DOCUMENTO PLAN DE PRUEBAS

NODENS

Versión: <1.0.0>

**Tabla de contenido**

[1. Introducción 2](#_30j0zll)

[2. Alcance 3](#_1fob9te)

[3. Definiciones, siglas y abreviaturas 3](#_3znysh7)

[4. Responsables e involucrados 3](#_2et92p0)

[5. Plan De Pruebas 3](#_tyjcwt)

# 1. Introducción

# El presente documento hablara sobre los problemas que han tenido los artistas nuevos del departamento del Quindío y en general de Colombia para poder integrarse al mercado y obtener experiencia, esto debido a la falta de oportunidades y promoción para los mismos. Debido a esto crearemos un aplicativo web y una aplicación móvil para que los artistas tengan acceso a oportunidades de participar en eventos y acompañamientos musicales, así como para los organizadores de descubrir artistas talentosos que puedan contratar para sus eventos.

# 2. Alcance

El proyecto de NODENS se centrará en un principio en el departamento del Quindío contando con una aplicación web y una aplicación móvil para que los usuarios puedan usar la plataforma; aunque se planea expandir el alcance en un futuro a todos los departamentos de Colombia.

También se iniciará como una plataforma que servirá para hacer promoción a los músicos con poca o nula experiencia en eventos para que puedan integrarse al mercado laboral; mas se planea en un futuro añadir la posibilidad de añadir clases y cursos para aquellas personas que quieran aprender a tocar algún instrumento o mejorar sus habilidades para tener mejores oportunidades en el mercado.

# 3. Definiciones, siglas y abreviaturas

1. **Bases de datos:** Conjunto de datos organizado de tal modo que permita obtener con rapidez diversos tipos de información.
2. **Datos:** Información concreta sobre hechos, elementos, etc., que permite estudiarlos, analizarlos o conocerlos.
3. **MongoDb:** sistema de gestión de bases de datos no relacional orientado a documentos y de código abierto.
4. **Portal de acceso web:** Un portal es una plataforma basada en web que recopila información de diferentes fuentes en una única interfaz de usuario y presenta a los usuarios la información más relevante para su contexto, además de las funcionalidades disponibles para el manejo de esta información.
5. **Roles:** función o cargo que desempeña una persona en un entorno.
6. **Software:** Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.
7. **Frontend:** Es la parte de una aplicación que interactúa con los usuarios, es conocida como el lado del cliente. Básicamente es todo lo que vemos en la pantalla cuando accedemos a un sitio web o aplicación.
8. **Backend:** el interior de las aplicaciones que viven en el servidor y al que a menudo se le denomina “el lado del servidor”, encargado de toda la parte de la aplicación que no se ve, como el manejo de rutas y de información, conexión a base de datos, etc.
9. **JavaScript:** Es el lenguaje de programación predilecto para la creación de páginas web, es orientado a objetos, basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico.
10. **HTML: (**Hyper Text Markup Languaje**)** es el lenguaje de es el lenguaje de marcado que define la estructura de las páginas web.
11. **CSS: (**Cascading Style Sheet**)** es el lenguaje de estilo de las páginas web para crear y manejar la estética de cada uno de sus elementos.
12. **React:** Librería de JavaScript para la creación de interfaces de usuario con el objetivo de facilitar el desarrollo, es de código abierto y, mantenida por Facebook**.**
13. **Next.js:** Es un framework para la creación de interfaces de usuarios que trabaja sobre React, que además de la creación de interfaces sirve para la representación del lado del servidor y generación de sitios web estáticos.
14. **Node:** Entorno de desarrollo de JavaScript que permite correr el lenguaje del lado del servidor**.**
15. **Express:** Framework de JavaScript que facilita la creación de servidores y el manejo del backend**.**
16. **Docker:** Es un programa de código abierto que automatiza el despliegue de aplicaciones dentro de contenedores de software, este proporciona una capa de abstracción y automatiza la virtualización de aplicaciones en varios sistemas operativos.
17. **Python:** Es un lenguaje de programación de alto nivel, multipropósito, y con una filosofía que hace que sea por sobre todas las cosas, legible. Sirve para construir aplicaciones web, análisis de datos, automatización de operaciones, creación de aplicaciones fiables y escalables, machine learning, IA, Big Data, etc.
18. **Django:** Framework de Python para la creación de páginas web basado en la arquitectura MVC (model-view-controler).
19. **JWT:** JSON Web Token es un estándar de código abierto basado en JSON para la creación de tokens de acceso que permiten la propagación de identidad y privilegios.

# 4. Responsables e involucrados

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Tipo (Responsable/ Involucrado)** | **Rol** |
| Ethiem Guerrero | Responsable | Front-End/Base de datos |
| Moises Pineda Hernández | Responsable | Back-End/base de datos |
| Sebastián García | Responsable | Front-End/base de datos |
| Julio Marín | Responsable | Scrum-Master/base de datos |

# 5. Plan De Pruebas

**5.1 Modulo Registro e Inicio de Sesión**

En esta ventana el usuario podrá registrarse con sus datos básicos y un rol para crear una cuenta en la plataforma y así poder acceder a su funcionalidad, además podrá autentificar datos claves para poder mantener su cuenta segura.

**5.1.2 Casos de prueba planeados para el módulo Registro e Inicio de Sesión**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP1 – Registro usuario | El usuario rellenara con sus datos y un rol de musico u organizador el formulario de registro para poder tener una cuenta y usar la plataforma | HU1 – Registrar usuario |
| CP2 – Logeo de Usuario | El usuario verificara datos claves con los que se registró como el correo y la clave para poder acceder a su cuenta en la plataforma | HU2 – Inicio de sesión |
| CP3 – Subida de imagen | El usuario al crear su cuenta tendrá la opción de subir una imagen que lo identifique para que sea más fácil reconocer su cuenta | HU3 – subida de imagen de perfil |

**5.2 Modulo de Manejo de Cuenta**

En esta ventana el usuario podrá manejar sus datos y las preferencias de su cuenta, cerrar sesión o modificar datos que no sean delicados como el número telefónico o la zona de residencia.

**5.2.1 Casos de prueba planeados para el módulo de Manejo de Cuenta**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP4 – Actualizar datos | El usuario podrá actualizar y modificar los datos que no sean delicados de los que ingreso al momento de registrarse | HU4 – Actualizar los datos del usuario |
| CP5 – Cambiar preferencias | El usuario podrá cambiar el tema de preferencia de la aplicación, o cambiar algunas de las configuraciones que tenga la aplicación | HU5 – Cambiar las preferencias de la cuenta del usuario |
| CP6 – Manejo de asociaciones | El usuario dependiendo de su rol podrá indicar las relaciones y asociaciones que tenga, siendo musico podrá indicar su pertenencia a un grupo musical y siendo organizador podrá indicar que forma parte o trabaja con una organización | HU6 – Manejo de asociaciones y grupos |
| CP7 – Cierre de sesión | El usuario podrá cerrar sesión de la cuenta de la aplicación en caso de requerirlo | HU7 – Cierre de sesión de cuenta |

**5.3 Modulo Feed Principal**

En esta ventana el usuario podrá acceder a publicaciones dependiendo de su rol en la plataforma y siendo musico de su/s instrumento/s para que vea aquello que le interesa o a lo que pueda acceder.

**5.3.1 Casos de prueba planeados para el módulo Feed principal**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP8 – Ver ofertas | El usuario con el rol de musico podrá ver las ofertas que sean de su interés para su o sus instrumentos específicos y que estén cerca de su zona de residencia | HU8 – Ver oportunidades de participación |
| CP9 – filtrado de ofertas | El usuario podrá filtrar las ofertas que le salen a través de varios filtros que pueda aplicar para poder encontrar las ofertas que más le interesen | HU9 – Filtrar ofertas de eventos |
| CP10 – Ver aplicantes | El usuario con el rol de organizador podrá ver aquellos artistas que estén cercanos a su zona de residencia para que este los pueda contactar en caso de requerirlos para un evento | HU10 – Visualización de aplicantes |
| CP11 – Filtrar aplicantes | El organizador podrá aplicar filtros a los músicos que le aparecen para encontrar aquellos que mas le interesan o que mas van con el o con el evento que está realizando | H11 – Aplicar filtros a los aplicantes |

**5.4 Modulo de manejo de posts**

En este módulo el organizador podrá crear y manejar los posts de ofertas para los eventos que realice, mantenerlo activo o quitarlo y manejar los aplicantes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP12 – Crear Post | El usuario con el rol de organizador podrá crear posts donde especifique los requerimientos para los participantes del mismo en cuanto a los músicos que esta buscando | HU12 – Crear posts de eventos |
| CP13 – Ingresar información del evento | El creador del post podrá añadir toda la información que crea conveniente en el post sobre que necesita de los aplicantes, además de añadir el rango salarial para la compensación de los participantes o la zona en donde se realizará el evento | HU13 – Agregar información a los posts |
| CP14 – Manejo de estado del post | El creador del post podrá cambiar el estado del post cuando lo requiera para indicar si la oferta sigue activa o si ya no acepta más aplicantes | HU14 – Manejo del estado de los posts |
| CP15 – Manejar los aplicantes | El creador del post podrá ver todos los músicos que aplicaron al post y ver cuales contactara para tenerlo en su evento y cuales no | H15 – Manejo de los aplicantes del post |

**5.5 Modulo de experiencia y habilidades**

En esta ventana el usuario con el rol de musico podrá subir los certificados o los videos que corroboren la experiencia y las habilidades que tiene con el/los instrumentos que toca.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre Caso de Prueba | Descripción | Historia de Usuario |
| CP16 – Subida de certificados | El usuario con el rol de musico podrá subir los certificados que tenga en instituciones que ofrezcan formación musical para así corroborar su formación como musico | HU16 – Subir certificados de formación musical |
| CP17 – Subida de videos | El músico podrá subir videos públicos para que los organizadores vean sus habilidades con el instrumento que toque en dicho video | HU17 – Subida de videos para mostrar la experiencia |

i