

Cierre de la Unidad 03

“Simulación de una sesión de pruebas en equipo”

Propósito de la actividad

Hoy cerraremos la Unidad 03 con una actividad práctica de repaso.

El objetivo es que apliquen todo lo aprendido sobre los **tipos de pruebas, el diseño de casos de prueba y la planificación de una sesión de pruebas**, simulando cómo trabajarían un equipo real de aseguramiento de calidad.

Instrucciones

Cada grupo elegirá un **mini-sistema sencillo** que todos puedan entender, por ejemplo:

- Un sistema de registro de usuarios.
- Una tienda virtual con carrito de compras.
- Una aplicación de notas estudiantiles.
- Una agenda o lista de contactos.

Luego sigan los siguientes pasos:

Fase 1 – Análisis y planificación.

Discutan en grupo:

- ¿Qué funciones tiene su sistema?
- ¿Qué módulos principales podrían probar?
- ¿Qué tipo de pruebas aplicarían? (unitarias, integración, sistema o aceptación).

Anoten brevemente sus respuestas en una hoja o documento compartido.

Fase 2 – Diseño de casos de prueba

Diseñen **tres casos de prueba** que les parezcan representativos.

Cada caso debe incluir:

ID	Objetivo de la prueba	Datos de entrada	Resultado esperado	Tipo de prueba
CP01	Validar inicio de sesión correcto	user: admin pass: 1234	Acceso permitido	Prueba funcional

Pueden usar una hoja en línea como Google Sheets o Docs para trabajar de forma colaborativa.

Fase 3 – Presentación grupal

Cada grupo compartirá **sus casos de prueba**.

Comenten brevemente:

- Qué intenta comprobar el caso.
- Por qué eligieron ese tipo de prueba.
- Cómo podrían automatizarla (por ejemplo, usando JUnit, Selenium o Postman).

Compartirán un video máximo de 3 minutos donde compartan lo desarrollado como hacemos en clase.

(Suban el video a OneDrive y subir un archivo .txt con el enlace al archivo a el espacio del aula virtual)

Cierre

Esta actividad no es calificada, pero servirá como repaso práctico de todo lo que hemos visto:

- cómo se planifican las pruebas,
- cómo se diseñan los casos,
- y cómo se comunican los resultados dentro de un equipo.

Recuerden que, en un proyecto real, la clave no está solo en encontrar errores, sino en trabajar de forma organizada y comunicativa para mejorar la calidad del software.