

Test Plan Maskotapp

Objetivo del negocio:

Lograr que la webapp Maskotapp sea intuitiva para el usuario con la finalidad de lograr una mejor experiencia y mayor aceptación en el uso de la misma, consiguiendo que sea usada por un público más amplio. Esto nos permitirá poder introducir las ADS como medio de

Objetivo de las pruebas:

Evaluar las funcionalidades de la webapp Maskotapp para verificar y validar que el producto satisfaga las expectativas del cliente y de los usuarios. Así como también reducir la probabilidad de que aparezcan defectos en la producción.

Alcance:

Se verificará la funcionalidad de la webapp.
Quedarán fuera del alcance de las pruebas las comprobaciones de seguridad.

Equipo:

El equipo de pruebas estará formado por un tester junior a tiempo parcial. Prestando servicios desde Argentina, El trabajo es de manera remota.

Estrategia:

El equipo de desarrollo implementará pruebas unitarias como parte de su línea de trabajo.

El equipo de testing realizará pruebas funcionales de forma manual. Cada vez que una nueva versión llegue a testing se hará una prueba de regresión sobre aquellos escenarios que se consideren de prioridad alta.

Dentro de las pruebas no funcionales se ejecutará prueba de usabilidad mediante la herramienta WAVE en el tercer sprint.

Al finalizar cada sprint se realizarán pruebas de aceptación de usuario (UAT), que estará a cargo del equipo.

Criterios

Las pruebas del equipo de testing comenzarán cuando hayan pasado satisfactoriamente las pruebas unitarias (realizadas por desarrolladores).

El criterio de finalización de las pruebas será cuando se hayan ejecutado todas las pruebas planificadas o, si el tiempo apremia, al menos se hayan ejecutado los casos de prueba de prioridad alta y media.

El criterio para pasar a producción será que no haya errores bloqueantes o críticos sin resolver.

Ambientes:

Lenovo - AMD Ryzen 5 - Windows 10 Home Single Language

Motorola one fusion - android 11

Entregables:

- Plan de pruebas
- Lista de escenarios de pruebas ejecutadas
- Informe de estado al finalizar cada sprint
- Reporte de defectos

Gestión de incidentes:

La severidad será asignada por el tester y la prioridad por el product owner, en este caso el equipo de trabajo general.

Las severidades que se utilizarán serán:

- Bloqueante: cuando una funcionalidad no se pueda utilizar y no haya otra forma de realizar esa misma acción.
- Crítica: cuando una funcionalidad no se pueda utilizar pero exista un camino alternativo para realizar eso mismo.
- Alta: cualquier defecto sobre una funcionalidad prioritaria del sistema o que tiene impacto secundario en una funcionalidad prioritaria del mismo.
- Medio: cualquier defecto que impacte en una funcionalidad secundaria.
- Bajo: cualquier defecto cosmético o errores de ortografía.

Riesgo:

Riesgo	Probabilidad	Impacto	Mitigación	Contingencia
No cumplir con las pruebas a tiempo	media	alto	Monitoreo diario del informe de desarrollo.	Ayudar en testeo de la API
Baja de miembros del equipo	medio	medio	Se producen bajas en el equipo por inasistencias a reuniones con TL.	Pedir que se nos asigne un nuevo miembro al proyecto o dedicar más tiempo a cumplir el objetivo.
Enfermedad de miembros del equipo	medio	medio	Por motivos que no podemos manejar se enferman y no pueden cumplir los objetivos.	Disponer más horas al proyecto.