

# Métodos de Ingeniería de Software

## -- Evaluación 3 --

### 1. Descripción del trabajo

Los alumnos, en forma **personal**, deben evaluar los aspectos funcionales y no funcionales de una aplicación web.

### 2. Lineamientos generales

- La evaluación se realizará en forma "**personal**".
- Para la evaluación no se debe entregar ningún informe escrito.
- Cada alumno debe presentarse en forma puntual en la fecha/hora programada. En caso contrario se le calificará con la nota mínima 1.0
- A la evaluación solamente deben presentarse aquellos alumnos que fueron planificados para la fecha. No se permitirá el ingreso de otros alumnos.

### 3. Acerca del proyecto de desarrollo

Se debe seleccionar el proyecto de la *Evaluación 1* o de la *Evaluación 2*, solo uno de ellos. Con el proyecto seleccionado se debe realizar todo lo indicado en la sección 4 de este documento.

### 4. Aspectos del desarrollo del producto

- **Pruebas funcionales.** Se requiere definir al menos cinco pruebas funcionales para cada una de las épicas: Épica 1 y Épica 2. Las pruebas funcionales deben ser redactadas en lenguaje Gherkin en algún editor de textos (por ejemplo, MS Word). De las pruebas funcionales definidas, se deben automatizar al menos el 50% de ellas.
- **Pruebas no funcionales:**
  - **Usabilidad:**
    - *Heurísticas de Nielsen.* Todo el *frontend* de la aplicación web seleccionada debe ser ajustada de tal manera que cumpla en forma satisfactoria con las *diez Heurísticas de Nielsen*.
    - *Cuestionario SUS.* Se requiere evaluar la usabilidad de la "Épica 2 - Gestión de Préstamos y Devoluciones" usando el cuestionario SUS. Se requiere un puntaje final SUS mayor o igual a 75. (Nota: se debe usar al menos 5 personas para evaluar).
  - **Rendimiento:** Se deben realizar las siguientes pruebas de rendimiento para la "Épica 2 - Gestión de Préstamos y Devoluciones": *Load Testing*, *Stress Testing*, *Volume Testing*. Estas pruebas se deben realizar de manera automatizada usando JMeter.