**Pruebas estáticas y dinámicas**

**Elementos, ¿Qué son?**

* Las definiciones de historias de usuario, criterios de aceptación, mockups.
* El diseño de la arquitectura
* Las pruebas (testware), puntos de verificación
* Guías de usuario
* Verificación/revisión del código

**Beneficios**

* Detectar y corregir defectos de forma eficiente
* Identificar y priorizar la ejecución de pruebas en etapas posteriores
* Prevenir defectos: no fáciles de detectar durante las pruebas dinámicas y durante la etapa de análisis y diseño
* Cubrir aspectos como inconsistencias, ambigüedades, contradicciones, definiciones inexactas, definiciones redundantes
* Reducir el retrabajo e incrementar la productividad
* Reducir el costo y tiempo
* Mejorando la comunicación entre todos los miembros del equipo

Herramientas: Balsamiq, Draw (mockups), Sketch, Figma (Diseño de interfaces), Slack (comunicación con el equipo), Jira, Trello (Gestión), Confluence (Documentación)