

# QA y Testing de Software - Nivel Tester

Código: QA-001

**Propuesta de Valor:** DESARROLLO - PROGRAMACIÓN - METODOLOGÍAS

**Duración:** 28 Horas



Este curso está diseñado para profesionales y analistas de calidad (testing) quienes desean lograr habilidades avanzadas en análisis, diseño y ejecución de pruebas. Incluye ejercicios de cómo definir y realizar tareas requeridas para poner en acción una estrategia de pruebas. Usted aprenderá cómo analizar el sistema a probar tomando en cuenta los aspectos técnicos y características de calidad. Adicionalmente aprenderá cómo evaluar requerimientos y el diseño del sistema a probar.



## AUDIENCIA

Este curso está dirigido a:

- Testers, Analistas e Ingenieros de Pruebas, Responsables de Calidad de Software.
- Personas interesadas en ampliar sus conocimientos sobre Testing de software.



## PRE REQUISITOS

- No hay requisitos previos pero lo más recomendable es que sean personas con conocimiento y experiencia en el área.



## OBJETIVOS

Proveer los conocimientos fundamentales sobre:

- Importancia de las pruebas
- Técnicas de diseño para planificar pruebas
- Aplicar y seleccionar técnicas de pruebas
- Terminología común

Completada la formación el participante estará en condiciones de aplicar técnicas profesionales de Testeo de Software y aportar valor a sus proyectos.



## CERTIFICACIÓN DISPONIBLE

- Certificado emitido por COGNOS.



## CONTENIDO

### 1. INTRODUCCION

- 1.1. FUNDAMENTOS DE LAS PRUEBAS
- 1.2. ¿POR QUÉ TESTEAR ES NECESARIO?
- 1.3. TERMINOLOGÍA
- 1.4. FORMACIÓN BÁSICA DE TESTER
- 1.5. PSICOLOGÍA DEL TESTER
- 1.6. PRUEBAS DURANTE EL CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE

### 2. NIVELES Y TIPOS DE PRUEBAS

#### 2.1. NIVELES DEL TESTING

- 2.1.1. COMPONENTES
- 2.1.2. INTEGRACIÓN
- 2.1.3. SISTEMAS
- 2.1.4. ACEPTACION

#### 2.2. TIPOS DE TESTING DE ACUERDO A SU FORMA DE EJECUCION

- 2.2.1. PRUEBAS DINAMICAS
- 2.2.2. PRUEBAS ESTATICAS

#### 2.3. TIPOS DE TESTING DE ACUERDO CON SU OBJETIVO

- 2.3.1. PRUEBA FUNCIONAL
- 2.3.2. PRUEBAS NO FUNCIONALES
- 2.3.3. PRUEBAS DE CAJA BLANCA
- 2.3.4. PRUEBA ASOCIADA AL CAMBIO

### 3. PRUEBAS ESTATICAS

- 3.1. ANÁLISIS ESTÁTICO – HERRAMIENTAS, APLICACIÓN DE SONARQUBE
- 3.2. REVISIONES

### 4. TECNICAS DE PRUEBA

- 4.1. TÉCNICAS DE CAJA NEGRA
- 4.2. TÉCNICAS DE CAJA BLANCA

4.3. TÉCNICAS DE CAJA GRIS

4.4. TÉCNICAS BASADAS EN LA EXPERIENCIA

## 5. EL PROCESO DE LAS PRUEBAS

5.1. PLANIFICACIÓN – PLAN DE PRUEBAS

5.2. ANÁLISIS Y DISEÑO DE CASOS DE PRUEBA

1. REQUISITOS DE USUARIO/HISTORIAS DE USUARIO

2. IDENTIFICACIÓN DE LOS ESCENARIOS DE PRUEBA

3. DESARROLLAR CASOS DE PRUEBA

5.3. EJECUCIÓN DE PRUEBAS

5.3.1. ACTIVIDADES DE LA EJECUCIÓN DE PRUEBAS.

5.3.2. COMPARACIÓN DE RESULTADOS

5.3.3. INFORME DE DEFECTOS (BUGS)

5.3.4. PRUEBAS DE CONFIRMACIÓN Y REGRESIÓN

5.4. CIERRE DE PRUEBAS

5.4.1. EN QUÉ CONSISTE EL CIERRE DE LAS PRUEBAS

5.4.2. ACTIVIDADES DEL CIERRE DE LA PRUEBA

5.4.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

5.4.4. INFORME DE PRUEBAS

5.5. PRODUCTOS DE TRABAJO EN EL PROCESO DE PRUEBAS DE SOFTWARE

5.6. TRAZABILIDAD

5.7. HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DE PLAN DE PRUEBAS Y CASOS DE PRUEBA

## 6. GESTION DE DEFECTOS

6.1. ELEMENTOS DE UN REPORTE DE DEFECTOS

6.2. CICLO DE VIDA DE UN DEFECTO

6.3. HERRAMIENTAS DE BUGTRACKING

## 7. AMBIENTES DE PRUEBAS

7.1. ¿QUÉ ES UN AMBIENTE?

7.2. ETAPAS DE LOS ENTORNOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE

7.3. COMPONENTES DE UN AMBIENTE DE PRUEBAS SERVIDORES DE APLICACIÓN,  
SERVIDORES DE BASE DE DATOS

## 8. ARQUITECTURA DE SOFTWARE

8.1. ARQUITECTURA DE UNA APLICACIÓN

8.1.1. ARQUITECTURA MONOLÍTICA

8.1.2. ARQUITECTURA DE MICROSERVICIOS

8.1.3. OTRAS ARQUITECTURAS

8.2. TESTING DE UI (FRONTEND

) 8.3. TESTING DE BACKEND (API'S)

8.3.1. MÉTODOS DE PETICIÓN HTTP

8.3.2. USO DE POSTMAN

## 9. INTRODUCCION A LA AUTOMATIZACION

9.1. CUANDO AUTOMATIZAR

9.2. VENTAJAS Y DESVENTAJAS

9.3. NIVELES DE AUTOMATIZACIÓN

9.4. HERRAMIENTAS



## BENEFICIOS

- Al finalizar el curso, tendrás habilidades avanzadas en análisis, diseño y ejecución de pruebas. Tendrás conocimientos de cómo evaluar requerimientos y el diseño del sistema a probar.