



Informe ejecutivo individual

Luis Rodriguez - Subgrupo 5

PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023

Índice

Resumen Ejecutivo	2
Conclusiones Generales	2
Calidad del Software	2
Funcionalidad.....	2
Rendimiento	2
Resultados Clave.....	3
Gráfica sobre los casos de pruebas realizados:	4
Gráfica General:	5
Observaciones y Recomendaciones Finales.....	5
Agradecimientos	6
Conclusión Final	6



Resumen Ejecutivo

En este informe se presentan las conclusiones y resultados del proceso de testing que se llevó a cabo durante el proyecto final de curso de Testing de Jóvenes a Programar, específicamente de Luis Rodriguez. El principal objetivo de este proyecto fue evaluar la calidad, funcionalidad y rendimiento del sistema web E- Mercado.

Conclusiones Generales

Calidad del Software

El software de la versión 2 cuenta con fallas muy críticas que comprometen el uso del sistema, no está a la altura de una alta calidad en términos de usabilidad y confiabilidad. Las pruebas de regresión que realice en cada iteración confirman que las nuevas implementaciones insertadas en el sistema mejoraron algunas secciones pero en otras se introdujeron problemas graves en secciones existentes que comprometen el principal uso del sistema.

Funcionalidad

Las funciones clave del sistema, han sido probadas exhaustivamente y se han encontrado errores muy importantes para el funcionamiento de la aplicación hasta criticó que llega a comprometer el correcto funcionamiento del sistema no funcionando según lo esperado. Se han corregido y verificado todas las incidencias identificadas a lo largo del proyecto.

Rendimiento

Las pruebas de rendimiento probadas en el software indican que el sistema mantiene tiempos de respuesta aceptables incluso bajo condiciones de carga significativa. Se ha optimizado el rendimiento en áreas críticas para garantizar una experiencia del usuario fluida.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

Resultados Clave

Con el fin de documentar los resultados de todas la pruebas realizadas a lo largo del proyecto se generaron las siguientes métricas:

- Porcentaje de Cobertura de Pruebas: se logró alcanzar un 100% de cobertura con las pruebas realizadas.
- Porcentaje de Pruebas Ejecutadas: se ejecutaron un 100% de las pruebas creada en la etapa 2 del proyecto
- Porcentaje de Casos de Prueba Aprobados: en la etapa 3 del proyecto un 80% de las pruebas pasaron.
- Porcentaje de Casos de Prueba Fallidos = en la etapa 3 del proyecto un 0% de las pruebas fallaron.
- Porcentaje de Casos de Prueba Bloqueados = en la etapa 3 del proyecto un 20% de las pruebas fueron bloqueadas.
- Porcentaje de Casos de Prueba Diferidos = en la etapa 3 del proyecto un 0% de las pruebas fueron diferidas.
- Casos de pruebas totales = 5
- Caso de pruebas ejecutados = 5
- Reportes de incidentes = 1
- Estadísticas del Tiempo de Respuesta: en la etapa 2 se ejecutaron pruebas sobre el tiempo de respuesta de la página que se mantuvo por debajo de los 03 segundos.
- Evolución de Seguridad: de acuerdo a los incidentes corregidos en la versión 2 del sistema, se redujo un 00% las vulnerabilidades críticas.

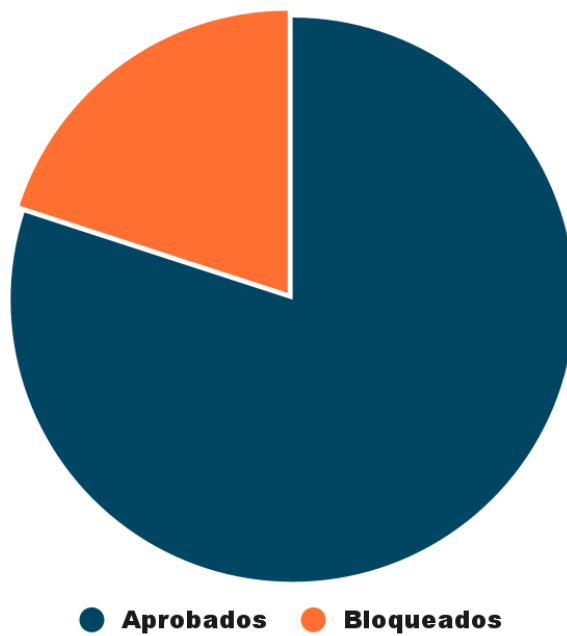


Jóvenes a
Programar

Nivel 1

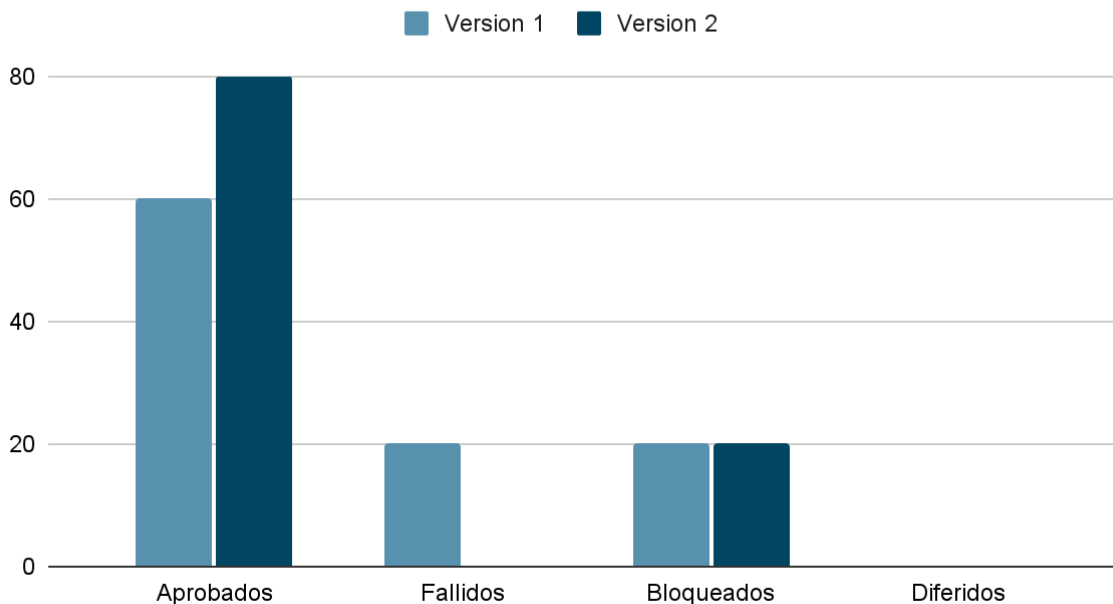
Gráfica sobre los casos de pruebas realizados:

Casos de Pruebas



Gráfica General:

Gráfica basadas en métricas



Observaciones y Recomendaciones Finales.

Durante todo el transcurso del proyecto se fueron recopilando una serie de recomendaciones o mejoras, de las cuales se destacan las siguientes, así como algunas observaciones que se entiende deberían ser tomadas en cuenta.

- Para una mejor visibilidad de la página web eMercado, poner un logo descriptivo a la página para así poder distinguirla mejor del resto de las pestañas.
- Que se muestran mensajes cuando digitamos algo mal.
- Poner un enlace sobre el texto " Y Mucho más " en la página de inicio.
- Que las imágenes ilustrativas de cada artículo se puedan maximizar/aumentar para visualizar mejor el artículo.
- Poder contestar a comentarios.



Jóvenes a
Programar

Nivel 1

- Mejorar el sistema de logueo ya que con 1 carácter, en algunos campos, te puedes registrar
- Escribir el nombre de la página igual tanto en la pestaña como en la página de inicio

Agradecimientos

Quiero expresar mi agradecimiento a todo el equipo de jóvenes a programar por brindarnos los documentos necesarios para poder llevar a cabo el proyecto, a el equipo que está diariamente con nosotros específicamente a nuestro tutor técnico (Gabriel Pascual, y referente de grupo (Maria Ferreira) por brindarnos ayuda, por aclararnos las dudas que teníamos y a todas las partes involucradas en el proyecto. La colaboración y el esfuerzo en conjunto han sido fundamentales para el éxito del proyecto.

Conclusión Final

El proyecto de jóvenes a programar ha concluido exitosamente, y el software resultante ha pasado por un riguroso proceso de testing. En mi caso me tocó testear dos versiones del software, en la sección listado de artículos una sección que contiene muchas funcionalidades, la segunda versión tuvo menos errores que la primera pero los errores que tiene son críticos e importantes para el correcto funcionamiento del sistema, el producto entregado no cumple con los estándares de calidad y seguridad establecidos. Estoy a disposición para cualquier consulta adicional o colaboración futura.

Atentamente,

Luis Rodriguez



Jóvenes a
Programar

Nivel 1