



	CASCADA	MODELO V	METODOLOGÍAS ÁGILES
USO EN EL SECTOR			
ISTQB © Worldwide Software Testing Practices Report 2017 - 2018			
INTERVENCIÓN DE LAS PRUEBAS	<p>Al final del ciclo de vida de desarrollo</p>	<p>Al término de cada fase del ciclo de vida</p>	<p>Durante la realización de cada sprint</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Testers como parte del equipo de trabajo durante la elaboración de todo el proyecto 2. Inclusión del testers en fases específicas 3. Aplicación de pruebas por un equipo separado e independiente
TIPO DE PRUEBAS	<p>Estáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> » Revisiones » Compilaciones <p>Dinámicas</p> <ul style="list-style-type: none"> » Pruebas unitarias » Pruebas de integración » Pruebas funcionales » Pruebas de desempeño » Pruebas usabilidad » Pruebas de aceptación <p>Métodos</p> <ul style="list-style-type: none"> » Desarrollo guiado por pruebas (TDD) » Desarrollo guiado por pruebas de aceptación (ADTT) » Desarrollo basado en el comportamiento (BDD) 	<p>Estáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> » Revisiones » Compilaciones <p>Dinámicas</p> <ul style="list-style-type: none"> » Pruebas unitarias » Pruebas de integración » Pruebas funcionales » Pruebas de desempeño » Pruebas usabilidad » Pruebas de aceptación <p>Métodos</p> <ul style="list-style-type: none"> » Desarrollo guiado por pruebas (TDD) » Desarrollo guiado por pruebas de aceptación (ADTT) » Desarrollo basado en el comportamiento (BDD) 	<p>Estáticas</p> <ul style="list-style-type: none"> » Revisiones » Compilaciones <p>Dinámicas</p> <ul style="list-style-type: none"> » Pruebas unitarias » Pruebas de integración » Pruebas funcionales » Pruebas de desempeño » Pruebas usabilidad » Pruebas de aceptación <p>Métodos</p> <ul style="list-style-type: none"> » Desarrollo guiado por pruebas (TDD) » Desarrollo guiado por pruebas de aceptación (ADTT) » Desarrollo basado en el comportamiento (BDD)
EQUIPO DE TRABAJO NIVEL DE EXPERIENCIA	Líder de pruebas (Experto) Equipo de testers (junior /senior)	Líder de pruebas (Experto) Equipo de testers (junior /senior)	Testers dentro del equipo de trabajo Programador como tester Nivel técnico avanzado
<p>1 Líder de pruebas, 1 probador por 10 desarrolladores</p> <p>https://www.etesting.com/blog-articles/optimal-tester-to-developer-ratios</p>			<p>1 a 2 probadores por 5 a 6 desarrolladores</p>
NIVEL DE INDEPENDENCIA			
PROCESO	Definido	Definido	Se define en el "Release planning"
ESTRATEGIAS	<ul style="list-style-type: none"> » Analítica » Basada en modelos » Metódica/Procesos o estándares » Reactiva » Consultiva » Aversión a regresión » Preventiva » Basada en riesgos 	<ul style="list-style-type: none"> » Analítica » Basada en modelos » Metódica/Procesos o estándares » Reactiva » Consultiva » Aversión a regresión » Preventiva » Basada en riesgos 	<ul style="list-style-type: none"> » Analítica » Basada en modelos » Metódica/Procesos o estándares » Reactiva » Consultiva » Aversión a regresión » Preventiva » Basada en riesgos
TÉCNICAS	<p>Basadas en la especificación / comportamiento (caja negra)</p> <ul style="list-style-type: none"> » Partición de equivalencias » Valores límite » Tablas de decisión » Transición de estados » Casos de uso <p>Basadas en la estructura o en el código (caja blanca)</p> <ul style="list-style-type: none"> » Cobertura de sentencia » Cobertura de rama » Cobertura de camino » Cobertura de condición <p>Basadas en la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> » Pruebas exploratorias » Predicción de errores » Basadas en la experiencia 	<p>Basadas en la especificación / comportamiento (caja negra)</p> <ul style="list-style-type: none"> » Partición de equivalencias » Valores límite » Tablas de decisión » Transición de estados » Casos de uso <p>Basadas en la estructura o en el código (caja blanca)</p> <ul style="list-style-type: none"> » Cobertura de sentencia » Cobertura de rama » Cobertura de camino » Cobertura de condición <p>Basadas en la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> » Pruebas exploratorias » Predicción de errores » Basadas en la experiencia 	<p>Basadas en la especificación / comportamiento (caja negra)</p> <ul style="list-style-type: none"> » Partición de equivalencias » Valores límite » Tablas de decisión » Transición de estados » Casos de uso <p>Basadas en la estructura o en el código (caja blanca)</p> <ul style="list-style-type: none"> » Cobertura de sentencia » Cobertura de rama » Cobertura de camino » Cobertura de condición <p>Basadas en la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> » Pruebas exploratorias » Predicción de errores » Basadas en la experiencia
HABILIDADES	<ul style="list-style-type: none"> » Comunicación escrita y verbal » Analítico, crítico, objetivo » Conocimientos técnicos en ingeniería de software y programación 	<ul style="list-style-type: none"> » Comunicación escrita y verbal » Analítico, crítico, objetivo » Conocimientos técnicos en ingeniería de software y programación 	<ul style="list-style-type: none"> » Comunicación escrita y verbal » Analítico, crítico, objetivo » Conocimientos técnicos en ingeniería de software y programación
HERRAMIENTAS	<ul style="list-style-type: none"> » Gestión de las pruebas » Gestión de casos de prueba » Gestión de defectos » Herramientas de automatización 	<ul style="list-style-type: none"> » Gestión de las pruebas » Gestión de casos de prueba » Gestión de defectos » Herramientas de automatización 	<ul style="list-style-type: none"> » Gestión de las pruebas » Gestión de casos de prueba » Gestión de defectos » Herramientas de automatización