

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
hola@escuelacarne
+598 95 974 549