

Por qué	Para quien (Actores)	Cómo (Impacto)	Qué
<p>No existe una herramienta que simule el entorno real de pruebas dentro del proceso formativo del programa ADSO. Los aprendices aprenden los tipos de pruebas de manera teórica pero no tienen un entorno práctico donde aplicarlas, similar al que encontrarían en el mundo laboral. Esto genera:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Alta complejidad para los aprendices al realizar las pruebas. · Falta de un estándar en la aplicación de pruebas. 	<ul style="list-style-type: none"> · Aprendices ADSO: Los estudiantes que necesitan practicar y fortalecer sus competencias en pruebas de software. · Instructores: Los docentes que requieren una herramienta para facilitar la enseñanza y evaluación de las pruebas de software. · Desarrolladores de software: También son mencionados como usuarios del programa de formación. 	<ul style="list-style-type: none"> · Para los Aprendices: <ul style="list-style-type: none"> · Fortalecer sus competencias en la validación y desempeño de sus proyectos. · Desarrollar pruebas en entornos reales que simulen el mundo laboral. · Identificar y corregir errores antes de la entrega final, evitando fallos en producción o retrasos. · Para los Instructores: <ul style="list-style-type: none"> · Facilitar la metodología de aprendizaje hacia los aprendices. · Para el Programa: <ul style="list-style-type: none"> · Garantizar que el software desarrollado por los aprendices funcione correctamente y mantenga una alta calidad. 	<p>Crear Edu-Test-soft, una plataforma educativa (software educativo) para la enseñanza y aplicación de pruebas de software. Esta interfaz permitirá a docentes y aprendices del programa ADSO diseñar, aplicar y evaluar pruebas de software de manera didáctica y accesible.</p>