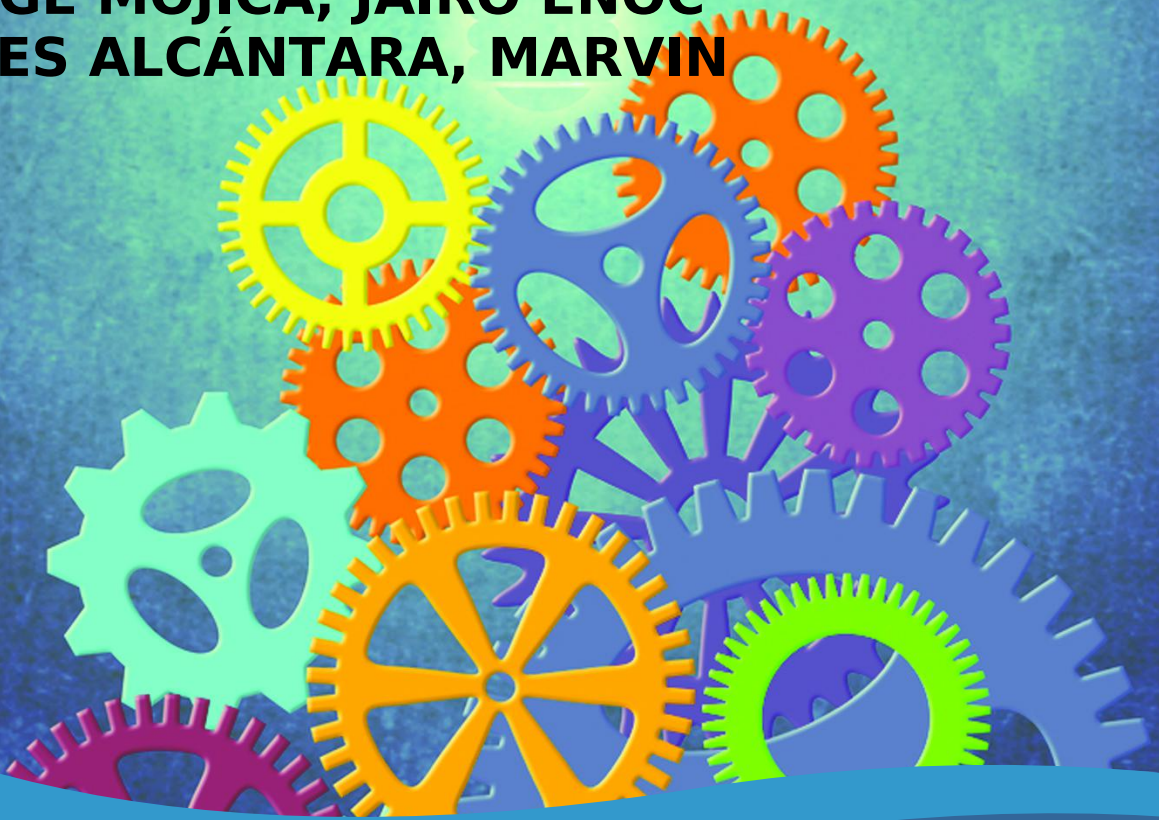


Universidad de El Salvador

**ESPINOZA ORTIZ, LUIS MARIO
MONGE MOJICA, JAIRO ENOC
TORRES ALCÁNTARA, MARVIN**



Aplicación: AULA VIRTUAL
Auditoría de Sistemas.

OBJETIVO DE LA APLICACIÓN.

El aula virtual provee un espacio educativo en el que tanto docentes como alumnos pueden desarrollar sus actividades académicas y de investigación, en donde pueden interactuar mediante el uso de herramientas que soporten y faciliten sus procesos de enseñanza-aprendizaje a través de la red.

Se podrá desarrollar un conjunto de acciones que facilitarán el proceso de enseñanza como obtener material educativo, leer documentos, entre otros donde el docente pueda tener una mejor planificación de sus cursos, materiales didácticos, bibliografías, etc.

REQUERIMIENTOS

Funcionales

- El sistema almacenará información de cada usuario
- El sistema poseerá una interfaz web
- El sistema se adaptará al rol del usuario, docente o estudiante
- Cada usuario tendrá una página o perfil
- El sistema gestionará los usuarios, proveerá facilidades de creación, modificación, eliminación e identificación.
- El sistema proveerá facilidades de gestión de estudiantes, incluyendo su modificación y eliminación.
- El Docente podrá subir material de apoyo para cada asignatura, será capaz de manejar , documentos, imágenes y otros tipos de materiales.
- El sistema proveerá un link de ayuda.

No funcionales

- La interfaz de usuario será sencilla e intuitiva
- Se requerirá que el usuario esté identificado antes de ejecutar operaciones.

LISTA DE FUNCIONALIDADES.

1. Inicio de sesión.
2. Inscripción a cursos.
3. Creación de cursos.
4. Compartir material didáctico.
5. Entrega de tareas.
6. Listar cursos disponibles.
7. Listar cursos inscritos.
8. Mostrar datos del usuario.

PLAN DE PRUEBAS.

Pruebas funcionales.

OBJETIVO DE LA PRUEBA	Asegurar el trabajo apropiado de los requisitos funcionales, tomando como objetos de prueba cada uno de los casos de uso. Incluyendo la navegación, entrada de datos, edición, el borrado, procesamiento y obtención de resultados.
TÉCNICAS	Validación y ejecución de Set de Pruebas y escenarios definidos, teniendo en cuenta flujo normal y flujos alternativos, usando datos válidos e inválidos para verificar lo siguiente: <ul style="list-style-type: none">• Los resultados esperados ocurren cuando se usan datos válidos.• Se despliegan mensajes de error cuando se usan datos inválidos.• Cada regla de negocio es propiamente aplicada.
CRITERIO DE TERMINACIÓN	Ausencia de errores.

Pruebas de interfaz de usuario.

OBJETIVO DE LA PRUEBA	El objetivo de la prueba de UI es asegurarse que la interfaz del usuario provee al usuario el acceso y la navegación apropiados con las funciones del objetivo de prueba.
TÉCNICAS	Utilización del sistema, a partir de esto nos permitirá evaluar la utilidad y usabilidad dada la ubicación de los botones.
CRITERIO DE TERMINACIÓN	Ausencia de botones en lugares inadecuados, que los colores sean los adecuados para no dañar la visión de los usuarios.

Pruebas de seguridad y auditoría.

OBJETIVO DE LA PRUEBA	<p>Seguridad a nivel aplicación:</p> <p>Verificar que un actor pueda tener acceso solamente a esas funciones o datos para los cuales su tipo de usuario tenga permisos proporcionados.</p> <p>Seguridad a nivel sistema:</p> <p>Verificar que solamente permitan a esos actores el acceso al sistema y a las aplicaciones que estén permitidos para cada rol.</p>
TÉCNICAS	<p>Seguridad a nivel aplicación:</p> <p>Identificar y enumerar cada tipo de usuario y los permisos.</p> <p>Crear las pruebas para cada tipo de usuario y verificar comportamiento según los permisos definidos para ese rol.</p>
CRITERIO DE TERMINACIÓN	Comportamiento correcto acorde a roles y permisos.