

RCCI

Estrategia de pruebas para software de entretenimientos

¹Dayamí Pompa Echevarría, ²Regla de La Caridad Martínez Chacón, ³Aymara Marin Diaz, ⁴Yaimí Trujillo Casañola, ⁵Denys Buedo Hidalgo

¹Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

²Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

³Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

⁴Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

⁵Universidad de las Ciencias Informáticas (UCI), Cuba

El sector del software de entretenimiento es la industria tecnológica con mayor proyección de crecimiento actualmente. El software de entretenimiento se ha vuelto importante en la vida cotidiana ya que no se limita al área de los juegos y diversión, sino que abarca campos de estudio, comercial, capacitaciones, salud, educación, etc. Lo cual permite a las personas interactuar con procesos o actividades percibidos como complejos en el mundo real de una manera amigable y fácil de entender mediante las representaciones animadas. Sin embargo, se ha detectado que existen problemas en el momento del desarrollo que generan pérdidas debido a la mala estimación de tiempo y recursos ya que el producto desarrollado no cumple con los requerimientos y estándares esperados por los clientes. Para garantizar la calidad de los mismos y la detección de defectos en las fases más cercanas a donde se

introducen, se deben realizar pruebas. En ese sentido, el objetivo de la realización de este trabajo es proponer una estrategia de pruebas que abarque los niveles de pruebas y los tipos de pruebas en función del software de entretenimiento para garantizar la calidad del producto final. La estrategia tiene en cuenta modelos, buenas prácticas documentadas, normas y estándares reconocidos internacionalmente. Se integra el qué probar a partir de las características del producto y el tipo de prueba por niveles y el cómo probar a partir de describir los objetivos, objetos de pruebas típicos, bases de pruebas, enfoques y responsabilidades, defectos y tipos de fallas típicos, técnicas y estrategias. Para valorar la contribución de la propuesta dada, se utiliza el método Delphi y criterios de expertos, la cual fue exitosamente aceptada y aprobada por los mismos.

Este trabajo fue seleccionado para publicarse en el Número Especial UCIENCIA 2021 de la Revista Cubana de Ciencias Informáticas (RCCI)