

ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas Ágiles

Introducción

R2 – Materiales de entrenamiento

El proyecto de la Academia de Testers de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Autores: Amaris Consulting - <https://www.amaris.com/>



Co-funded by the European Union

contenidos

0. BIENVENIDO AL CURSO DE PRUEBAS ÁGILES 3	3
1. LA ESTRUCTURA DEL CURSO DE PRUEBAS ÁGILES 4	4
2. COACH ÁGIL	8
3. COMUNIDAD DE APRENDIZAJE	9
3.1. FORO INTERNO	9
3.2. OTRAS COMUNIDADES	9
4. PREGUNTAS FRECUENTES	11

Licencia Pública



Este trabajo © 2023 de los Socios del Consorcio de Pruebas de Software está licenciado bajo Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Co-funded by the European Union

0. Bienvenido al Curso de Pruebas Ágiles

El proyecto de la Academia de Pruebas de Software tiene como objetivo establecer la primera academia de este tipo para todos aquellos que deseen desarrollar su carrera en Pruebas de Software. Con este fin, la asociación desarrollará **3 vías de formación: pruebas ágiles, pruebas de automatización y pruebas de accesibilidad**. Fueron seleccionados en función de las necesidades actuales y emergentes del mercado laboral.

El primer área en la que nos enfocaremos dentro de este curso de formación es **“Pruebas ágiles”** . El objetivo principal para los estudiantes es familiarizarse con el tema y la mentalidad subyacente para que puedan confiar en sus conocimientos y dar sus primeros pasos (avanzados) en las pruebas.



Familiarity

Can describe key aspects of a tester's everyday life and the tool kits.



Mindset

Internalize the mindset of questioning and trying everything & working agile.



Understanding

Can match test types with quality characteristics.



Doing

Can create test cases and bug reports.

Con este entrenamiento, esperamos ayudar a los estudiantes a crecer en su nuevo rol mediante:

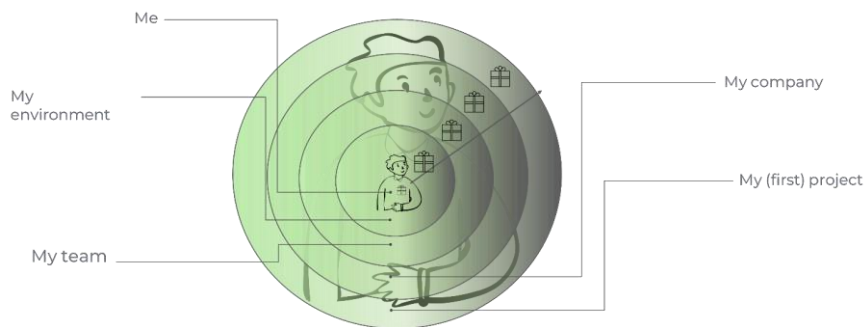
- Enfatizando la implícitud de las pruebas y la intuición del procedimiento.
- Familiarizándose con la terminología y el concepto.

1. La estructura del Curso de Pruebas Ágiles

En primer lugar, aprenderás a actuar como un probador independiente, lo que significa hacer pruebas por tu cuenta (Burbuja “Yo”). En segundo lugar, aprenderás cómo hacer pruebas dentro de tu entorno cercano (Burbuja “Mi Entorno”). ¡Hay muchas cosas emocionantes por descubrir allí por tu cuenta!

Como parte de *Bubble “Me”* , aprenderás sobre algunos conceptos relacionados con el testing que utilizas todos los días, pero ni siquiera sabes que esto es testing. Por ejemplo, cuando aprendes a usar tu teléfono móvil a menudo puedes pensar - ¿Qué sucede si presiono este botón o si hago esta acción? ¡Esto es testing pero posiblemente no estabas consciente de ello! Así que, en la primera burbuja, aprenderás los términos básicos del testing y te ayudaremos a entender que el testing está presente en nuestra vida diaria, incluso si no lo ves.

Después de esta burbuja, avanzarás al siguiente nivel, la Bubble “Mi Entorno” . Como has descubierto que todos somos testers, comenzarás a ver las cosas a tu alrededor con la mentalidad de un tester principiante, por lo que comenzarás a probar cosas que no probaste antes, o verás las aplicaciones en tu móvil de una manera diferente. Crecerás en tu nuevo rol paso a paso, teniendo en cuenta los procesos de testing que darán forma a tu forma de trabajar diaria en el futuro. Por lo tanto, el proceso de aprendizaje está estructurado en cinco fases, que llamamos “burbujas” , que se van construyendo una sobre otra (ver ilustración a continuación).



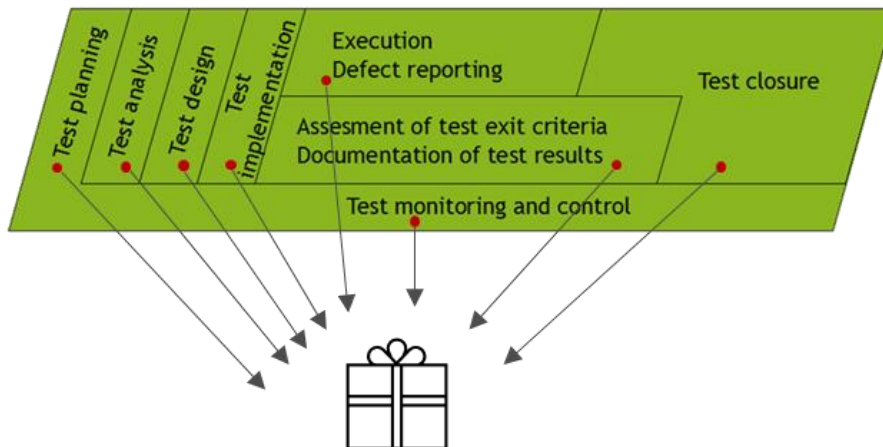
La estructura de burbujas de este entrenamiento permitirá que descubras más defectos, aprendas a reportar defectos, escribas un caso de prueba o adquieras conocimientos sobre cómo escribir un caso de prueba basado en los requisitos de la aplicación.

La tercera burbuja trata sobre aprender a probar como equipo (*Burbuja "Equipo"*), específicamente, aprenderás lo que se necesita para colaborar con otros en la prueba y desarrollo de software.

La cuarta burbuja trata sobre cómo probamos a nivel empresarial (*Burbuja "Mi Empresa"*).

La quinta y última burbuja es donde podrás poner en práctica todo lo que aprendiste en tu camino de aprendizaje como tester para profundizar tus habilidades prácticas (Burbuja "Mi Primer Proyecto") con un proyecto de muestra que hemos preparado para ti.

Como puedes ver en el gráfico a continuación, hemos empacado un pequeño "regalo" para ti en cada burbuja. Esto significa que, en cada burbuja, encontrarás unidades relacionadas con las diferentes fases de prueba. La idea es que en cada burbuja puedas aprender un poco sobre cada fase del proceso de prueba, y a medida que avances con las burbujas, profundizarás tus conocimientos sobre estas fases.



Hemos planeado **tu entrenamiento como un proceso de crecimiento para que puedas aprender sobre el proceso de prueba basado en píldoras de entrenamiento** que hemos "empaquetado" con materiales relevantes según cada una de las cinco fases de aprendizaje. Cada una de ellas contiene una variedad de materiales y ejercicios, lo que te permite dar tus primeros pasos en la prueba de forma lúdica.

Cada burbuja se divide en unidades . En cada unidad, encontrarás diferentes elementos:

- **Temas:** Visión general sobre la lección.
- **Objetivos:** Describe los objetivos de aprendizaje para cada lección.
- **Resultados:** Tu conocimiento y la experiencia práctica adquirida durante la lección.
- **Materiales:** Diferentes materiales que necesitarás estudiar para completar la lección. Encontrarás artículos, videos, ...
- **Material adicional:** Lista de recursos adicionales que recomendamos estudiar con el fin de desarrollar una visión más completa sobre temas concretos relevantes para los probadores.
- **Ejercicios:** La lista de ejercicios en los que podrás poner en práctica los conocimientos que aprendas dentro de la lección.
- **Cuestionario:** Tendrás un cuestionario compuesto por varias preguntas para realizar una autoevaluación de tus conocimientos.

Los resultados positivos de estos cuestionarios son necesarios para obtener la certificación final.

Durante el curso, trata de captar tantos términos y conocimientos como sea posible para aplicarlos en tu vida diaria como futuro tester de QA. Guarda los materiales y léelos tantas veces como creas necesario para dominar su contenido. Se recomienda realizar los ejercicios de la mejor manera posible para poder practicar tus conocimientos plenamente.



¡Los estudiantes que finalicen con éxito el programa de capacitación tienen más posibilidades de recibir propuestas de trabajo - ten en cuenta que los estudiantes destacados serán incluidos y propuestos como candidatos potenciales para nuestros socios de la industria! ¡No pierdas la oportunidad de comenzar tu carrera como tester de software!

2. Entrenador ágil

Como estudiante, tienes la opción de contactar al **tutor de aprendizaje ágil**, quien responderá tus preguntas y te guiará de la mejor manera para buscar información y/o planificar tus sesiones de estudio para aprovechar al máximo el curso.

Lea más sobre el **papel del entrenador ágil** en nuestras publicaciones de blog aquí:



AGILE, ERASMUSPLUS, SOFTWARETESTINGACADEMY, TRAINING

Agile learning coaching: how-to keep students motivated

Do you want to know how we keep our learners motivated during their training? The solution is simple, thanks to our partner QualityMinds: agile learning coaching gives more motivation to learn! It has been proven that both personalised learning processes and coaching of participants lead to higher motivation and learning success (Schuster, 2018; Bloom, 1984)....



AGILE, ERASMUSPLUS, SOFTWARETESTING, SOFTWARETESTINGACADEMY, TRAINING

Agile teaching: what is it?



AGILE, ERASMUSPLUS, SOFTWARETESTINGACADEMY, TRAINING, WORKASTESTER

Agile learning modules

Para contactar al entrenador, use el botón de contacto.

Comentado [AT1]: @COLLAGUAZO Emilia Laura : se me ha ocurrido linkear los posts de la web donde hablamos del tema 😊 A ver qué te parece!

Comentado [CL2]: @TRYSKUC Adrianna esto aun no lo tengo claro, tengo que hablarlo con Alex

Comentado [AT3R2]: We need to clarify how we are going to organize ourselves because there will be people from other countries and we need to have it covered.

3.Comunidad de aprendizaje

3.1. Foro interno

Tenemos un foro interno para compartir dudas, ayudar a otros estudiantes o debatir algún punto en el contenido del curso. Para acceder a la comunidad interna, haga clic[aquí](#) . [Más detalles próximamente!]

3.2.Otras comunidades

Aquí hay algunos de los mejores foros, discusiones y tableros de mensajes de pruebas de software a los que puedes unirte y aprender:

- Foro de uTest : Un foro amigable y activo para probadores de software de todos los niveles. Puedes hacer preguntas y responder, compartir tus experiencias y participar en varios proyectos y desafíos de pruebas.
- Foro de TESTHuddle : Un foro con sede en Europa para profesionales de pruebas de software. Puedes acceder a contenido líder en pensamiento, establecer contactos con colegas y discutir cualquier aspecto de las pruebas de software.
- Foro de QualityTesting : Uno de los foros más reputados y antiguos en pruebas de software. Aquí puedes encontrar casi todo lo relacionado con las pruebas de software, desde tutoriales, herramientas, consejos, hasta trabajos y eventos.
- [Ministry of Testing Club](#) : Una comunidad global y profesional para probadores de software. Puedes unirte al club para co-crear mejores pruebas, acceder a recursos exclusivos y asistir a eventos en línea y presenciales.
- **[Grupos de LinkedIn]:** Un lugar donde puedes conectarte con otros probadores de software en LinkedIn, la red profesional más grande del mundo. Puedes unirte a varios grupos relacionados con pruebas de software, como:
 - ✓ [Grupo de Pruebas de Software y Aseguramiento de Calidad](#) Un grupo con más de 200,000 miembros que abarca temas como metodologías

de pruebas de software, herramientas, técnicas, mejores prácticas, tendencias, etc.

- ✓ **Ministry of Testing - La comunidad en línea de pruebas de software:**
Una comunidad con más de 75,000 miembros y profesionales de calidad.
- ✓ **Pruebas de Software y Aseguramiento de Calidad :** Un grupo para profesionales de pruebas de software y aseguramiento de calidad para conectarse entre sí, encontrar empleo, discutir tendencias y problemas, y establecer contactos.
- ✓ **Pruebas de Software y Automatización:** Un grupo con más de 350,000 miembros de profesionales de software que publican artículos, hacen preguntas y discuten Ingeniería de Calidad, Pruebas de Software, Automatización, Herramientas de Pruebas, Rendimiento, Seguridad, Desarrollo de Software, Aseguramiento de Calidad, Devops, Agile y temas relacionados.
- **[Aseguramiento de la calidad del software SQA]:** Una red con más de 17.00 miembros y expertos que desean compartir y aprender sobre el aseguramiento de la calidad del software.
- **[Quora]:** Una plataforma donde puedes hacer cualquier pregunta y obtener respuestas de expertos y otros usuarios. Puedes seguir temas relacionados con las pruebas de software, como técnicas de pruebas de software, herramientas de pruebas de software, aseguramiento de la calidad del software, etc.
- **[Red de intercambio de SQA Stack]:** La red de intercambio de Stack Exchange consta de 183 comunidades de preguntas y respuestas, incluido Stack Overflow, la comunidad en línea más grande y confiable para desarrolladores para aprender, compartir su conocimiento y construir sus carreras.

4. Preguntas frecuentes

Materiales de aprendizaje: ¿Tengo que trabajar a través de todos los textos y materiales de aprendizaje de una tarea?

Depende de ti. Si tienes conocimientos previos sobre este tema, puedes intentar hacer los ejercicios directamente. Además, al final del curso, a veces encontrarás ejercicios adicionales para mejorar tus conocimientos.

Tiempo/Duración: ¿Cuánto tiempo tengo para completar el curso?

No te preocupes, sabemos que cada estudiante tiene un ritmo diferente. Puede suceder que necesites más o menos tiempo para uno u otro tema.

Examen: ¿Hay un examen al final de la Academia de Pruebas?

No, no hay un examen como en la escuela. Al final de cada módulo, encontrarás algunos cuestionarios que te ayudarán a comprobar tus conocimientos. No tiene límite de intentos porque es una herramienta para mejorar tu aprendizaje. Sin embargo, para obtener el certificado de finalización del curso, es necesario aprobar estas breves evaluaciones de manera positiva.

Ejercicios: ¿Dónde debo guardar mis ejercicios?

Puedes usar tu propio cuaderno para resolver los ejercicios. Sin embargo, si quieres, puedes compartir tus ideas en un foro en <https://www.softwaretestingacademy.eu/>

Certificación: ¿Una vez que haya terminado el entrenamiento, obtengo una certificación?

Sí, recibirás un certificado de finalización del curso después de obtener resultados positivos en los cuestionarios después de cada módulo, al menos un 65% de respuestas correctas. ¡Tendrás 3 intentos!

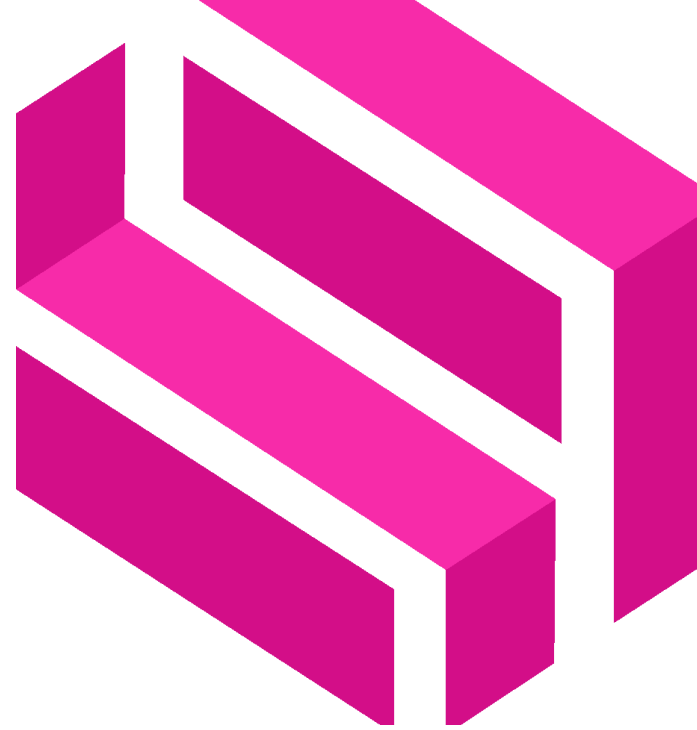
Idiomas: No me siento cómodo trabajando/estudiando en inglés. ¿Hay alguna opción para estudiar en otros idiomas?

Sí, en este momento, el entrenamiento está disponible en 5 idiomas: inglés, español, portugués, alemán y polaco. Consulta nuestras pautas sobre cómo

Pruebas ágiles -Introducción



estudiar en otros idiomas: \aquí [Por desarrollar - enlace a las pautas que explican el uso del complemento para sitios web externos].



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas Ágiles

Parte 1: Burbuja “Me”

R2 – Materiales de entrenamiento

El proyecto de la Academia de Testers de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Autores: Amaris Consulting - <https://www.amaris.com/>



de contenidos

0. BURBUJA "ME"	5
0.1. ¿DE QUÉ TRATA ESTA BURBUJA?	5
0.2. REFLEXIONES ANTES DE COMENZAR	5
1. PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS	7
1.1. TEMAS	7
1.2. OBJETIVOS	7
1.3. RESULTADOS	7
1.4. MATERIALES	7
1.5. MATERIAL ADICIONAL	8
1.6. EJERCICIOS	8
2. ANÁLISIS DE PRUEBAS	10
2.1. TEMAS	10
2.2. OBJETIVOS	10
2.3. RESULTADOS	10
2.4. MATERIALES	10
2.5. MATERIAL ADICIONAL	11
2.6. EJERCICIOS	11
3. DISEÑO DE PRUEBAS	12
3.1. TEMAS	12
3.2. OBJETIVOS	12
3.3. RESULTADOS	12
3.4. MATERIALES	12
3.5. EJERCICIOS	13
4. IMPLEMENTACIÓN DE PRUEBAS	14
4.1. TEMAS	14
4.2. OBJETIVOS	14
4.3. RESULTADOS	14
4.4. MATERIALES	14
4.5. MATERIAL ADICIONAL	14
4.6. EJERCICIOS	15

5. INTRODUCCIÓN A LA AUTOMATIZACIÓN DE PRUEBAS: 15	16
5.1. TEMAS	16
5.2. OBJETIVOS	16
5.3. RESULTADOS.....	16
5.4. MATERIALES.....	16
5.5. MATERIAL ADICIONAL.....	17
5.6. EJERCICIOS	17
6. EJECUCIÓN: AUTOORGANIZACIÓN 17	18
6.1. TEMAS	18
6.2. OBJETIVOS	18
6.3. RESULTADOS.....	18
6.4. MATERIALES.....	18
6.5. MATERIAL ADICIONAL.....	19
6.6. EJERCICIOS	19
7. CIERRE DE PRUEBAS	21
7.1. TEMAS	21
7.2. OBJETIVOS	21
7.3. RESULTADOS.....	21
7.4. MATERIALES.....	21
7.5. MATERIAL ADICIONAL	21
7.6. EJERCICIOS	22
8. MONITOREO Y CONTROL DE PRUEBAS - GESTIÓN 22.....	23
8.1. TEMAS	23
8.2. OBJETIVOS	23
8.3. RESULTADOS.....	23
8.4. MATERIALES.....	23
8.5. MATERIAL ADICIONAL.....	24
8.6. EJERCICIOS	24

**Licencia
Pública**



Este trabajo © 2023 de los Socios del Consorcio de Pruebas de Software está licenciado bajo Atribución-NoComercial-SinDerivados 4.0

Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

0. Burbuja "Me"

0.1. ¿De qué trata esta burbuja?

¡Comencemos con el camino de aprendizaje de "Pruebas Ágiles"! Como sabes, evolucionarás progresivamente en tu nuevo rol como Tester Ágil teniendo en cuenta los procedimientos de prueba que definirán tu enfoque de trabajo diario. El proceso de aprendizaje está meticulosamente organizado en 5 fases distintas, denominadas "Burbujas".



En la **Bubble "Me"**, adquirirás la habilidad inicial para evaluar de forma independiente varios elementos y comprender conceptos fundamentales de pruebas que se aplican con frecuencia en tus actividades diarias.



Es posible que no te des cuenta de que durante tu vida diaria realizas pruebas en objetos que nos rodean. Por ejemplo, cuando navegas por tu dispositivo móvil, instintivamente te preguntas: "¿Qué resultado se obtiene si activo este botón o realizo esta acción?" Estas instancias constituyen pruebas, pero a menudo pasan desapercibidas.

Por lo tanto, en esta fase inicial, te familiarizarás con los términos fundamentales de las pruebas, y facilitaremos la comprensión de que las pruebas están intrincadamente integradas en nuestra existencia cotidiana.

0.2. Reflexiona antes de empezar

Antes de adentrarnos en conceptos concretos, **¡veamos qué sabes sobre pruebas!** La idea es que en los próximos temas, seas consciente de cómo tu conocimiento mejorará gracias al estudio de este curso de capacitación.

Intenta responder las siguientes preguntas. No te preocupes si no tienes todas las respuestas, el objetivo de este ejercicio es simplemente intentar escribir algunas ideas previas y revisarlas al final de esta burbuja.

- ¿Has oído hablar sobre el testing?



- ¿Sabes cuál es el objetivo del testing?
- ¿Sabes cuál es la diferencia entre el testing y la calidad?

¡Ahora, comencemos con el primer tema dentro de Bubble "Me"!



la

1. Planificación de pruebas

1.1. Temas



- Definiciones de pruebas y términos
- Niveles de pruebas

1.2. Objetivos

Como futuro tester, podrás **escribir definiciones básicas sobre el testing y nombrar los niveles de pruebas** .



1.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Definir qué es el testing con tus propias palabras.
- Explicar la diferencia entre verificación y validación.
- Nombrar los cuatro niveles principales de pruebas y explicar cada uno de ellos.

1.4. Materiales

- ¿Qué es la calidad? Definición de calidad, significado de calidad (leer hasta "Aseguramiento de calidad"):

<https://techqualitypedia.com/quality/> (Texto)



- Aseguramiento de calidad, Control de calidad y testing:

<https://www.altexsoft.com/whitepapers/quality-assurance-quality-control-and-testing-the-basics-of-software-quality-management/> (Texto)

- Verificación y Validación:

<https://www.guru99.com/verificacion-v-s-validacion-en-pruebas-de-software.html> (Texto)

1.5. Material Adicional

- Niveles de Pruebas:

<https://artoftesting.com/niveles-de-pruebas-de-software>

(Texto + video: 4,5 min)



- Verificación vs Validación:

<https://www.youtube.com/watch?v=Zks3AectneU> (Video, 6 min)

- Pruebas de software, definiciones:

<https://www.ibm.com/topics/software-testing> (Texto)

- Siete principios de las pruebas:

<https://www.guru99.com/software-testing-seven-principles.html> (Texto)

1.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Cómo se define la calidad "oficialmente"? Por favor, resúmelo también en hasta tres oraciones y compáralo con tu definición personal. Por favor, reflexiona: ¿Qué tan cerca estuvo tu definición de las que se encuentran en la fuente? ¿Te faltan algunos aspectos en las definiciones oficiales?

Ejercicio 2:

¿Puedes recordar la diferencia entre verificación y validación? Da una breve explicación.

Ejercicio 3:

¿Puedes nombrar los cuatro niveles principales de pruebas mencionados en el material? Nómbralos y da una breve explicación para cada uno.

Ejercicio 4:

¿Podrías dar ejemplos de situaciones en las que se debería aplicar cada nivel de prueba?

Ejercicio 5:

Elige uno de tus sitios web favoritos y piensa en un ejemplo de lo que probarías en cada nivel de prueba.

2. Análisis de pruebas

2.1. Temas



- Requisitos y especificaciones.

2.2. Objetivos

Como futuro tester, puedes definir el término "requisitos" y explicar su importancia en el desarrollo de pruebas de acuerdo con las necesidades del cliente.



2.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explica el término "requisito".
- Da al menos dos argumentos que indiquen la importancia de la ingeniería de requisitos.
- Nombra la diferencia entre un "requisito" y una "especificación".

2.4. Materiales

- Definición y términos:

<https://www.altexsoft.com/blog/business/functional-and-non-functional-requirements-specification-and-types/> (Text)



- Definición de Requisitos y Especificaciones:

<https://argondigital.com/blog/product-management/requirements-vs-specifications-create-a-shared-vocabulary/> (Texto)

- ¿Qué es un "requisito" en ingeniería de software?

<https://techwithmaddy.com/what-is-a-requirement-in-software-engineering> (Texto)

2.5. Material Adicional

- Pruebas: objetivos y clasificaciones:
<https://www.youtube.com/watch?v=sxoXCyEn8jY> (Video, 12 min)



- Requisitos, Especificaciones y diferencias:
<https://wellfire.co/learn/requirements-and-specifications/> (Texto)

2.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Intenta crear tu propia definición de pruebas. Tu definición debe estar escrita en oraciones completas y no debe ser más larga que un cuarto de página. Intenta ser asertivo en tu definición.

Ejercicio 2:

Define lo que significa "requisito" para ti. Piensa en tu sitio web favorito y elige una funcionalidad (por ejemplo, inicio de sesión). ¿Puedes hacer una lista con los principales requisitos que esperas de esta funcionalidad?

3. Diseño de Prueba

3.1. Temas



- Diseño de Prueba

3.2. Objetivos

Como futuro tester, podrás explicar por qué el diseño de pruebas es importante para mantener la motivación y diseñar pruebas adecuadas e innovadoras.



3.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explicar la importancia del diseño de pruebas

3.4. Materiales

- Definiciones de Diseño de Prueba y Diseño de Prueba Automático:

https://es.wikipedia.org/wiki/Diseño_de_pruebas (Texto)

- ¿Qué es el diseño de pruebas? ¿Cómo crear un diseño de pruebas?

<http://tryqa.com/what-is-test-design-when-to-create-it/> (Texto)

- La importancia del diseño de pruebas: leer el capítulo sobre 'Importancia del diseño de pruebas'

<https://testautomationresources.com/software-testing-basics/software-test-design-techniques/> (Texto)



3.5. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Intenta explicar con tus propias palabras cómo se relacionan los requisitos y el diseño de pruebas.

Ejercicio 2:

Menciona al menos dos razones que indiquen la importancia de la ingeniería de requisitos.

4. Implementación de Pruebas

4.1. Temas



- Pruebas Funcionales
- Pruebas No Funcionales

4.2. Objetivos

Como futuro tester, podrás describir la diferencia entre pruebas funcionales y pruebas no funcionales para asignar correctamente características de calidad y mejorar tu trabajo diario.



4.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Define las pruebas funcionales y no funcionales con tus propias palabras.
- Menciona la diferencia entre las pruebas funcionales y no funcionales.
- Asigna pruebas funcionales y/o no funcionales a los requisitos.

4.4. Materiales

- Diferencias entre las pruebas funcionales y no funcionales:

<https://www.guru99.com/functional-testing-vs-non-functional-testing.html> (Texto)



4.5. Material Adicional



- Pruebas funcionales vs pruebas no funcionales:

https://www.youtube.com/watch?v=ZUn35hxq_NM

(Video, 7 min)

4.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Puedes proporcionar una breve definición de las pruebas funcionales y no funcionales y mencionar las diferencias? Por favor, intenta escribirlo, pero no uses más de 10 frases.

Ejercicio 2:

¿Puedes escribir algunos ejemplos para cada tipo de prueba (funcional y no funcional)?

Ejercicio 3:

Elige uno de tus sitios web favoritos. ¿Puedes pensar en 5 pruebas no funcionales diferentes que harías? ¿Cómo crees que esas pruebas podrían ayudar a mejorar el producto?

5. Introducción a la automatización de pruebas:

5.1. Temas



- Automatización de pruebas
- ✓ Concept
- ✓ Definiciones
- ✓ Riesgos

5.2. Objetivos

Como futuro tester, podrás explicar los conceptos básicos de la automatización de pruebas para mantenerte al día en el mundo de las pruebas.



5.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explica el término 'automatización de pruebas'.
- Menciona tres ventajas y tres riesgos de la automatización de pruebas.

5.4. Materiales

- Automatización de pruebas, definiciones:

<https://www.testim.io/blog/what-is-test-automation/> (Texto)



- Tutorial de pruebas de automatización:

<https://www.guru99.com/automation-testing.html> (Texto, incluye video, 7 min)

- Beneficios y riesgos de las pruebas de automatización:

<https://www.h2kinfosys.com/blog/benefits-risks-automation-testing/> (Texto)

5.5. Material Adicional



- Ventajas y desventajas de las pruebas automatizadas:
<https://youtu.be/UN-N7mIKbrY> (Video 7 min)

5.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Explica el término 'automatización de pruebas' con tus propias palabras en un máximo de cinco oraciones.

Ejercicio 2:

Después de adquirir conocimientos sobre pruebas manuales y automatización de pruebas, por favor considera las siguientes preguntas: ¿Cuáles podrían ser los beneficios de la automatización de pruebas? ¿Cuáles son los riesgos potenciales? Enumera tres ventajas y tres riesgos.

6. Ejecución: Autoorganización

6.1. Temas



- La mentalidad de un tester de software.
Concretamente:
 - Rol del tester
 - Gestión, incluyendo la autoorganización.
- Inteligencia emocional

6.2. Objetivos

Como tester prospectivo, puedes describir la mentalidad y la herencia de las pruebas e integrarlas en tu trabajo diario. Puedes describir con tus propias palabras qué es la "inteligencia emocional".



6.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explica el rol del tester en un equipo de desarrollo.
- Enumera las habilidades que un buen tester debería tener e identifica cuáles habilidades posees y cuáles te gustaría desarrollar.
- Enumera métodos para la autoorganización.
- Define el término "inteligencia emocional" con tus propias palabras.

6.4. Materiales

- Tipos de testers:

<https://thesocialtester.co.uk/tester-types-book/>

(Libro en PDF para descargar)



- Habilidades de pruebas, Herramientas y Responsabilidades en un Equipo de Pruebas:

<https://www.altexsoft.com/blog/engineering/qa-engineering-roles-skills-tools-and-responsibilities-within-a-testing-team/> (Texto)

- Mentalidad y definiciones de pruebas. Respuestas de la comunidad de pruebas:

<https://club.ministryoftesting.com/t/what-does-testing-mindset-mean-to-you-whats-your-tester-mindset/26422> (Texto)

- Inteligencia emocional: Introducción

<https://www.helpguide.org/articles/mental-health/emotional-intelligence-eq.htm> (Texto)

- Inteligencia emocional en el liderazgo:

https://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_45.htm (Texto)

- Gestión del tiempo: Técnicas y herramientas:

<https://www.usa.edu/blog/time-management-techniques/> (Texto)



6.5. Material adicional

- ¿Quieres aprender más sobre tu inteligencia emocional? Siéntete libre de completar esta autoevaluación:

<https://globalleadershipfoundation.com/geit/eitest.html>

(Texto)

6.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Con qué tipo de probador te identificas? Ten en cuenta que la mayoría de las veces las personas eligen una combinación.

Ejercicio 2:

¿Cuál de las habilidades necesarias para las pruebas ya tienes? ¿Cuál quieres desarrollar?

Ejercicio 3:

Una de las habilidades necesarias para convertirse en un buen tester de software es la 'Inteligencia Emocional'. Después de leer sobre esto, ¿cómo definirías 'inteligencia emocional' con tus propias palabras? ¿Qué tan importante consideras la inteligencia emocional en tu trabajo? Por favor, escribe tus pensamientos en cinco a diez oraciones.

Ejercicio 4:

Ahora queremos probar un método para tu autoorganización mientras aprendes nuevo contenido. Elige una técnica (una que nunca hayas usado antes) del material sobre 'Gestión del Tiempo' y describe por qué la elegiste y cómo esperas que mejore tu forma actual de trabajar. ¿Qué esperas de la técnica? Escribe al menos 5 puntos clave. Importante: Guarda tu respuesta localmente, ya que la utilizarás para las siguientes tareas para probarla.

7. Cierre de Prueba

7.1. Temas



- Estrategias de gestión del tiempo

7.2. Objetivos

Desde un enfoque retrospectivo, puedes reflexionar sobre tu desempeño, tu 'punto de partida' y los nuevos conocimientos adquiridos gracias a las lecciones anteriores.



7.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Elige un método de autoorganización aprendido y aplícalo a una tarea.

7.4. Materiales

- Estrategias de autoorganización y gestión del tiempo:
<https://www.planview.com/resources/articles/what-is-self-organizing-team/> (Texto)



- Técnicas y herramientas de gestión del tiempo:
<https://www.usa.edu/blog/time-management-techniques> (Texto)

7.5. Material adicional



- Estrategias de organización de pruebas:
<https://www.stickyminds.com/article/test-organization-strategies> (Texto)

7.6.Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos. Dentro de los ejercicios de esta lección, trabajarás en mejorar tus respuestas formuladas en el Ejercicio 4 de la Lección 6. Autoorganización.



Ejercicio 1:

¿Qué tipo de método de autoorganización elegiste en la lección anterior? ¿Te gustó? ¿Lo aplicarías nuevamente considerando nuevos conocimientos de esta lección? ¿Se cumplieron las expectativas que formulaste con el método?

8. Monitoreo y control de pruebas - Gestión

8.1. Temas



- Gestión de pruebas y mejores prácticas.

8.2. Objetivos

Como futuro tester, puedes explicar la Gestión de Pruebas y sus fases para siempre tener una visión general en mente al trabajar en un paso del proceso de pruebas.



8.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Enumere las ventajas de la gestión de pruebas.
- Enumere las fases de la gestión de pruebas y describa cada una de ellas en una oración corta.

8.4. Materiales

- Gestión de pruebas: Actividades de prueba, Testware y Roles de prueba (lea sobre el Proceso de prueba, p.18-23): https://istqb-main-web-prod.s3.amazonaws.com/media/documents/ISTQB_CTFL_Syllabus-v4.0.pdf (PDF descargable)
- Proceso de gestión de pruebas en Pruebas de software: <https://www.guru99.com/test-management-phases-a-complete-guide-for-testing-project.html> (Texto)
- Gerente de pruebas, definiciones, roles, responsabilidades: <https://www.freelancermap.com/blog/what-does-a-test-manager-do> (Texto)



8.5. Material Adicional

- ¿Qué es la gestión de pruebas:
<https://www.youtube.com/watch?v=huv8zOGZ85E> (Video, 6 min)



8.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.

(Tenga en cuenta que diferentes autores resumen y nombran las fases de manera diferente. No deje que esto lo confunda. Nos adherimos a la definición de ISTQB, pero verá que otras definiciones son similares en esencia.)

Ejercicio 1:

¿De qué consiste la gestión de pruebas?

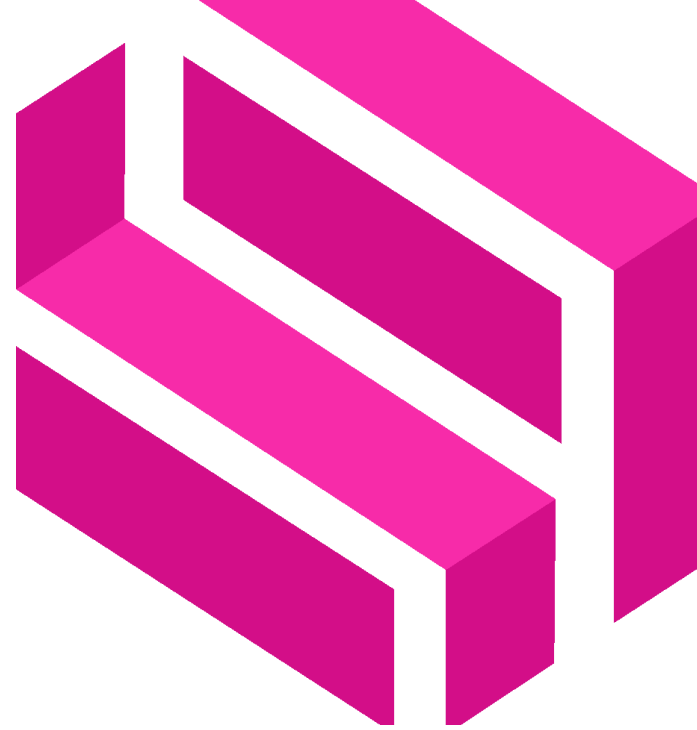
Ejercicio 2:

¿Por qué crees que la gestión de pruebas es importante?

Ejercicio 3:

Enumera las fases de la gestión de pruebas:

- Planificación
- Ejecución



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas Ágiles

Parte 2: Burbuja “Mi entorno”

R2 – Materiales de

El proyecto de la Academia de Testers de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se pueda hacer de la información contenida en el mismo.

Autores: Amaris Consulting - <https://www.amaris.com/>



Co-funded by
the European Union

Tabla de contenidos

0. BURBUJA “MI ENTORNO”	4
1. PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS	5
1.1. TEMAS	5
1.2. OBJETIVOS.....	5
1.3. RESULTADOS	5
1.4. MATERIALES	5
1.5. MATERIAL ADICIONAL	6
1.6. EJERCICIOS	6
2. ANÁLISIS DE PRUEBAS	7
2.1. TEMAS	7
2.2 OBJETIVOS	7
2.3. RESULTADOS.....	7
2.4. MATERIALES	7
2.5. MATERIAL ADICIONAL.....	8
2.6. EJERCICIOS	8
3. DISEÑO DE PRUEBAS	10
3.1. TEMAS	10
3.2. OBJETIVOS	10
3.3. RESULTADOS.....	10
3.4. MATERIALES	10
3.5. EJERCICIOS	11
4. IMPLEMENTACIÓN DE PRUEBAS	12
4.1. TEMAS.....	12
4.2. OBJETIVOS.....	12
4.3 RESULTADOS	12
4.4. MATERIALES.....	12
4.5. MATERIAL ADICIONAL.....	12
4.6. EJERCICIOS.....	13
5. EJECUCIÓN	14
5.1. TEMAS	14
5.2. OBJETIVOS	14
5.3. RESULTADOS.....	14
5.4. MATERIALES	14
5.5. MATERIAL ADICIONAL.....	14
5.6. EJERCICIOS	15

6. CIERRE DE PRUEBA.....	16
6.1. TEMAS	16
6.2. OBJETIVOS.....	16
6.3. RESULTADOS.....	16
6.4. MATERIALES	16
6.5. MATERIAL ADICIONAL.....	16
6.6. EJERCICIOS	17
7. MONITOREO Y CONTROL DE PRUEBAS.....	18
7.1. TEMAS	18
7.2. OBJETIVOS.....	18
7.3. RESULTADOS.....	18
7.4. MATERIALES	18
7.5. MATERIAL ADICIONAL.....	18
7.6. EJERCICIOS	19

Licencia
Pública



Este trabajo © 2023 por los Socios del Consorcio de Pruebas de Software está licenciado bajo Atribución-NoComercial-NoDerivados 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

0. Burbuja “Mi Entorno”

Bienvenido a la segunda fase del camino de aprendizaje de "Pruebas Ágiles".

En la Burbuja "Yo", has aprendido que **todos somos probadores en nuestra vida diaria**, sin darnos cuenta. Esta conciencia esperamos que te lleve y te anime a percibir tu entorno a través de la mirada de un probador novato. Reconocerás situaciones en las que has realizado pruebas inconscientemente en múltiples ocasiones. Como resultado, comenzarás a ver las aplicaciones en tu dispositivo móvil desde una nueva perspectiva.

En la Burbuja "Mi Entorno", profundizarás tu comprensión sobre el concepto de errores y adquirirás conocimientos valiosos sobre cómo reportarlos eficientemente. También aprenderás cómo escribir casos de prueba y cómo alinearlos con los requisitos de la aplicación.



1. Planificación de Pruebas

1.1. Temas



Fundamentos de las Pruebas

- ¿Por qué probar?
- ¿Cuándo debo probar?
- Aseguramiento de la calidad

Visión general general de los tipos de pruebas

- Tipos y causas de defectos.

1.2. Objetivos

Como futuro probador, podrás describir el propósito de las pruebas durante el proceso de desarrollo, así como identificar los diferentes tipos de pruebas y defectos para tomar decisiones fundamentadas en tu papel como probador.



1.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explicar cuándo debe realizarse la prueba durante el proceso de desarrollo.
- Identificar categorías para clasificar defectos.
- Nombrar posibles causas de defectos.

1.4. Materiales

- Pruebas de software y tipos de pruebas: definiciones <https://www.guru99.com/software-testing-introduction-importance.html> (Texto incluido Video, 2 min)



- La diferencia entre Bug, Defecto, Fallo, Error y Falla. <https://www.geeksforgeeks.org/software-testing-bug-vs-defect-vs-error-vs-fault-vs-failure/> (Texto)
- Tipos de errores de software:

<https://www.softwaretestinghelp.com/types-of-software-errors/> (Texto)

- Tipos de defectos de software:

<https://www.testingmind.com/20-types-of-software-defects-every-tester-should-know/> (Texto)

- Tipos de fallos de software:

<https://www.educative.io/answers/what-are-faults-in-software-engineering>
(Texto)



1.5. Material Adicional

- Por qué estoy probando:

<https://www.indiumsoftware.com/blog/why-software-testing/>
(Texto)

1.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Por qué se considera que las pruebas son un paso importante durante el desarrollo de software?

Ejercicio 2:

Explica la diferencia entre Bug, Defecto, Fallo, Falla y Error.

Ejercicio 3:

Enumera ejemplos de Bug, Defecto, Fallo, Falla y Error de software.

2. Análisis de Pruebas

2.1. Temas



- Base de Pruebas y Objetos de Prueba
- Historias de Usuario

2.2 Objetivos

Como futuro probador, puedes utilizar las 'Historias de Usuario' para presentar los requisitos de manera comprensible y clara.



Además, puedes describir la base de pruebas y los objetos de prueba para tomar decisiones fundamentadas en tu rol como probador.

2.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Formular requisitos para un proceso específico.
- Explicar por qué utilizar 'Historias de Usuario'.
- Escribe "Historia de Usuario" usando Jira.
- Define el término "objeto de prueba" con tus propias palabras.

2.4. Materiales

- Objetos de prueba en pruebas de software: definiciones

<https://en.itpedia.nl/2019/10/07/wat-zijn-testobjecten-bij-softwaretesting/> (Texto)



- Historias de Usuario:

<https://www.mountangoatsoftware.com/agile/user-stories#:~:text=User%20stories%20are%20short%2C%20simple,so%20that%20> (Texto)

- Historia de Usuario y Criterios de Aceptación: Ejemplos

<https://www.softwaretestinghelp.com/user-story-acceptance-criteria/>

(Texto)



2.5. Material Adicional

- Cómo escribir Historia de Usuario y Criterios de Aceptación en JIRA:

<https://www.youtube.com/watch?v=XPqOqWw0d0c>

(Video)

2.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Define el término "objeto de prueba" con tus propias palabras.

Ejercicio 2:

Proporcione al menos 3 ejemplos de posibles objetos de prueba.

Ejercicio 3:

Explique los beneficios de usar Historias de Usuario.

Ejercicio 4:

Intentemos probar un sitio web concreto. Deberías estar familiarizado con la página, así que piensa en tu tienda en línea favorita que uses de vez en cuando. Antes de comenzar a probarlo, piensa en un proceso en particular que quieras probar (por ejemplo, pagar, agregar artículos al carrito de compras, ...).

- Por favor, selecciona un proceso y descríbelo.
- Ahora, describe detalladamente cómo esperas que funcione este proceso en cada paso, como usuario. Estos serán tus requisitos. Intenta describirlo de manera muy precisa y divídelo en pequeños pasos.

- Ahora, vuelve a mirar los requisitos que formulaste para el sitio web. Tal vez ya se parezcan a las Historias de Usuario o tal vez aún se vean diferentes; por favor, intenta ajustarlos para que encajen en las 'Historias de Usuario'.
- Ahora, implementa las Historias de Usuario en Jira. (Si tienes algún problema para usar JIRA, no dudes en contactar a tu Coach de Aprendizaje).

CONSEJO: Una herramienta comúnmente utilizada para manejar Historias de Usuario es JIRA. Si no has trabajado con JIRA antes, puedes encontrar aquí una breve introducción.

<https://www.youtube.com/watch?v=XPqOqWw0d0cc>

(Video de 14:00 minutos)

Enlace para descargar Jira: <https://www.atlassian.com/>

3. Diseño de Pruebas

3.1. Temas



- Casos de prueba

3.2. Objetivos

Como tester potencial, puedes escribir casos de prueba que son la base para una buena documentación de cualquier proyecto de TI.



3.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Escribir casos de prueba para cualquier proyecto.
- Define qué es un "Caso de Prueba", con tus propias palabras.

3.4. Materiales

Los primeros 3 enlaces abordan temas bastante similares. No es necesario leerlos todos en detalle. Solo echa un vistazo a los materiales y elige los que mejor te convengan.



- ¿Qué es el Diseño de Pruebas?
<http://tryqa.com/what-is-test-design-when-to-create-it/> (Texto)
- Casos de prueba: tipos, importancia, mejores prácticas:
<https://searchsoftwarequality.techtarget.com/definition/test-case>
(Texto, incluyendo video)
- Escribir casos de prueba en pruebas de software:
<https://www.guru99.com/test-case.html> (Texto; incluyendo video)

3.5. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Define el término 'Caso de prueba' con tus propias palabras en no más de tres oraciones.

Ejercicio 2:

Basándote en los materiales estudiados, intenta crear tus primeros casos de prueba. Elige alguna funcionalidad de un sitio web que te guste y crea casos de prueba utilizando las herramientas que más te gusten. Existen algunas herramientas disponibles como Word, Jira, Rail test, etc.

4. Implementación de pruebas

4.1. Temas



- Pruebas exploratorias

4.2. Objetivos

Como futuro tester, puedes aplicar pruebas exploratorias a problemas de la vida real. Esto mejorará tu creatividad y te animará a tomar caminos inusuales.



4.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Define Pruebas Exploratorias con tus propias palabras.
- Aplica Pruebas Exploratorias a un producto familiar.

4.4. Materiales

- Pruebas Explicativas: Definiciones, Mejores prácticas, técnicas, desafíos



<https://www.guru99.com/exploratory-testing.html> (Texto)

- Naturaleza explicativa de las Pruebas de Software:

<https://www.satisfice.com/exploratory-testing> (Texto; Conferencia)

- Conferencia: Sesión de prueba exploratoria de James Bash

<https://www.satisfice.com/download/session-based-test-management>
(Conferencia)



4.5. Material Adicional

- Pruebas Explicativas:

<https://www.youtube.com/watch?v=6TcAg3a82Xw> (Video, 6

min)

4.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Define el término "Pruebas Exploratorias" con tus propias palabras utilizando hasta cinco oraciones.

Ejercicio 2:

¿Cuáles son, según tu opinión, las ventajas de las pruebas exploratorias? Nombra al menos 3 ventajas y explícalas en oraciones cortas.

Ejercicio 3:

En primer lugar, nos gustaría pedirte que busques tu bolígrafo en tu escritorio y luego... comiences a probarlo. ¡HAGA TODO lo que puedas probar!

Prueba tantas posibilidades como puedas encontrar, escríbelas y explica qué hiciste exactamente y cómo lucen tus resultados.

Ten en cuenta que este ejercicio tiene un límite de tiempo y debes usar hasta 40 minutos para este ejercicio.

5. Ejecución

5.1. Temas



- Errores
- Pruebas vs. Depuración

5.2. Objetivos

Como futuro tester, puedes explicar el término 'error' y puedes identificarlos correctamente.



5.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Define el término 'error' en tus propias palabras.
- Indica la diferencia entre 'pruebas' y 'depuración'.

5.4. Materiales

- Errores: definición y tipos de errores

<https://academy.test.io/es/articles/2541938-tipos-de-errores>

(Texto y video, 2 min)



- Clasificación de errores en pruebas de software: ¿Por qué lo necesitamos?

<https://www.scnsoft.com/software-testing/types-of-bugs> (Texto)

- Pruebas y depuración: diferencias

<https://testsigma.com/blog/difference-between-testing-and-debugging/>

(Texto)



5.5. Material adicional

- Comparación de pruebas y depuración:

<https://www.youtube.com/watch?v=D66hHoxMz5M> (Video, 2 min)

- Detección de errores:

<https://youtu.be/3VY2SL6ee40?si=yJkHfieu-wv9Vple> (Video, 6 min)

5.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Cómo definirías el término 'error' con tus propias palabras?

Ejercicio 2:

Por favor, explica la diferencia entre pruebas y depuración con tus propias palabras.

6. Cierre de pruebas

6.1. Temas



- Documentación de pruebas

6.2. Objetivos

Como futuro tester, puedes crear documentación comprensible para lograr una cooperación y transferencias de equipo fluidas y eficientes.



6.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Enumere los beneficios de una documentación ordenada.
- Escriba documentación que sea percibida como comprensible.

6.4. Materiales

- Informe de cierre de pruebas:

<https://testsigma.com/blog/test-closure-report/> (Texto)



- Cómo escribir casos de prueba:

<https://www.softwaretestinghelp.com/how-to-write-effective-test-cases-test-cases-procedures-and-definitions/> (Texto)



6.5. Material adicional

- Documentación de pruebas:

<https://youtu.be/LO9Hs09BbZQ?si=sbHY4yONo7q-qj2> (Video de 6 minutos)

6.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Pídele a tu tutor de aprendizaje que te dé retroalimentación sobre tus casos de prueba . (Capítulo 3. Diseño de pruebas, Ejercicio 2).

Ejercicio 2:

¿Por qué crees que es importante documentar casos de prueba y los resultados de los procesos de prueba? ¿Cuáles son las ventajas de la documentación? Escribe tus pensamientos en un máximo de media página.

7. Monitoreo y Control de Pruebas

7.1. Temas



- Riesgos del producto y del proyecto y cómo identificarlos.

7.2. Objetivos

Como probador potencial, puedes identificar riesgos del producto y del proyecto y desarrollar estrategias con el fin de prevenirlos.



7.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Identificar riesgos del producto y del proyecto e identificar estrategias sobre cómo evitar cada uno de ellos de manera efectiva.

7.4. Materiales

- Monitoreo y Control de Pruebas en Pruebas de Software: <https://www.guru99.com/how-you-can-achieve-project-goals-through-test-monitoring-control.html> (Texto)



- Riesgos del producto y riesgos del proyecto: <https://qakumar.wordpress.com/2018/03/08/product-risk-vs-project-risk/> (Texto)
- Diferencias entre riesgos del producto y riesgos del proyecto: <https://qablog.practitest.com/the-simple-differences-between-product-risks-project-risks/> (Texto)



7.5. Material Adicional

- Resumen: Riesgos, riesgos del producto, riesgos del proyecto:

<https://www.youtube.com/watch?v=AZ7M877j2Pw> (Video, 9 min)

7.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

En tus propias palabras, explica las circunstancias bajo las cuales es necesario realizar una prueba y por qué es tan importante.

Ejercicio 2:

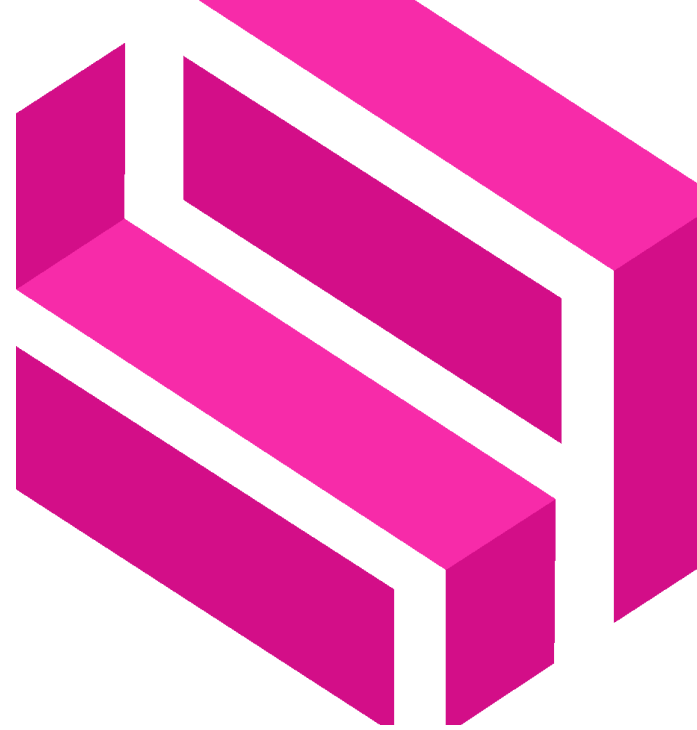
Considera los riesgos que podrían poner en peligro un proyecto y escríbelos.

Ejercicio 3:

Explica qué es el 'riesgo del producto' y enumera algunos ejemplos.

Ejercicio 4:

Enumera algunas medidas que se aplican en el monitoreo de proyectos.



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas Ágiles

Parte 3: Burbuja “Mi equipo”

El proyecto de la Academia de Testers de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable de cualquier uso que se pueda hacer de la información contenida en él.

Autores: Amaris Consulting - <https://www.amaris.com/>



Co-funded by
the European Union

Tabla de contenidos

0. BURBUJA “MI EQUIPO”	4
1. PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS	5
1.1. TEMAS	5
1.2. OBJETIVOS	5
1.3. RESULTADO.....	5
1.4. MATERIALES.....	5
1.5. MATERIAL ADICIONAL.....	6
1.6. EJERCICIOS	6
2. ANÁLISIS DE PRUEBAS	7
2.1. TEMAS	7
2.2. OBJETIVOS	7
2.3. RESULTADOS.....	7
2.4. MATERIALES.....	7
2.5. EJERCICIOS	7
3. DISEÑO DE PRUEBAS	9
3.1. TEMAS	9
3.2. OBJETIVOS	9
3.3. RESULTADOS.....	9
3.4. MATERIALES.....	9
3.5. EJERCICIOS	10
4. IMPLEMENTACIÓN DE PRUEBAS	11
4.1. TEMAS	11
4.2. OBJETIVOS	11
4.3. RESULTADOS.....	11
4.4. MATERIALES.....	11
4.5. MATERIALES ADICIONALES.....	12
4.6. EJERCICIOS	12
5. EJECUCIÓN	13
5.1. TEMAS	13
5.2. OBJETIVOS	13
5.3. RESULTADOS.....	13
5.4. MATERIALES.....	13
5.4.1. <i>Reporte de errores</i>	13
5.4.2. <i>Retroalimentación</i>	14
5.4.3. <i>Escucha activa</i>	14

5.4.4. Trabajo en equipo.....	14
5.5. MATERIAL ADICIONAL	15
5.6. EJERCICIOS	15
5.6.1. Trabajo en equipo.....	15
5.6.2. Escucha activa	15
5.6.3. Retroalimentación	16
5.6.4. Reporte de errores	16
6. CIERRE DE PRUEBAS	17
6.1. TEMAS	17
6.2. OBJETIVOS	17
6.3. RESULTADOS.....	17
6.4. MATERIALES.....	17
6.5. EJERCICIOS	17
7. MONITOREO Y CONTROL DE PRUEBAS 19	19
7.1. TEMAS	19
7.2. OBJETIVOS	19
7.3. RESULTADOS.....	19
7.4. MATERIALES.....	19
7.5. EJERCICIOS	19

**Licencia
Pública**



Este trabajo © 2023 por los Socios del Consorcio de Pruebas de Software está licenciado bajo Atribución-NoComercial-NoDerivados 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

0. Bubble "Mi Equipo"

Bienvenido a la tercera fase del camino de aprendizaje de "Pruebas Ágiles".

La Bubble "Mi Equipo" está dedicada a dominar las pruebas colaborativas en un entorno de equipo . Concretamente, en esta parte te sumergirás en los componentes esenciales necesarios para una cooperación efectiva como parte de un equipo de pruebas. Aprenderás los fundamentos para una colaboración continua y un crecimiento mutuo en entornos de desarrollo y pruebas de software.



1. Planificación de pruebas

1.1. Temas



- Objetivos de prueba
- Tipos de prueba
- Técnicas de prueba (¿Cuándo usar cuál?)

1.2. Metas

Como probador potencial, puedes resumir las metas más importantes de las pruebas y podrás seleccionar y aplicar correctamente técnicas de prueba a problemas con el fin de realizar pruebas dirigidas y fundamentadas.



1.3. Resultado



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explicar los diferentes tipos de pruebas con tus propias palabras.
- Asignar correctamente tareas situacionales a los tipos de prueba correspondientes.
- Asignar las técnicas de prueba correspondientes a situaciones / problemas concretos.

1.4. Materiales

- Objetivos de pruebas de software:

<https://www.toolsqa.com/software-testing/istqb/software-testing-objectives/> (Texto)



- Objetivo y objetivos de las pruebas de software:

<https://www.qamadness.com/what-is-the-ultimate-goal-and-key-objectives-of-software-testing/> (Texto)

- Tipos de pruebas de software:

<https://www.softwaretestinghelp.com/types-of-software-testing/> (Texto)



1.5. Material Adicional

- Tipos de pruebas de software:

<https://www.guru99.com/types-of-software-testing.html>

(Texto)

- 5 Tipos de Pruebas de Software:

<https://youtu.be/YaXJeUkBe4Y?si=jKnszYpoIGK6ZNIa> (Video, 6:24 min)

1.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Enumera 5 tipos de pruebas y describe cada uno de ellos con tus propias palabras (usa una o dos frases para cada uno).

Ejercicio 2:

Imagina que te han asignado la tarea de probar una herramienta de comunicación para el mercado móvil. Todas las llamadas telefónicas no se realizan a través de dispositivos individuales, sino que se ejecutan a través de un servidor central. Tu tarea es probar el software del servidor. Enumera los tipos de pruebas que utilizarías para probar y explica brevemente tu elección con tus propias palabras. Si es necesario, discute este ejercicio con tu tutor de aprendizaje.

2. Análisis de Pruebas

2.1. Temas



- Especificación de Requisitos del Sistema
- Especificación de Requisitos del Negocio

2.2. Metas

Como probador potencial, puedes analizar correctamente las pruebas para entregar los resultados deseados a tus compañeros de equipo y clientes.



2.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Asigna técnicas de prueba adecuadamente a los requisitos.

2.4. Materiales

- Especificación de Requisitos de Software:
<https://www.softwaretestinghelp.com/how-to-test-software-requirements-specification-srs/> (Texto)



- Diferencias entre la Especificación de Requisitos del Negocio y la Especificación de Requisitos del Sistema:
<https://www.geeksforgeeks.org/software-testing-brs-vs-srs/> (Texto)

2.5. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Qué es un Requisito de Software? Explícalo en pocas palabras. Enumera algunos aspectos que forman parte del Requisito de Software.

Ejercicio 2:

¿Qué es una Especificación de Requisitos del Negocio y para qué sirve? Explícalo en pocas palabras.

3. Diseño de Pruebas

3.1. Temas



- Técnicas de Prueba para desarrollar casos de prueba, incluyendo pruebas basadas en experiencia y datos de prueba.

3.2. Metas

Como probador potencial, puedes realizar el diseño de pruebas basado en una elección fundamentada de casos de prueba para probar exhaustivamente pero no en exceso.



3.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explica el proceso de diseño de pruebas.
- Explica la cantidad de casos de prueba necesarios para probar un producto y da las razones de tales elecciones.
- Explica el término "datos de prueba".

3.4. Materiales

- Técnicas de diseño de pruebas:

<https://www.lotus-qa.com/blog/test-case-design-techniques/> (Texto)

- Datos en Pruebas de Software:

<https://www.guru99.com/software-testing-test-data.html> (Texto)

- Datos de Prueba, Técnicas de preparación de pruebas con ejemplos:

<https://www.softwaretestinghelp.com/tips-to-design-test-data-before-executing-your-test-cases/> (Texto)

- Pruebas basadas en experiencia:



<https://tryqa.com/what-is-experience-based-testing-technique/> (Texto)

3.5. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos .



Ejercicio 1:

Explica con tus propias palabras qué son las técnicas de prueba y enumera algunas técnicas de diseño de pruebas y sus ventajas. Sé breve en tu respuesta.

Ejercicio 2:

Da ejemplos de datos de prueba y cuándo se deben utilizar.

Ejercicio 3:

Explica qué es la Prueba Basada en Experiencia en tu opinión. Sé breve en tu respuesta.

4. Implementación de prueba

4.1. Temas



- Conjuntos de pruebas.

4.2. Metas

Como probador potencial, puedes explicar el uso de Conjuntos de Pruebas para recurrir a ellos cuando sea necesario y útil.



4.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Define el término 'Conjunto de Pruebas' con tus propias palabras.
- Explica cuándo y por qué usar Conjuntos de Pruebas.
- Explica cómo usar Conjuntos de Pruebas.

4.4. Materiales

- ¿Qué es un Conjunto de Pruebas?



https://www.tutorialspoint.com/software_testing_dictionary/test_suite.htm
(Texto)

- Uso de Conjuntos de Pruebas y Casos de Prueba:

<https://help.testlodge.com/hc/en-us/articles/115007101447-Using-Test-Suites-and-Test-Cases> (Texto + Ejemplos + Video)

- Tutorial de Conjuntos de Pruebas:

<https://www.lambdatest.com/learning-hub/test-suite> (Texto)



4.5. Materiales adicionales

- Casos de prueba y Conjuntos de pruebas:
<https://goo.su/QMHHRV> (Texto)

- Diferencias entre casos de prueba y conjuntos de pruebas:
<https://www.testmonitor.com/blog/test-case-test-suite-test-run-whats-the-difference> (Texto)

4.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Explica en tus propias palabras qué son las suites de pruebas (máximo 3 frases).

Ejercicio 2:

¿Cuáles son los beneficios de usar suites de pruebas? Enumera (en formato de viñetas) tres ventajas.

Ejercicio 3:

Ahora imagina entregar tu suite de pruebas a tus compañeros de equipo. ¿Qué información necesitarías compartir con ellos para asegurarte de que puedan utilizar las suites de pruebas de manera efectiva? Escribe 5 puntos clave relevantes para el desarrollo de suites de pruebas.

5. Ejecución

5.1. Temas



- Comunicación de informes de errores
- Retroalimentación (Beneficios de la retroalimentación continua)
- Trabajo en equipo (Medidas de mejora y escucha activa)
- Escucha activa para garantizar informes de errores precisos.

5.2. Metas

Como futuro tester, puedo comunicarme de manera atenta y efectiva para mejorar el trabajo en equipo y los resultados laborales.



5.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Escribe un informe de errores que sea percibido como comprensible.
- Identifica algunos aspectos clave del trabajo en equipo exitoso.
- Explica qué significa "escucha activa" y escribe un breve resumen con tus propias palabras.
- Piensa en algunas iniciativas que podrías implementar para mejorar el trabajo en equipo.
- Comprender la importancia de proporcionar constantemente retroalimentación a mi equipo.

5.4. Materiales

5.4.1. Informe de errores

- ¿Qué es un informe de errores?
[-https://www.guru99.com/defect-management-process.html](https://www.guru99.com/defect-management-process.html) (Texto)



- Cómo hacer un informe de errores: dos formas de hacerlo.
<https://www.softwaretestinghelp.com/how-to-write-good-bug-report/>
(Texto)
<https://www.softwaretestinghelp.com/sample-bug-report/> (Texto)

5.4.2. Retroalimentación

- Metodologías de retroalimentación:
<https://positivepsychology.com/negative-feedback/> (Texto; Videos)
- Cinco formas de dar retroalimentación negativa:
<https://plan.io/blog/negative-feedback/> (Texto)
- Proporcionar retroalimentación efectiva:
<https://corporatefinanceinstitute.com/resources/careers/soft-skills/constructive-feedback/> (Texto)
- Beneficios de la retroalimentación continua:
<https://engagedly.com/continuous-feedback-benefits/> (Texto)
- Retroalimentación positiva: la importancia de entregarla
<https://www.indeed.com/career-advice/career-development/importance-of-positive-feedback> (Texto)

5.4.3. Escucha activa

- Escucha activa: el arte de la conversación empática
<https://positivepsychology.com/active-listening/> (Texto)
- Escucha activa: Definición, habilidades y ejemplos:
<https://www.thebalancecareers.com/active-listening-skills-with-examples-2059684> (Texto)

5.4.4. Trabajo en equipo

- Trabajo en equipo: Siete cualidades
<https://theundercoverrecruiter.com/qualities-successful-work-team/> (Texto)
- Trabajo en equipo:
<https://rework.withgoogle.com/print/guides/5721312655835136/> (Texto)
- Medidas de mejora para el trabajo en equipo en el lugar de trabajo:
<https://blog.jostle.me/blog/12-easy-ways-to-improve-workplace-teamwork>
(Texto)



5.5. Material Adicional

- Trabajo en equipo exitoso en Google:
<https://www.youtube.com/watch?v=v2PaZ8NI2T4> (Video, 4 min)

5.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



5.6.1. Trabajo en equipo

Ejercicio 1:

¿Estás de acuerdo con los factores de éxito mencionados en el material sobre el trabajo en equipo? Si es así, ¿por qué? Si no, ¿por qué no? Elige 4 aspectos de los factores de éxito y comenta brevemente sobre ellos.

Ejercicio 2:

Piensa en posibles formas en las que podrías contribuir para aumentar el espíritu de equipo y mejorar el trabajo en equipo en tu entorno.

5.6.2. Escucha activa

Ejercicio 1:

En tu opinión, ¿cuáles son las características de la escucha activa y cómo puede beneficiar al trabajo en equipo?

Ejercicio 2:

Intenta explicarle a alguien de tu entorno sobre este camino de aprendizaje.
¿Te escuchó activamente? ¿Cómo te diste cuenta de esto?

5.6.3. Retroalimentación

Ejercicio 1:

Enumera 3 beneficios clave de la retroalimentación continua.

Ejercicio 2:

¿Cuál es tu opinión sobre este camino de aprendizaje? ¿Cómo lo mejorarías?
¿Cuáles son las ventajas?

5.6.4. Informe de errores

Ejercicio 1:

¡Ahora practiquemos la presentación de errores! Elige un sitio web que te guste, por ejemplo, un canal de YouTube, una tienda en línea, etc., e intenta encontrar errores y hacer un informe.

6. Cierre de pruebas

6.1. Temas



- Documentación del proceso de pruebas

6.2. Metas

Como posible tester, puedes explicar la importancia de la documentación de pruebas en las pruebas de software.



6.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Enumera aspectos importantes de una buena documentación en los procesos de pruebas.

6.4. Materiales

- Guía de documentación de pruebas:
<https://www.softwaretestinghelp.com/why-documentation-is-important-in-software-testing/> (Texto)



- Importancia de la documentación de pruebas de software:
<https://www.testquality.com/blog/tpost/ghkxpe44a1-why-is-test-documentation-necessary-in-s> (Texto)

- Documentación de software: Mejores prácticas
<https://helpjuice.com/blog/software-documentation> (Texto)

6.5. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

En esta lección has aprendido sobre la documentación de pruebas. Basado en este conocimiento, ¿crees que has estado gestionando correctamente el proceso de documentación mientras realizas los ejercicios dentro de este programa de entrenamiento? Ahora puedes ajustar y realizar mejoras según el contenido leído.

7. Monitoreo y control de pruebas

7.1. Temas



- Criterios de salida
- Solicitud de cambio

7.2. Metas

Como futuro tester, puedes explicar cuándo ha terminado un proceso de pruebas y cómo formular solicitudes de cambio para completar las pruebas de manera limpia.



7.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Define el término "Criterios de salida".
- Formula una solicitud de cambio.

7.4. Materiales

- Criterios de entrada y salida en pruebas de software:
<https://www.rishabhsoft.com/blog/entry-and-exit-criteria-in-software-testing> (Texto)



- Criterios de salida: Ejemplos
<https://goo.su/xcW9AT> (Texto)

7.5. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.

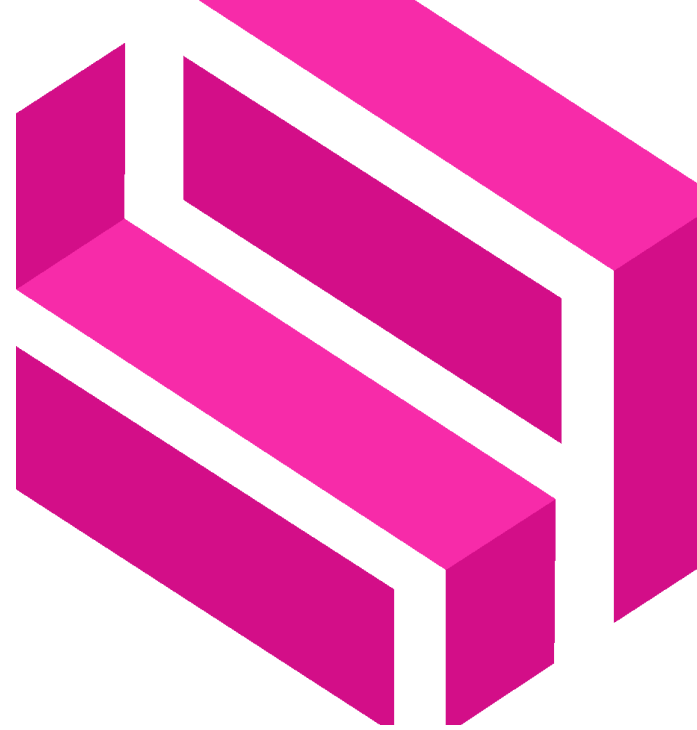


Ejercicio 1:

Define el concepto de "Criterios de Salida" con tus propias palabras (con 3-5 oraciones).

Ejercicio 2:

Vamos a relacionar el tema de los criterios de salida con esta Academia: ¿Qué criterios debe cumplir esta Academia para que tengas éxito en tu proceso de aprendizaje? Haz una lista.



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas Ágiles

Parte 4: Burbuja “Mi empresa”

R2 – Materiales de entrenamiento

El proyecto de la Academia de Testers de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se pueda hacer de la información contenida en él.

Autores: Amaris Consulting - <https://www.amaris.com/>



Tabla de contenidos

0. BURBUJA “MI EMPRESA”	4
1. PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS	5
1.1. TEMAS	5
1.2 OBJETIVOS	5
1.3. RESULTADOS	5
1.4. MATERIALES	5
1.4.1 Metodologías Ágiles y en Cascada.....	6
1.4.2 Entornos de Prueba.....	6
1.5. MATERIAL ADICIONAL 6	7
1.6. EJERCICIOS	7
2. ANÁLISIS DE PRUEBAS	8
2.1. TEMAS	8
2.2. OBJETIVOS	8
2.3 RESULTADOS	8
2.4 MATERIALES	8
2.5 MATERIAL ADICIONAL 8	8
2.6 EJERCICIOS	9
3. DISEÑO DE PRUEBAS	10
3.1 TEMAS	10
3.2 OBJETIVOS	10
3.3 RESULTADOS	10
3.4 MATERIALES	10
3.5 EJERCICIOS	11
4. IMPLEMENTACIÓN DE PRUEBAS	12
4.1 TEMAS	12
4.2 OBJETIVOS	12
4.3 RESULTADOS	12
4.4 MATERIALES	12
4.5 EJERCICIOS	12
5. EJECUCIÓN	14
5.1 TEMAS	14

5.2 OBJETIVOS	14
5.3 RESULTADOS.....	14
5.4 MATERIALES	14
5.5 EJERCICIOS	15
6. CIERRE DE PRUEBAS	17
6.1 TEMAS	17
6.2 OBJETIVOS.....	17
6.3 RESULTADOS.....	17
6.4 MATERIALES	17
6.5 MATERIALES ADICIONALES.....	18
6.6 EJERCICIOS	18
7. MONITOREO Y CONTROL DE PRUEBAS	20
7.1 TEMAS	20
7.2 OBJETIVOS.....	20
7.3 RESULTADOS.....	20
7.4 MATERIALES	20
7.5 EJERCICIOS	20

**Licencia
Pública**



Este trabajo © 2023 por los Socios del Consorcio de Pruebas de Software está licenciado bajo Atribución-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

0. Bubble “Mi Empresa”

¡Bienvenido a la cuarta burbuja dentro del camino de aprendizaje de “Pruebas Ágiles”!

En esta **Burbuja llamada "Mi Empresa"** hablaremos sobre la aplicación de Pruebas de Software en el contexto de operaciones a nivel empresarial.



Aprenderás sobre estrategias y metodologías para implementar de manera efectiva prácticas de Pruebas de Software que se alineen con la naturaleza compleja y dinámica de los entornos empresariales a gran escala.

Al comprender **cómo integrar sin problemas las pruebas a nivel empresarial**, buscamos mejorar la calidad del software, confiabilidad y el éxito general del negocio.

1. Planificación de Pruebas

1.1. Temas



- Modelos de Ciclo de Vida del Desarrollo de Software y Cascada vs. Ágil
- Planificación de Entornos de Prueba: Opciones y características posibles
- Infraestructura (reuniones, pizarra y herramientas)

1.2. Objetivos

Como futuro tester, podrás explicar las diferentes fases de los Ciclos de Vida del Desarrollo de Software y los métodos de desarrollo, sus beneficios y desventajas para tomar una elección fundamentada sobre qué modelo utilizar.



1.3. Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Explicar qué es el Ciclo de Vida del Desarrollo de Software.
- Nombrar las fases secuenciales del desarrollo/prueba de software.
- Explicar el Modelo en Cascada con tus propias palabras.
- Enumerar los beneficios y desventajas del Modelo en Cascada.
- Explicar el Desarrollo de Software Ágil.
- Nombrar los beneficios y desventajas del enfoque ágil.

1.4. Materiales

1.4.1 Metodologías Ágil y en Cascada

Nota: Hemos seleccionado algunas fuentes muy similares. No es necesario leerlas todas en detalle. Echa un vistazo a los materiales y elige 3 artículos relacionados con las metodologías Ágil y en Cascada.



- Ciclo de Vida del Desarrollo de Software: Conceptos, Definiciones:
<https://www.intellectsoft.net/blog/essentials-software-development-life-cycle/> (Texto)
- Modelos Secuenciales de Prueba de Software (en Cascada y Ágil)
<https://www.guru99.com/software-development-life-cycle-tutorial.html> (Texto)
- Enfoque en Cascada vs Ágil: El enfoque adecuado para tu proyecto:
<https://www.seguetech.com/waterfall-vs-agile-methodology/> (Texto)
- Diferencias: Pruebas ágiles vs Pruebas en cascada:
<https://www.geeksforgeeks.org/difference-between-agile-testing-and-waterfall-testing/> (Texto)
- “¿Cuándo usar qué?” Elija el enfoque de pruebas adecuado:
<https://www.agile-minds.com/when-to-use-waterfall-when-agile/> (Texto)

1.4.2 Entornos de prueba

- Entornos de prueba: Definición, Tipos y Mejores prácticas:
<https://launchdarkly.com/blog/test-environments-101-definition-types-and-best/> (Texto)
- Entorno de prueba en Pruebas de Software:
<https://www.guru99.com/test-environment-software-testing.html> (Texto)



1.5. Material Adicional

- Pruebas en cascada vs Pruebas ágiles:
<https://www.youtube.com/watch?v=GzzkpAOxHXs> (Video, 9 min)

1.6. Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Explica en una a tres oraciones qué es el Ciclo de Desarrollo de Software.

Ejercicio 2:

Explica en dos a tres oraciones para cada tema qué es el Modelo en Cascada y qué es el enfoque Ágil.

Ejercicio 3:

Escribe dos ventajas y dos desventajas del Modelo en Cascada y repite el mismo ejercicio para el enfoque Ágil.

Ejercicio 4:

Explica brevemente con tus propias palabras (en aproximadamente dos oraciones) para qué tareas recomendarías un enfoque Ágil.

Ejercicio 5:

Ahora imagina que quieres construir una bicicleta... Utiliza la Metodología Ágil y la Metodología en Cascada durante el proceso de construcción y describe brevemente el proceso para cada una de ellas.

Ejercicio 6:

Nombra 5 tipos diferentes de entornos de pruebas y sus propósitos.

2. Análisis de Pruebas

2.1. Temas



- Condiciones de Prueba

2.2. Objetivos

Como futuro tester, puedes explicar las condiciones de prueba para derivar las condiciones adecuadas para problemas de prueba que puedas encontrar durante los proyectos.



2.3 Resultado



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Define el término 'Condiciones de prueba' con tus propias palabras.
- Identifica las condiciones de prueba para el entorno de trabajo.

2.4 Materiales

- ¿Qué es el análisis de pruebas? ¿Base de pruebas?
Identificación de las condiciones de prueba:

<http://tryqa.com/what-is-test-analysis-or-how-to-identify-the-test-conditions/> (Texto)

- Condiciones de prueba: Ventajas y desventajas:

<https://cania-consulting.com/2019/11/08/a-test-manager-guide-test-conditions/> (Texto + Video)



2.5 Material adicional

- Condiciones de prueba:

<https://www.youtube.com/watch?v=PPgHhAsk-EA> (Video, 6 min)

2.6 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Define el término 'Condiciones de prueba' con tus propias palabras y escribe tu respuesta resumida en un máximo de dos oraciones.

Ejercicio 2:

Explica en dos o tres oraciones la diferencia entre las condiciones de prueba y el escenario de prueba.

Ejercicio 3:

Elige un sitio web o aplicación que tenga funcionalidad de inicio de sesión de usuario. Nombra TODAS las condiciones de prueba para probar la funcionalidad de inicio de sesión de usuario.

3. Diseño de prueba

3.1 Temas



- Herramientas e infraestructura para la gestión de pruebas

3.2 Objetivos

Como probador potencial, puedo nombrar las herramientas con las que la empresa está trabajando y obtener una primera impresión de la infraestructura del proyecto.



3.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Comprender la importancia de las herramientas para la gestión de pruebas, automatización, seguimiento de errores e ingeniería de requisitos.

3.4 Materiales

- La importancia de la gestión de pruebas:

<https://www.functionize.com/blog/importance-of-test-management-in-automation-strategy> *(Texto)*

- Importancia de utilizar herramientas de gestión de pruebas:

<https://qacraft.com/importance-of-test-management-tools/> *(Texto)*

- Criterios para elegir herramientas de gestión de pruebas:

<https://testomat.io/blog/10-key-criteria-choose-the-best-test-management-tool-for-your-team/> *(Texto)*

- Git:

<https://www.atlassian.com/git/tutorials/what-is-git> *(Texto)*

- Prueba automatizada con Git:



<https://coderefinery.github.io/testing/continuous-integration/> (Texto)

3.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Después de leer el material sobre herramientas de gestión de pruebas, ahora puedes entender la importancia de estas herramientas en el entorno de pruebas de software. Nombra al menos 1 herramienta para gestionar la siguiente tarea:

- Recolección de requisitos
- Plan de pruebas
- Historias de usuario
- Automatización de pruebas
- Reporte de errores
- Seguimiento de errores
- CI/CD

Si es necesario, puedes contactar a tu coach de aprendizaje y discutir el problema con ellos.

4. Implementación de pruebas

4.1 Temas



- Ejemplos de automatización de pruebas

4.2 Objetivos

Como futuro tester, puedes distinguir la automatización de pruebas de las pruebas manuales para tomar las decisiones correctas sobre los procedimientos en proyectos futuros.



4.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Decidir qué pruebas deben ser automatizadas.

4.4 Materiales

- Construcción de estrategias de pruebas automatizadas: Ejemplos

<https://performancelabus.com/automated-testing-strategy-how-to-build-examples/> (Texto)



- Un ejemplo del mundo real de un canal de pruebas automatizado:

<https://dev-tester.com/un-ejemplo-del-mundo-real-de-un-canal-de-pruebas-automatizado/> (Texto)

4.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Después de leer sobre las pruebas de automatización, ahora puedes entender la importancia de la automatización de pruebas y cuándo aplicarla. ¿Qué criterios utilizarías para decidir cómo resolver un problema con la automatización de pruebas? Haz una lista de al menos 4 preguntas que te harías para decidir si la automatización es adecuada o no.

5. Ejecución

5.1 Temas



- Técnicas de prueba específicas
- Protocolos de prueba que garantizan la seguridad de los probadores

5.2 Objetivos

Como posible probador, puedes explicar cómo utilizar diferentes técnicas de prueba y la importancia de los protocolos de prueba para realizar pruebas dirigidas y asertivas.



5.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Aplicar técnicas de prueba específicas para resolver problemas.
- Explicar la importancia de los protocolos de prueba

5.4 Materiales

- Técnicas de diseño de casos de prueba - opción 1:
<https://testsigma.com/blog/test-case-design-techniques/>
(*Texto*)



- Técnicas de diseño de casos de prueba - opción 2:
<https://goo.su/zzlfQ> (*Texto*)

- Elegir la mejor técnica de prueba:
<https://www.softwaretestingclass.com/how-to-choose-which-testing-technique-is-best/> (*Texto*)

5.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos. Estos ejercicios se centran en aprender cómo utilizar diferentes técnicas de prueba para desarrollar casos de prueba adecuados.



Ejercicio 1:

Enumera 3 técnicas de diseño de pruebas.

Ejercicio 2:

En el ejercicio anterior, enumeraste técnicas de diseño de pruebas. ¿En qué situaciones se deben utilizar?

Ejercicio 3:

Elige un sitio web de reserva de hoteles para practicar el diseño de casos de prueba. Nos centraremos en diseñar el caso relacionado con la reserva de habitaciones por parte del usuario. Enumera todos los pasos que el usuario debe seguir desde: registrarse en el sitio web hasta pagar la reserva y recibir un correo electrónico de confirmación. Ten en cuenta los siguientes aspectos:

- Requisitos para tomar esta prueba:
 - Datos de prueba para iniciar sesión en el sitio web, como: correo electrónico, número de teléfono, etc.
 - El cliente debe iniciar sesión en el sitio web.
 - El pago debe realizarse con tarjeta.
- Resultado esperado: El proceso de reserva debe completarse y el usuario debe recibir confirmación por correo electrónico.

CONSEJO: Puede realizar esta tarea utilizando Jira, TestRail o simplemente una herramienta de texto como Word, WordPad, Bloc de notas, etc. Siéntase libre de elegir la que sea más cómoda para usted.

Ejercicio 4:

¿Qué técnicas de diseño de pruebas aplicarías a la tarea anterior?

6. Cierre de pruebas

6.1 Temas



- Mejora de pruebas
- Métodos de documentación para archivar y entregar proyectos

6.2 Objetivos

Como futuro probador, puedes enumerar técnicas, incluyendo métodos de documentación, para mejorar tus pruebas.



6.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Menciona medidas para mejorar los procesos de pruebas.
- Menciona métodos de documentación.

6.4 Materiales

- Mejora del proceso de pruebas:

<https://www.guru99.com/a-complete-guide-to-test-process-improvement.html> (Texto)



- Técnicas de mejora:

- Prueba de movilidad:

<https://automationhacks.io/2020/10/27/mob-testing-bootstrap-whole-team-quality/> (Texto)

- Carta de prueba:

<https://www.qualitestgroup.com/insights/technical-hub/how-to-write-an-exploratory-test-charter/> (Texto)

- Prueba exploratoria:

<https://www.tmap.net/wiki/exploratory-testing-et> (Texto)

- Mejorando la estrategia: Pruebas basadas en mapas mentales:
<https://www.infoq.com/articles/mindmap-driven-testing/> (Texto)



6.5 Materiales adicionales

- Comunidades de práctica:
<https://www.scaledagileframework.com/communities-of-practice/> (Texto)
- Prueba de movilidad:
<https://www.testlearning.net/en/posts/mob-testing> (Texto)
- Proceso de mejora:
<https://betterqa.co/test-improvement-processes/> (Texto)

6.6 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

¿Cuál de las mejoras en las pruebas te parece particularmente interesante y por qué? Describe en aproximadamente 5 oraciones con tus propias palabras.

Ejercicio 2:

Luego, discuta con su entrenador de aprendizaje en su próxima sesión qué ofertas son relevantes para usted.

Ejercicio 3:

Nombre al menos tres métodos para pruebas exploratorias.

Ejercicio 4:

Cree un mapa mental para documentar y estructurar todos los temas/contenido que ha aprendido hasta ahora.

7. Monitoreo y Control de Pruebas

7.1 Temas



- Métricas de Monitoreo de Pruebas
- Riesgos de Pruebas

7.2 Objetivos

Como probador prospectivo, puede nombrar riesgos críticos de pruebas y aplicar métricas de monitoreo de pruebas adecuadas con el fin de hacer que el proceso de pruebas sea efectivo.



7.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Seleccione una métrica de monitoreo de pruebas adecuada para un caso de ejemplo en particular.
- Nombre los riesgos de pruebas más críticos y proporcione propuestas sobre cómo evitarlos.

7.4 Materiales

- Gestión de riesgos: Tipos y Evaluación

<https://www.softwaretestinghelp.com/types-of-risks-in-software-projects/> (Texto)



- Identificar y gestionar riesgos de pruebas de software:

<https://smartbear.com/blog/software-testing-risks/> (Texto)

7.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Haga una lista de cinco riesgos de pruebas. En su opinión, ¿cómo se pueden evitar?

Ejercicio 2:

En el Capítulo 5. En la Ejecución, Ejercicio 3 de este módulo, elegiste una característica de un sitio web de reservas de hotel y desarrollaste un diseño de caso de prueba. Ahora considera los posibles riesgos que el proceso puede implicar y haz una propuesta sobre cómo se pueden evitar o minimizar estos riesgos (al menos tres riesgos).

Si es necesario, puedes discutirlos con tu tutor de aprendizaje.



ACADEMIA DE PRUEBAS DE SOFTWARE

Pruebas Ágiles

Parte 5: Burbuja “Mi primer proyecto”

R2 – Materiales de

El proyecto de la Academia de Testers de Software ha sido financiado con el apoyo de la Unión Europea. Este informe refleja únicamente la opinión del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se pueda hacer de la información contenida en él.

Autores: Amaris Consulting - <https://www.amaris.com/>



Co-funded by
the European Union

Tabla de contenidos

0. BURBUJA “MI PRIMER PROYECTO” 4.....	4
1. PLANIFICACIÓN DE PRUEBAS.....	5
1.1 TEMAS.....	5
1.2 OBJETIVOS.....	5
1.3 RESULTADOS	5
1.4 MATERIALES	5
1.5 EJERCICIOS	6
2. ANÁLISIS DE PRUEBA.....	7
2.1 TEMAS	7
2.2 OBJETIVOS	7
2.3 RESULTADOS.....	7
2.4 MATERIALES	7
2.4.1 Análisis del producto	7
2.4.2 Escenarios de prueba y condiciones de prueba.....	8
2.5 MATERIAL ADICIONAL.....	8
2.6 EJERCICIOS	8
3. DISEÑO DE PRUEBA.....	10
3.1 TEMAS	10
3.2 OBJETIVOS	10
3.3 RESULTADOS.....	10
3.4 MATERIALES	10
3.4.1 Arquitectura de pruebas	10
3.4.2 Herramientas para gestionar y ejecutar pruebas	11
3.5 MATERIAL ADICIONAL.....	11
3.6 EJERCICIOS	11
4. IMPLEMENTACIÓN DE PRUEBA.....	13
4.1 TEMAS.....	13
4.2 OBJETIVOS.....	13
4.3 RESULTADOS	13
4.4 MATERIALES.....	13
4.4.1 Desarrollo de casos de prueba	13
4.4.2 Entornos de prueba.....	14
4.5 MATERIALES ADICIONALES:.....	14
4.6 EJERCICIOS	14
5. EJECUCIÓN	16
5.1 TEMAS	16

5.2 OBJETIVOS	16
5.3 RESULTADOS	16
5.4 MATERIALES	16
5.4.1 <i>Gestión de defectos</i>	16
5.4.2 <i>Implementación de pruebas</i>	17
5.4.3 <i>Ejecución de pruebas</i>	17
5.5 EJERCICIOS	17
6. CIERRE DE PRUEBAS	18
6.1 TEMAS	18
6.2 OBJETIVOS	18
6.3 RESULTADOS	18
6.4 MATERIALES	18
6.5 EJERCICIOS	19
7. MONITOREO Y CONTROL DE PRUEBAS 20	21
7.1 TEMAS	21
7.2 OBJETIVOS	21
7.3 RESULTADOS	21
7.4 MATERIALES	21
7.4.1 <i>Mantenimiento de pruebas</i>	21
7.4.1 <i>Técnicas de gestión de pruebas</i>	21
7.5 EJERCICIOS	22
8. PROYECTO FINAL	23

Licencia Pública



Este trabajo © 2023 de los Socios del Consorcio de Pruebas de Software está licenciado bajo Atribución-NoComercial-SinDerivados 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

0. Bubble “Mi primer proyecto”

¡Bienvenido a la quinta burbuja dentro del camino de aprendizaje de “Pruebas Ágiles”!

La quinta y última burbuja “Mi primer proyecto” es donde profundizarás tus conocimientos sobre pruebas de software.

Al final de esta burbuja, utilizarás y aplicarás tus habilidades al proyecto que hemos preparado para ti . Esta experiencia inmersiva ofrece una oportunidad invaluable para perfeccionar tus conocimientos prácticos.



¡Buena suerte!

1. Planificación de Pruebas

1.1 Temas



- Estrategia de Pruebas y Planes de Pruebas
- Mapas y Modelos

1.2 Objetivos

Como posible tester, puedes poner en práctica tus conocimientos de estrategias de pruebas y planes de pruebas para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades para proyectos futuros.



1.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Aplicar estrategias y planes de prueba a un proyecto de ejemplo.
- Crear un plan de prueba con todos sus componentes.

1.4 Materiales

- Diferencias entre el plan de prueba y la estrategia de prueba:

[https://www.softwaretestinghelp.com/difference-between-test-plan-test-strategy-test-case-test-script-test-scenario-and-test-condition/#Test Plan Document](https://www.softwaretestinghelp.com/difference-between-test-plan-test-strategy-test-case-test-script-test-scenario-and-test-condition/#Test%20Plan%20Document) (Texto)



- Procedimientos de prueba:

<https://start-up.house/inventory/test-procedure-specification> (Texto)

- Guía de tutorial de plan de prueba:

<https://www.guru99.com/what-everybody-ought-to-know-about-test-planing.html> (Texto)

- Plantilla de plan de prueba de software de muestra
<https://www.softwaretestinghelp.com/test-plan-template/> (Texto)
- Documento de estrategia de prueba:
<https://www.guru99.com/how-to-create-test-strategy-document.html>
(Texto)
- Ejemplos de plantillas de plan de prueba:
<https://www.guru99.com/test-plan-for-project.html> (Texto)

1.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

En esta lección has aprendido sobre los conceptos principales relacionados con los planes de prueba al construir proyectos de QA. Enumera estos conceptos y explica su importancia. Sé breve en tu explicación.

2. Análisis de Pruebas

2.1 Temas



- Especificación de Requisitos del Negocio
- Análisis del producto: Descripción Técnica
- Escenario de Prueba
- Condiciones de Prueba

2.2 Objetivos

Como tester prospectivo, puedes desarrollar las mejores prácticas utilizando los modelos y mapas desarrollados para las pruebas de software. De esta manera, tienes una base profesional para desarrollar proyectos de prueba.



2.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Comprender y analizar el producto de prueba.
- Estimar las condiciones y el tiempo de desarrollo para un proyecto.
- Comprender la importancia y efectividad del mapa de dependencias.
- Crear una explicación sobre el producto utilizando el diagrama UML para una regla o ruta en las pruebas de software.
- Aplicar términos utilizados en el entorno de desarrollo de software.

2.4 Materiales

2.4.1 Análisis del producto

- Análisis del producto:

<https://www.qualtrics.com/experience-management/product/product-analysis/> *(Texto)*

- Análisis de requisitos:



<https://www.guru99.com/learn-software-requirements-analysis-with-case-study.html> (Texto)

- Técnicas de estimación de pruebas:
<https://www.guru99.com/an-expert-view-on-test-estimation.html> (Texto + Video 3 min)
- ¿Qué es un Mapa de Dependencias?
<https://miro.com/project-management/what-is-dependency-mapping/> (Texto)
- ¿Qué es UML y tutoriales con ejemplos:
<https://www.softwaretestinghelp.com/use-case-diagram-tutorial/> (Texto)
- Diccionario de Pruebas de Software:
<https://www.softwaretestinghelp.com/software-testing-terms-complete-glossary/> (Texto)

2.4.2 Escenarios de prueba y condiciones de prueba

- Escenarios de prueba vs Condiciones de prueba:
<https://www.guru99.com/test-scenario-vs-test-condition.html> (Texto)



2.5 Material adicional

- Tutorial de diagrama UML:
<https://youtu.be/zid-i7MVo7M-E?si=BlvsuKkCW6lcn013> (Video, 13 min)

2.6 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

En Bubble 2 "Mi entorno", Sección Análisis de Pruebas, ejercicio 4, debías elegir una tienda en línea y probar su funcionalidad como parte de los

ejercicios. Ahora, nos gustaría que intentes aplicar algunas técnicas de análisis de productos a la funcionalidad que probaste. Sigue las tareas proporcionadas a continuación y anota tus respuestas:

- Realiza un análisis de producto.
- Realiza una solicitud de análisis.
- Estima cuánto tiempo tomará completar esta tarea.
- Realiza un diagrama para explicar la funcionalidad que probaste utilizando el modelo UML.

CONSEJO: puedes utilizar esta herramienta para hacer tu diagrama UML: <https://www.lucidchart.com>

Ejercicio 2:

Explica en una breve oración la importancia de utilizar herramientas de Mapa de Dependencias y elige dos situaciones donde se pueda utilizar el Mapa de Dependencias.

Ejercicio 3:

Enumera las diferencias entre escenarios de prueba y condiciones de prueba.

3. Diseño de Prueba

3.1 Temas



- Arquitectura de Prueba
- Herramientas para gestionar y ejecutar pruebas

3.2 Objetivos

Como posible tester, puedes identificar y elegir herramientas de prueba de software para tomar las decisiones correctas para futuros proyectos.



3.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Desarrollar una arquitectura de prueba adecuada para los proyectos.
- Elegir herramientas de prueba para el desarrollo y resolución del proyecto .

3.4 Materiales

3.4.1 Arquitectura de Pruebas

- Arquitectura de Prueba:
<https://www.sixsentix.com/test-architecture-service> (Texto)
- Metodología de Prueba para un Modelo de Arquitectura SOA:
<https://www.softwaretestinghelp.com/soa-testing/> (Texto)
- Criterios de Aceptación:
<https://resources.scrumalliance.org/Article/need-know-acceptance-criteria> (Texto)
- Criterios de Aceptación de Historias de Usuario Explicados con Ejemplos:
<https://intellisoft.io/user-story-acceptance-criteria-explained-with-examples/> (Texto)



3.4.2 Herramientas para gestionar y ejecutar pruebas

- ¿Qué es un pipeline?
<https://www.guru99.com/ci-cd-pipeline.html#2> (Texto)
- Importancia de usar pipeline en el proceso de prueba:
<https://avoautomation.ai/benifits-of-ci-cd-integration-testing/> (Texto)
- Ejemplos de herramientas de gestión de pruebas:
<https://theqalead.com/tools/best-test-management-tools/> (Texto)
<https://www.guru99.com/testing-tools.html> (Texto)
- Estrategia de pruebas automatizadas:
<https://www.netguru.com/blog/test-automation-strategy-practices-and-examples> (Texto)
- Herramientas para pruebas automatizadas:
<https://www.lambdatest.com/blog/automation-testing-tools/> (Texto)
- ¿Qué es Git y Git para pruebas automatizadas:
<https://www.atlassian.com/git/tutorials/what-is-git> (Texto)
- Integración continua con Git:
<https://coderefinery.github.io/testing/continuous-integration/> (Texto)



3.5 Material adicional

- Pipeline CI/CD:
<https://youtu.be/M4CXOocovZ4?si=A0N8fHHoV7r7c8Oa>
(Video 6 min)

3.6 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos. Sé breve en tus respuestas.



Ejercicio 1:

Explica con tus propias palabras la importancia de crear arquitectura en proyectos de prueba.

Ejercicio 2:

¿Cuáles son los beneficios de usar pipelines en los procesos de prueba de software?

Ejercicio 3:

Explica los beneficios de usar Git en el proceso de prueba.

4. Implementación de pruebas

4.1 Temas



- Desarrollo de casos de prueba
- Entornos de prueba
- Configurar el entorno de prueba, incluida la infraestructura.

4.2 Objetivos

Como posible tester, puedes definir requisitos y configuraciones para ejecutar pruebas exitosas en proyectos futuros.



4.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Desarrollar casos de prueba.
- Definir los requisitos para un entorno de prueba en mi proyecto.
- Configurar el entorno de prueba de acuerdo con el proyecto en el que estás trabajando.
- Aplicar procedimientos de prueba.

4.4 Materiales

4.4.1 Desarrollo de casos de prueba



- ¿Qué es y cómo escribir casos de prueba?

<https://www.browserstack.com/guide/how-to-write-test-cases> (Texto)

- Cómo escribir casos de prueba: Una guía paso a paso de QA

<https://www.coursera.org/articles/how-to-write-test-cases> (Texto)

- Plan de pruebas con Jira:

<https://www.atlassian.com/devops/testing-tutorials/jira-xray-integration-manage-test-cases> (Texto)

- Plan de pruebas con TestRail:

<https://www.testrail.com/videos/introduction-projects/> (Texto + video)

4.4.2 Entornos de prueba

- Entorno de prueba:

<https://testsigma.com/blog/test-environment/> (Texto)

- Configuración del entorno de prueba:

<https://www.geeksforgeeks.org/test-environment-for-software-testing/>
(Texto)

- STLC - Configuración del entorno de prueba

https://www.tutorialspoint.com/stlc/stlc_test_environment_setup.htm
(Texto)

- Configuración de la infraestructura:

<https://www.lambdatest.com/learning-hub/test-infrastructure>
(Texto)

- ¿Qué es la prueba de infraestructura y por qué es necesaria?

<https://www.softwaretestinghelp.com/infrastructure-testing-tutorial/>
(Texto)



4.5 Materiales adicionales:

- Tutorial de Jira Xray:

<https://youtu.be/eD-miwJEL9s?si=kLa9Ggm2PRd1M4iW>

(Video de 7.30 min)

- Tutorial de TestRail:

<https://www.youtube.com/watch?v=b3yj-RCWs5I> (Video de 4 min)

4.6 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Enumere los puntos que deben tenerse en cuenta al configurar el entorno de prueba. Sea breve en su lista.

Ejercicio 2:

Explique en pocas palabras las ventajas de configurar correctamente una infraestructura de prueba y dé algunos ejemplos de buenas configuraciones.

5. Ejecución

5.1 Temas



- Gestión de defectos
- Implementación de pruebas
- Ejecución de pruebas

5.2 Objetivos

Como posible tester, puedes implementar, ejecutar e identificar posibles riesgos en el entorno de pruebas.



5.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Implementar y ejecutar casos de prueba de manera efectiva.
- Aplicar técnicas para gestionar posibles riesgos en los procesos de prueba.

5.4 Materiales

5.4.1 Gestión de defectos



- Control de calidad:
<https://www.guru99.com/defect-management-process.html> (Texto)
- Gestión de defectos:
<https://www.lambdatest.com/learning-hub/defect-management> (Texto)
- Informe de errores:
<https://www.guru99.com/defect-management-process.html> (Texto)
- Risk Storming:
<https://icepanel.medium.com/risk-storming-31e89b0ac42> (Texto)
- Estrategia mediante Risk Storming con Test Sphere:

<https://www.ministryoftesting.com/testsphere/riskstorming> (Texto + video, 3 min)

5.4.2 Implementación de pruebas

- Implementación de pruebas:
<https://blog.santexgroup.com/blog/7-steps-for-software-implementation-success/> (Texto)
- Cómo crear un plan de implementación de software:
<https://technologyadvice.com/blog/information-technology/software-implementation-timeline/> (Texto)

5.4.3 Ejecución de Pruebas

- Ejecución de Pruebas:
<https://www.softwaretestinghelp.com/test-execution-software-testing-qa-training-on-a-live-project-day-5/> (Texto)
- Tutorial de Ejecución de Pruebas:
<https://www.lambdatest.com/learning-hub/test-execution> (Texto)
- Prueba de Integración de Sistemas:
<https://www.guru99.com/system-integration-testing.html> (Texto)

5.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Explica las ventajas e importancia de una buena gestión de defectos. Da algunos ejemplos de técnicas de gestión de defectos. Sé breve en tu respuesta.

Ejercicio 2:

Enumera los pasos esenciales para una implementación exitosa de software.

Ejercicio 3:

Enumera algunas actividades durante la Ejecución de Pruebas.

6. Cierre de Pruebas

6.1 Temas



- Informe de Ejecución de Pruebas
- Resultados de Pruebas
- Criterios de Salida: definición de "Hecho" en Pruebas

6.2 Objetivos

Como tester prospectivo, puedes aplicar tus conocimientos para crear una buena entrega con el fin de mejorar el trabajo en equipo en futuros equipos de proyectos.



6.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Crea una plantilla para una lista de verificación al final de las pruebas.
- Comprender la importancia de documentar el ciclo de vida en el proceso de prueba.
- Definición de 'Hecho'.

6.4 Materiales

- Documentación de prueba:

<https://strongqa.com/qa-portal/knowledge-base/key-concepts/testing-documentation> (Texto)

- Ejemplos de plantillas de prueba:

<https://marker.io/blog/usability-testing-template> (Texto)

- Archivar resultados de prueba:

<https://cxl.com/blog/archiving-test-results/> (Texto)



- Archivar casos de prueba:
<https://qmetrysupport.atlassian.net/wiki/spaces/QTM4/pages/2582872829/Archive+Test+Cases> (Texto)
- Criterios de aceptación/ Definición de hecho:
<https://www.mindfulqa.com/acceptance-criteria/> (Texto)

6.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Menciona al menos 4 pasos en el proceso de documentación de pruebas y explica la importancia de cada uno de ellos. Sé breve en tu explicación (máximo dos frases por explicación).

Ejercicio 2:

¿Por qué es esencial archivar casos de prueba en el proceso de prueba?

Ejercicio 3:

¿Cuándo se puede aplicar la definición de "Hecho" a un proyecto?

Ejercicio 4:

Ahora analizaremos brevemente tu progreso de aprendizaje hasta ahora. Considera cada fase del proyecto de pruebas (planificación, análisis, diseño, implementación, ejecución, cierre y monitoreo/control) y anota las respuestas para cada una de las siguientes preguntas:

- ¿Cómo ha ocurrido todo el proceso de aprendizaje hasta ahora?
- ¿Tienes alguna duda? Hasta ahora, ¿cuál fue la parte más difícil para ti?

- ¿Crees que necesitas trabajar en algún aspecto concreto para convertirte en un buen tester de QA? ¿Hay algún tema concreto que te gustaría aprender más?

7. Monitoreo y control de pruebas

7.1 Temas



- Mantenimiento de pruebas de software

7.2 Objetivos

Como tester prospectivo, tienes una visión general de todo el proceso de pruebas y puedes asegurar el mantenimiento del proyecto, promoviendo renovaciones siempre que sea necesario, manteniendo la integridad y buena calidad del producto.



7.3 Resultados



Cuando termines esta unidad, podrás:

- Desarrollar técnicas para mantener las pruebas.

7.4 Materiales



7.4.1 Mantenimiento de pruebas

- Prácticas de mantenimiento:

<https://www.softwaretestinghelp.com/test-monitoring-and-test-control/>

(Texto)

- ¿Qué es el mantenimiento de software y por qué es importante?

<https://radixweb.com/blog/why-software-maintenance-is-necessary#Maintenance> (Texto)

7.4.1 Técnicas de gestión de pruebas

- Cómo gestionar un defecto de manera efectiva:

<https://www.geeksforgeeks.org/defect-management-process/>

(Texto)

- Guía para una gestión efectiva de defectos de software:
<https://www.kualitee.com/defect-management-tool/step-by-step-guide-to-effective-software-defect-management/> (*Texto*)

7.5 Ejercicios

Después de interactuar con los materiales, intentemos hacer algunos ejercicios para poner en práctica tus conocimientos.



Ejercicio 1:

Enumera los procesos que forman parte del mantenimiento de software.

8. Proyecto final

Ahora pondremos en práctica los conocimientos adquiridos a lo largo de tu camino de aprendizaje de 'Pruebas Ágiles'. En este proyecto final, te pediremos que utilices las técnicas que estudiaste en todas las secciones. Debes considerar técnicas y herramientas relevantes para todas las fases clave de pruebas, como:



- Planificación de Pruebas
- Análisis de Pruebas
- Diseño de Prueba
- Implementación de pruebas
- Ejecución de pruebas
- Cierre de Pruebas
- Monitoreo y Control de Pruebas

Recuerda, si tienes alguna duda o dificultad, **siempre puedes consultar los materiales de estudio que están disponibles en todas las burbujas para asegurar la mejor respuesta posible a este ejercicio.**

Una vez que hayas desarrollado las respuestas a este proyecto, contacta a tu tutor de aprendizaje para discutirlo.

¡Buena suerte!

TU PRIMER PROYECTO

Tu proyecto se centrará en probar una funcionalidad muy relevante para cualquier comercio electrónico: **compra** .

- Abre el sitio web <https://www.renfe.com/es/en>
- Funcionalidad a probar: **comprar un boleto**.
- Condiciones de prueba: El cliente debe haber iniciado sesión en la plataforma.

- Nota: En la parte de pago del boleto, no será posible continuar con la acción, pero puedes describir lo que se debe hacer y qué técnicas de prueba se deben aplicar para probarlo completamente.

Ahora, propón todas las acciones necesarias para probar la función considerando todas las fases de prueba y las herramientas y técnicas relacionadas. Proporciona todos los detalles posibles.