

**Verificación de aplicaciones web**

**Guía para la persona participante**

**Modalidad no presencial**

**San José, Costa Rica: INA, 2020**

Con este documento, se establecen los lineamientos para el desarrollo del módulo Verificación de aplicaciones web en modalidad no presencial.

Entre los aspectos que caracterizan esta guía didáctica están: presentar información acerca del contenido, orientar con relación a la metodología establecida en el curso y, a su vez, ofrecer las indicaciones generales y actividades que apoyen el estudio independiente.

La información se suministra con dos finalidades; la primera es *pedagógica*, pues presenta los objetivos, contenidos, actividades y metodología de evaluación.

La segunda se refiere a la *administración del currículum*, detallando información, respecto a las fechas de entrega de tareas, prácticas, ejercicios, pruebas, proyectos o productos requeridos para la aprobación del módulo; a su vez, detalla los medios con los cuales contará, así como el cronograma de actividades.

“El objeto de la educación es preparar a los jóvenes para que se eduquen a sí mismos durante toda su vida”. (Robert Hutch)

**INFORMACIÓN DEL MÓDULO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre** | Verificación de aplicaciones web |
| **Cantidad de horas** | 44 horas |
| **Número de personas participantes** | Mínimo 12  Máximo 20 |
| **Requerimientos tecnológicos** | * Conexión a internet * Computador |
| **Software requerido** | Atom/SublimeText/Visual Studio Code  Navegadores web |

**PLANIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| SEMANA | OBJETIVO | CONTENIDOS | EVALUACION |
| 1 | Elaborar casos de pruebas para aplicaciones web, según las especificaciones técnicas. | * + Concepto de calidad del software   + Metodologías de testing * Caja Negra * Caja Blanca * Caja Gris   + Casos de prueba   + Matriz de trazabilidad   + Defectos de software | **Evaluación Sumativa 1**: **Proyecto parte I**  ***(Cognoscitivo= 45%, socioafectivo=5%)***  La persona participante, elabora casos de pruebas para aplicaciones web, según las especificaciones técnicas. |
| Toma decisiones pertinentes según las actividades realizadas para el logro de las metas, acorde con las políticas y normativas vigentes. | |  |
| 2 | Ejecutar pruebas de software, mediante la utilización de herramientas web, según las especificaciones técnicas. | * + Herramientas de testing | **Evaluación Sumativa #2**: **Proyecto parte II**  ***(Cognoscitivo= 45%, socioafectivo=5%)***  La persona participante, ejecuta pruebas de software, mediante la utilización de herramientas web, según las especificaciones técnicas. |
| Toma decisiones pertinentes según las actividades realizadas para el logro de las metas, acorde con las políticas y normativas vigentes. | |  |

**LINEAMIENTOS DE EVALUACIÓN**

**ÁREA SOCIOAFECTIVA**

Tiene un valor total de 10%. Los diferentes aspectos serán evaluados con un peso en cada uno de los temas, por medio de las diferentes actividades de evaluación.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Semana | Actividad | Valor |
| 1 | Actividad 1 | 5% |
| 2 | Actividad 2 | 5% |

**ÁREA COGNOSCITIVA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Semana | Actividad | Valor |
| 1 | Actividad 1 | 45% |
| 2 | Actividad 2 | 45% |

**ÁREA PSICOMOTORA**

N.A.

**BIBLIOGRAFÍA**

Müller, T., Beer. A,. Klonk, M & Verma, R. (2010). International Software Testing Qualifications Board. Programa de estudio nivel básico.

Lizano, F., (2014). Calidad en el desarrollo de software (QA). Heredia, CR: Universidad Nacional de Costa Rica. Escuela de Informática Posgrado en Gestión de la Tecnología de la Información y Comunicación.