horarios” del estudio de caso. 2. Elaboren el test de prueba. 3. Publica el test de prueba en la sección de tareas.</p>	<p>Videoconferencia.</p> <p>Videoconferencia (canales o presencial) Recurso “Método verificar y validar”</p>	<p>Dudas en la sesión</p> <p>Archivo con el test de la función.</p>	<p>Sin ponderación.</p> <p>2 puntos.</p>
31 y 32	<p>4.2 Elegir eficientemente las estrategias de prueba.</p> <p>4.2.1 Descripción de pruebas de software.</p> <p>4.2.2 Técnicas de pruebas de software (unitarias, integrales, de estrés, carga y rendimiento).</p>	<p><a href="#">Actividad de aprendizaje 25. Estrategias de prueba.</a></p> <p>Antes de la sesión en línea.</p> <p>1. Consulta el recurso “Pruebas del software” 2. Escribe las dudas que tengas sobre el tema estudiado.</p> <p><a href="#">Sesión en el aula con tu profesor.</a></p> <p>1. Asiste a las sesiones. 2. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente. 3. Atiende la explicación del profesor.</p> <p><a href="#">Aprendizaje colaborativo.</a></p> <p><a href="#">Actividad de aprendizaje 26 Técnicas de prueba.</a></p> <p>1. Comentar sobre las técnicas de prueba del software. 2. Elaboren un organizador gráfico de las técnicas de pruebas del software.</p>	<p>Recurso “Pruebas del software”</p> <p>Videoconferencia.</p> <p>Videoconferencia (canales o presencial).</p>	<p>Dudas en la sesión.</p> <p>Organizador gráfico.</p>	<p>Sin ponderación.</p> <p>2 puntos.</p>

		3. Publica el organizador gráfico en la sección de tareas.			
33 y 34	4.3 Medir el alcance de las pruebas. 4.3.1 Identificar casos de prueba de mayor impacto al negocio. 4.3.2 Concurrencia de usuarios.	<p><a href="#">Actividad de aprendizaje 27. Medir el alcance de las pruebas.</a></p> <p>Antes de la sesión en línea.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consulta el recurso “Alcance de las pruebas.”</li> <li>2. Escribe las dudas que tengas sobre el tema estudiado.</li> </ol> <p><a href="#">Sesión en el aula con tu profesor.</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asiste a las sesiones.</li> <li>2. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente.</li> <li>3. Contesta las preguntas dirigidas.</li> </ol> <p><a href="#">Aprendizaje colaborativo.</a></p> <p><a href="#">Actividad de aprendizaje 28: Concurrencia.</a></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analicen el tema de concurrencia.</li> <li>2. Identifiquen a que estrategia de prueba corresponde.</li> <li>3. Elaboren resumen de la importancia que tienen las pruebas del software con respecto a la concurrencia.</li> <li>4. Publica en la sección de tareas el resumen elaborado.</li> </ol>	<p>Recurso “Mejores prácticas para el diseño de experiencias”</p> <p>Videoconferencia.</p> <p>Videoconferencia. (canales o presencial).</p>	<p>Dudas en la sesión.</p> <p>Archivo con tabla comparativa.</p>	<p>Sin ponderación.</p> <p>2 puntos.</p>
		<p>Actividad de aprendizaje 29. Medir el costo y versiones del software.</p> <p>Antes de la sesión en línea.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Consulta el recurso “Costo y versiones”.</li> <li>2. Escribe las dudas que tengas sobre el tema estudiado.</li> </ol> <p><a href="#">Sesión en el aula con tu profesor.</a></p>	<p>Recurso “Costo y versiones”</p> <p>Videoconferencia.</p>		<p>Sin ponderación.</p>

	<p>4.5.1 Herramientas abiertas para pruebas.</p> <p>4.5.2 Herramientas de pago para pruebas.</p> <p>4.6 Llevar a cabo el control de cambios y versiones.</p> <p>4.6.1 Herramientas para el control de cambios y versiones.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asiste a las sesiones.</li> <li>2. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente.</li> <li>3. Contesta las preguntas dirigidas.</li> <li>4. Escucha la explicación del profesor.</li> </ol> <p>Aprendizaje colaborativo.</p> <p>Actividad de aprendizaje 30. Costos, cambios y versiones.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Comenta sobre las buenas prácticas de optimizar el costo de las pruebas y el cambio de versiones del software.</li> <li>2. Elaboren un documento con tres propuestas para la optimización de los cambios, las versiones y los costos del software.</li> <li>3. Publica el documento con la propuesta en la sección de tareas.</li> </ol>	<p>Videoconferencia. (canales o presencial)</p>	<p>Documento con tres propuestas y ventajas.</p>	<p>2 punto.</p>
--	--	---	---	--	-----------------