PRUEBA DE CONTENIDO

OBJETIVOS

1. DESCUBRIR ERRORES SINTACTICOS (ERROES TIPOGRAFICOS O GRAMATICALES) EN DOCUMENTOS DE TEXTO, REPRESENTACIONES GRAFICAS Y OTROS MEDIOS.
2. DESCUBRIR ERRORES SEMANTICOS (ERRORES DE PRECISION O COMPLETITUD DE LA INFORMACION) EN CUALQUIER OBJETO DE CONTENIDO QUE SE PRESENTE CONFORME OCURRE LA NAVEGACION.
3. ENCONTRAR ERRORES EN LA ORGANIZACIÓN O ESTRUCTURA DEL CONTENIDO QUE SE PRESENTA AL USUARIO FINAL.

PREGUNTAS QUE SE DEBEN RESPONDER

1. LA INFORMACION REALMENTE ES PRECISA
2. LA INFORMACION ES CONCISA Y PUNTUAL
3. LA PLANTILLA DEL OBJETO DE CONTENIDO ES FACIL DE COMPRENDER PARA EL USUARIO
4. LA INFORMACION INCRUSTADA DENTRO DE UN OBJETO DE CONTENIDO PUEDE ENCONTRARSE CON FACILIDAD
5. SE PROPORCIONARON REFERENCIAS ADECUADAS PARA TODA LA INFORMACION DERIVADA DE OTRAS FUENTES
6. LA INFORMACION PRESENTADA ES CONSISTENTE INTERNAMENTE Y CON LA INFORMACION PRESENTADA EN OTROS OBJETOS DE CONTENIDO
7. EL CONTENIDO ES OFENSIVO, CONFUSO O ABRE LA PUERTA A DEMANDAS
8. EL CONTENIDO INFRINGE DERECHOS DE AUTOR O NOMBRES COMERCIALES EXISTENTES
9. EL CONTENIDO INCLUYE VINCULOS INTERNOS QUE COMPLEMENTAN EL CONTENIDO EXISTENTE, LOS VINCULOS SON CORRECTOS
10. EL ESTILO ESTETICO DEL CONTENIDO ENTRA EN CONFLICTO CON EL ESTILO ESTETICO DE LA INTERFAZ

PRUEBA DE INTERFAZ DE USUARIO

OBJETIVOS

1. DESCUBRIR ERRORES RELACIONADOS CON MECANISMOS DE INTERFAZ ESPECIFICOS (POR EJEMPLO, EN LA EJECUCION ADECUADA DE UN VINCULO DE MENU O EN LA FORMA COMO ENTRAN LOS DATOS EN UN FORMULARIO).
2. DESCUBRIR ERRORES EN KA FORMA COMO LA INTERFAZ IMPLANTA LA SEMANTICA DE NAVEGACION, LA FUNCIONALIDAD DE LA WEBAPP O EL DESPLIGUE DE CONTENIDO.

TACTICAS

1. LAS CARACTERISTICAS DE LA INTERFAZ SE PRUEBAN PARA GARANTIZAR QUE LAS REGLAS DEL DISENO, ESTETICA Y CONTENIDO VISUAL RELACIONADO ESTEN DISPONIBLES SIN ERROR PARA EL USAURIO. LAS CARACTERISTICAS INCLUYEN TIPO DE FUENTE, USO DE COLOR, MARCOS, IMÁGENES, BORDES, TABLAS Y CARACTRISTICAS DE INTERFAZ RELACIONADAS QUE SE GENERAN CONFORME AVANZA LA EJECUCION DE LA WEBAPP
2. LOS MECANISMOS DE INTERFAZ INDIVIDUALES SE PREUBAN EN FORMA ANALOGA A LA PRUEBA DE UNIDAD. POR EJEMPLO, LAS PRUEBAS SE DISENAN PARA EJERCITAR TOAS LAS FORMAS, GUIONES DEL LADO DEL CLIENTE, HTML DINAMICO, GUONES, CONTENIDO DE STREAMING Y MECANISMOS DE INTERFAZ ESPECIFICOS DE LA APLICACIÓN.
3. LA INTERFAZ SE PRUEBA DENTRO DE VARIOS ENTORNOS (NAVEGADORES) PARA GARANTIZAR QUE SERA COMPATIBLE. EN REALIDAD, ESTA SERIE DE PRUEBAS TAMBIEN PUEDE CONSIDERARSE COO PARTE DE LAS PRIUEBAS DE CONFIGURACION

PRUEBA DE MECANISMOS DE INTERFAZ

CONSIDERACIONES

1. VINCULOS: CADA VINCULO DE NAEGACION SE PRUEBA PARA GARANTIZAR QUE SE ALCANZA EL OBJEIVO DE CONTENIDO O FUNCION APROPIADOS. SE CONSTRUYE UNA LISTA DE TODOS LOS VINCULOS ASOCIADOS CON LA PLANTILLA DE INTERFAZ Y LUEGO SE EJECUTA CADA UNO INDIVIDUALMENTE. ADEMAS, DEBEN EJERCITARSE LOS VINCULOS DENTRO DE CADA OBJETO DE CONTENIDO PARA DESCUBRIR URL O VINCULOS DEFECTUOSOS CON OBJETOS DE CONTENIDO O FUNCIONES INADECUADAS. FINALMENTE, LOS VINCULOS CON WEBAPPS EXTERNAS DEBEN PROBARSE EN SU PRECISION Y TAMBIEN EVALUARSE PARA DETERMINAR EL RIESTO DE QUE VUELVAN INVALIDOS CON EL TIEMPO.
2. FORMULARIOS: LAS ETIQUETAS IDENTIFICAN CORRECTAMENTE LOS CAMPOS DENTRO DEL FORMULARIO Y LOS CAMPOS OBLIGATORIOS SE IDENTIFICAN VISUALMENTE PARA EL USUARIO
3. FORMULARIOS: EL SERVISOR RECIBE TODA LA INFORMACION CONTENIDA DENTRO DEL FORMULARIO Y NINGUN DATO SE PIERDE EN LA TRANSMISION ENTRE CLIENTE Y SERVIDOR
4. FORMULARIOS: SE USAN VALORES POR DEFECTO ADECUADOS CUANDO EL USUARIO NO SELECCIONA DE UN MENU DESPLEGABLE.
5. FORMULARIOS: LOS GUIONES QUE REALIZAN LA COMPROBACION DE ERRORES EN LOS DATOS INGRESADOS FUNCIONAN DE MANERA ADECUADA Y PROPORCIONAN MENSAJES DE ERROR SIGNIFICATIVOS
6. FORMLARIOS: LOS CAMPOS DEL FORMULARIO TIENEN ANCHO Y TIPOS DE DATOS ADECUADOS, EL FORMULARIO ESTABLECE SALVAGUARDAS ADECUADAS QUE PROHIBEN QUE EL USUARIO INGRESE CADENAS DE TEXTO MAS LARGAS QUE CIERTO MAXIMO DEFINIDO PREDEFINIDO. TODAS LAS OPCIONES ADECUADAS PARA MENUS DESPLEGABLES SE ESPECIFICAN Y ORDENAN EN FORMA SIGNIFICATIVA PARA EL USUARIO FINAL, LAS CARCATERISTICAS DE AUTOLLENADO DEL NAVEGADOR NO CONDUCEN A ERRORES EN LA ENTRADA DE DATOS, LA TECLA DE TABULACION INICIA MOVIMIENTO ADECUADO ENTRE LOS CAMPOS DEL FORMULARIO

PRUEBA DE USABILIDAD

OBJETIVO

1. EVALUAR EL GRADO EN EL CUAL LOS USUARIOS PUEDEN INTERACTUAR EFECTIVAMENTE CON LA WEBAPP Y EL GRADO EN EL QUE LA WEB APP GUIA LAS ACCIONES DEL USUARIO
2. DETERMINAR EL GRADO EN EL CUAL LA INTERFAZ DE LA WEBAPP FACILITA LA VIDA AL USUARIO

ACCIONES

1. DEFINIR UN CONJUNTO DE CATEGORIAS DE PRUEBA DE USABILIDAD E IDENTIFICAR LAS METAS DE CADA UNA
2. DISENAR PRUEBAS QUE PERMITIRAN LA EVALUACION DE CADA META
3. SELECCIONAR A LOS PARTICIPANTES QUE REALICEN LAS PRUEBAS
4. INSTRUMENTAR LA INTERACCION DE LOS PARTICIPANTES CON LA WEBAPP MIENTRAS SE LLEVA A CABO LA PRUEBA
5. DESARROLLAR UN MECANISMO PARA VALORAR LA USABILIDAD DE LA WEBAPP

NIVELES DE ABSTRACCION

1. PUEDE VALORARSE LA USABILIDAD DE UN MECANISMO DE INTERFAZ ESPECIFICO POR EJEMPLO UN FORMULARIO
2. PUEDE EVALUARSE LA USABILIDAD DE UNA PAGINA WEB COMPLETA QUE ABARQUE MECANISMOS DE INTERFAZ, OBJETOS DE DATOS Y FUNCIONES RELACIONADAS
3. PUEDE CONSIDERARSE LA USABILIDAD DE LA WEBAPP COMPLETA

PREGUNTAS A RESPONDER

1. LOS MECANISMOS DE INTERACCION POR EJEMPLO MENUS DESPLEGABLES, BOTONES Y PUNTEROS SON FACILES DE ENTENDER Y USAR
2. LOS MECANISMOS DE NAVEGACION, CONTENIDO Y FUNCIONES SE COLOCAN DE FORMA QUE EL USUARIO PUEDA ENCONTRARLOS RAPIDAMENTE
3. EL TEXTO ESTA BIEN ESCRITO Y ES COMPRENSIBLE, LAS REPRESENTACIONES GRAFICAS SE ETIEENDEN CON FACIILIDAD
4. LA PLANTILLA, COLOR, FUENTE Y CARACTERISTICAS RELACIONADAS FACILITAN EL USO, LOS USUARIOS SE SIENTEN COMODOS CON LA APARIENCIA Y EL SENTIMIENTO DE LA WEBAPP
5. LA WEBAPP SE ADAPTA A LAS NECESIDADES ESPECIFICAS DE DIFERENTES CATEGORIAS DE USUARIO O DE USUARIOS INDIVIDUALES
6. LA WEBAPP ES ACCESIBLE A PERSONAS QUE TIENEN DISCAPACIDADES

CONSTANTINE Y LOCKWOOD SUGIEREN REVISAR

1. ANIMACIONES, BOTONES, COLOR, CONTROL, DIALOGO, CAMPOS, FORULARIOS, MARCOS, GRAFICOS, ETIQUETAS, VINCULOS, MENUS, MENSAJES, NAVEGACION, PAGINAS, SELECTORES, TEXTO Y BARRAS DE HERRAMIENTAS
2. ESCALA CUANTITATIVA: FACIL DE USAR [ENGANOSA, DIFICL DE APRENDER, COMPLICADA, SENCILLA, EFECTIVA, FACIL DE APRENDER], FACIL DE COMPRENDER[CONFUSA,UN POCO AMBIGUA, INFORMATIVA,CLARA], PREDECIBLE[INCONSISTENTE, CARECE DE UNIFORMIDAD, GENERALMENTE UNIFORME, PREDECIBLE]

PRUEBAS A NIVEL DE COMPONENTE (CAJA NEGRA)

PRUEBAS DE NAVEGACION

1. VINCULOS DE NAVEGACION: CADA VINCULO DEBE SER PROBADO PARA ASEGURARSE DE QUE SE ALCANXA EL CONTENIDO O FUNCIONALIDAD ADECUADOS CUANDO SE ELIGE EL VINCULO
2. REDIRECCIONES: SE DESPLIEGA UN MENSAJE PARA EL USUARIO Y LA NAVEGACION SE REDIRIGE HACIA OTRA PAGINA. LOS REDIRECCIONAMIENTOS DEBEN PROBARSE AL SOLICITAR VINCULOS INTERNOS INCORRECTOS O URL EXTERNAS Y DEBE VALORARSE COMO MANEJA LA WEBAPP ESAS SOLICITUDES
3. MARCAS DE PAGINA: