

Sigla Asignatura	CSY4111	Nombre de la Asignatura	CALIDAD DE SOFTWARE	Tiempo	2 Horas
Nombre del Recurso Didáctico	2.1.2 Desarrollo de un diseño de plan de pruebas realista				
Resultado de Aprendizaje	Diseña casos de prueba efectivos para garantizar la calidad de un producto de software tanto funcional como no funcionalmente.				
Indicadores de Logro	IL 1.3 Aplica conceptos de pruebas funcionales y no funcionales, según caso expuesto. IL 2.3 Implementa casos de prueba que verifican la funcionalidad y no funcionalidad del software según los requisitos establecidos.				



1. DESCRIPCIÓN E INSTRUCCIONES DE LA ACTIVIDAD

La actividad, tiene como fin que el alumno pueda aplicar pruebas funcionales y no funcionales a un determinado software.

Se deben formar grupos de 4 alumnos que serán los analistas QA y estarán comandados por un jefe de proyecto QA quien debe defender el trabajo realizado al final del de la sesión.



2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El equipo de trabajo debe elegir un sistema público, como mercado libre, Instagram, o alguna web de retail y crear 15 casos de pruebas que estarán divididos en 10 funcionales y 5 no funcionales.

El equipo de trabajo debe entregar 10 casos de pruebas que contemplen requerimientos funcionales
El equipo de trabajo debe entregar 5 casos de prueba no funcionales

Esto se debe desarrollar en el archivo 2.1.3 Plantilla básica plan de pruebas.

Poner atención en las columnas:

Criterios de Aceptación

Estrategia de Pruebas (Enfoque de pruebas, caja negra, caja blanca, combinado).

Estimación de tiempo de ejecución en base al diseño

Se debe diseñar NO ejecutar el plan desarrollado.



3. INDICACIONES PARA LA ENTREGA Y/O REVISIÓN DE LA ACTIVIDAD

Cada grupo elegirá a un representante para poder salir a defender su idea delante del curso.

Posterior a ellos el docente retroalimentará sobre las decisiones que han tenido durante el desarrollo de la actividad.

El formato de entrega corresponde al documento 2.1.3 Plantilla básica plan de pruebas.xlsx