

PROGRAMA

# testing

CARNE

ESCUELA DE ARTE  
Y CREATIVIDAD

# Descripción

En este curso, el estudiante se centrará en las prácticas y herramientas de prueba de software, donde aprenderá a planificar, diseñar y ejecutar pruebas de calidad de software.

**No se requiere conocimientos previos.**

**Se entregará certificado de aprobación del curso.**

# Objetivo

Adquirir principios de prueba de software, diseñar casos de prueba efectivos, utilizar herramientas de prueba, informar y solucionar problemas de calidad.

# Metodología

**Modalidad virtual** (sincrónica y asincrónica, a elección de cada estudiante). Cada clase quedará grabada y disponible por el plazo de una semana para su posterior acceso.

El curso tiene una duración de **16 clases**, de 90 minutos de duración, 1 vez por semana. Se trabajará de forma teórica y práctica.

## Recomendaciones para cursado virtual

En Escuela CARNE, estamos entusiasmados por abrir nuestras puertas virtuales a estudiantes de todo el mundo. Ya sea que te unas a nuestros programas completamente en línea o elijas la experiencia mixta con sesiones presenciales, aquí encontrarás un espacio para crecer y aprender.

Queremos que tu experiencia sea lo más enriquecedora posible, por eso te ofrecemos algunos consejos para aprovechar al máximo las clases virtuales:

- 1. Enciende tu cámara:** Ver caras en lugar de solo nombres hace que las clases sean más personales y cercanas.
- 2. Tu voz cuenta:** Asegúrate de tener un micrófono listo para participar activamente en las discusiones y hacer preguntas.
- 3. Escucha con claridad:** Usa auriculares para concentrarte mejor y absorber el conocimiento de manera más efectiva. Si son Bluetooth, no olvides cargarlos antes de clase.

**4. Encuentra tu espacio inspirador:** Busca un lugar donde te sientas cómodo y creativo para aprender y trabajar, desde tu casa, un café o bajo la sombra de un árbol, encuentra ese lugar especial que despierte tu creatividad.

**5. Asegura una conexión estable:** Una buena señal a Internet es esencial para evitar interrupciones durante las clases. Elige un lugar con buena conexión y, si es posible, desconecta otros dispositivos para maximizar tu ancho de banda.

**6. Doble pantalla:** Si puedes, usa dos dispositivos. Así, podrás seguir la clase en uno y trabajar en tus proyectos en el otro, compartiendo tu pantalla para mostrar tu progreso cuando sea necesario.

**7. Trabaja de manera cómoda:** Si las clases requieren software, tener un mouse puede hacer tu experiencia más fluida.

**8. Comprométete y comunícate:** Tu éxito en el curso depende de tu dedicación y capacidad para seguir el ritmo de las tareas. Mantén una comunicación abierta con tus profesores; estamos aquí para apoyarte.

¡Esperamos que estos consejos te sean útiles y que tengas una experiencia educativa gratificante con nosotros!

# Programa

- 1. Importancia de las pruebas de software.**
- 2. Tipos de pruebas.**
- 3. Proceso de prueba de software.**
- 4. Planificación de pruebas.**
- 5. Diseño de casos de prueba.**
- 6. Cobertura de pruebas.**
- 7. Herramientas de prueba populares.**
- 8. Automatización de pruebas.**
- 9. Ventajas y desventajas.**
- 10. Detección y registro de problemas.**
- 11. Priorización y seguimiento.**
- 12. Mejora continua de la calidad.**
- 13. Ejecución de casos de prueba.**
- 14. Automatización de pruebas en un proyecto real.**
- 15. Análisis de resultados de pruebas.**
- 16. Presentación del proyecto final.**

# Salida laboral

Al egresar del curso de Testing, cada estudiante estará habilitado para ingresar a roles iniciales relacionados con la calidad del software, incluyendo la opción de trabajar como probador de software junior y en posiciones relacionadas con la calidad del software.

PODÉS VIVIR DE LO QUE TE GUSTA

# CARNE

ESCUELA DE ARTE  
Y CREATIVIDAD

[www.escuelacarne.com](http://www.escuelacarne.com)  
[hola@escuelacarne](mailto:hola@escuelacarne)  
+598 95 974 549