

Universidad de Sevilla

Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática

## Previous knowledge about testing a WIS




Grado en Ingeniería Informática – Ingeniería del Software

Diseño y Pruebas 2.

Curso 2024 – 2025

Grupo de prácticas: C2.001		
Autores por orden alfabético	Rol	Descripción del rol
González Lucena, Juan Antonio - **86*0**A	Developer, Analyst, Tester, Operator, Manager	Persona encargada de desarrollar el código. Persona encargada de tomar decisiones de diseño y vigilar el correcto desarrollo


	<p style="text-align: center;">Diseño y Pruebas 2 Previous knowledge about testing a WIS</p>
---	--

## Control de Versiones

Fecha	Versión	Descripción
16/02/2024	v1.0.0	Desarrollo de la primera versión.
30/06/2025	V2.0.0	Revisión del documento para la convocatoria de Julio

## Índice de contenido

<b>Introducción</b>	<b>2</b>
<b>Conocimientos previos</b>	<b>3</b>
<b>Conclusión</b>	<b>4</b>

	<p>Diseño y Pruebas 2</p> <p>Previous knowledge about testing a WIS</p>
---	---

## Introducción

Antes de cursar la asignatura Diseño y Pruebas 2, contábamos con un conocimiento general sobre las pruebas de software, especialmente en el contexto de aplicaciones web y sistemas de información. Si bien se habían estudiado conceptos fundamentales en asignaturas anteriores, la experiencia práctica con pruebas específicas para un WIS (Web Information System) es limitada.

## Conocimientos previos

### 1. Conceptos generales de pruebas de software

En asignaturas previas y proyectos grupales, se adquirieron conocimientos sobre los tipos de pruebas básicas, como:


- **Pruebas unitarias:** Uso de herramientas como JUnit para verificar la funcionalidad de métodos individuales en aplicaciones Java.
- **Pruebas de integración:** Comprensión de la importancia de probar módulos en conjunto, pero con poca experiencia práctica en automatización de estas pruebas.
- **Pruebas funcionales:** Realización de diversas pruebas funcionales en un proyecto anterior, las cuales verifican si el software cumple con los requisitos, pero no hay conocimiento en profundidad de cómo aplicarlas a un WIS.
- **Pruebas automatizadas:** Realización de pocas pruebas de automatización en la asignatura DP1.

### 2. Arquitectura de un WIS y su impacto en las pruebas

Se conoce que un WIS se compone de una arquitectura cliente-servidor, donde intervienen múltiples tecnologías (frontend, backend, bases de datos, API, etc.). Esto implica desafíos en la realización de pruebas, por tanto, no se tiene experiencia en diseñar estrategias de prueba específicas para este tipo de sistemas.

### 3. Pruebas en entornos web

Se ha trabajado con tecnologías como HTML, CSS, JavaScript y frameworks como React, y es comprensible la importancia de probar la interfaz de usuario. Sin embargo, no se tiene

	<div>Diseño y Pruebas 2</div> <div>Previous knowledge about testing a WIS</div>

conocimientos detallados sobre pruebas de rendimiento, accesibilidad o seguridad en sistemas web.

#### 4. Bases de datos y pruebas

En asignaturas previas, se ha trabajado con bases de datos relacionales (MySQL) y la importancia de validar consultas SQL y verificar la integridad de los datos. Sin embargo, no se conocen metodologías formales para probar la correcta interacción entre un WIS y su base de datos.

#### Conclusión

Antes de cursar Diseño y Pruebas 2, se contaban conocimientos generales sobre pruebas de software, pero de forma más teórica y aplicada a pequeños proyectos. No contamos con una metodología estructurada para evaluar la calidad de un WIS, ni experiencia en herramientas avanzadas de automatización, pruebas de carga o seguridad. Espero que esta asignatura ayude a profundizar en estos aspectos y adquirir habilidades prácticas para aplicarlas en el desarrollo de software profesional.