# Rubrica de evaluación de Lecciones de Aprendizaje de Pruebas de Software

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre del proyecto | Desarrollo de una Aplicación Asistente en el Proceso de Pruebas de Software Basado en la Norma ISO 29119 como Soporte en la Implementación de una Estrategia Didáctica en el Proceso Formativo en Educación Superior |
| Integrantes | Nurlys Viviana Patiño Epalza – Luis Alberto Jaimes Mercado |
| Directora | Ing. Lesley Fabiola Bohórquez |
| Universidad de Santander | |

# Introducción

En la actualidad el testing es una pieza fundamental en el ciclo de vida del desarrollo de software, las pruebas de software detectan errores a tiempo para ser solucionados con el fin de satisfacer las necesidades del cliente. En busca de las mejores prácticas de desarrollo se puede encontrar la norma ISO 29119, estándar internacional que permite dar calidad al proceso y producto de software la cual establece conceptos, procesos, técnicas, tecnologías y términos de pruebas de software.

En la Universidad de Santander se aborda el tema de pruebas software en el transcurso de la asignatura de patrones de diseño de software de sexto semestre de la carrera de Ingeniería de sistemas. Implementando testing en la fase final del proyecto de software que se hace durante el semestre.

Por otro lado, las instituciones educativas de nivel superior en busca de la calidad de sus programas de formación integran metodologías y tecnologías usadas en el mercado laboral, con la pandemia vivida en el 2020 las instituciones educativas se vieron forzadas a implementar metodologías de educación alternativas como es la enseñanza en línea.

La Universidad de Santander y la Institución Universitaria Tecnológico de Antioquia en su carrera de ingeniería de sistema detecto falencias en los estudiantes de los diferentes semestres en las competencias de pruebas software y se observó la falta de profundización de pruebas de software en el pensum.

Debido a lo planteado anteriormente se buscaron estrategias autodidacticas y tecnológicas para que los estudiantes aprendan todo lo relacionado a pruebas de software y al mismo tiempo sigan obteniendo la misma educación de calidad que siempre se ha impartido. Se desarrollo un laboratorio virtual con un curso de pruebas de software que educa al estudiante en la norma ISO 29119 y le permite llevar a cabo de manera practica las pruebas de software.

# Conceptos

*Competencia*: Es la integración de conocimientos, habilidades y actitudes, con el objetivo de poner en acción los desempeños adecuados en un contexto dado. La competencia implica poder usar los conocimientos en el desarrollo de productos o acciones.

*Lección:* Es una práctica didáctica en la cual una persona aprende y practica mediante las tres fases que trae la lección (Aprender – Practicar – Aplicar) con el objetivo que sea una enseñanza interactiva, practica y de fácil manejo.

*Norma ISO:* Las normas ISO es la Organización Internacional de Estándares, son documentos como su nombre lo indica con estándares internacionales para todo tipo de área, en las organizaciones, instituciones, etc. Ha publicado más de 20.000 normas las cuales se pueden obtener en su página oficial.

*Norma ISO 29119:* Los estándares de prueba de software ISO 29119 son un conjunto de documentos definidos internacionalmente que tratan los conceptos, procesos, técnicas, documentos, tecnologías y términos de pruebas de software.

*Objetivo de aprendizaje*: Los objetivos reflejan lo que se quiere alcanzar con la acción formativa, el estudiante debe demostrar al terminar una competencia dada lo que se planteo en el objetivo.

*Pruebas de software*: Son las encargadas de comprobar que los softwares cumplan con todos los requerimientos y verificar en los posible que el programa no tenga errores. En efecto las pruebas de software se convierten en un proceso de la ingeniería indispensable para la elaboración de proyectos de software.

# Criterios

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Criterios | De acuerdo | Desacuerdo |
| Es pertinente la relación de la lección con el objetivo de aprendizaje |  |  |
| La lección es de fácil compresión |  |  |
| Se logran los objetivos de aprendizaje |  |  |
| La redacción de las lecciones es clara para el lector |  |  |
| La metodología utilizada (Aprender – Practicar – Aplicar) es adecuada para el aprendizaje |  |  |
| Es pertinente la relación de la lección con la competencia |  |  |
| Los temas tratados tienen coherencia entre ellos |  |  |
| La introducción da un contexto de lo que se trata la lección |  |  |
| La lección contiene errores ortográficos |  |  |
| La lección sigue un hilo conductor adecuado |  |  |
| Las definiciones son claras y concisas |  |  |
| La lección cuenta con referentes académicos |  |  |