



# Informe ejecutivo individual

*Bruna Salsamendi - Subgrupo 5*

**PROYECTO FINAL TESTING - Jóvenes a Programar 2023**

---

## Índice

Resumen Ejecutivo .....	2
Conclusiones Generales .....	2
Calidad del Software .....	2
Ortografía y sintaxis .....	2
Resultados Clave .....	3
Observaciones y Recomendaciones Finales .....	4
Agradecimientos .....	4
Conclusión Final .....	4



---

## 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 Bruna Salsamendi. El principal objetivo de este proyecto fue evaluar la calidad, funcionalidad y rendimiento del sistema web E- Mercado.

## Conclusiones Generales

### Calidad del Software

En lo que respecta a las funcionalidades *Método de envío* y *Método de pago* se puede decir que no funcionan como deberían. Se identificaron tres fallos críticos dentro de la funcionalidad Método de pago en la etapa 2 del proyecto, que no fueron corregidos según las pruebas de confirmación realizadas en la etapa siguiente. Por lo tanto se considera que estas secciones no cumplen con la calidad que deberían para poder lanzar al público este sistema web.

### Ortografía y sintaxis

Esta categoría fue testada en una sesión de testing exploratorio en la etapa 2, y revisada con pruebas de confirmación en la etapa 3. Luego de realizar estas últimas pruebas se puede concluir que no se corrigieron los incidentes reportados, por lo tanto el sistema web aún posee errores que deben ser solucionados. Que no se haga perjudica negativamente en la imagen de quien proporciona este servicio ya que,

## Resultados Clave

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

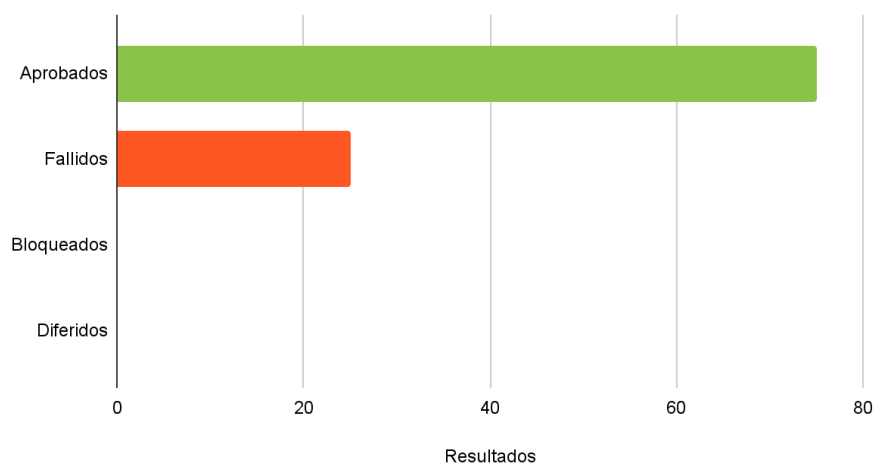


Jóvenes a Programar

Nivel 1

- 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 75% de las pruebas pasaron.
- Porcentaje de Casos de Prueba Fallidos = en la etapa 3 del proyecto un 25% de las pruebas fallaron.
- Porcentaje de Casos de Prueba Bloqueados = en la etapa 3 del proyecto un 0% 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 = 4
- Caso de pruebas ejecutados = 4
- Reportes de incidentes = 5

Resultados de pruebas



## 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.



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1

- Mantener una misma moneda en toda la página, en la versión actual hay montos expresados en dólares y montos expresados en pesos.
- Se sugiere agregar el signo \$ antes de los montos, indicando también la moneda que corresponde.
- Cerrar correctamente todas las oraciones utilizando el punto final, solo algunas de las oraciones de la página están cerradas correctamente con el signo de puntuación que corresponde.
- Mantener el nombre de los artículos cada vez que aparecen, por ejemplo la “Pelota de básquetbol” también se la menciona como “Balón de baloncesto” y se sugiere utilizar solo una de las dos.

## Agradecimientos

Hago mías las palabras del grupo y les agradezco por la dedicación a lo largo del curso, su vocación se ve en cada clase, lograron que no me arrepienta de la decisión de expandir mi horizonte de conocimientos hacia esta área.

## Conclusión Final

A modo de sintetizar lo que se dijo en el documento sobre las pruebas realizadas a lo largo del proyecto, y los resultados de las mismas, el sistema aún tiene defectos críticos que comprometen el uso correcto de la plataforma. Se considera necesario realizar las correcciones pertinentes en las secciones del software mencionadas anteriormente, que permitan subsanar esta situación, con el objetivo de cumplir con los requerimientos necesarios para poner en uso la página.

Atentamente,

Bruna Salsamendi



Jóvenes a  
Programar

Nivel 1