



INSTITUTO POLITECNICO
NACIONAL
UNIDAD PROFESIONAL
INTERDISCIPLINARIA DE
INGENIERIA Y CIENSAS
SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS



INGENIERIA DE PRUEBAS

PROFESOR
Ramon Cruz Martínez

GRUPO
6NV61

Plan de pruebas

ALUMNOS

- Frías Gutiérrez Mario
- Saucedo Segura César Máximo
- Trejo Rosas Aaron
- Vargas Olivera Samanta

1. Objetivo

El objetivo del presente Plan de Pruebas es validar que la aplicación móvil **Pawber** cumpla con los requerimientos funcionales y no funcionales definidos en el documento de Aplicación, asegurando su correcta operación, seguridad, usabilidad y desempeño antes de su liberación.

Se busca garantizar que los flujos críticos (registro, búsqueda de cuidadores, reservas, pagos y calificaciones) funcionen de manera correcta y confiable.

2. Alcance

Las pruebas cubrirán los siguientes módulos y funcionalidades de la aplicación:

1. Registro e inicio de sesión de usuarios (Dueño y Cuidador) – RF-01
2. Búsqueda geolocalizada de cuidadores – RF-02
3. Visualización de perfil del cuidador – RF-03
4. Gestión de perfiles de mascotas – RF-04
5. Reservas en tiempo real – RF-05
6. Gestión del servicio de cuidado – RF-06
7. Sistema de pagos integrado – RF-07
8. Historial de servicios y pagos – RF-08
9. Sistema de calificaciones y reseñas – RF-09
10. Notificaciones automáticas – RF-10
11. Requerimientos no funcionales (seguridad, rendimiento, usabilidad y compatibilidad)

3. Criterios de Aceptación

1. El usuario debe poder registrarse e iniciar sesión según su rol sin errores.
2. La búsqueda geolocalizada debe mostrar cuidadores cercanos correctamente.
3. Los perfiles de cuidadores deben mostrar información completa y actualizada.
4. El dueño debe poder registrar y editar perfiles de mascotas.
5. Las reservas deben confirmarse en tiempo real.

6. El estado del servicio debe actualizarse correctamente.
7. Los pagos deben procesarse de forma segura y exitosa.
8. El historial de servicios y pagos debe mostrarse correctamente.
9. El sistema de calificaciones debe guardar y reflejar reseñas.
10. Las notificaciones deben enviarse oportunamente.
11. La app debe responder en menos de 2 segundos.
12. No deben existir fallas críticas que bloqueen el uso de la aplicación.

4. Recursos

Equipo de pruebas:

- 1 Tester funcional
- 1 Tester de usabilidad

Entornos de prueba:

- Dispositivos móviles Android
- Dispositivos móviles iOS
- Ambiente de desarrollo

Herramientas:

- Dispositivos móviles físicos y emuladores
- Registro de casos de prueba (hojas de cálculo)
- Capturas de pantalla para evidencias

Datos de prueba:

- Usuarios ficticios (dueño y cuidador)
- Mascotas de prueba
- Métodos de pago simulados

5. Estrategia de Pruebas

- **Pruebas Funcionales:** Validación de cada requerimiento funcional.
- **Pruebas de Integración:** Interacción entre módulos (reservas, pagos y notificaciones).
- **Pruebas de Sistema:** Flujo completo de uso de la aplicación.
- **Pruebas de Usabilidad:** Facilidad de uso, navegación e interfaz.
- **Pruebas de Rendimiento:** Tiempo de respuesta bajo condiciones normales.
- **Pruebas de Seguridad:** Protección de datos y autenticación.

6. Casos de Prueba (Resumen)

ID	Funcionalidad	Resultado Esperado	Tipo
CP-01	Registro de usuario	Registro exitoso	Funcional
CP-02	Inicio de sesión	Acceso correcto	Funcional
CP-03	Búsqueda geolocalizada	Lista correcta de cuidadores	Funcional
CP-04	Perfil de cuidador	Información completa	Funcional
CP-05	Registro de mascota	Mascota guardada	Funcional
CP-06	Reserva en tiempo real	Confirmación inmediata	Sistema
CP-07	Pago del servicio	Pago exitoso	Integración
CP-08	Historial	Información correcta	Funcional
CP-09	Calificación	Reseña guardada	Funcional
CP-10	Notificaciones	Envío correcto	No funcional

7. Cronograma

Actividad	Semana 1	Semana 2
Pruebas funcionales	X	
Pruebas de integración	X	

Pruebas de sistema	X
Pruebas de usabilidad	X
Informe final	X

8. Informes

Se generarán:

- Reportes de avance de pruebas
- Informe Final de Pruebas con métricas, defectos y conclusiones