Contenido

[1. Introducción 2](#_Toc102582567)

[2. Procesos actuales 3](#_Toc102582568)

[2.1 Modelos Basados en Pruebas 3](#_Toc102582569)

[2.2 Requerimientos Basados en Pruebas 3](#_Toc102582570)

[2.3 Código basado en Pruebas 3](#_Toc102582571)

# Introducción

Actualmente el principal problema que existe al desarrollar software es la falta de una buena toma de requerimientos que es la primera fase del desarrolla la cual es la mas importante ya que si esta es bien obtenida y formulada el éxito del desarrollo incrementa demasiado, pero actualmente no se le da la importancia adecuada y esto a llevado que muchos proyectos no sean finalizados o no cumplan con una buena calidad. Pero muchas empresas actualmente se han interesado por implementar técnicas, procesos o metodologías que, si han mejorado la toma de requerimientos y hacerlos más dinámicos y hasta cierto punto han mejorado en la redacción de estos, sin embargo, olvidan validad o verificar los requerimientos ya que si estos estas validados y verificados en la fase de pruebas nos ayudaran bastante. Sin embargo, las técnicas de pruebas y los estándares de software, en general no presentan un grado de especificidad mediante el cual el aseguramiento de la calidad del producto sea tenido en cuenta durante todas las fases del desarrollo.  
Así pues, la Ingeniería de Requerimientos cumple un papel primordial en el proceso de desarrollo de software, ya que se enfoca en una fase fundamental que es la definición de lo que se desea producir para satisfacer las necesidades de los clientes. Su principal tarea, consiste en la generación de especificaciones correctas que describan con claridad, sin ambigüedades, en forma consistente y compacta, el comportamiento del sistema. Con la aplicación de estos factores o propiedades, se busca minimizar costos y errores en las fases tempranas del ciclo de vida de desarrollo de software.

Además, algunas empresas piensan que a medida que se implementan las respectivas soluciones a los requerimientos planteados, se irán realizando las correcciones necesarias para cumplir con las necesidades de los clientes. Lo que no contemplan, es que la corrección de un error es menos costosa en la medida que sean detectados sus defectos en fases tempranas del proceso de software y entre más avanzado esté el desarrollo, la corrección será más costosa.

Otro principal problema es que las empresas que implementan calidad o pruebas en sus sistemas es la falta de conocimiento sobre técnicas para generar pruebas desde los requerimientos, por lo tanto, esto es un factor del porque selecciono esta problemática la cual es investigar y encontrar la mejor manera de aplicar el proceso de pruebas de requerimientos, esto nos ayudara a comprender y poder de una manera más sencilla aplicar este conocimiento a productos de software futuros.

Para un mayor entendimiento vamos a definir conceptos clave de lo que se mencionara dentro de este capítulo.

# ¿Qué es un requerimiento?

Según Valdez V. lo define *como “*una capacidad necesitada por un usuario para resolver un problema o llevar a cabo un objetivo”(Verónica Valdez Alvarado, 2012)

# Procesos actuales

# Modelos Basados en Pruebas

# Requerimientos Basados en Pruebas

# Código basado en Pruebas