



Glosario Estándar de Términos utilizado en la Prueba de Software

Versión 4.5.1
7 de dic. de 2024

Resultados de la búsqueda



Salvo que se indique lo contrario, el contenido de este sitio está sujeto a licencia a Creative Commons Attribution 4.0 International license.

Todos los términos

accesibilidad

Versión 2

Grado en el que un componente o sistema puede ser utilizado por personas con la gama más amplia de características y capacidades para lograr un objetivo específico en un contexto de uso determinado.

adaptabilidad

Versión 3

Grado en el que un componente o sistema puede adaptarse a un hardware, un software u otros entornos operativos o de uso diferentes o en evolución.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: portabilidad

adecuación funcional

Versión 2

Grado en que un componente o sistema proporciona funciones que satisfacen necesidades explícitas e implícitas cuando se utiliza en condiciones especificadas.

Referencia: Según ISO 25010

Sinónimos: funcionalidad

Véase también: interoperabilidad, seguridad

alcance de la prueba

Versión 1

Descripción del objeto de prueba así como de sus prestaciones a probar.

Véase también: plan de prueba

amenaza interna

Versión 1

Una amenaza a la seguridad que se origina en el interior de la organización, a menudo por un usuario autorizado del sistema.

análisis de impacto

Versión 2

Identificación de todos los productos de trabajo afectados por un cambio, incluyendo una estimación de los recursos necesarios para llevar a cabo el cambio.

Referencia: Según ISO 24765

análisis de la causa raíz

Versión 2

Técnica de análisis destinada a identificar las causas raíz de los defectos.

Sinónimos: análisis causal

análisis de prueba

Versión 2

Actividad que identifica las condiciones de prueba mediante el análisis de la base de prueba.

análisis de punto de prueba

Versión 1

Técnica de estimación de la prueba basada en fórmulas y en el análisis de punto función.

Abreviatura: APP

Referencia: TMap

Análisis del Árbol de Defectos

Versión 1

Técnica utilizada para analizar las causas de los defectos. La técnica modela visualmente cómo las relaciones lógicas entre fallos, errores humanos y eventos externos pueden combinarse para provocar que se manifiesten defectos específicos.

Abreviatura: AAD

Sinónimos: Análisis del Árbol de Defectos del Software

análisis del flujo de control

Versión 3

Tipo de análisis estático basado en una representación de caminos únicos para la ejecución de un componente o sistema.

análisis del flujo de datos

Versión 2

Tipo de análisis estático basado en el ciclo de vida de las variables.

análisis del riesgo

Versión 2

Proceso global de identificación del riesgo y evaluación del riesgo.

análisis del valor frontera

Versión 2

Técnica de caja negra en la que los casos de prueba se diseñan basándose en valores frontera.

Véase también: valor frontera

análisis dinámico

Versión 2

Proceso de evaluación de un componente o sistema basado en su comportamiento durante la ejecución.

Referencia: Según ISO 24765

análisis estático

Versión 2

Proceso de evaluación de un componente o sistema sin ejecutarlo, basado en su forma, estructura, contenido o documentación.

Referencia: Según ISO 24765

Véase también: prueba estática

análisis modal de fallos y efectos

Versión 1

Enfoque sistemático para la identificación de riesgos y el análisis de posibles modos de fallo e intento de evitar que se produzcan.

Abreviatura: AMFE

Sinónimos: análisis de modos de fallo y sus efectos

anomalía

Versión 1

Condición que se desvía de lo esperado.

Referencia: Según ISO 24765

anti software malicioso

Versión 1

Software que se utiliza para detectar e inhibir el software malicioso.

anzuelo de prueba

Versión 1

Interfaz de software personalizada que permite probar de forma automatizada un objeto de prueba.

árbol de clasificación

Versión 2

Diagrama a modo de árbol que representa los dominios de los datos de prueba de un objeto de prueba.

arnés de prueba

Versión 2

Colección de stubs y controladores necesarios para ejecutar un juego de pruebas.

arquitecto de prueba

Versión 1

(1) Una persona que proporciona orientación y dirección estratégica para una organización de prueba y para su relación con otras disciplinas. (2) Una persona que define la forma en que se estructura la prueba para un sistema determinado, incluidos temas como las herramientas de prueba y la gestión de datos de prueba.

arquitectura de automatización de la prueba

Versión 1

Instanciación de la arquitectura de automatización de la prueba genérica para definir la arquitectura de una solución de automatización de la prueba, es decir, sus capas, componentes, servicios e interfaces.

arquitectura de automatización de pruebas genérica

Versión 1

Representación de las capas, componentes e interfaces de una arquitectura de automatización de la prueba, que permite un enfoque estructurado y modular para implementar la automatización de la prueba.

aseguramiento de la calidad

Versión 2

Actividades que se centran en proporcionar confianza en que se cumplirán los requisitos de calidad.

Abreviatura: AC

Referencia: Según ISO 24765

Véase también: gestión de la calidad

asistencia en calidad

Versión 1

Enfoque de la gestión de la calidad que se concentra en una cultura de la calidad que abarca la totalidad de una organización.

atacante

Versión 1

Persona o proceso que intenta acceder a datos, funciones u otras áreas restringidas del sistema sin autorización, potencialmente con intenciones maliciosas.

ataque contra la seguridad	Versión 1
Intento de obtener acceso no autorizado a un componente o sistema, recursos, información, o intento de comprometer la integridad de un sistema.	
Referencia: Según NIST.IR.7298	
auditoría	Versión 2
Examen independiente de un producto o proceso de trabajo realizado por un tercero para evaluar si cumple con las especificaciones, normas, acuerdos contractuales u otros criterios.	
Referencia: Según ISO 24765	
auditoría de seguridad	Versión 1
Auditoría que evalúa los procesos y la infraestructura de seguridad de una organización.	
aumento en rampa	Versión 1
Técnica para aumentar la carga de un sistema de forma medible y controlada.	
Sinónimos: rampa ascendente	
autenticación	Versión 1
Procedimiento que determina si una persona o un proceso es, de hecho, quien o lo que declara ser.	
Véase también: autorización	
automatización de ejecución de prueba	Versión 1
Utilización de software, por ejemplo, herramientas de captura/reproducción, para controlar la ejecución de pruebas, la comparación de los resultados reales con los resultados esperados, el establecimiento de precondiciones de prueba y otras funciones de control y suministro de información de la prueba.	
Sinónimos: automatización de la ejecución de prueba	
automatización de prueba	Versión 2
El uso de software para realizar o apoyar las actividades de prueba.	
autorización	Versión 1
Permiso otorgado a un usuario o proceso para acceder a recursos.	
Véase también: autenticación	
base de prueba	Versión 2
Conjunto de conocimientos utilizados como base para el análisis y diseño de una prueba.	
Referencia: Según TMap	
bitácora de prueba	Versión 1
Registro cronológico de detalles relevantes sobre la ejecución de pruebas.	
Referencia: ISO 24765	
Sinónimos: registro de prueba	
cacería de defectos	Versión 1
Enfoque de prueba en el que la ludificación y los premios por los defectos encontrados se utilizan como motivadores.	
calendario de ejecución de prueba	Versión 2
Un calendario para la ejecución de juegos de prueba dentro de un ciclo de prueba.	
calidad	Versión 3
Grado en que un producto de trabajo satisface las necesidades enunciadas e implícitas de los implicados.	
Referencia: Según IREB Glossary	
calidad basada en el usuario	Versión 2
Visión de la calidad medida por el grado en que se cumplen las necesidades, deseos y anhelos de un usuario.	
Referencia: Según Garvin	
calidad basada en el valor	Versión 2
Visión de la calidad medida por la proporción entre el coste y el valor recibido de un producto o servicio.	
Referencia: Según Garvin	

calidad basada en la manufactura

Versión 2

Visión de la calidad medida por el grado en que un producto o servicio es conforme a su diseño y requisitos previstos en función del proceso utilizado.

Referencia: Según Garvin

Sinónimos: calidad basada en la fabricación

calidad basada en producto

Versión 3

Visión de la calidad medida por el grado en que se cumplen unas características de calidad bien definidas.

Referencia: Según Garvin

calidad integrada

Versión 1

Conjunto de prácticas para asegurar que cada solución cumple los estándares de calidad a lo largo de cada incremento de desarrollo, concentrándose en el aseguramiento de la calidad constructivo como responsabilidad compartida.

Referencia: Según SAFe

calidad trascendente

Versión 2

Visión de la calidad basada en la percepción y sensación de los individuos.

Referencia: Según Garvin

capa de adaptación de la prueba

Versión 1

Capa de una arquitectura de automatización de la prueba que proporciona el código necesario para adaptar los guiones de prueba a un nivel abstracto a los distintos componentes, la configuración o las interfaces del SSP.

capa de ejecución de la prueba

Versión 1

Capa de una arquitectura de automatización de pruebas genérica que soporta la ejecución de juegos de prueba y/o casos de prueba.

capa de generación de la prueba

Versión 1

Capa de una arquitectura de automatización de pruebas genérica que admite el diseño manual o automatizado de juegos de prueba y/o casos de prueba.

Capability Maturity Model Integration

Versión 1

Marco que describe los elementos clave de un proceso efectivo de desarrollo y mantenimiento de productos. El "Capability Maturity Model Integration" abarca las buenas prácticas de planificación, ingeniería y gestión del desarrollo y mantenimiento de productos. Observación: "Integración del Modelo de Madurez de la Capacidad" es la traducción de "Capability Maturity Model Integration".

Abreviatura: CMMI

Referencia: CMMI

capacidad

Versión 1

Grado en el que los límites máximos de un componente o parámetro del sistema cumplen los requisitos.

Referencia: Según ISO 25010

capacidad de procesamiento del sistema

Versión 1

Cantidad de datos que se transmite a través de un componente o sistema en un periodo de tiempo determinado.

Referencia: Según ISO 24765

capacidad de prueba

Versión 1

Capacidades que necesita una organización para lograr con éxito los resultados de prueba deseados.

Véase también: capacidad en calidad

capacidad de reconocimiento de la pertinencia

Versión 2

Grado en el que los usuarios pueden reconocer si un componente o sistema es adecuado para sus necesidades.

Referencia: Según ISO 25010

Sinónimos: capacidad de ser entendido

Véase también: usabilidad

capacidad de recuperación

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede recuperar los datos directamente afectados por una interrupción o un fallo y restablecer el estado deseado del componente o sistema.

Referencia: Según ISO 25010

Sinónimos: recuperabilidad

Véase también: fiabilidad

capacidad de reutilización

Versión 1

Grado en que un producto de trabajo puede utilizarse en más de un sistema o en la construcción de otros productos de trabajo.

Referencia: Según ISO 25010

capacidad de ser aprendido

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede ser utilizado por determinados usuarios para alcanzar determinados objetivos de aprendizaje de forma satisfactoria y sin riesgos en un contexto de uso específico.

capacidad de ser modificado

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede ser modificado sin degradar su calidad.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: mantenibilidad

capacidad de ser probado

Versión 3

Grado en que se pueden establecer condiciones de prueba para un componente o sistema, y en que se pueden realizar pruebas para determinar si se han cumplido dichas condiciones de prueba.

Véase también: mantenibilidad

capacidad de ser reemplazado

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede reemplazar a otro componente o sistema especificado para el mismo fin en el mismo entorno.

Referencia: Según ISO 25010

Sinónimos: reemplazabilidad

Véase también: portabilidad

capacidad en calidad

Versión 1

Habilidades que necesita una organización para alcanzar sus objetivos de calidad con éxito.

Véase también: capacidad de prueba

captura/reproducción

Versión 2

Enfoque de automatización de la prueba en el que las entradas del objeto de prueba se registran durante una prueba manual para generar guiones de prueba automatizados que puedan ejecutarse con posterioridad.

Sinónimos: grabación/reproducción, captura/repeticón

característica de calidad

Versión 3

Categoría de atributos de calidad que influyen en la calidad de un producto de trabajo.

Referencia: ISO 24765

Sinónimos: característica de producto software, característica de calidad software, atributo de calidad

caso de abuso

Versión 1

Caso de uso en el que algunos actores con intenciones maliciosas causan daños al sistema o a otros actores.

caso de prueba

Versión 2

Conjunto de precondiciones, entradas, acciones (cuando proceda), resultados esperados y postcondiciones, desarrollado conforme a las condiciones de prueba.

Véase también: paso de prueba

caso de prueba de alto nivel

Versión 3

Caso de prueba con precondiciones, datos de entrada, resultados esperados, postcondiciones y acciones (si procede) abstractos.

Sinónimos: caso de prueba abstracto, caso de prueba lógico

caso de prueba de bajo nivel	Versión 1
Caso de prueba con valores concretos (nivel de implementación) para los datos de entrada y los resultados esperados. Los operadores lógicos de los casos de prueba de alto nivel se sustituyen por valores reales que corresponden a los objetivos de los operadores lógicos.	
Sinónimos: caso de prueba concreto	
caso de prueba de seguimiento	Versión 1
Caso de prueba que se genera aplicando una relación metamórfica a un caso de prueba fuente durante una prueba metamórfica.	
caso de prueba fuente	Versión 1
Caso de prueba que ha pasado y que se utiliza como referencia de los casos de prueba de seguimiento en la prueba metamórfica.	
causa raíz	Versión 1
Fuente de un defecto tal que, si se elimina, la ocurrencia del tipo de defecto disminuye o desaparece.	
Referencia: CMMI	
ciclo de prueba	Versión 1
Instancia del proceso de prueba con respecto a una única versión identificable del objeto de prueba.	
ciclo de vida de desarrollo de software	Versión 1
Actividades que se realizan en cada etapa del desarrollo de software y cómo se relacionan entre sí lógica y cronológicamente.	
Abreviatura: CVDS	
Sinónimos: modelo de ciclo de vida	
ciclo de vida del software	Versión 1
Período de tiempo que comienza cuando se concibe un producto software y finaliza cuando el software deja de estar disponible para su uso. El ciclo de vida del software suele incluir una fase de concepto, una fase de requisitos, una fase de diseño, una fase de implementación, una fase de prueba, una fase de instalación y comprobación, una fase de operación y mantenimiento y, a veces, una fase de retirada. Es preciso tener en cuenta que estas fases pueden solaparse o realizarse de forma iterativa.	
cierre de la prueba	Versión 1
Durante la fase de cierre de la prueba de un proceso de prueba se recopilan datos de las actividades completadas para consolidar la experiencia, el material de prueba, los hechos y los números. La fase de cierre de la prueba consiste en finalizar y archivar el material de prueba y evaluar el proceso de prueba, incluida la preparación de un informe de evaluación de la prueba.	
cobertura	Versión 3
Grado en que los elementos de cobertura especificados son practicados por un juego de pruebas, expresado como porcentaje.	
Sinónimos: cobertura de prueba	
cobertura de cambio de signo	Versión 1
Cobertura de neuronas activadas con valores de activación tanto positivos como negativos en una red neuronal para un conjunto de pruebas.	
cobertura de cambio de valor	Versión 1
Cobertura de las neuronas activadas cuando sus valores de activación difieren en más de una cantidad de cambio en la red neuronal para un conjunto de pruebas.	
cobertura de condición	Versión 1
Cobertura de resultados de condición.	
Sinónimos: cobertura de condición de rama	
cobertura de condición múltiple	Versión 1
Cobertura de todas las combinaciones posibles de los resultados de todas las condiciones simples dentro de una sentencia.	
Sinónimos: cobertura de combinaciones de condiciones de rama	
cobertura de condición/decisión modificada	Versión 2
Cobertura de todos los resultados de las condiciones atómicas que afectan de forma independiente al resultado de la decisión conjunta.	
Abreviatura: CC/DM	
cobertura de conmutación de orden N	Versión 1
La cobertura de secuencias de N+1 transiciones. Observación: - Antes "cobertura de conmutador de orden N".	
Referencia: Chow	

cobertura de decisión	Versión 2
Cobertura de los resultados de decisión.	
cobertura de rama	Versión 2
Cobertura de ramas en un grafo del flujo de control.	
cobertura de sentencia	Versión 2
Cobertura de sentencias ejecutables.	
cobertura del modelo	Versión 2
Cobertura de los elementos de un modelo.	
cobertura estructural	Versión 1
Medidas de cobertura basadas en la estructura interna de un componente o sistema.	
cobertura neuronal	Versión 1
La cobertura de las neuronas activadas en la red neuronal para un conjunto de pruebas.	
cobertura signo-signo	Versión 1
Cobertura que se obtiene si al cambiar el signo de cada neurona se puede demostrar que causa individualmente que una neurona de la capa siguiente cambie de signo mientras que todas las demás neuronas de la capa siguiente no cambian de signo para un conjunto de pruebas.	
Referencia: Según ISO 29119-11	
compatibilidad	Versión 1
Grado en el que un componente o sistema puede intercambiar información con otros componentes o sistemas, y/o realizar sus funciones requeridas mientras comparte el mismo entorno hardware o software.	
Referencia: Según ISO 25010	
compatibilidad multinavegador	Versión 1
Grado en que un sitio web o una aplicación web puede funcionar con distintos navegadores y degradarse con elegancia cuando faltan o están ausentes las prestaciones del navegador.	
compleción de prueba	Versión 2
Actividad que hace que los productos de prueba estén disponibles para un uso posterior, deja los entornos de prueba en condiciones satisfactorias y comunica los resultados de la prueba a los implicados relevantes.	
complejidad ciclomática	Versión 3
Número máximo de caminos lineales e independientes a través de un programa.	
Referencia: Según McCabe	
completitud funcional	Versión 1
Grado en que el conjunto de funciones cubre todas las tareas especificadas y los objetivos de usuario.	
Referencia: ISO 25010	
componente	Versión 2
Una parte de un sistema que se puede probar de forma aislada.	
comportamiento temporal	Versión 1
Grado en que un componente o sistema puede realizar sus funciones requeridas dentro de los tiempos de respuesta, tiempos de procesamiento y tasas de rendimiento requeridos.	
concurrency	Versión 1
Ejecución simultánea de múltiples hilos independientes por parte de un componente o sistema.	
condición atómica	Versión 2
Condición que no contiene operadores lógicos.	

condición de prueba	Versión 3
Aspecto de un componente o sistema susceptible de ser probado e identificado como base para probar.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
Sinónimos: requisito de prueba, situación de prueba	
conectividad	Versión 1
Grado con el que un componente o sistema puede conectarse a otros componentes o sistemas.	
Referencia: Según ISO 2382	
contención de fase	Versión 2
La política de eliminar los defectos en la misma fase del ciclo de vida de desarrollo del software en la que se introdujeron.	
contexto de uso	Versión 1
Usuarios, tareas, equipamiento (hardware, software y materiales) y los entornos físicos y sociales en los que se utiliza un producto software.	
Referencia: ISO 9241-11	
contrato de prueba	Versión 3
Documentación de la finalidad u objetivo de una sesión de prueba.	
Sinónimos: contrato	
Véase también: prueba exploratoria	
control de la calidad	Versión 1
Actividades diseñadas para evaluar la calidad de un componente o sistema.	
Abreviatura: CC	
Referencia: Según ISO 24765	
control de prueba	Versión 2
Actividad que desarrolla y aplica acciones correctivas para encauzar un proyecto de prueba cuando se desvía de lo previsto.	
Véase también: gestión de prueba	
control del riesgo	Versión 1
Proceso global de mitigación del riesgo y monitorización del riesgo.	
controlador	Versión 2
Componente o herramienta que sustituye temporalmente a otro componente y controla o llama a un elemento de prueba aislado.	
Sinónimos: controlador de prueba	
corrección funcional	Versión 2
Grado en que un componente o sistema proporciona los resultados correctos con el grado de precisión necesario.	
cortafuegos	Versión 1
Componente o conjunto de componentes que controlan el tráfico de red entrante y saliente basándose en reglas de seguridad predeterminadas.	
cosecha de cuentas	Versión 1
Proceso de obtención de información de cuentas de usuario basado en el ensayo y error con la intención de utilizar esa información en un ataque contra la seguridad.	
criterios de aceptación	Versión 2
Criterios que debe cumplir un componente o sistema para ser aceptado por un usuario, cliente u otra entidad autorizada.	
Referencia: ISO 24765	
criterios de cobertura	Versión 1
Criterios para definir los elementos de cobertura necesarios para alcanzar un objetivo de prueba.	
criterios de entrada	Versión 2
Conjunto de condiciones para iniciar oficialmente una tarea definida.	
Referencia: Gilb and Graham	
Véase también: criterios de salida	

criterios de paso/fallo	Versión 1
Reglas de decisión utilizadas para determinar si un elemento de prueba ha pasado o fallado.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
criterios de rendimiento funcional AA	Versión 1
Criterios basados en métricas de rendimiento funcional AA utilizados como base para la evaluación, ajuste y prueba de modelos. Nota: - "aprendizaje automático (AA)" es la traducción al español del término en inglés "machine learning (ML)"	
criterios de salida	Versión 2
Conjunto de condiciones para completar formalmente una tarea definida.	
Referencia: Según Gilb and Graham	
Sinónimos: criterios de compleción de prueba, criterios de compleción	
Véase también: criterios de entrada	
criterios de selección de prueba	Versión 1
Los criterios utilizados para guiar la generación de casos de prueba o para seleccionar casos de prueba con el fin de limitar el tamaño de una prueba.	
cuadrantes de prueba	Versión 1
Modelo de clasificación de los tipos/niveles de prueba en cuatro cuadrantes, que los relaciona con dos dimensiones de los objetivos de prueba: el apoyo al equipo frente a la crítica al producto, y la orientación a la tecnología frente a la orientación al negocio	
cultura de la calidad	Versión 1
Sistema de valores de una organización del que resulta un entorno para establecer la calidad y mejorarla de forma continua.	
cumplimiento	Versión 2
Adhesión de un producto de trabajo a los estándares, convenciones o reglamentos de leyes y prescripciones similares.	
Referencia: IREB Glossary	
datos de prueba	Versión 3
Datos necesarios para la ejecución de una prueba.	
Sinónimos: conjunto de datos de prueba	
defecto	Versión 2
Imperfección o deficiencia en un producto de trabajo dónde no se cumplen sus requisitos o especificaciones.	
Referencia: Según ISO 24765	
Sinónimos: bug, falta	
defecto evadido	Versión 2
Es un defecto que no ha sido detectado por una actividad de prueba que, se supone, debería haber encontrado ese defecto.	
Sinónimos: defecto fugado, defecto escapado	
Véase también: Porcentaje de Detección de Defectos	
Delphi de banda ancha	Versión 1
Técnica de estimación de una prueba basada en expertos cuyo objetivo es realizar una estimación precisa utilizando el juicio colectivo de los miembros del equipo.	
denegación de servicio	Versión 1
Ataque contra la seguridad que pretende sobrecargar el sistema con peticiones de tal manera que las peticiones legítimas no puedan ser atendidas.	
Abreviatura: DdS	
densidad de defectos	Versión 2
Número de defectos por unidad de tamaño de un producto de trabajo.	
Referencia: Según ISO 24765	
Sinónimos: densidad de faltas	
Véase también: densidad de defectos del código de automatización	

densidad de defectos del código de automatización

Versión 1

Densidad de defectos de un componente del código de automatización de la prueba.

Véase también: densidad de defectos

depurar

Versión 2

Proceso de encontrar, analizar y eliminar las causas de fallos en un componente o sistema.

desarrollo guiado por el comportamiento

Versión 1

Enfoque colaborativo de desarrollo en el que el equipo se concentra en ofrecer al cliente el comportamiento esperado de un componente o sistema, que constituye la base de la prueba. Nota: El término "desarrollo guiado por el comportamiento (DGC)" es la traducción del término en inglés "behavior-driven development (BDD)".

Abreviatura: DGC

desarrollo guiado por prestaciones

Versión 1

Proceso de desarrollo de software iterativo e incremental impulsado desde una perspectiva de funcionalidad (prestación) valorada por el cliente. El desarrollo guiado por prestaciones se utiliza sobre todo en el desarrollo ágil de software.

desarrollo guiado por prueba de aceptación

Versión 1

Enfoque de "probar primero" basado en la colaboración que define las pruebas de aceptación en el lenguaje del dominio de los implicados.

Abreviatura: DGPA

Véase también: especificación por ejemplo

desarrollo guiado por pruebas

Versión 2

Técnica de desarrollo de software en la que se desarrollan los casos de prueba, se automatizan y luego se desarrolla el software de forma incremental para que pase esos casos de prueba.

Abreviatura: DGPP

Véase también: enfoque de prueba primero

descifrado de contraseña

Versión 1

Ataque contra la seguridad que recupera contraseñas secretas almacenadas en un sistema informático o transmitidas a través de una red.

Referencia: Según NIST.IR.7298

desplazamiento a la derecha

Versión 1

Enfoque para probar un sistema de forma continua en producción.

Sinónimos: deriva a la derecha

Véase también: desplazamiento a la izquierda, prueba en producción

desplazamiento a la izquierda

Versión 1

Un enfoque para realizar actividades de prueba y aseguramiento de la calidad tan pronto como sea posible en el ciclo de vida del desarrollo de software.

Sinónimos: deriva a la izquierda

Véase también: desplazamiento a la derecha

deuda de calidad

Versión 1

Coste implícito de las actividades de aseguramiento de la calidad aplazadas.

diagrama causa-efecto

Versión 1

Representación gráfica utilizada para organizar y mostrar las interrelaciones de varias causas raíz posibles de un problema. Las posibles causas de un defecto o fallo real o potencial se organizan en categorías y subcategorías en una estructura de árbol horizontal, con el defecto o fallo (potencial) como nodo raíz.

Referencia: Según Juran

Sinónimos: diagrama de espina de pescado, diagrama de Ishikawa

diagrama de bucle causal

Versión 1

Representación gráfica utilizada para visualizar las relaciones causa-efecto y los bucles de retroalimentación de un sistema.

Referencia: Según Sterman

Directrices de Accesibilidad al Contenido Web

Versión 1

Forma parte de una serie de directrices de accesibilidad a la web publicadas por Web Accessibility Initiative (WAI) de World Wide Web Consortium (W3C), la principal organización internacional de estándares para Internet. Consisten en un conjunto de directrices para hacer accesibles los contenidos, principalmente para las personas con alguna discapacidad. Nota: Directrices de Accesibilidad al Contenido Web (DACW) es la traducción de 'Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)'.

Abreviatura: DACW

directriz de interfaz de usuario

Versión 1

Regla o recomendación de bajo nivel y específica para el diseño de la interfaz de usuario que deja poco margen a la interpretación para que los diseñadores la implementen de forma similar. Suele utilizarse para asegurar la consistencia en la apariencia y el comportamiento de la interfaz de usuario de los sistemas producidos por una organización.

Sinónimos: guía de interfaz de usuario, norma de interfaz de usuario

diseño centrado en la persona

Versión 1

Enfoque del diseño cuyo objetivo es hacer que los productos software sean más utilizables concentrándose en el uso de los productos software y aplicando conocimientos y técnicas de factores humanos, ergonomía y usabilidad.

Referencia: ISO 9241-210

diseño de prueba

Versión 3

Actividad que obtiene y especifica los casos de prueba a partir de las condiciones de prueba.

disminución en rampa

Versión 1

Técnica para disminuir la carga de un sistema de forma medible y controlada.

Sinónimos: rampa descendente

disponibilidad

Versión 2

Grado en que un componente o sistema es operativo y accesible cuando se requiere para su uso.

Referencia: Según ISO 25010

efectividad

Versión 2

Medida en la que se logran objetivos correctos y completos.

Referencia: ISO 9241-11

Véase también: eficiencia

eficiencia

Versión 3

Grado en el que se invierten recursos en relación con los resultados obtenidos.

Referencia: IREB Glossary

Véase también: efectividad, eficiencia de desempeño

eficiencia de desempeño

Versión 2

Grado en el que un componente o sistema utiliza el tiempo, los recursos y la capacidad para llevar a cabo las funciones que le han sido asignadas.

Sinónimos: eficiencia de rendimiento

Véase también: eficiencia

ejecución de prueba

Versión 2

Actividad que ejecuta una prueba sobre un componente o sistema que genera resultados reales.

ejemplo adverso

Versión 1

Entrada a un modelo de aprendizaje automático ('machine learning') creada aplicando pequeñas perturbaciones a un ejemplo de trabajo que hace que el modelo produzca un resultado incorrecto con un alto nivel de confianza.

Referencia: ISO 29119-11

elemento de prueba

Versión 2

Parte de un objeto de prueba utilizada en el proceso de prueba.

Véase también: objeto de prueba

emulador

Versión 1

Un dispositivo, programa informático o sistema que acepta las mismas entradas y produce las mismas salidas que un sistema determinado.

encriptación	Versión 1
Proceso de codificación de la información para que sólo las partes autorizadas puedan recuperar la información original, normalmente mediante una clave o proceso de descifrado específicos.	
encuesta de usuario	Versión 1
Evaluación de usabilidad en la que se pide a una muestra representativa de usuarios que informen de su evaluación subjetiva en un cuestionario basado en su experiencia en el uso de un componente o sistema.	
enfoque de prueba	Versión 3
Forma de implementar las tareas de prueba.	
enfoque de prueba basado en la colaboración	Versión 1
Enfoque de prueba que se centra en evitar defectos mediante la colaboración entre implicados.	
enfoque de prueba primero	Versión 1
Enfoque del desarrollo de software en el que los casos de prueba se diseñan e implementan antes de que se desarrolle el componente o sistema asociado.	
Véase también: desarrollo guiado por pruebas	
entorno de prueba	Versión 1
Entorno que contiene hardware, instrumentación, simuladores, herramientas software y otros elementos de apoyo necesarios para llevar a cabo una prueba.	
Referencia: ISO 24765	
Sinónimos: cama de prueba, aparejo de prueba	
entorno de prueba virtual	Versión 1
Entorno de prueba en el que se simulan digitalmente una o varias partes.	
Referencia: ISO 29119-11	
entorno de prueba XiL	Versión 1
Término generalizado para la prueba dinámica en diferentes entornos de prueba virtuales.	
Abreviatura: XiL	
entrenamiento en calidad	Versión 1
Actividades que se concentran en ayudar a una organización ágil a identificar, comprender y abordar la gestión de la calidad, el valor de negocio, el flujo de trabajo así como la colaboración con el cliente.	
épica	Versión 1
Historia de usuario de gran tamaño que no puede entregarse tal y como se ha definido en una sola iteración o que es lo suficientemente grande como para que pueda dividirse en historias de usuario más pequeñas.	
Referencia: Agile Alliance	
error	Versión 1
Acción humana que produce un resultado incorrecto.	
Referencia: ISO 24765	
Sinónimos: equivocación	
Escala de Usabilidad de Sistemas	Versión 1
Escala de actitudes sencilla, de diez elementos, que ofrece una visión global de evaluaciones subjetivas de la usabilidad.	
Abreviatura: EUS	
escalabilidad	Versión 1
Grado en que un componente o sistema puede ajustarse para modificar su capacidad.	
Referencia: Según Gerrard	
escaneo de software malicioso	Versión 1
Análisis estático destinado a detectar y eliminar código malicioso recibido en una interfaz.	
Véase también: sistema de detección de intrusión	

escáner de vulnerabilidad	Versión 1
Analizador estático que se utiliza para detectar vulnerabilidades de seguridad concretas en el código.	
escriba	Versión 2
Persona que registra la información en una reunión de revisión.	
Referencia: Según ISO 24765	
Sinónimos: grabador, registrador, escribano	
esfuerzo de prueba manual equivalente	Versión 1
Esfuerzo necesario para realizar pruebas de forma manual.	
Abreviatura: EPME	
especificación de prueba	Versión 2
Documentación completa del diseño de prueba, casos de prueba y guiones de prueba para un elemento de prueba específico.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
especificación por ejemplo	Versión 1
Técnica de desarrollo en la que la especificación se define mediante ejemplos. Nota: especificación por ejemplo (EPE) es la traducción de 'specification by example (SBE)'.	
Abreviatura: EPE	
Véase también: desarrollo guiado por prueba de aceptación	
estándar de codificación	Versión 1
Estándar que describe las características de un diseño o una descripción del diseño de los datos o componentes de un programa.	
Referencia: ISO 24765	
estética de interfaz de usuario	Versión 2
Grado en que una interfaz de usuario permite una interacción agradable y satisfactoria para el usuario.	
Referencia: ISO 25010	
Véase también: usabilidad	
estimación de prueba	Versión 2
Aproximación relacionada con diversos aspectos de la prueba.	
estrategia de automatización de la prueba	Versión 1
Plan de alto nivel para alcanzar los objetivos a largo plazo de la automatización de la prueba en unas condiciones de frontera determinadas.	
estrategia de prueba	Versión 4
Descripción de cómo realizar la prueba para alcanzar los objetivos de prueba en unas circunstancias determinadas.	
estrategia de prueba adversa a la regresión	Versión 1
Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba aplica diversas técnicas para gestionar el riesgo de regresión, como la automatización de la prueba de regresión funcional y/o no funcional en uno o más niveles.	
estrategia de prueba analítica	Versión 1
Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba analiza la base de prueba para identificar las condiciones de prueba a cubrir.	
estrategia de prueba basada en modelos	Versión 1
Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba obtiene productos de prueba a partir de modelos.	
estrategia de prueba conforme a estándar	Versión 1
Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba sigue un estándar. Los estándares seguidos pueden ser válidos, por ejemplo, para un país (estándares de legislación), un dominio de negocio (estándares de dominio) o internamente (estándares de organización).	
estrategia de prueba conforme a proceso	Versión 1
Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba sigue un conjunto de procesos predefinidos, en los que los procesos abordan elementos tales como la documentación, la identificación y el uso adecuados de la base de prueba y el oráculo u oráculos de prueba, así como la organización del equipo de prueba.	

estrategia de prueba consultiva

Versión 1

Una estrategia de prueba en la que el equipo de prueba se basa en la aportación (entrada) de uno o más implicados clave para determinar los detalles de la estrategia.

Sinónimos: estrategia de prueba dirigida

estrategia de prueba metódica

Versión 1

Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba utiliza un conjunto predeterminado de condiciones de prueba, como un estándar de calidad, una lista de comprobación o una colección de condiciones de prueba generalizadas y lógicas que pueden estar relacionadas con un dominio, una aplicación o un tipo de prueba concretos.

estrategia de prueba organizativa

Versión 1

Estrategia que describe los requisitos genéricos para probar y cómo realizar la prueba dentro de una organización.

estrategia de prueba reactiva

Versión 1

Estrategia de prueba en la que el equipo de prueba espera a diseñar e implementar las pruebas hasta recibir el software, reaccionando al sistema real sujeto a prueba.

evaluación de proceso

Versión 1

Evaluación disciplinada de los procesos software de una organización con respecto a un modelo de referencia.

Referencia: Según ISO 15504

evaluación de usabilidad

Versión 1

Proceso mediante el cual se recopila información sobre la usabilidad de un sistema con el fin de mejorarlo (lo que se conoce como evaluación formativa) o de valorar el mérito o valor de un sistema (lo que se conoce como evaluación sumativa).

evaluación del riesgo

Versión 2

Proceso para analizar los riesgos identificados y determinar el nivel de riesgo.

evaluación formativa

Versión 1

Un tipo de evaluación diseñada y utilizada para mejorar la calidad de un componente o sistema, especialmente cuando aún se está diseñando.

Véase también: evaluación sumativa

evaluación heurística

Versión 2

Técnica de revisión de usabilidad que evalúa un producto de trabajo utilizando un conjunto de heurísticas.

evaluación sumativa

Versión 1

Tipo de evaluación diseñada y utilizada para obtener conclusiones sobre la calidad de un componente o sistema, especialmente cuando una parte sustancial del mismo ha concluido el diseño.

Véase también: evaluación formativa

experiencia de usuario

Versión 1

Percepciones y respuestas de una persona resultantes del uso o del uso anticipado de un producto software.

Referencia: ISO 9241-210

explosión de casos de prueba

Versión 1

El crecimiento desproporcionado del número de casos de prueba con el tamaño creciente de la base de prueba, cuando se utiliza una determinada técnica de diseño de prueba. La explosión de casos de prueba también puede producirse al aplicar sistemáticamente una técnica de diseño de pruebas por primera vez.

fallido

Versión 1

Estado de un resultado de prueba en el que el resultado real no coincide con el resultado esperado.

fallo

Versión 2

Evento en el que un componente o sistema no realiza una función requerida dentro de los límites especificados.

Referencia: Según ISO 24765

fiabilidad

Versión 2

Grado en que un componente o sistema desempeña funciones específicas en condiciones específicas durante un período de tiempo determinado.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: capacidad de recuperación

fin anormal

Versión 1

La terminación involuntaria de la ejecución de un componente o sistema antes de su compleción.

Referencia: Según ISO 24765

Sinónimos: terminación anormal

flujo de control

Versión 3

Secuencia en la que se realizan las operaciones de un proceso de negocio, componente o sistema.

Referencia: Según ISO 29119-4

fortificación de sistema

Versión 1

Proceso paso a paso para reducir las vulnerabilidades de seguridad de un sistema aplicando una política de seguridad y diferentes capas de protección.

Sinónimos: bastionado de sistema

fuga de memoria

Versión 2

Fallo en el acceso a la memoria debido a un defecto en la lógica de asignación de almacenamiento dinámico de un programa que hace que éste falle en la liberación de la memoria una vez que ha terminado de utilizarla.

generación de carga

Versión 1

Proceso de simulación de un conjunto definido de actividades con una carga especificada a la que debe someterse un componente o sistema.

generador de carga

Versión 1

Herramienta que genera una carga para un sistema sujeto a prueba.

gestión de defectos

Versión 3

Proceso consistente en reconocer, registrar, clasificar, investigar, resolver y eliminar defectos.

gestión de la calidad

Versión 1

Proceso de establecer y dirigir una política de calidad, objetivos de calidad, planificación de la calidad, control de la calidad, aseguramiento de la calidad y mejora de la calidad para una organización.

Referencia: Según ISO 24765

Véase también: aseguramiento de la calidad

Gestión de la Calidad Total

Versión 2

Enfoque de gestión de la calidad que abarca a toda la organización y se basa en la participación de los empleados para lograr el éxito a largo plazo mediante la satisfacción del cliente.

Abreviatura: GCT

Referencia: Según ISO 24765

gestión de la carga

Versión 1

Control y ejecución de la generación de carga, y monitorización del rendimiento y suministro de información del componente o sistema.

Sinónimos: gestión de carga

gestión de la configuración

Versión 2

Disciplina que aplica la dirección y supervisión técnica y administrativa para identificar y documentar las características funcionales y físicas de un elemento de la configuración, controlar los cambios de dichas características, registrar e informar del estado de procesamiento e implementación de los cambios y verificar que cumple los requisitos especificados.

gestión de prueba

Versión 2

Proceso de planificación, elaboración de calendario, estimación, monitorización, suministro de información, control y compleción de las actividades de prueba.

Referencia: ISO 29119-1

Véase también: control de prueba, monitorización de prueba

gestión de prueba basada en sesiones

Versión 1

Método para la medición y gestión de la prueba basada en sesiones.

Abreviatura: GPBS

gestión del riesgo	Versión 3
Proceso para gestionar riesgos.	
Referencia: Según ISO 24765	
gráfico causa-efecto	Versión 1
Representación gráfica de las relaciones lógicas entre las entradas (causas) y sus salidas asociadas (efectos) de un objeto de prueba.	
gráfico de control	Versión 1
Herramienta de control estadístico de procesos utilizada para monitorizar un proceso y determinar si está controlado estadísticamente. Representa gráficamente el valor medio y los límites de control superior e inferior (los valores más altos y más bajos) de un proceso.	
Sinónimos: gráfico de Shewhart	
grupo de proceso de prueba	Versión 2
Conjunto de especialistas que facilitan la definición, el mantenimiento y la mejora de los procesos de prueba utilizados por una organización.	
Abreviatura: GPP	
Referencia: Según CMMI	
guion de prueba	Versión 2
Secuencia de instrucciones para la ejecución de una prueba.	
guion de prueba de usabilidad	Versión 1
Documento que especifica una secuencia de acciones para la ejecución de una prueba de usabilidad. Lo utiliza el moderador para llevar un registro de las preguntas de la sesión informativa y de la entrevista previa, las tareas de la prueba de usabilidad y las preguntas de la entrevista posterior a la sesión.	
guion guiado por proceso	Versión 1
Técnica de guion en la que los guiones se estructuran en escenarios que representan casos de uso del software sujeto a prueba. Los guiones pueden parametrizarse con datos de prueba.	
guion lineal	Versión 1
Técnica de guion simple sin ninguna estructura de control en los guiones de prueba.	
guionización estructurada	Versión 1
Técnica de creación de guiones (o técnicas de guion) que construye y utiliza una librería de (partes de) guiones reutilizables.	
Sinónimos: guion estructurado	
hallazgo	Versión 1
Resultado de una evaluación que identifica un problema, una oportunidad o una cuestión importante.	
hardware en el bucle	Versión 1
Prueba dinámica realizada utilizando hardware real con software integrado en un entorno simulado. Nota: "hardware en el bucle (HeeB)" es la traducción del término en inglés "hardware in the loop (HiL)".	
Abreviatura: HeeB	
herramienta a medida	Versión 1
Herramienta software desarrollada específicamente para un conjunto de usuarios o clientes.	
herramienta de código abierto	Versión 1
Herramienta software que está disponible para todos los usuarios potenciales en forma de código fuente, normalmente a través de Internet. A sus usuarios se les permite, normalmente bajo licencia, estudiar, cambiar, mejorar y, en ocasiones, distribuir el software.	
herramienta de ejecución de prueba	Versión 1
Herramienta de prueba que ejecuta pruebas contra un elemento de prueba designado y evalúa los resultados contra los resultados esperados y las postcondiciones.	
herramienta de gestión de prueba	Versión 2
Herramienta que proporciona apoyo a la gestión de la prueba.	

herramienta de monitorización

Versión 2

Herramienta software o dispositivo hardware que se ejecuta simultáneamente con el componente o el sistema sujeto a prueba y supervisa, registra y/o analiza el comportamiento del componente o del sistema.

Referencia: ISO 24765

herramienta de prueba de rendimiento

Versión 1

Herramienta de prueba que genera carga para un elemento de prueba designado y que mide y registra su rendimiento durante la ejecución de la prueba.

heurística

Versión 1

Regla empírica generalmente reconocida que ayuda a alcanzar un objetivo.

hipervínculo

Versión 1

Puntero dentro de una página web que conduce a otras páginas web.

historia de usuario

Versión 3

Requisito de usuario o de negocio consistente en una frase expresada en el lenguaje cotidiano o de negocio que recoge la funcionalidad que necesita un usuario, la razón que hay detrás de ella, cualquier criterio no funcional y que incluye también criterios de aceptación.

Véase también: prueba de historia de usuario

identificación del riesgo

Versión 2

Proceso de hallazgo, reconocimiento y descripción de riesgos.

Referencia: ISO 31000

impacto del riesgo

Versión 1

Daño que se causaría si el riesgo se convirtiera en un resultado o hecho real.

Sinónimos: impacto

implementación de prueba

Versión 2

Actividad que prepara el producto de prueba necesario para la ejecución de la prueba basándose en el análisis y el diseño de la prueba.

independencia de la prueba

Versión 1

Separación de responsabilidades, que favorece la realización de pruebas objetivas.

Referencia: Según DO-178C

Indicador de Tipo Myers-Briggs

Versión 1

Indicador de preferencia psicológica que representa las diferentes personalidades y estilos de comunicación de las personas. Nota: - "Indicador de Tipo Myers-Briggs (ITMB)" es la traducción del término en inglés "Myers-Briggs Type Indicator (MBTI)"

Abreviatura: ITMB

informática forense

Versión 1

Práctica que consiste en determinar cómo ha tenido éxito un ataque contra la seguridad y evaluar el daño causado.

informe de compleción de prueba

Versión 3

Tipo de informe de prueba elaborado en los hitos de compleción que proporciona una evaluación de los elementos de prueba correspondientes en función de los criterios de salida.

Sinónimos: informe resumen de prueba

informe de defecto

Versión 2

Documentación de la ocurrencia, naturaleza y estado de un defecto.

Sinónimos: informe de bug

informe de prueba

Versión 1

Documentación que resume las actividades de prueba y sus resultados.

informe del avance de la prueba

Versión 4

Tipo de informe de prueba periódico que incluye el avance de las actividades de prueba con respecto a una línea base, los riesgos y las alternativas que requieren una decisión.

Sinónimos: informe de estado de la prueba

infraestructura de prueba

Versión 1

Conjunto de artefactos necesarios para realizar la prueba, consistente en entornos de prueba, herramientas de prueba, entorno ofimático y procedimientos.

ingeniería social

Versión 1

Intento de engañar a alguien para que revele información (por ejemplo, una contraseña) que pueda utilizarse para atacar sistemas o redes.

Referencia: NIST.IR.7298

ingeniero de automatización de la prueba

Versión 1

Persona responsable del diseño, la implementación y el mantenimiento de una arquitectura de automatización de la prueba, así como de la evolución técnica de la solución de automatización de la prueba resultante.

inspección

Versión 3

Tipo de revisión formal que utiliza roles de equipo definidos y mediciones para identificar defectos en un producto de trabajo, mejorar el proceso de revisión y el proceso de desarrollo de software.

Referencia: Según ISO 20246

Véase también: revisión entre pares

instalabilidad

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede instalarse y/o desinstalarse correctamente en un entorno específico.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: portabilidad

integración continua

Versión 1

Procedimiento automatizado de desarrollo de software que fusiona, integra y prueba todos los cambios tan pronto como son confirmados.

integridad

Versión 1

Grado en el que un componente o sistema sólo permite el acceso y la modificación autorizados a un componente, un sistema o unos datos.

interfaz de línea de comando

Versión 2

Tipo de interfaz en el que la información se pasa en forma de líneas de comando.

Abreviatura: ILC

interfaz de programación de aplicación

Versión 1

Tipo de interfaz en la que los componentes o sistemas involucrados intercambian información en una estructura formal definida.

interfaz de usuario

Versión 1

Todos los componentes de un sistema que proporcionan información y controles para que el usuario realice tareas específicas con el sistema.

interfaz gráfica de usuario

Versión 1

Tipo de interfaz que permite a los usuarios interactuar con un componente o sistema mediante iconos gráficos e indicadores visuales.

Abreviatura: IGU

internacionalización

Versión 1

Proceso de hacer que un sistema sea adecuado para grupos de usuarios internacionales.

Véase también: localización

interoperabilidad

Versión 2

Grado en que dos o más componentes o sistemas pueden intercambiar información y utilizar la información intercambiada.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: adecuación funcional

intervalo de confianza

Versión 1

En gestión de riesgos de proyecto, el periodo de tiempo en el que se debe implementar una acción de contingencia para que sea efectiva en la reducción del impacto del riesgo.

Inventario de Análisis y Medición de Sitios Web

Versión 2

Servicio comercial de análisis de sitios web que ofrece un cuestionario para medir la experiencia de usuario y evaluar el suministro de objetivos de negocio en línea.

Abreviatura: IAMSW

inyección de defecto

Versión 1

Proceso de añadir intencionadamente un defecto a un componente o sistema para determinar si puede detectarlo y, posiblemente, recuperarse de él.

jáquer ético

Versión 1

Un probador de seguridad que utiliza técnicas de jáquer.

jefe de prueba

Versión 2

Persona responsable de la gestión de proyecto en lo que respecta a las actividades de prueba, los recursos y la evaluación de un objeto de prueba.

Véase también: líder de prueba, líder de prueba ágil

juego de pruebas

Versión 3

Conjunto de guiones de prueba o procedimientos de prueba que se ejecutarán en una ejecución de prueba específica.

Sinónimos: juego de casos de prueba

laboratorio de prueba independiente

Versión 1

Organización responsable de probar y certificar que el software, hardware, firmware, plataforma y sistema operativo cumplen todas las normas jurisdiccionales de cada lugar donde se vaya a utilizar el producto.

Abreviatura: LPI

laboratorio de prueba remoto

Versión 1

Instalación que proporciona acceso remoto a un entorno de prueba.

laboratorio de usabilidad

Versión 1

Instalación destinada a realizar pruebas en la que tiene lugar la observación no intrusiva de las reacciones y respuestas de los participantes al software.

líder de prueba

Versión 1

En proyectos de cierta envergadura, persona que informa al jefe de prueba y es responsable de la gestión de un determinado nivel de prueba o de un conjunto concreto de actividades de prueba.

Sinónimos: probador principal, probador líder

Véase también: jefe de prueba

líder de prueba ágil

Versión 1

Rol de liderazgo que presta servicio a los equipos ágiles, promoviendo la prueba y la calidad a nivel de la organización.

Sinónimos: jefe de prueba ágil, entrenador en materia de calidad, líder de calidad

Véase también: jefe de prueba, líder del equipo de prueba ágil

líder del equipo de prueba ágil

Versión 1

Rol responsable de mantener la calidad de las soluciones dentro de un equipo de entrega ágil.

Véase también: líder de prueba ágil

localización

Versión 1

Proceso consistente en hacer que un sistema sea adecuado para un grupo específico de usuarios.

Véase también: internacionalización

madurez

Versión 2

(1) Capacidad de una organización con respecto a la efectividad y eficiencia de sus procesos y prácticas de trabajo. (2) Grado en que un componente o sistema satisface las necesidades de fiabilidad en condiciones normales de operación.

manifiesto Ágil

Versión 1

Declaración sobre los valores en los que se basa el Desarrollo Ágil de Software. Los valores son: las personas y las interacciones por encima de los procesos y las herramientas, el software funcionando por encima de la documentación exhaustiva, la colaboración con el cliente por encima de la negociación de contratos, la respuesta al cambio por encima del seguimiento de un plan.

manifiesto por la mejora del proceso de prueba

Versión 2

Enunciado que se hace eco del manifiesto ágil y define los valores para mejorar el proceso de prueba.

Referencia: Veenendaal08

mantenibilidad

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede ser modificado por las personas que tienen previsto llevar a cabo su mantenimiento.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: capacidad de ser modificado, capacidad de ser probado

mantenimiento

Versión 2

Proceso de modificación de un componente o sistema después de la entrega para corregir defectos, mejorar las características de calidad o adaptarse a un entorno que ha sido objeto de cambio.

Referencia: Según ISO 24765

marco de trabajo de automatización de pruebas

Versión 1

Herramienta que proporciona un entorno para la automatización de la prueba. Suele incluir un arnés de prueba y librerías de prueba.

marco de trabajo para prueba unitaria

Versión 1

Herramienta que proporciona un entorno para la prueba unitaria o de componentes en el que se puede probar un componente de forma aislada o con stubs y controladores adecuados. También proporciona otras ayudas al desarrollador, como funciones de depuración.

Referencia: Graham

matriz de trazabilidad

Versión 1

Tabla bidimensional que correlaciona dos entidades (por ejemplo, requisitos y casos de prueba). La tabla permite trazar hacia delante y hacia atrás los vínculos de una entidad con la otra, lo que permite determinar la cobertura alcanzada y evaluar el impacto de los cambios propuestos.

medición

Versión 1

Proceso de asignar un número o categoría a una entidad para describir un atributo de esa entidad.

Referencia: Según ISO 24765

mejora del proceso de prueba

Versión 1

Programa de actividades emprendidas para mejorar el rendimiento y la madurez de los procesos de prueba de la organización.

Referencia: Según CMMI

mejora del proceso software

Versión 1

Programa de actividades diseñado para mejorar el rendimiento y la madurez de los procesos software de una organización y los resultados de dicho programa.

Abreviatura: MPS

Referencia: Según CMMI

metodología por objetivos S.M.A.R.T.

Versión 1

Metodología en la cual los objetivos se definen de forma muy específica en lugar de genérica. SMART es un acrónimo obtenido a partir de los atributos (en inglés) del objetivo a definir: - Specific(Específico) - Measurable (Medible) - Attainable (Realizable) - Relevant (Relevante) - Timely (Oportuno)

Abreviatura: SMART

métrica

Versión 1

Escala de medición y el método utilizado para la medición.

métricas de rendimiento funcional AA

Versión 1

Conjunto de mediciones relacionadas con la corrección funcional de un sistema AA.

misión de la prueba

Versión 1

Propósito de la prueba para una organización, a menudo documentado como parte de la política de prueba.

Véase también: política de prueba

mitigación del riesgo

Versión 2

Proceso mediante el cual se toman decisiones y se implementan medidas de protección para reducir o mantener los riesgos a niveles especificados.

modelo AA

Versión 1

Una implementación de aprendizaje automático (AA) que genera una predicción, clasificación o recomendación basada en datos de entrada.

Nota: - "aprendizaje automático (AA)" es la traducción al español del término en inglés "machine learning (ML)"

modelo de crecimiento de la fiabilidad

Versión 2

Modelo que muestra el crecimiento de la fiabilidad a lo largo del tiempo de un componente o sistema como resultado de la eliminación de defectos.

modelo de desarrollo incremental

Versión 2

Tipo de modelo de ciclo de vida de desarrollo del software en el que el componente o sistema se desarrolla a través de una serie de incrementos.

Referencia: Según PMBOK

modelo de desarrollo iterativo

Versión 1

Tipo de modelo de ciclo de vida del desarrollo de software en el que el componente o sistema se desarrolla a través de una serie de ciclos que se repiten.

modelo de desarrollo secuencial

Versión 2

Un tipo de modelo de ciclo de vida de desarrollo del software en el que un sistema completo se desarrolla de forma lineal de una serie de fases discretas y sucesivas sin solapamiento entre ellas.

modelo de entorno

Versión 1

Abstracción del entorno real de un componente o sistema que incluye otros componentes, procesos y condiciones del entorno, en una simulación en tiempo real.

Referencia: Wallentowitz

modelo de prueba

Versión 1

Modelo que describe un producto de prueba que se utiliza para probar un componente o un sistema sujeto a prueba.

modelo EFQM

Versión 2

Marco de trabajo de gestión que proporciona apoyo a las organizaciones en la gestión del cambio y la mejora del rendimiento. "EFQM" es el acrónimo de "European Foundation Quality Management".

Referencia: EFQM

modelo en bucle

Versión 1

Prueba dinámica que se realiza utilizando un modelo de simulación del sistema en un entorno simulado.

Abreviatura: MeeB

modelo PBM

Versión 1

Cualquier modelo utilizado en la prueba basada en modelos.

Modelo V

Versión 2

Modelo de ciclo de vida de desarrollo secuencial de software que describe una relación uno a uno entre las fases principales del desarrollo de software, desde la especificación de requisitos de negocio hasta la entrega, y los niveles de prueba correspondientes, desde la prueba de aceptación hasta la prueba de componente.

moderador

Versión 4

(1) Persona encargada de conducir reuniones de revisión. (2) La persona que lleva a cabo una sesión de pruebas de usabilidad.

Sinónimos: facilitador

modo de fallo

Versión 1

Manifestación física o funcional de un fallo.

Referencia: ISO 24765

modularidad

Versión 1

Grado en el que un sistema está compuesto por componentes discretos, de manera que un cambio en un componente tiene un impacto mínimo en los demás componentes.

monitorización de prueba

Versión 3

Actividad que registra el estado de las actividades de prueba, identifica las desviaciones con respecto a lo previsto o esperado e informa del estado a los implicados.

Véase también: gestión de prueba

monitorización del riesgo

Versión 1

Actividad que comprueba e informa del estado de los riesgos conocidos a los implicados.

niño de guion

Versión 1

Persona que ejecuta ataques contra la seguridad que han sido creados por otros jáqueres en lugar de crear ataques propios. Nota: - "niño de guion" es la traducción del término en inglés "script kiddie". - "script kiddie" es un término perteneciente al argot de Internet y, en particular, de seguridad.

nivel de integridad de la seguridad física

Versión 1

Nivel de reducción del riesgo proporcionado por una función de seguridad, relacionado con la frecuencia y severidad de los peligros percibidos.

Abreviatura: NISF

Referencia: Según IEC 61508

Véase también: nivel de integridad de la seguridad física del automóvil

nivel de integridad de la seguridad física del automóvil

Versión 1

Uno de los cuatro niveles que especifican los requisitos necesarios del elemento o artículo de la norma ISO 26262 y las medidas de seguridad para evitar un riesgo residual no razonable.

Abreviatura: NISFA

Referencia: ISO 26262

Véase también: nivel de integridad de la seguridad física

nivel de intrusión

Versión 1

Nivel al que se modifica un objeto de prueba ajustándolo para que presente capacidad de ser probado.

nivel de prueba

Versión 2

Instancia específica de un proceso de prueba.

Sinónimos: etapa de prueba

nivel de riesgo

Versión 2

Medición de un riesgo definida por el impacto y la probabilidad.

Sinónimos: exposición al riesgo

no repudio

Versión 1

Grado en que puede demostrarse que se han producido acciones o acontecimientos, de modo que no puedan repudiarse con posterioridad.

Referencia: Según ISO 25010

objetivo de prueba

Versión 3

Propósito de la prueba.

Sinónimos: meta de prueba

objeto de prueba

Versión 2

Producto de trabajo al que se va a someter a prueba.

Véase también: elemento de prueba

ofuscación de datos

Versión 1

Transformación de datos que dificulta que un humano reconozca los datos originales.

operabilidad

Versión 2

Grado en que un componente o sistema posee atributos que facilitan su operación y control.

Referencia: Según ISO 25010

Véase también: usabilidad

oráculo de prueba

Versión 2

Fuente para determinar un resultado esperado que se compara con el resultado real del sistema sujeto a prueba.

Referencia: Según Adrion

Sinónimos: oráculo

panel de control

Versión 1

Una representación de las mediciones dinámicas del rendimiento operativo de alguna organización o actividad, mediante métricas representadas a través de metáforas como diales visuales, contadores y otros dispositivos que se asemejan a los del panel de control de un automóvil, de manera que los efectos de los eventos o actividades puedan ser fácilmente comprendidos y relacionados con los objetivos operativos.

Sinónimos: panel de control

par definición-uso	Versión 2
Asociación de una definición de una variable con el uso posterior de dicha variable.	
partición de equivalencia	Versión 3
Técnica de prueba de caja negra en la que las condiciones de prueba son particiones de equivalencia practicadas por un miembro representante de cada partición.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
Sinónimos: prueba de partición	
partición de equivalencia	Versión 3
Subconjunto del dominio de valores de una variable dentro de un componente o sistema en el que se espera que todos los valores reciban el mismo tratamiento de acuerdo con la especificación.	
Sinónimos: clase de equivalencia	
participante de prueba de usabilidad	Versión 1
Usuario representativo que resuelve tareas típicas en una prueba de usabilidad.	
pasado	Versión 1
Estado de un resultado de prueba en el que el resultado real coincide con el resultado esperado.	
paso de prueba	Versión 1
Interacción única entre un actor y el objeto de prueba que consta de una entrada, una acción y un resultado esperado.	
Véase también: caso de prueba	
PBM con conexión	Versión 1
Enfoque de prueba basada en modelos por el que los casos de prueba se generan y ejecutan simultáneamente.	
Sinónimos: PBM en línea, PBM conectada	
PBM sin conexión	Versión 1
Enfoque de prueba basada en modelos por el que los casos de prueba se generan en un repositorio para una futura ejecución.	
Sinónimos: PBM fuera de línea, PBM desconectada	
perfil de carga	Versión 1
Documentación que define un número determinado de usuarios virtuales que procesan un conjunto definido de transacciones en un periodo de tiempo especificado que un componente o sistema que se está probando puede experimentar en producción.	
perfil operativo	Versión 2
Patrón de uso real o previsto de un componente o sistema.	
perfilado operativo	Versión 1
Proceso de desarrollo e implementación de un perfil operativo.	
pertinencia funcional	Versión 3
Grado en que las funciones facilitan el cumplimiento de tareas y objetivos especificados.	
Referencia: ISO 25010	
Sinónimos: adecuación	
pharming	Versión 1
Ataque contra la seguridad destinado a redirigir el tráfico de un sitio web a otro fraudulento sin el conocimiento ni el consentimiento del usuario.	
Nota: - El término "pharming" no tiene traducción al español.	
pirámide de prueba	Versión 1
Modelo gráfico que representa la relación de la cantidad de pruebas por nivel, con más cantidad en la parte inferior que en la superior.	
plan de mejora de prueba	Versión 1
Un plan para alcanzar los objetivos organizativos de mejora del proceso de prueba basado en un conocimiento profundo de los puntos fuertes y débiles actuales de los procesos de prueba de la organización y de los activos del proceso de prueba.	
Referencia: Según CMMI	

plan de nivel de prueba

Versión 1

Plan de prueba que, normalmente, aborda un nivel de prueba.

Véase también: plan de prueba

plan de prueba

Versión 2

Documentación que describe los objetivos de prueba que se deben lograr así como los medios y el calendario para alcanzarlos, organizada para coordinar las actividades de prueba.

Referencia: Según ISO 29119-1

Véase también: plan de prueba maestro, plan de nivel de prueba, alcance de la prueba

plan de prueba maestro

Versión 2

Plan de prueba que se utiliza para coordinar varios niveles o tipos de prueba.

Véase también: plan de prueba

plan de revisión

Versión 1

Documento que describe el enfoque, los recursos y el calendario de las actividades de revisión previstas. Identifica, entre otros: los documentos y el código que se revisarán, los tipos de revisión que se utilizarán, los participantes, así como los criterios de entrada y salida que se aplicarán en caso de revisiones formales, y la justificación de su elección. Es un registro del proceso de planificación de la revisión.

planificación de prueba

Versión 1

Actividad consistente en establecer o actualizar un plan de prueba.

póker de planificación

Versión 1

Técnica de estimación basada en el consenso, utilizada principalmente para estimar el esfuerzo o el tamaño relativo de las historias de usuario en el Desarrollo Ágil de Software. Es una variación del método Delphi de Banda Ancha que utiliza una baraja de cartas con valores que representan las unidades en las que el equipo realiza la estimación.

Referencia: Mountain Goat Software

política de prueba

Versión 1

Documento de alto nivel que describe los principios, el enfoque y los principales objetivos de la organización en materia de prueba.

Sinónimos: política de prueba de la organización

Véase también: misión de la prueba

política de seguridad

Versión 1

Documento de alto nivel que describe los principios, el enfoque y los principales objetivos de la organización en materia de seguridad.

Porcentaje de Detección de Defectos

Versión 1

Es el número de defectos encontrados por un nivel de prueba, dividido por el número encontrado por ese nivel de prueba y cualquier otro medio posterior.

Abreviatura: PDD

Véase también: defecto evadido

portabilidad

Versión 2

Grado en que un componente o sistema puede transferirse de un hardware, software u otro entorno operativo o de uso a otro.

Véase también: adaptabilidad, instalabilidad, capacidad de ser reemplazado

postcondición

Versión 2

Estado previsto de un elemento de prueba y de su entorno al final de la ejecución de un caso de prueba.

precondición

Versión 2

Estado requerido de un elemento de prueba y su entorno antes de la ejecución de un caso de prueba.

predicción de errores

Versión 2

Técnica de prueba en la que las pruebas se obtienen a partir del conocimiento que tiene el probador de fallos anteriores o del conocimiento general de modos de fallo.

Referencia: ISO 29119-1

Sinónimos: conjetura de errores

preparación de datos de prueba

Versión 1

Actividad consistente en seleccionar datos de bases de datos existentes o crear, generar, manipular y editar datos para probar.

prioridad	Versión 1
Nivel de importancia (para el negocio) asignado a un elemento, por ejemplo, un defecto.	
PRISMA	Versión 1
Enfoque sistemático de prueba basada en el riesgo que establece una matriz de riesgos de producto.	
privacidad de datos	Versión 1
Protección de información personal identificable o de otro tipo sensible frente a una divulgación no deseada.	
probabilidad del riesgo	Versión 1
Probabilidad de que un riesgo se convierta en un resultado o hecho real.	
Sinónimos: probabilidad	
probador	Versión 2
Persona que realiza pruebas.	
procedimiento de prueba	Versión 1
Secuencia de casos de prueba en orden de ejecución, y cualquier acción asociada que pueda ser necesaria para establecer las precondiciones iniciales y cualquier actividad de cierre posterior a la ejecución.	
Referencia: ISO 29119-1	
procedimiento de seguridad	Versión 1
Conjunto de pasos necesarios para la implementación de la política de seguridad y los pasos a seguir en respuesta a una incidencia de seguridad.	
proceso de prueba	Versión 2
Conjunto de actividades interrelacionadas que comprenden la planificación de prueba, la monitorización y control de prueba, el análisis de prueba, el diseño de prueba, la implementación de prueba, la ejecución de prueba, y compleción de la prueba.	
Procesos Críticos de Prueba	Versión 1
Un modelo basado en el contenido para la mejora del proceso de prueba construido en torno a doce procesos críticos. Entre ellos se incluyen procesos con gran visibilidad, por los que tanto pares como dirección juzgan la competencia, y procesos de misión crítica en los que el rendimiento afecta a los beneficios y la reputación de la empresa. El término "par" (o igual) es la traducción del término "peer"	
Abreviatura: PCP	
producto de prueba	Versión 2
Productos de trabajo producidos durante el proceso de prueba para su uso en la planificación, diseño, ejecución, evaluación y suministro de información sobre la prueba.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
protección contra errores del usuario	Versión 1
Grado en que un componente o sistema protege a los usuarios contra la comisión de errores.	
Referencia: Según ISO 25010	
protección funcional	Versión 1
Ausencia de riesgos irracionales debidos a peligros causados por un comportamiento incorrecto de sistemas eléctricos/electrónicos (E/E).	
Referencia: ISO 26262	
prueba	Versión 2
Proceso que engloba todas las actividades del ciclo de vida, tanto estáticas como dinámicas, relacionadas con la planificación, preparación y evaluación de un componente o sistema y los productos de trabajo relacionados para determinar si satisfacen los requisitos especificados, demostrar que son aptos para su finalidad y detectar defectos.	
prueba	Versión 1
Conjunto de uno o varios casos de prueba.	
prueba A/B	Versión 1
Un enfoque de prueba estadística para determinar cuál de dos sistemas o componentes presenta un mejor desempeño.	
Referencia: Según ISO 29119-11	

prueba ad hoc	Versión 2
Prueba informal realizada sin análisis de prueba y diseño de prueba.	
prueba adversa	Versión 1
Una técnica de prueba basada en el intento de creación y ejecución de ejemplos adversos para identificar defectos en un modelo de aprendizaje automático ("machine learning").	
Referencia: Según ISO 29119-11	
prueba aleatoria	Versión 1
Técnica de prueba de caja negra en la que los valores de entrada se generan de forma aleatoria.	
prueba alfa	Versión 3
Un tipo de prueba de aceptación realizada en el entorno de prueba del desarrollador por roles ajenos a la organización de desarrollo.	
prueba basada en agente usuario	Versión 1
Tipo de prueba en la que se utiliza un cliente de prueba para conmutar la cadena del agente usuario e identificarse como un cliente diferente mientras se ejecutan juegos de prueba.	
prueba basada en el riesgo	Versión 2
Prueba en la que la gestión, selección, priorización y utilización de las actividades y recursos de prueba se basan en los correspondientes tipos de riesgo y niveles de riesgo.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
prueba basada en guion	Versión 1
Prueba (manual o automatizada) que sigue un guion de prueba.	
Sinónimos: prueba mediante guion	
prueba basada en la experiencia	Versión 1
Prueba basada en la experiencia, los conocimientos y la intuición del probador.	
prueba basada en la proximidad	Versión 1
Tipo de prueba que tiene como objetivo confirmar la capacidad de sensores para detectar objetos cercanos sin contacto físico.	
prueba basada en lista de comprobación	Versión 3
Técnica de prueba basada en la experiencia en la que se diseñan casos de prueba para practicar los elementos de una lista de comprobación.	
prueba basada en modelos (PBM)	Versión 1
Pruebas basadas en modelos o que involucran modelos.	
prueba basada en requisitos	Versión 2
Enfoque de prueba en el que las condiciones de prueba se basan en los requisitos.	
prueba basada en sesiones	Versión 1
Enfoque en el que las actividades de prueba se planifican como sesiones de prueba.	
prueba beta	Versión 3
Tipo de prueba de aceptación realizada en un lugar externo al entorno de prueba del desarrollador por roles ajenos a la organización de desarrollo.	
prueba combinatoria	Versión 3
Técnica de prueba de caja negra en la que las condiciones de prueba son combinaciones específicas de valores de diversos parámetros.	
Véase también: técnica del árbol de clasificación	
prueba contigua	Versión 1
Prueba para comparar dos o más variantes de un elemento de prueba o un modelo de simulación del mismo elemento de prueba mediante la ejecución de los mismos casos de prueba en todas las variantes y la comparación de los resultados.	
Referencia: Spillner	
prueba continua	Versión 1
Un enfoque de prueba que implica probar de forma temprana, probar de forma frecuente, probar en todas partes y automatizar para obtener retroalimentación sobre los riesgos de negocio asociados a un candidato a una entrega de software lo antes posible.	

prueba de a pares de elementos

Versión 2

Técnica de prueba de caja negra en la que se diseñan casos de prueba para practicar pares de parámetro-valor.

Referencia: Según ISO 29119-4

prueba de aceptación

Versión 2

Nivel de prueba que se concentra en determinar si se acepta el sistema.

Véase también: prueba de aceptación de usuario

prueba de aceptación de regulación

Versión 3

Tipo de prueba de aceptación realizada para determinar el grado de cumplimiento del objeto de prueba.

prueba de aceptación de usuario

Versión 4

Tipo de prueba de aceptación que se realiza para determinar si los usuarios previstos aceptan el sistema.

Véase también: prueba de aceptación

prueba de aceptación operativa

Versión 2

Tipo de prueba de aceptación realizada para determinar si el personal de operaciones y/o administración de sistemas puede aceptar un sistema.

Sinónimos: prueba de aceptación de producción

prueba de audio

Versión 1

Prueba para determinar si la música y los efectos de sonido de un juego captan al usuario y mejoran la experiencia de juego.

prueba de caja blanca

Versión 1

Prueba basada en el análisis de la estructura interna del componente o sistema.

Sinónimos: prueba de caja transparente, prueba basada en código, prueba de caja de cristal, prueba de cobertura lógica, prueba guiada por la lógica, prueba estructural, prueba basada en la estructura

prueba de caja negra

Versión 2

Prueba basada en un análisis de la especificación del componente o sistema.

Sinónimos: prueba basada en la especificación

prueba de campo

Versión 1

Tipo de prueba realizada para evaluar el comportamiento de un sistema en condiciones de conectividad de producción en el campo.

prueba de capacidad

Versión 1

Prueba para evaluar la capacidad de un sistema.

prueba de carga

Versión 2

Un tipo de prueba de rendimiento realizada para evaluar el comportamiento de un componente o sistema bajo cargas variables, normalmente entre condiciones de uso previstas bajas, frecuentes y máximas.

Referencia: Según ISO 29119-1

prueba de caso de uso

Versión 3

Técnica de caja negra en la que se diseñan casos de prueba para practicar los comportamientos de un caso de uso.

Sinónimos: prueba de escenario de usuario, prueba de escenario

prueba de componente

Versión 3

Un nivel de prueba que se concentra en componentes hardware o software individuales.

Sinónimos: prueba unitaria, prueba de módulo

prueba de condición múltiple

Versión 2

Técnica de caja blanca en la que se practican casos de prueba para practicar resultados de combinaciones de condiciones atómicas.

Sinónimos: prueba de combinación de condiciones de rama

prueba de condición/decisión modificada

Versión 1

Técnica de prueba de caja blanca en la que se diseñan casos de prueba para practicar resultados de condiciones atómicas que afectan de forma independiente a un resultado de decisión.

prueba de confirmación

Versión 3

Un tipo de prueba relacionada con el cambio que se realiza después de corregir un defecto para confirmar que el fallo causado por ese defecto no se vuelve a producir.

Sinónimos: repetición prueba

prueba de cualificación de sistema

Versión 1

Prueba realizada en el sistema completo e integrado de componentes software, componentes hardware y mecánicos para aportar evidencias del cumplimiento de los requisitos de sistema y que el sistema completo está preparado para su entrega.

prueba de cualificación de software

Versión 1

Prueba que se lleva a cabo en un software completo e integrado para aportar evidencias del cumplimiento de los requisitos del software.

prueba de cumplimiento

Versión 1

Prueba para determinar el cumplimiento del componente o sistema.

Sinónimos: prueba de conformidad, prueba de estándares, prueba de regulación

prueba de datos de entrada

Versión 1

Un nivel de prueba que se concentra en la calidad de los datos utilizados para el entrenamiento y la predicción de modelos AA. Nota: "AA" es el acrónimo del término "Aprendizaje Automático".

prueba de ergonomía

Versión 1

Prueba para determinar si un componente o sistema y sus dispositivos de entrada se utilizan adecuadamente en una postura correcta.

prueba de escalabilidad

Versión 1

Prueba para determinar la escalabilidad de un producto software.

prueba de estrés

Versión 1

Un tipo de prueba de rendimiento realizada para evaluar un sistema o componente en o más allá de los límites de sus cargas de trabajo previstas o especificadas, o con una disponibilidad reducida de recursos como el acceso a la memoria o a los servidores.

Referencia: ISO 24765

Sinónimos: prueba de esfuerzo

prueba de experiencia de juego

Versión 1

Prueba ad hoc de un juego por parte de jugadores para identificar fallos y recabar retroalimentación.

prueba de hipótesis

Versión 1

La validación de una teoría y sus hipótesis utilizando datos de muestra.

prueba de historia de usuario

Versión 2

Técnica de prueba de caja negra en la que las condiciones de prueba son los criterios de aceptación de las historias de usuario.

Véase también: historia de usuario

prueba de humo

Versión 1

Juego de pruebas que cubre la funcionalidad principal de un componente o sistema para determinar si funciona correctamente antes de que comience una prueba planificada.

Sinónimos: prueba de confianza, prueba de salud, prueba de admisión

prueba de integración

Versión 2

Nivel de prueba que se concentra en las interacciones entre componentes o sistemas.

prueba de integración de a pares de elementos

Versión 2

Tipo de prueba de integración dirigida a pares de componentes que colaboran entre sí, como se muestra en un grafo de llamada.

prueba de integración de componentes

Versión 3

La prueba de integración de componentes.

Sinónimos: prueba de integración de módulos, pruebas de integración de unidades

prueba de integración de sistemas

Versión 4

La prueba de integración de sistemas.

prueba de interfaz

Versión 1

Tipo de prueba de integración realizada para determinar si los componentes o sistemas transmiten datos y control entre sí de forma correcta.

Referencia: Según ISO 24765

prueba de Interfaz de Línea de Comandos

Versión 1

Una prueba realizada mediante el envío de comandos al software que se está probando utilizando una interfaz de línea de comandos dedicada. Nota: "Interfaz de Línea de Comandos - ILC" es la traducción del inglés al español del término "command-line interface - CLI"

Sinónimos: prueba de ILC

prueba de Interfaz Gráfica de Usuario

Versión 1

Prueba que se lleva a cabo al interactuar con el software sujeto a prueba a través de la interfaz gráfica de usuario. "interfaz gráfica de usuario - IGU" es la traducción del inglés al español del término "graphic user interface - GUI"

prueba de IPA

Versión 1

Prueba realizada mediante el envío de solicitudes al objeto de prueba utilizando su interfaz de programación de aplicación. Nota: "IPA" es el acrónimo en español del término "Interfaz de Programación de Aplicación". El término en español "Interfaz de Programación de Aplicación" es la traducción del término "Application Programming Interface" cuyo acrónimo es "API".

prueba de mantenimiento

Versión 1

Prueba de los cambios en un sistema operativo o del impacto de un entorno modificado en un sistema operativo.

prueba de modelo AA

Versión 1

Nivel de prueba que se concentra en la capacidad de un modelo AA para cumplir los criterios de rendimiento funcional y los criterios no funcionales AA requeridos.

prueba de pareja

Versión 1

Enfoque en el que dos miembros del equipo colaboran simultáneamente en la prueba de un producto de trabajo.

Sinónimos: prueba en pareja

prueba de penetración

Versión 1

Técnica de prueba cuyo objetivo es aprovechar las vulnerabilidades de seguridad (conocidas o desconocidas) para obtener un acceso no autorizado.

prueba de pico

Versión 1

Prueba para determinar la capacidad de un sistema para recuperarse de ráfagas repentinas de picos de carga y volver a un estado estable.

prueba de probabilidad y contabilidad

Versión 1

Prueba para determinar que el juego devuelve los resultados matemáticos correctos a la pantalla, a las cuentas de los jugadores y a la cuenta del casino. Nota: - "par" es el acrónimo del término en inglés "Probability and Accounting Report". - "informe de probabilidad y contabilidad" es la traducción del término en inglés "probability and accounting report". - "prueba de la hoja de informe de probabilidad y contabilidad" es la traducción completa del término en inglés "par sheet testing".

Sinónimos: prueba de la hoja de informe de probabilidad y contabilidad

prueba de rama

Versión 1

Técnica de prueba de caja blanca en la que las condiciones de prueba son ramas.

prueba de regresión

Versión 3

Tipo de prueba relacionada con el cambio para detectar si se han introducido o descubierto defectos en zonas no modificadas del software.

prueba de rendimiento

Versión 2

Prueba para determinar la eficiencia de desempeño de un componente o sistema.

prueba de resistencia

Versión 1

Prueba para determinar la estabilidad de un sistema sometido a una carga significativa durante un periodo de tiempo significativo dentro del contexto de la operación del sistema.

prueba de seguridad

Versión 1

Prueba para determinar la seguridad de un producto software.

prueba de sentencia

Versión 2

Técnica de prueba de caja blanca en la que se diseñan casos de prueba para ejecutar sentencias.

prueba de sistema

Versión 2

Nivel de prueba que se concentra en verificar que un sistema como un todo cumple los requisitos especificados.

prueba de tabla de decisión

Versión 3

Técnica de prueba de caja negra en la que se diseñan casos de prueba para practicar las combinaciones de condiciones y las acciones resultantes que se muestran en una tabla de decisión.

prueba de transición de estado

Versión 3

Técnica de prueba de caja negra en la que se practican casos de prueba para practicar elementos de un modelo de transición de estado.

Referencia: Según ISO 29119-4

Sinónimos: prueba de estados finitos

prueba de usabilidad

Versión 2

Prueba para evaluar el grado en que el sistema puede ser utilizado por usuarios especificados con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado.

Referencia: Según ISO 25010

prueba de usabilidad con pensamiento en voz alta

Versión 1

Técnica de prueba de usabilidad en la que los participantes en la prueba comparten sus pensamientos con el moderador y los observadores pensando en voz alta mientras resuelven las tareas de la prueba de usabilidad. Pensar en voz alta es útil para comprender al participante en la prueba.

prueba de verificación de la construcción

Versión 1

Una prueba automatizada que valida la integridad de cada nueva construcción y verifica su funcionalidad, estabilidad y capacidad de ser probada clave/principal.

Abreviatura: PVC

prueba desde la perspectiva del jugador

Versión 1

Prueba realizada por probadores desde la perspectiva del jugador para validar la satisfacción del jugador.

prueba difusa

Versión 1

Técnica de prueba de software utilizada para descubrir vulnerabilidades de seguridad mediante la entrada de cantidades masivas de datos aleatorios, denominados "fuzz", en el componente o sistema.

Sinónimos: prueba aleatoria, prueba borrosa

prueba dinámica

Versión 2

Prueba que implica la ejecución del elemento de prueba.

Referencia: Según ISO 29119-1

Véase también: prueba estática

prueba en producción

Versión 1

Tipo de prueba que se realiza en el entorno de producción con datos en vivo.

Véase también: prueba postentrega, desplazamiento a la derecha

prueba estática

Versión 4

Prueba de un producto de trabajo sin que se ejecute el código del producto de trabajo.

Véase también: prueba dinámica, análisis estático

prueba exhaustiva

Versión 1

Un enfoque de prueba en el que el juego de prueba comprende todas las combinaciones de valores de entrada y precondiciones.

Sinónimos: prueba completa

prueba exploratoria

Versión 3

Enfoque de prueba en el que los probadores diseñan y ejecutan pruebas de forma dinámica basándose en sus conocimientos, la exploración del elemento de prueba y los resultados de pruebas realizadas con anterioridad.

Referencia: Según ISO 29119-1

Véase también: contrato de prueba

prueba extremo a extremo	Versión 1
Tipo de prueba en el que los procesos de negocio se prueban de principio a fin en circunstancias similares a las de producción.	
prueba funcional	Versión 3
Prueba realizada para evaluar si un componente o sistema satisface los requisitos funcionales.	
Referencia: Según ISO 24765	
prueba guiada por datos	Versión 2
Técnica de guion que utiliza archivos de datos para contener los datos de prueba y los resultados esperados necesarios para ejecutar los guiones de prueba.	
Véase también: prueba guiada por palabra clave	
prueba guiada por palabra clave	Versión 2
Técnica de guion en la que los guiones de prueba contienen palabras clave de alto nivel y archivos de apoyo que contienen guiones de bajo nivel que implementan esas palabras clave.	
Sinónimos: prueba guiada por palabras de acción	
Véase también: prueba guiada por datos	
prueba matemática	Versión 1
Prueba para determinar la corrección de la implementación de la tabla de pago, los resultados del generador de números aleatorios y los cálculos de retorno al jugador.	
prueba metamórfica	Versión 1
Técnica de prueba en la que las entradas y los resultados esperados se extrapolan a partir de un caso de prueba que ha pasado utilizando una relación metamórfica.	
Abreviatura: PM	
prueba multijugador	Versión 1
Prueba para determinar si muchos jugadores pueden interactuar simultáneamente con el mundo del juego del casino, con oponentes controlados por ordenador, servidores de juego y entre sí, como se espera según el diseño del juego.	
prueba multitudinaria	Versión 1
Enfoque de prueba en el que la prueba se distribuye entre un gran grupo de probadores.	
prueba negativa	Versión 1
Prueba de un componente o sistema en una forma para la que no estaba previsto ser utilizado.	
prueba no funcional	Versión 3
Prueba realizada para evaluar si un componente o sistema cumple los requisitos no funcionales.	
prueba postentrega	Versión 1
Tipo de prueba para asegurar que la entrega se realiza correctamente y que la aplicación puede desplegarse.	
Sinónimos: prueba posterior a entrega	
Véase también: prueba en producción	
prueba reactiva	Versión 1
Prueba que responde dinámicamente al comportamiento del objeto de prueba y a los resultados de prueba que se obtienen.	
prueba visual	Versión 1
Prueba que utiliza el reconocimiento de imágenes para interactuar con objetos de la IGU (Interfaz Gráfica de Usuario).	
Referencia: Según ISO 29119-11	
pseudooráculo	Versión 1
Variante derivada de forma independiente del elemento de prueba utilizado para generar resultados, que se comparan con los resultados del elemento de prueba original basado en las mismas entradas de prueba.	
Referencia: ISO 29119-11	
puntero sin referencia	Versión 1
Puntero que hace referencia a una ubicación que está fuera del alcance de ese puntero o que no existe.	

rama	Versión 2
Transferencia de control entre dos nodos consecutivos del grafo de flujo de control de un elemento de prueba.	
realización de prueba	Versión 1
La ejecución de un juego de prueba en una versión específica del objeto de prueba.	
reconocimiento	Versión 1
Exploración de una zona objetivo con el fin de obtener información que pueda ser útil para un ataque.	
recorrido	Versión 1
Conjunto de pruebas exploratorias organizadas en torno a un área de atención especial.	
red de bots	Versión 1
Una red de ordenadores manipulados, llamados bots o robots, que está controlada por un tercero y que se utiliza para transmitir software malicioso o correo no deseado, o para lanzar ataques. Nota: 'correo no deseado' es la traducción del término en inglés 'spam'.	
Sinónimos: red de robots	
registro en bitácora de prueba	Versión 2
Actividad consistente en crear un registro en bitácora de prueba.	
relación metamórfica	Versión 1
Descripción de cómo un cambio en las entradas de prueba del caso de prueba fuente al caso de prueba de seguimiento afecta a un cambio en las salidas esperadas del caso de prueba fuente al caso de prueba de seguimiento.	
Referencia: ISO 29119-11	
rendimiento funcional AA	Versión 1
Grado en que un modelo AA cumple los criterios de rendimiento funcional AA. Nota: - "aprendizaje automático (AA)" es la traducción al español del término en inglés "machine learning (ML)"	
requisito	Versión 2
Una disposición que contiene criterios que deben ser satisfechos.	
Referencia: ISO 24765	
requisito de usabilidad	Versión 1
Requisito de usabilidad de un componente o sistema.	
responsabilidad	Versión 1
Grado en el que las acciones de una entidad pueden ser trazadas de forma única a esa entidad.	
Referencia: Según ISO 25010	
resultado de falso negativo	Versión 1
Resultado de una prueba que no identifica la presencia de un defecto que está realmente presente en el objeto de prueba.	
Sinónimos: resultado de falso paso	
resultado de falso positivo	Versión 1
Resultado de una prueba en el que se informa de un defecto que en realidad no existe en el objeto de prueba.	
Sinónimos: resultado de falso fallo	
resultado de prueba	Versión 1
Consecuencia/resultado de la ejecución de una prueba.	
Sinónimos: resultado	
resultado esperado	Versión 2
Comportamiento previsto observable de un elemento de prueba en condiciones especificadas basadas en su base de prueba.	
Referencia: Según ISO 29119-1	
Sinónimos: resultado previsto	
resultado real	Versión 1
Comportamiento producido/observado cuando se prueba un componente o sistema.	

resumen ("hashing")

Versión 1

Transformación de una cadena de caracteres de longitud variable en un valor o clave de longitud fija normalmente más corto. Los valores resumidos, o resúmenes, se utilizan habitualmente en las consultas de tablas o bases de datos. Las funciones resumen criptográficas se utilizan para asegurar los datos. Nota: - "función resumen" (también "función de extractado") es la traducción del término en inglés "hash function". - "código has" o "mensaje resumen" es la traducción del término en inglés "hash".

Sinónimos: función resumen, función de extractado

Véase también: salado

retrospectiva

Versión 2

Reunión periódica en la que los miembros de un equipo analizan los resultados, revisan sus prácticas e identifican formas de mejorar.

Referencia: Según SAFe

Sinónimos: reunión postproyecto, retrospectiva de proyecto, reunión retrospectiva

revisión

Versión 3

Tipo de prueba estática en la que una o varias personas evalúan un producto o proceso de trabajo para detectar defectos o aportar mejoras.

revisión basada en escenario

Versión 2

Técnica de revisión en la que se evalúa un producto de trabajo para determinar su capacidad para abordar escenarios específicos.

revisión basada en lista de comprobación

Versión 1

Una técnica de revisión guiada por una lista de preguntas o atributos requeridos.

Referencia: ISO 20246

revisión de gestión

Versión 1

Evaluación sistemática del proceso de adquisición, suministro, desarrollo, explotación o mantenimiento de software, realizada por la dirección o en su nombre, que monitoriza los avances, determina el estado de los planes y calendarios, confirma los requisitos y su asignación al sistema, o evalúa la efectividad de los enfoques de gestión para lograr la adecuación al objetivo.

Referencia: Según ISO 24765

revisión de usabilidad por expertos

Versión 1

Revisión informal de usabilidad en la cual los revisores son expertos. Los expertos pueden ser expertos en usabilidad o expertos en la materia, o ambas cosas.

revisión entre pares

Versión 2

Revisión realizada por otras personas con las mismas capacidades para crear un producto de trabajo.

Referencia: Según ISO 20246

Véase también: revisión técnica, inspección, revisión guiada

revisión formal

Versión 2

Revisión que sigue un proceso definido con una salida formalmente documentada.

Referencia: Según ISO 20246

revisión guiada

Versión 3

Tipo de revisión en la que un autor guía a los miembros de la revisión a través de un producto de trabajo y los miembros hacen preguntas y comentarios sobre posibles problemas.

Referencia: Según ISO 20246

Sinónimos: revisión guiada estructurada

Véase también: revisión entre pares

revisión informal

Versión 3

Tipo de revisión que no sigue un proceso definido y no tiene una salida formalmente documentada.

revisión técnica

Versión 3

Revisión formal realizada por expertos técnicos que examinan la calidad de un producto de trabajo e identifican las discrepancias respecto de especificaciones y estándares.

Referencia: Según IEEE 1028

Véase también: revisión entre pares

revisor	Versión 2
Participante en una revisión que identifica defectos en el producto del trabajo.	
Referencia: Según ISO 20246	
riesgo	Versión 1
Factor que podría dar lugar a consecuencias negativas futuras.	
Véase también: riesgo de producto, riesgo de proyecto	
riesgo de calidad	Versión 2
Riesgo de producto o riesgo de proyecto que impacta la gestión de la calidad.	
riesgo de producto	Versión 2
Riesgo que impacta la calidad de un producto.	
Véase también: riesgo	
riesgo de proyecto	Versión 2
Riesgo que impacta el éxito de un proyecto.	
Véase también: riesgo	
riesgo de seguridad	Versión 1
Un riesgo de calidad relacionado con la seguridad.	
rol de mejora del proceso de prueba	Versión 1
Persona que implementa mejoras en el proceso de prueba basándose en un plan de mejora de prueba.	
salado	Versión 1
Técnica criptográfica que añade datos aleatorios (sal) a los datos del usuario antes de llevar a cabo un extractado o resumen ("hash").	
Véase también: resumen ("hashing")	
secuencia de comandos en sitios cruzados (XSS)	Versión 1
Vulnerabilidad que permite a los atacantes inyectar código malicioso en un sitio web que de otro modo sería benigno.	
Referencia: NIST.IR.7298	
seguridad	Versión 3
Grado en que un componente o sistema protege sus datos y recursos contra el acceso o el uso no autorizados y asegura el acceso y el uso sin obstáculos para sus usuarios legítimos.	
Sinónimos: seguridad de la información	
Véase también: adecuación funcional	
sesión de prueba	Versión 1
Período de tiempo ininterrumpido dedicado a la ejecución de pruebas.	
sesión de prueba de usabilidad	Versión 1
Sesión de prueba en una prueba de usabilidad en la que un participante en la prueba de usabilidad está ejecutando pruebas, moderada por un moderador y observada por una serie de observadores.	
siembra de defectos	Versión 2
Proceso consistente en añadir intencionadamente defectos a un componente o sistema para monitorizar la tasa de detección y eliminación y para estimar el número de defectos restantes.	
Referencia: Según ISO 24765	
Sinónimos: siembra de errores	
simulador	Versión 2
Componente o sistema utilizado durante la prueba que se comporta u opera como un componente o sistema determinado.	
Referencia: Según ISO 24765	
sistema de bucle abierto	Versión 1
Sistema en el que la acción de control o la entrada es independiente de la salida o de los cambios en la salida.	
Referencia: Bakshi	

sistema de bucle cerrado

Versión 1

Sistema en el que la acción o entrada de control depende de la salida o de los cambios en la salida.

Referencia: Bakshi

sistema de detección de intrusión

Versión 1

Sistema que monitoriza las actividades en las 7 capas del modelo OSI, desde el nivel de red hasta el de aplicación, para detectar violaciones de la política de seguridad.

Abreviatura: SDI

Véase también: escaneo de software malicioso

sistema de sistemas

Versión 1

Múltiples sistemas heterogéneos y distribuidos que están incrustados en redes a múltiples niveles y en múltiples dominios interconectados, que abordan problemas y propósitos comunes interdisciplinarios a gran escala, normalmente sin una estructura de gestión común.

Sinónimos: multisistema

sistema sujeto a prueba

Versión 2

Tipo de objeto de prueba consistente en un sistema.

Abreviatura: SSP

software comercial de distribución masiva

Versión 2

Tipo de producto desarrollado en un formato idéntico para un gran número de clientes en el mercado general.

Abreviatura: SCDM

Sinónimos: software de distribución masiva

software en el bucle

Versión 1

Prueba de dinámica realizada con software real en un entorno simulado o con hardware experimental. Nota: software en el bucle (SeeB) es la traducción de 'software in the loop (SiL)'

Abreviatura: SeeB

solución de automatización de la prueba

Versión 1

Realización/implementación de una arquitectura de automatización de la prueba, es decir, una combinación de componentes que implementan una tarea específica de automatización de la prueba. Los componentes pueden incluir herramientas de prueba comerciales disponibles en el mercado, marcos de automatización de pruebas, así como hardware de prueba.

SPICE para automoción

Versión 1

Modelo de referencia de proceso y modelo de evaluación de proceso asociado en la industria del automóvil que se ajusta a los requisitos de la norma ISO/IEC 33002:2015. Nota: SPICE para automoción (ASPICE) es la traducción de 'automotive SPICE (ASPICE)'.

Abreviatura: ASPICE

Referencia: ISO 33002

stub

Versión 1

Implementación esquelética o de propósito especial de un componente de software, que se utiliza para desarrollar o probar un componente que lo invoca o que depende de él de otro modo. Reemplaza a un componente invocado.

Referencia: Según ISO 24765

suplantación de identidad

Versión 1

Intento de adquirir información personal o sensible enmascarándose como una entidad de confianza en una comunicación electrónica.

tarea de prueba de usabilidad

Versión 1

Actividad de ejecución de una prueba de usabilidad especificada por el moderador que necesita que la realice un participante de la prueba de usabilidad en un periodo de tiempo determinado.

tasa de fallos

Versión 2

Relación entre el número de fallos de una categoría determinada y una unidad de medida dada.

Referencia: ISO 24765

taxonomía de defectos

Versión 2

Lista de categorías que tiene como objetivo identificar y clasificar los defectos.

Véase también: técnica de prueba basada en defectos

técnica de prueba	Versión 3
Procedimiento utilizado para definir las condiciones de prueba, diseñar casos de prueba y especificar datos de prueba.	
técnica de prueba basada en defectos	Versión 2
Técnica de prueba en la que los casos de prueba se desarrollan a partir de lo que se conoce sobre un tipo de defecto específico.	
Sinónimos: técnica de diseño de prueba basada en defectos, técnica basada en defectos	
Véase también: taxonomía de defectos	
técnica de prueba basada en la experiencia	Versión 4
Técnica de prueba basada en la experiencia, los conocimientos y la intuición del probador.	
Sinónimos: técnica de diseño basada en la experiencia, técnica basada en la experiencia	
técnica de prueba de caja blanca	Versión 3
Técnica de prueba basada únicamente en la estructura interna de un componente o sistema.	
Sinónimos: técnica de diseño de prueba de caja blanca, técnica de prueba basada en la estructura	
técnica de prueba de caja negra	Versión 3
Técnica de prueba basada en un análisis de la especificación de un componente o sistema.	
Sinónimos: técnica de diseño de prueba basada en la especificación, técnica de diseño de prueba de caja negra	
técnica del árbol de clasificación	Versión 2
Técnica de prueba de caja negra en la que los casos de prueba se diseñan utilizando un árbol de clasificación.	
Referencia: Grochtmann	
Sinónimos: método del árbol de clasificación	
Véase también: prueba combinatoria	
tiempo de reflexión	Versión 1
Cantidad de tiempo que necesita un usuario para determinar y ejecutar la siguiente acción de una secuencia de acciones.	
tiempo medio de reparación	Versión 1
Tiempo medio que requiere un componente o sistema para recuperarse de un fallo.	
Abreviatura: TMDR	
tiempo medio entre fallos	Versión 1
El tiempo medio entre fallos consecutivos de un componente o sistema.	
Abreviatura: TMEF	
Véase también: tiempo medio hasta fallo	
tiempo medio hasta fallo	Versión 1
Tiempo medio transcurrido desde el inicio de la operación hasta que se produce un fallo en un componente o sistema.	
Abreviatura: TMHF	
Véase también: tiempo medio entre fallos	
tipo de prueba	Versión 2
Conjunto de actividades de prueba basadas en objetivos de prueba específicos dirigidos a características concretas de un componente o sistema.	
Referencia: Según TMap	
tolerancia a fallos	Versión 1
Modo operativo de respaldo en el que las funciones de un sistema que deja de estar disponible son asumidas por un sistema secundario.	
TPI Next	Versión 1
Marco de trabajo continuo guiado por el negocio para la mejora del proceso de prueba que describe los elementos clave de un proceso de prueba efectivo y eficiente.	
trazabilidad	Versión 3
Capacidad de establecer relaciones explícitas entre productos de trabajo relacionados o elementos dentro de productos de trabajo.	
Referencia: IREB Glossary	

umbral de cobertura	Versión 1
Cobertura de neuronas que superan un valor umbral de activación en una red neuronal para un conjunto de pruebas.	
usabilidad	Versión 3
Grado en que un componente o sistema puede ser utilizado por usuarios especificados para alcanzar objetivos especificados en un contexto de uso especificado.	
Véase también: estética de interfaz de usuario, operabilidad, capacidad de reconocimiento de la pertinencia	
usuario virtual	Versión 1
Simulación de actividades realizadas según un perfil operativo de usuario.	
utilización de recursos	Versión 2
Grado en que las cantidades y tipos de recursos utilizados por un componente o sistema, al realizar sus funciones, cumplen los requisitos.	
Sinónimos: almacenamiento	
validación	Versión 2
Confirmación mediante una evaluación que un producto de trabajo responde a las necesidades de un implicado.	
Referencia: Según IREB Glossary	
valor frontera	Versión 2
Un valor mínimo o máximo de una partición de equivalencia ordenada.	
Véase también: análisis del valor frontera	
vector de ataque	Versión 1
Camino o medio por el que un atacante puede acceder a un sistema con un propósito malicioso.	
verificación	Versión 1
Confirmación mediante examen y aportación de evidencias objetivas de que se han cumplido los requisitos especificados.	
Referencia: ISO 9000	
virtualización de servicios	Versión 1
Técnica que permite el suministro virtual de servicios que se despliegan, a los que se accede y se gestionan de forma remota.	
vulnerabilidad de seguridad	Versión 1
Debilidad en el sistema que podría permitir un ataque exitoso contra la seguridad.	
zona de red	Versión 1
Subred con un nivel de confianza definido. Por ejemplo, se consideraría que Internet o una zona pública no son de confianza.	
Véase también: zona desmilitarizada	
zona desmilitarizada	Versión 1
Una subred física o lógica que contiene y expone los servicios dirigidos al exterior de una organización a una red que no es de confianza, normalmente Internet.	
Abreviatura: DMZ	
Véase también: zona de red	