

Planeación y Ejecución de Pruebas del Sitio Canva

Angie Paola Quintero

Paula Daniela Botiva Romero

Asesor

Maria Patricia Amortegui Vargas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias Básicas Tecnología e ingeniería.

Tecnología en Desarrollo de Software

2025

Resumen

El presente documento expone el Plan de Pruebas de Software desarrollado para la plataforma Canva. En él se describe el alcance del trabajo, la estrategia definida y los tipos de prueba aplicados para asegurar el correcto funcionamiento de las funcionalidades críticas del sistema. El plan incluye la ejecución de pruebas manuales y automatizadas en módulos como autenticación, creación y edición de diseños, colaboración, exportación de contenido y administración de cuenta. Asimismo, se integra la identificación de riesgos, la estimación de tiempos y el análisis de métricas de calidad que permiten evaluar el nivel de desempeño alcanzado. Los resultados obtenidos reflejan un comportamiento estable en los componentes evaluados del sitio Canva y un adecuado cumplimiento de los requisitos establecidos, fortaleciendo la confiabilidad y estabilidad general de la plataforma. Este resumen facilita la comprensión rápida del contenido y favorece su localización en bases de datos académicos.

Palabras clave: Pruebas, calidad, automatización, selenium, métricas.

Abstract

This document presents the Software Testing Plan developed for the Canva platform. It describes the scope of work, the defined strategy, and the types of tests applied to ensure the correct functioning of the system's critical functionalities. The plan includes the execution of manual and automated tests in modules such as authentication, design creation and editing, collaboration, content export, and account management. It also integrates risk identification, time estimation, and the analysis of quality metrics that allow for the evaluation of the achieved performance level. The results obtained reflect stable behavior in the evaluated components of the Canva site and adequate compliance with the established requirements, strengthening the overall reliability and stability of the platform. This summary facilitates quick understanding of the content and makes it easier to locate in academic databases.

Keywords: Testing, quality, automation, Selenium, metrics.

Tabla de Contenido

Introducción.....	17
Justificación.....	18
Objetivos.....	19
Objetivo General.....	19
Objetivos Específicos	19
Descripción del sitio a probar	20
Objetivo de la Prueba	22
Elementos de pruebas	22
Autenticación y Cuentas de Usuario	23
Editor de diseños.....	23
Colaboración en línea	23
Exportación y publicación.....	23
Aspectos no funcionales.....	24
Elementos fuera de alcance (Out of Scope).....	24
Tipos de Pruebas a Realizar	27
Pruebas Unitarias	27
Pruebas de Integración	28
Pruebas de Sistemas.....	28
Pruebas de Rendimiento.....	28
Enfoque de Pruebas	28
Criterios de Entrada (Entry Criteria).....	29
Criterios de Salida (Exit Criteria).....	29

Entregables.....	29
Equipo de Pruebas	30
Líder de Pruebas (Test Leader/Test Manager).....	30
Analista de Pruebas (Test Analyst)	30
Diseñador de Pruebas (Test Designer).....	30
Probador (Tester).....	31
Administrador del entorno de pruebas (Test Environment Manager).....	31
Responsable de Calidad (Quality Assurance – QA).....	31
Riesgos.....	34
Estimación de Tiempos.....	35
Cronograma.....	37
Recursos Humanos	39
Herramientas de Pruebas.....	39
Datos de Prueba	39
Métricas de Ejecución	133
Métricas acordes a Severidad.....	135
Métricas Acordes a Tipo de Incidencia.....	137
Métricas Acordes a su Prioridad.....	139
Métricas por Naturaleza	141
Evaluación del Producto y Proveedor	142
Información Básica.....	144
Alcance	145
Métricas de Ejecución del Proyecto.....	146

Gestión de defectos.....	147
Conclusiones.....	152
Referencias Bibliográficas.....	153

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Clasificación de los riesgos</i>	33
Figura 2 <i>Cronograma</i>	37
Figura 3 <i>Página de inicio</i>	66
Figura 4 <i>Página donde se muestra las formas de inicio de sesión</i>	66
Figura 5 <i>Página en donde se diligencia el correo</i>	66
Figura 6 <i>Página donde se debe ingresar el código de verificación</i>	67
Figura 7 <i>Página de inicio de Canva</i>	67
Figura 8 <i>Página principal</i>	67
Figura 9 <i>Página Principal</i>	68
Figura 10 <i>Página donde se pone correo electrónico</i>	69
Figura 11 <i>Página donde ingresa contraseña valida</i>	69
Figura 12 <i>Página principal</i>	69
Figura 13 <i>Página principal</i>	70
Figura 14 <i>Página donde se ingresa la contraseña</i>	71
Figura 15 <i>Página donde se ingresa el correo para el código de verificación</i>	71
Figura 16 <i>Página de restablecer contraseña</i>	72
Figura 17 <i>Página de verificación de cuenta</i>	72
Figura 18 <i>Página donde muestra mensaje de éxito al cambiar la contraseña</i>	72
Figura 19 <i>Página principal</i>	73
Figura 20 <i>Página de inicio de sesión con sso</i>	74
Figura 21 <i>Formulario para ingresar mediante Google</i>	74
Figura 22 <i>Confirmación de inicio</i>	74

Figura 23 <i>Validación del sistema</i>	75
Figura 24 <i>Inicio de Canva</i>	75
Figura 25 <i>Menú del perfil desplegable en la página de inicio</i>	75
Figuraa 26 <i>Menú del perfil desplegable en la página de inicio</i>	76
Figura 27 <i>Menú del perfil desplegable en la página de inicio</i>	77
Figura 28 <i>Página de login</i>	77
Figura 29 <i>Menú del perfil desplegable en la página de inicio</i>	77
Figura 30 <i>Menú principal en donde se encuentra el icono de crear</i>	79
Figura 31 <i>Pantalla en donde se muestran las plantillas</i>	79
Figura 32 <i>Página en donde aparece el diseño en blanco</i>	79
Figura 33 <i>Página donde se muestra el diseño en blanco</i>	80
Figura 34 <i>Página en donde se encuentra el diseño</i>	81
Figura 35 <i>Página en donde se encuentra el diseño con menú desplegado del icono “Diseño”</i> . 81	
Figura 36 <i>Plantillas disponibles en el apartado de diseño</i>	82
Figura 37 <i>Página con el diseño seleccionado listo para editar</i>	82
Figura 38 <i>Página del lienzo con el diseño listo para editar</i>	82
Figura 39 <i>Página del diseño con el menú desplegable de “Texto”</i>	84
Figura 40 <i>Página donde se muestra el diseño con un cajón de texto agregado</i>	84
Figura 41 <i>Página donde se muestra el cajón de texto con información ingresada</i>	84
Figura 42 <i>Página con el cajón de texto ya digitado e insertado</i>	85
Figura 43 <i>Página con el cajón de texto ya digitado e insertado</i>	85
Figura 44 <i>Página del menú desplegable de elementos</i>	86
Figura 45 <i>Página con sección extendida de fotos predeterminadas de Canva</i>	87

Figura 46 <i>Página del lienzo con una nueva imagen insertada</i>	87
Figura 47 <i>Página donde muestra el lienzo con las imágenes ajustadas a un nuevo tamaño</i>	87
Figura 48 <i>Página con el menú seleccionado de “Subidos”</i>	89
Figura 49 <i>Página con el explorador de archivos abierto</i>	89
Figura 50 <i>Página mostrando la imagen cargada desde el explorador de archivos</i>	89
Figura 51 <i>Página donde muestra el lienzo con una nueva imagen</i>	90
Figura 52 <i>Página donde el lienzo muestra imágenes agregadas</i>	90
Figura 53 <i>Página del lienzo con imagen</i>	91
Figura 54 <i>Página con filtros para imagen</i>	92
Figura 55 <i>Página con filtros para imagen</i>	92
Figura 56 <i>Página con filtro aplicado en imagen</i>	92
Figura 57 <i>Página con filtro aplicado en imagen</i>	93
Figura 58 <i>Página donde se muestra el lienzo con el cajón de texto seleccionado</i>	94
Figura 59 <i>Página en donde se muestra las fuentes disponibles</i>	94
Figura 60 <i>Página en donde se muestra la selección de la fuente</i>	95
Figura 61 <i>Página en donde ya se muestra el cajón de texto con la nueva fuente agregada</i>	95
Figura 62 <i>Página en donde se pueden evidenciar los cambios</i>	95
Figura 63 <i>Página en donde se encuentra el lienzo de trabajo</i>	97
Figura 64 <i>Página en donde se muestra las opciones de color de texto</i>	97
Figura 65 <i>Página en donde se muestra la selección de color</i>	97
Figura 66 <i>Página en donde se muestra el lienzo con los colores actualizados</i>	98
Figura 67 <i>Página del lienzo con los cambios aplicados</i>	98
Figura 68 <i>Página en donde se muestra el menú de elementos</i>	99

Figura 69 <i>Página en donde se muestra el menú de elementos.....</i>	100
Figura 70 <i>Página en donde se muestra la información de la imagen.....</i>	100
Figura 71 <i>Página en donde se muestra la imagen ya agregada al lienzo.....</i>	100
Figura 72 <i>Página en donde se muestra la imagen ya agregada y ajustada al lienzo.....</i>	101
Figura 73 <i>Página en donde se muestra el menú de elementos.....</i>	102
Figura 74 <i>Página en donde se muestra la información de la imagen.....</i>	102
Figura 75 <i>Página donde se muestra la imagen premium agregada en el lienzo.....</i>	103
Figura 76 <i>Página donde muestra la información del contenido premium.....</i>	103
Figura 77 <i>Página en donde se agrega un elemento premium.....</i>	103
Figura 78 <i>Página con opciones de compartir el diseño.....</i>	105
Figura 79 <i>Página con opciones de compartir diseño.....</i>	105
Figura 80 <i>Pantallazo con link del diseño copiado.....</i>	105
Figura 81 <i>Pantallazo del lienzo con el elemento premium.....</i>	106
Figura 82 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.....</i>	107
Figura 83 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.....</i>	107
Figura 84 <i>Página donde se muestra las opciones de permiso.....</i>	108
Figura 85 <i>Página donde se muestra las notificaciones del otro usuario.....</i>	108
Figura 86 <i>Página donde se muestra el diseño con el elemento premium agregado.....</i>	108
Figura 87 <i>Página donde se muestra las opciones.....</i>	110
Figura 88 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.....</i>	110
Figura 89 <i>Página en donde muestra los permisos del participante.....</i>	110
Figura 90 <i>Página en donde muestra la notificación del diseño compartido.....</i>	111
Figura 91 <i>Página donde se muestra el menú desplegable de los integrantes y sus permisos</i>	111

Figura 92 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i>	112
Figura 93 <i>Página donde se muestra las opciones para descargar.</i>	113
Figura 94 <i>Página donde se muestran los formatos de descarga de un diseño</i>	113
Figura 95 <i>Página donde se muestra el progreso de la descarga del diseño.</i>	113
Figura 96 <i>Pantallazo donde se muestra la descarga completa del diseño</i>	114
Figura 97 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i>	115
Figura 98 <i>Página donde se muestra las opciones para descargar.</i>	115
Figura 99 <i>Página donde se muestran los formatos de descarga de un diseño</i>	115
Figura 100 <i>Página donde se muestra el progreso de la descarga del diseño.</i>	116
Figura 101 <i>Pantallazo donde se muestra la descarga completa del diseño</i>	116
Figura 102 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i>	117
Figura 103 <i>Página donde se muestra las opciones para descargar.</i>	117
Figura 104 <i>Página donde se muestran los formatos de descarga de un diseño.</i>	118
Figura 105 <i>Página donde se muestra el progreso de la descarga del diseño.</i>	118
Figura 106 <i>Pantallazo donde se muestra la descarga completa del diseño</i>	118
Figura 107 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i>	119
Figura 108 <i>Página en donde se muestran las redes sociales más usadas</i>	120
Figura 109 <i>Página en donde da aviso que no hay ninguna cuenta vinculada.</i>	120
Figura 110 <i>Página en donde muestra cajón de texto para insertar mensaje.</i>	120
Figura 111 <i>Página donde muestra la vinculación de la cuenta.</i>	121
Figura 112 <i>Página del diseño.</i>	122
Figura 113 <i>Página donde se muestra las opciones de archivo.</i>	122
Figura 114 <i>Página de inicio.</i>	122

Figura 115 <i>Página de inicio</i>	123
Figura 116 <i>Pantallazo de los diseños guardados recientemente</i>	123
Figura 117 <i>Página con las opciones del perfil</i>	124
Figura 118 <i>Página con la información del usuario</i>	125
Figura 119 <i>Página con la información del usuario</i>	125
Figura 120 <i>Página con las opciones del perfil</i>	125
Figura 121 <i>Página donde se muestra las opciones de perfil</i>	127
Figura 122 <i>Página donde se muestra la inf del perfil</i>	127
Figura 123 <i>Página con las opciones de iniciar sesión</i>	127
Figura 124 <i>Página de confirmación de contraseña</i>	128
Figura 125 <i>Página con contraseña actualizada</i>	128
Figura 126 <i>Página de inicio</i>	128
Figura 127 <i>Pantallazo de la automatización en Canva – Inicio</i>	130
Figura 128 <i>Pantallazo de la automatización en Canva – Diseño</i>	131
Figura 129 <i>Métricas de ejecución</i>	134
Figura 130 <i>Métricas de severidad</i>	136
Figura 131 <i>Métricas por tipo de Incidencia</i>	138
Figura 132 <i>Métricas acordes a su prioridad</i>	140
Figura 133 <i>Métricas por naturaleza</i>	142

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Información general de la aplicación</i>	21
Tabla 2 <i>Resumen de los casos</i>	24
Tabla 3 <i>Resumen de los casos</i>	27
Tabla 4 <i>Matriz de riesgos</i>	32
Tabla 5 <i>Escala de clasificación de riesgos</i>	34
Tabla 6 <i>Estimación de tiempos</i>	35
Tabla 7 <i>Total, de la estimación</i>	36
Tabla 8 <i>Crear cuenta</i>	41
Tabla 9 <i>Iniciar sesión</i>	42
Tabla 10 <i>Recuperar contraseña</i>	43
Tabla 11 <i>Iniciar sesión con SSO</i>	44
Tabla 12 <i>Cerrar sesión</i>	45
Tabla 13 <i>Crear diseño en blanco</i>	46
Tabla 14 <i>Seleccionar plantilla</i>	47
Tabla 15 <i>Agregar texto</i>	48
Tabla 16 <i>Agregar imagen</i>	49
Tabla 17 <i>Cargar imagen usuario</i>	50
Tabla 18 <i>Aplicar filtros en imagen</i>	51
Tabla 19 <i>Cambiar fuente de texto</i>	52
Tabla 20 <i>Cambiar color de un gráfico o fondo</i>	53
Tabla 21 <i>Usar elementos gratuitos</i>	54
Tabla 22 <i>Usar elementos premium</i>	55

Tabla 23 <i>Compartir un diseño por enlace</i>	56
Tabla 24 <i>Compartir un diseño al equipo</i>	57
Tabla 25 <i>Asignar permisos a otro usuario</i>	58
Tabla 26 <i>Descargar diseño en png</i>	59
Tabla 27 <i>Descargar diseño en pdf</i>	60
Tabla 28 <i>Descargar en video</i>	61
Tabla 29 <i>Publicar diseño en redes sociales</i>	62
Tabla 30 <i>Guardar diseño en la nube</i>	63
Tabla 31 <i>Actualizar perfil</i>	64
Tabla 32 <i>Cambiar contraseña</i>	65
Tabla 33 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 1</i>	66
Tabla 34 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 2</i>	68
Tabla 35 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 3</i>	71
Tabla 36 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 4</i>	73
Tabla 37 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 5</i>	76
Tabla 38 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 6</i>	78
Tabla 39 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 7</i>	81
Tabla 40 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 8</i>	83
Tabla 41 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 9</i>	86
Tabla 42 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 10</i>	88
Tabla 43 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 11</i>	91
Tabla 44 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 12</i>	94
Tabla 45 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 13</i>	96

Tabla 46 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 14</i>	99
Tabla 47 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 15</i>	102
Tabla 48 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 16</i>	104
Tabla 49 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 17</i>	107
Tabla 50 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 18</i>	109
Tabla 51 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 19</i>	112
Tabla 52 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 20</i>	114
Tabla 53 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 21</i>	117
Tabla 54 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 22</i>	119
Tabla 55 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 23</i>	121
Tabla 56 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 24</i>	124
Tabla 57 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 25</i>	126
Tabla 58 <i>Automatización de Pruebas de Software No.26</i>	130
Tabla 59 <i>Automatización de Pruebas de Software No.27</i>	131
Tabla 60 <i>Métricas de ejecución</i>	133
Tabla 61 <i>Métricas acordes a severidad</i>	135
Tabla 62 <i>Métricas acordes al tipo de Incidencia</i>	137
Tabla 63 <i>Métricas acordes a su prioridad</i>	139
Tabla 64 <i>Métricas acordes a su naturaleza</i>	141
Tabla 65 <i>Evaluación del producto y el proveedor</i>	143
Tabla 66 <i>Métricas de ejecución del proyecto</i>	146
Tabla 67 <i>Gestión de incidencias</i>	147
Tabla 68 <i>Clasificación de defectos acorde a la naturaleza</i>	148

Tabla 69 <i>Clasificación de defectos acorde al tipo de al tipo de incidencia</i>	149
Tabla 70 <i>Clasificación de defectos acorde a su severidad</i>	150
Tabla 71 <i>Clasificación de defectos acorde a su prioridad</i>	151

Introducción

En este documento se presenta el Plan de Pruebas de Software elaborado para evaluar el funcionamiento de la plataforma Canva, una herramienta ampliamente utilizada para la creación de contenido visual. Como estudiantes del Diplomado de Profundización en Pruebas de Software, se realizó un análisis estructurado que incluye la planificación, diseño, ejecución y control del proceso de pruebas aplicadas sobre las funcionalidades principales de la aplicación.

El objetivo de este plan es verificar que los procesos esenciales como autenticación, creación y edición de diseños, colaboración con otros usuarios, exportación de proyectos y administración de cuenta operen correctamente bajo diferentes escenarios. Este plan se apoya en técnicas de pruebas basadas en riesgos, requisitos y estrategias manuales y automatizadas, buscando identificar fallos potenciales que puedan afectar la experiencia del usuario.

Justificación

Realizar pruebas de software sobre la plataforma tan utilizada como Canva resulta fundamental debido a su impacto en usuarios individuales, académicos, profesionales y equipos de trabajo. Desde una perspectiva evaluadora, se considera necesario validar que las herramientas ofrecidas funcionen adecuadamente, especialmente aquellas vinculadas con la creación y edición de contenido gráfico, procesos que deben ejecutarse sin errores para garantizar una experiencia fluida.

La elaboración de este plan fortalece las competencias profesionales en el área del desarrollo de software y el control de calidad, al permitir la aplicación de metodologías formales, técnicas de diseño de pruebas y análisis de resultados. Además, este proceso contribuye a garantizar que las funcionalidades críticas de la plataforma sean confiables, robustas y alineadas con los estándares establecidos.

Objetivos

Objetivo General

Evaluar el funcionamiento de la plataforma Canva mediante un plan de pruebas estructurado que permita verificar el cumplimiento de sus requisitos funcionales y no funcionales.

Objetivos Específicos

Diseñar un plan de pruebas que defina el alcance, la estrategia, los criterios de evaluación y los casos de prueba necesarios para validar las funcionalidades principales de Canva.

Ejecutar los casos de prueba manuales y automatizados para verificar el comportamiento del sistema en los módulos de inicio, diseño, colaboración, exportación y gestión de cuenta.

Analizar y documentar los resultados obtenidos durante la ejecución de las pruebas, identificando defectos, riesgos y el nivel de calidad del sistema evaluado.

Plan de Pruebas de Software

Un plan de pruebas de software es un documento que define el alcance, el enfoque, los recursos y el cronograma de las actividades de prueba necesarias para asegurar la calidad de un producto antes de su liberación. Según Pressman y Maxim (2020), las pruebas de software son una de las actividades fundamentales dentro del proceso de ingeniería del software, pues permiten verificar que el sistema cumpla con los requisitos establecidos y detectar defectos antes de su implementación. Por su parte, Sommerville (2016) resalta que las pruebas no solo buscan encontrar errores, sino también garantizar que el sistema entregue valor al usuario final, mejorando la confianza en el producto.

De esta forma, el plan de pruebas se convierte en una guía estructurada que organiza las fases, tipos de prueba, criterios de aceptación, herramientas y responsables, con el objetivo de asegurar que el software cumpla con los estándares de calidad y satisfaga las necesidades del negocio.

Descripción del sitio a probar

El sitio a evaluar corresponde a Canva (www.canva.com), una plataforma digital que pertenece al área de negocio del diseño gráfico y la comunicación digital. Canva ofrece servicios de creación y edición de diseños en línea, permitiendo a los usuarios realizar presentaciones, afiches, publicaciones para redes sociales, tarjetas, documentos, videos y otros materiales gráficos de manera sencilla e intuitiva.

El sistema está orientado a usuarios individuales, estudiantes, profesionales, empresas y equipos de trabajo, facilitando la producción de contenidos visuales sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño. Su principal propósito es popularizar el diseño, ofreciendo plantillas prediseñadas, herramientas de personalización y colaboración en tiempo real.

Debido a la relevancia que tiene Canva en la creación de contenido digital y en los procesos de comunicación visual de millones de usuarios a nivel global, resulta fundamental establecer un plan de pruebas que permita verificar su correcto funcionamiento, compatibilidad con diferentes navegadores y dispositivos, además de asegurar su disponibilidad, rendimiento y usabilidad.

Tabla 1

Información general de la aplicación.

Grupo de trabajo	
Líder:	Angie Paola Quintero
Probador(es)	Paula Daniela Botiva Romero Angie Paola Quintero
Fecha de inicio de pruebas	09/09/2025
Fecha fin de pruebas	15/09/2025

Nota. Describe responsabilidades de un equipo de pruebas de software.

Alcance de las Pruebas

En este apartado se explicará hasta dónde llegarán las pruebas aplicadas sobre Canva, entendiendo que es una plataforma plenamente desarrollada y en funcionamiento. Aquí se detallará qué funciones y herramientas serán evaluadas y cuáles quedarán fuera del análisis, con el objetivo de mantener un enfoque claro durante el proceso. De esta forma, las pruebas se orientan únicamente a los módulos que requieren verificación y que son relevantes para el uso real de la aplicación.

Funcionalidades y módulos a probar (In Scope)

Las pruebas se enfocarán en las funciones principales de la plataforma Canva, considerando tanto aspectos funcionales como no funcionales.

Objetivo de la Prueba

El objetivo es verificar que Canva continúe funcionando correctamente en sus tareas más comunes, como crear diseños, modificarlos, compartirlos y exportarlos. También se busca identificar posibles fallos, comportamientos inesperados o inconvenientes de rendimiento que puedan afectar la experiencia del usuario en diferentes dispositivos y navegadores.

Elementos de pruebas

En este apartado se explicará cuáles son los elementos y funcionalidades de Canva que serán evaluados durante el proceso de pruebas. Estos elementos corresponden a los módulos incluidos dentro del alcance, como la autenticación de usuarios, las herramientas principales del editor de diseño, las funciones de colaboración en línea y las opciones de exportación y publicación. Todos estos componentes serán verificados mediante casos de prueba diseñados específicamente para validar su correcto funcionamiento.

Los casos de prueba se organizarán de manera estandarizada, utilizando una nomenclatura que incluye las iniciales del módulo, la abreviatura CP y un número consecutivo, acompañados de un verbo en notación de camello que describe la acción a evaluar. Este método permite mantener un orden claro.

Autenticación y Cuentas de Usuario

Creación de cuentas (gratuita y premium).

Inicio y cierre de sesión.

Recuperación y cambio de contraseña.

Editor de diseños

Actualización de perfil de usuario.

Creación de un diseño en blanco y selección de plantillas.

Carga y uso de imágenes del usuario.

Inserción de texto, elementos gráficos y filtros.

Uso de elementos gratuitos y premium.

Configuración de colores, fuentes y estilos.

Colaboración en línea

Compartir diseños mediante enlace o invitación a equipo.

Asignación de permisos (lectura/edición).

Edición en tiempo real por múltiples usuarios.

Exportación y publicación

Descarga de diseños en formatos PNG, JPG, PDF y MP4.

Publicación en redes sociales desde la plataforma.

Guardado automático en la nube.

Aspectos no funcionales

Usabilidad e intuitivita de la interfaz.

Rendimiento y tiempos de carga en el editor.

Seguridad en el manejo de datos de usuario.

Compatibilidad en navegadores (Chrome, Edge, Firefox, Safari) y dispositivos (PC, tablets, móviles)

Elementos fuera de alcance (Out of Scope)

Aplicación móvil de Canva: solo se evaluará la versión web.

Integraciones externas avanzadas (ej. conexión con APIS de terceros, integraciones empresariales).

Procesos internos de facturación o pagos: se asume que funcionan correctamente en la pasarela de pago y no serán probados en detalle.

Pruebas de accesibilidad en profundidad (lectores de pantalla, validaciones WCAG): se verificará la usabilidad general, pero no se realizará una auditoría completa de accesibilidad.

Análisis de escalabilidad en entornos de producción: las pruebas de carga extrema y escalabilidad no forman parte del alcance inicial.

Tabla 2

Elementos de pruebas

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad	Responsable
1	Inicio	INI_CP01_Crear_cuenta	Verificar la creación de una cuenta nueva con datos válidos.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
2	Inicio	INI_CP02_Iniciar_sesion	Validar el inicio de sesión con credenciales correctas.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad	Responsable
3	Inicio	INI_CP03_Recuperar_contraseña	Comprobar la recuperación de contraseña mediante correo electrónico.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
4	Inicio	INI_CP04_Iniciar_con_sso	Verificar el inicio de sesión con cuentas de Google o Facebook.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
5	Inicio	INI_CP05_Cerrar_sesion	Validar que el cierre de sesión se realice correctamente.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
6	Diseños	DIS_CP06_Crear_diseño_en_blanco	Verificar la creación de un diseño desde una plantilla en blanco.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
7	Diseños	DIS_CP07_Seleccionar_plantilla	Validar la selección y apertura de una plantilla prediseñada.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
8	Diseños	DIS_CP08_Agregar_texto	Verificar que se pueda agregar texto en el lienzo de diseño.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
9	Diseños	DIS_CP09_Agregar_imagen	Comprobar la inserción de imágenes desde la galería de Canva.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
10	Diseños	DIS_CP10_Cargar_imagen_usuario	Validar la carga de imágenes desde el dispositivo del usuario.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
11	Diseños	DIS_CP11_Aplicar_filtros	Verificar la aplicación de filtros a imágenes cargadas.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
12	Diseños	DIS_CP12_Cambiar_fuente_texto	Validar la modificación de tipografía en textos insertados.	Baja	Paula Botiva-Angie Quintero

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad	Responsable
13	Diseños	DIS_CP13_Cambiar_colores	Verificar la modificación de colores de fondo o elementos gráficos.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
14	Diseños	DIS_CP14_Usar_elementos_gratuitos	Validar el uso de elementos gratuitos en los diseños.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
15	Diseños	DIS_CP15_Usar_elementos_premium	Comprobar que los elementos premium soliciten pago o suscripción.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
16	Colaboración	COL_CP16_Compartir_diseño_enlace	Verificar que se pueda compartir un diseño mediante enlace.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
17	Colaboración	COL_CP17_Compartir_diseño_equipo	Validar la colaboración en tiempo real con otros usuarios.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
18	Colaboración	COL_CP18_Asignar_permisos	Verificar la asignación de permisos (ver, editar, comentar).	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
19	Exportación	EXP_CP19_Descargar_png	Validar la descarga de un diseño en formato PNG.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
20	Exportación	EXP_CP20_Descargar_pdf	Comprobar la descarga de un diseño en formato PDF.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
21	Exportación	EXP_CP21_Descargar_video	Validar la exportación de un diseño en formato MP4.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero
22	Exportación	EXP_CP22_Publicar_redes_sociales	Verificar la publicación directa en redes sociales vinculadas.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
23	Exportación	EXP_CP23_Guardar_diseño_nube	Validar que los diseños se guarden automáticamente en la nube de Canva.	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad	Responsable
24	Cuenta	CUE_CP24_Actualizar_perfil	Verificar la actualización de datos del perfil de usuario.	Media	Paula Botiva-Angie Quintero
25	Cuenta	CUE_CP25_Cambiar_contraseña	Validar la modificación de la contraseña desde la configuración de la cuenta	Alta	Paula Botiva-Angie Quintero

Nota. Esta tabla tiene información de los elementos de prueba.

Tabla 3

Resumen de los casos

Resumen de los Casos	
1.Total CP prioridad Alta:	16
2. Total CP Prioridad Media:	8
3.Total CP Baja:	1
4.Total CP de pruebas:	25

Nota. Esta tabla tiene información del resumen de los casos.

Tipos de Pruebas a Realizar

Pruebas Unitarias

Se aplican a componentes o funciones individuales, validando que cada módulo funcione de manera correcta de forma aislada. Ejemplos: creación de un diseño, búsqueda de plantillas, inserción de elementos, duplicar un diseño sin afectar el original o exportar archivos.

Pruebas de Integración

Verifican la interacción entre distintos módulos de la plataforma, asegurando que se comunican sin errores. Ejemplo: abrir una plantilla desde la búsqueda, editarla en grupo, guardarla en la nube y luego exportarla en diferentes formatos.

Pruebas de Sistemas

Evalúan Canva como un todo, validando que las funciones principales se ejecutan correctamente en diferentes dispositivos y navegadores. Se incluyen aspectos como rendimiento con diseños pesados, guardado automático ante cierres inesperados, disponibilidad en la nube y cumplimiento de requisitos funcionales/no funcionales.

Pruebas de Rendimiento

Miden tiempos de respuesta y fluidez en acciones clave: abrir plantillas, aplicar filtros, mostrar resultados de búsqueda, colaborar en tiempo real, exportar archivos o usar atajos (deshacer/rehacer), tanto en condiciones normales como con alta concurrencia.

Enfoque de Pruebas

Pruebas Basadas En Requisitos: Se diseñan a partir de requisitos funcionales y no funcionales (crear, editar, exportar, colaborar, seguridad). Cada requisito tendrá al menos un caso de prueba.

Pruebas Basadas En Riesgos: Se priorizan módulos críticos (inicio de sesión, editor, exportación), ya que impactan directamente en la experiencia del usuario.

Pruebas Manuales: Se usarán para validar usabilidad, accesibilidad y la interacción visual, que suelen requerir observación humana.

Pruebas Automatizadas: Se aplicarán en procesos repetitivos (inicio de sesión, exportaciones, rendimiento), optimizando tiempos y eficiencia.

Pruebas Exploratorias: Además de los casos planificados, se explorará libremente la aplicación para identificar fallos inesperados

Criterios de Entrada (Entry Criteria)

Requisitos funcionales y no funcionales documentados y aprobados.

Código estable, actualizado y sin errores de compilación.

Entorno de pruebas configuradas (navegadores, dispositivos, conexiones).

Datos de prueba disponibles (cuentas gratuitas y premium, plantillas, imágenes).

Plan de pruebas aprobado y comunicado al equipo.

Herramientas de apoyo listas para registrar incidencias y resultados.

Criterios de Salida (Exit Criteria)

Ejecución y aprobación de todos los casos de prueba críticas.

Cobertura mínima: 95 % de casos ejecutados y al menos 90 % aprobados sin defectos graves.

Corrección de todos los defectos críticos o de alta prioridad.

Defectos medios y bajos documentados o con plan de resolución sin afectar la operación principal.

Todas las incidencias registradas con estado actualizado.

Aprobación formal del equipo de pruebas y responsables del proyecto para liberar la versión.

Entregables

Plan de Pruebas: Alcance, objetivos, estrategia, criterios, cronograma y responsables.

Scripts de Prueba:

Casos de Prueba: Detallados por módulo, con pasos, datos, prioridad y resultados esperados.

Manuales o automatizados para ejecución sistemática.

Registro de Ejecución de Pruebas: Estado de cada caso (exitoso, fallido, bloqueado).

Informes de Defectos (Bugs Informes): Descripción del problema, módulo, severidad, pasos de reproducción y estado.

Métricas de Prueba: Indicadores clave (tasa de éxito, defectos por severidad, tiempo de resolución).

Informe Final de Pruebas: Resumen de cobertura, resultados y conclusiones sobre calidad/estabilidad.

Equipo de Pruebas

Líder de Pruebas (Test Leader/Test Manager)

Define la estrategia y el plan de pruebas.

Asigna recursos y roles dentro del equipo.

Supervisa la ejecución de las pruebas y controla el cumplimiento de cronogramas.

Se encarga de la comunicación con las demás áreas del proyecto.

Analista de Pruebas (Test Analyst)

Analiza los requisitos funcionales y no funcionales de Canva.

Diseña los casos de prueba detallados y prepara los datos necesarios para la ejecución.

Define criterios de aceptación y asegura la trazabilidad con los requisitos.

Diseñador de Pruebas (Test Designer)

Transforma los requisitos en condiciones de prueba concretas.

Estructura los escenarios de prueba y diseña scripts manuales o automatizados.

Colabora con el analista para asegurar cobertura total de funcionalidades críticas.

Probador (Tester)

Ejecuta los casos de prueba manuales o automatizados.

Registra los resultados obtenidos y reporta los defectos encontrados.

Verifica correcciones y vuelve a ejecutar pruebas de regresión.

Administrador del entorno de pruebas (Test Environment Manager)

Configura y mantiene el entorno de pruebas (navegadores, dispositivos, cuentas de usuario, conectividad).

Garantiza que las herramientas de gestión de pruebas y seguimiento de defectos estén disponibles.

Responsable de Calidad (Quality Assurance – QA)

Verifica que se cumplan los estándares de calidad definidos.

Supervisa que se sigan las buenas prácticas de pruebas y documentación.

Aprueba los informes finales y da soporte en la toma de decisiones sobre la liberación del producto.

Gestión de riesgos

Es importante identificar los riesgos asociados al proyecto, a continuación, se detallan los riesgos del proyecto:

Tabla 4

Matriz de riesgos

Matriz de Riesgos											
2. Proyecto:		Pruebas de software de Canva									
3. Fecha inicio:		12/09/2025									
4. Fecha fin:		21/09/2025									
4. Id. de Riesgo	5. Tipo de riesgo	6. Riesgo		7. Señal	8. Impacto	9. Probabilidad			10. Evaluación	11. Respuesta	12. Autor
		Origen	Resultado			Nivel	Valor				
1	Técnico	Fallas de conexión a internet al realizar pruebas en Canva	Retraso en ejecución de casos de prueba y entrega de evidencias	Cargas lentas, cortes frecuentes de red	A	M	M	3	Contar con plan alternativo de conexión de datos móviles.	Probadora	
2	Cronograma	Retraso en la entrega de documentos de cada etapa.	Acumulación de actividades y menor calidad de entregables.	Falta de avances en reuniones	A	A	A	4	Poner alertas de tiempo y repartir tareas en partes pequeñas para ir avanzando.	Probadora	
3	Experiencia	Falta de práctica en el uso de criterios de medición.	Documentos con información faltante o métricas mal aplicadas	Los informes muestran detalles que necesitan corrección	M	A	M	3	Revisar guías, apoyarse en ejemplos y hacer revisión en conjunto con compañeros	Probadora	

4	Alcance	Cambios en los lineamientos del docente o ajustes en las entregas	Tiempo limitado para la modificación del documento.	Nuevos correos o publicaciones en foros con correcciones.	A	B	M	2	Revisar las guías de actividades y tener en cuenta los lineamientos exigidos.	Probadora
5	Organizacional	Falta de Coordinación en el trabajo o cada uno trabaja individual	El documento queda incompleto, con incongruencias o se retrasa la entrega.	Baja participación en foros, entregas parciales o simplemente ausencia por el participante	A	A	A	4	Definir roles por etapa, reuniones cortas o acuerdos por mensajes para llegar a acuerdos en la elaboración del documento.	

Nota. Esta tabla tiene información de la matriz de riesgos.

Riesgos

Figura 1

Clasificación de los riesgos

<i>riesgo</i>		<i>probabilidad</i>				
		MB	B	M	A	MA
<i>impacto</i>	MA	A	MA	MA	MA	MA
	A	M	A	A	MA	MA
	M	B	M	M	A	A
	B	MB	B	B	M	M
	MB	MB	MB	MB	B	B

Nota. Según el impacto y la probabilidad del riesgo identificado se clasifican en una escala que va así:

Tabla 5

Escala de clasificación de riesgos

Sigla	Descripción	Valor Numérico
MA	Crítico	5
A	Importante	4
M	Apreciable	3
B	Bajo	2
MB	Despreciable	1

Nota. Esta tabla tiene información de la escala de clasificación de riesgos.

Estimación de Tiempos

La técnica de estimación de tiempos es a Juicio de expertos; con la prueba de humo realizada, los casos de prueba identificados y los riesgos, se debe proyectar el tiempo que el probador invertirá al diseñar, ejecutar y documentar los resultados de los casos de prueba.

Por cada caso de prueba existen tres fases:

Diseño: Fase en la cual se diseñan los casos de prueba

Ejecución: Fase en la cual se ejecutan los casos de prueba previamente diseñados

Documentación: Fase en la cual se construyen los reportes resultados del proceso de pruebas.

Nota: El peso en minutos por etapa de la prueba de software e impacto ya está definido y son los que encuentra consignados en la tabla.

Tabla 6

Estimación de tiempos

1. Etapa	2. Diseño			3. Ejecución			4. Documentación		
5. Impacto	Alta	Media	Baja	Alta	Media	Baja	Alta	Media	Baja
6. Peso en Minutos	120	90	60	100	70	50	120	90	60
7. No. De Casos De Prueba	16	8	1	16	8	1	16	8	1
8. Sub-Total	$120 * 16 = 1920$	$90 * 8 = 720$	$60 * 1 = 60$	$100 * 16 = 1600$	$70 * 8 = 560$	$50 * 1 = 50$	$120 * 16 = 1920$	$90 * 8 = 720$	$60 * 1 = 60$
9. Total	Diseño= $1920 + 720 + 60 = 2700$ minutos			Ejecución= $1600 + 560 + 50 = 2210$ minutos			Documentación= $1920 + 720 + 60 = 2700$ minutos		

Nota 2. La mayoría de las pruebas se enfocaron en las que tienen alto impacto (16 de alta prioridad), lo que asegura que lo crítico funcione bien. Se vio que diseñar y documentar lleva más tiempo que ejecutar, pero así queda todo organizado y con respaldo. En general, esta distribución ayuda a que la app sea más confiable y que los errores graves se reduzcan.

En la tabla 7, se detalla la estimación de tiempos por cada módulo para estimar el esfuerzo de cada integrante del equipo de pruebas. Para ello tenga en cuenta los datos de las anteriores tablas diligencia la siguiente:

Tabla 7

Total de la estimación

1.Responsables	2.Modulos	3. Diseño	4.Ejecución	5.Documentación
Paula Botiva	Inicio	570 min	470 min	570 min
Angie Quintero	Diseño	1140 min	930 min	1140 min
	Colaboración	330 min	270 min	330 min
	Exportación	570 min	470 min	570 min
	Cuenta	210 min	170 min	210 min
Total (Horas).		2820 min/60 = 47	2310 min /60 =38.5	2820 min/ 60 min =47
132.5 El total de horas				

Nota. Esta tabla tiene información del total de estimación.

Diseño y documentación (120 min alta, 90 min media, 60 min baja)

- *Inicio:* $(4 * 120) + (1 * 90) = 480 + 90 = 570 \text{ min}$
- *Diseños:* $(6 * 120) + (4 * 90) + (1 * 60) = 720 + 360 + 60 = 1140 \text{ min}$
- *Colaboración:* $(2 * 120) + (1 * 90) = 240 + 90 = 330 \text{ min}$
- *Exportación:* $(4 * 120) + (1 * 90) = 480 + 90 = 570 \text{ min}$
- *Cuenta:* $(1 * 120) + (1 * 90) = 120 + 90 = 210 \text{ min}$

Total, Diseño = 2820 min

Ejecución (100 min alta, 70 min media, 50 min baja)

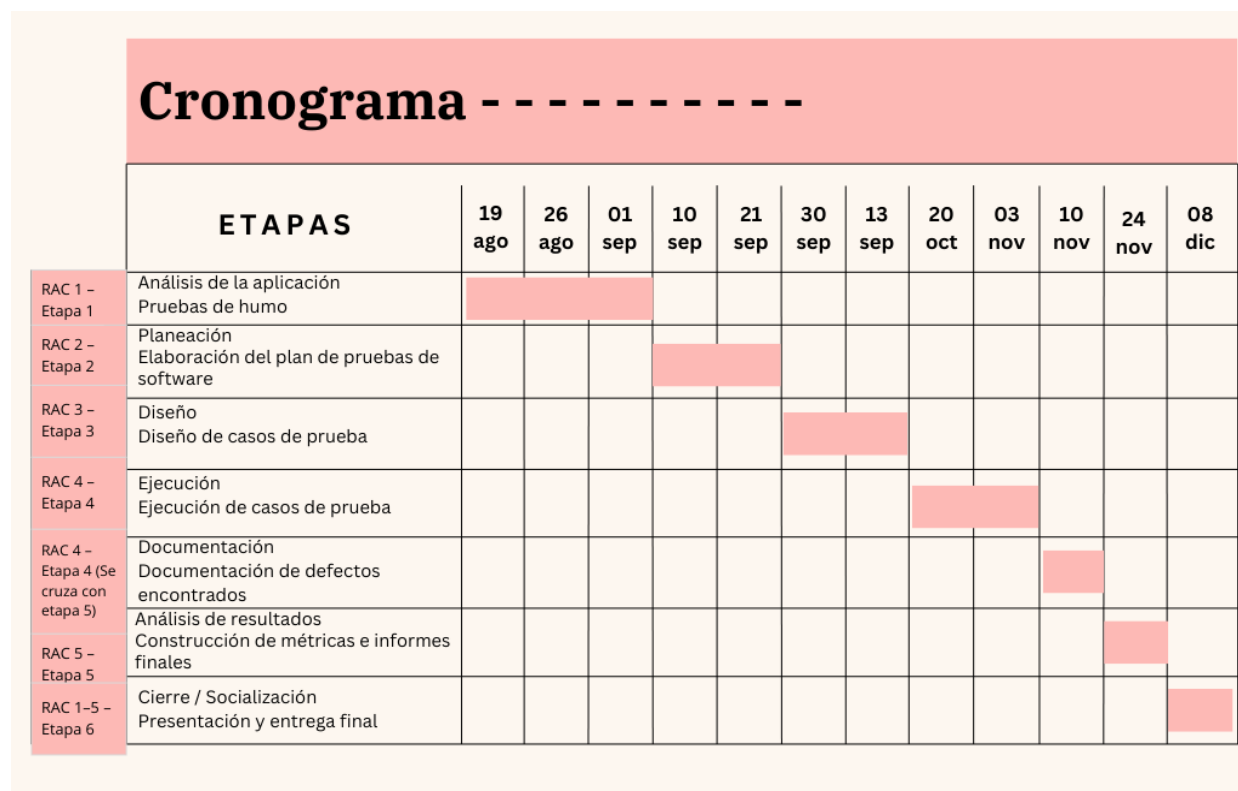
- *Inicio: $(4 * 100) + (1 * 70) = 400 + 70 = 470 \text{ min}$*
- *Diseños: $(6 * 100) + (4 * 70) + (1 * 50) = 600 + 280 + 50 = 930 \text{ min}$*
- *Colaboración: $(2 * 100) + (1 * 70) = 200 + 70 = 270 \text{ min}$*
- *Exportación: $(4 * 100) + (1 * 70) = 400 + 70 = 470 \text{ min}$*
- *Cuenta: $(1 * 100) + (1 * 70) = 100 + 70 = 170 \text{ min}$*

Ejecución Total = 2310 min

Cronograma

Figura 2

Cronograma



Nota. Cronograma de los tiempos para cada etapa.

En la imagen se observa un cronograma tipo diagrama de Gantt que organiza las actividades del proyecto por etapas y semanas. El cronograma inicia el 19 de agosto y finaliza el 8 de diciembre, mostrando visualmente la duración y secuencia de cada fase del proceso de pruebas de software.

Las etapas se encuentran divididas desde RAC 1 hasta RAC 5, cada una asociada a una fase específica del proyecto:

RAC 1 – Etapa 1: Incluye el análisis de la aplicación y la ejecución de pruebas de humo. Esta fase se desarrolla entre el 26 de agosto y el 1 de septiembre.

RAC 2 – Etapa 2: Corresponde a la planeación y elaboración del plan de pruebas de software, ejecutado del 1 al 21 de septiembre.

RAC 3 – Etapa 3: Comprende el diseño y la construcción de casos de prueba, desarrollado entre el 21 de septiembre y el 13 de septiembre.

RAC 4 – Etapa 4: Abarca la ejecución de los casos de prueba, llevada a cabo del 20 de octubre al 3 de noviembre.

RAC 4 – Etapa 4 (cruce con Etapa 5): Incluye documentación de defectos encontrados, análisis de resultados y construcción de métricas e informes finales. Esta sección se extiende entre el 3 y el 24 de noviembre.

RAC 5 – Etapa 5 / RAC 1–5 – Etapa 6: Corresponde al cierre, socialización, presentación y entrega final del proyecto, desarrollada del 24 de noviembre al 8 de diciembre.

Cada franja de color marca la duración estimada de las actividades, permitiéndome visualizar de forma clara la secuencia lógica del proceso, los traslapes y la transición entre etapas. El diseño del cronograma facilita comprender el avance progresivo del proyecto desde el análisis inicial hasta el cierre final.

Recursos

Recursos Humanos

Debido a que el proyecto se está desarrollando únicamente con dos participantes, los roles originalmente planeados se han ajustado y combinado para reflejar la distribución real de responsabilidades:

Líder de pruebas / Analista (1 persona): responsable de planear las pruebas, ejecutar casos de prueba, documentar resultados y elaborar informes finales.

Automatizador / Soporte de pruebas (1 persona): Encargado de la configuración y ejecución de pruebas automatizadas, así como del soporte en la documentación y consolidación de resultados.

Herramientas de Pruebas

Selenium: Framework de automatización de pruebas de código abierto que permite crear scripts en diferentes lenguajes de programación (Java, C#, Ruby, Python, entre otros).

Permite ejecutar pruebas en diversos navegadores (Chrome, Firefox, Edge).

Compatible con distintos sistemas operativos (Windows, Linux).

Sus componentes pueden usarse de manera independiente o combinados para cubrir necesidades específicas de control de calidad.

Datos de Prueba: Se utilizarán casos de prueba previamente diseñados para registrar los resultados de las pruebas. Cada participante documentará sus avances en un documento individual.

Posteriormente, se compartirán los resultados entre los participantes copiando y pegando la información de un documento a otro, para consolidar toda la información en un único documento final. El documento consolidado incluirá:

Descripción del caso de prueba.

Estado de ejecución.

Observaciones relevantes.

Este documento final servirá como base para la elaboración de los informes finales y métricas del proyecto.

Diseño de Pruebas de Software

Tabla 8

Crear cuenta.

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	INI_CP01_Crear_cuenta
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero.
Módulo:	Inicio
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe estar en la página principal de Canva y no tener una cuenta registrada.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario da clic en 'Registrarse'.
	El sistema despliega las opciones de inicio de sesión.
	El usuario diligencia el correo electrónico el cual no debe estar registrado.
	El sistema envía código de verificación al correo”.
	El sistema valida los datos y redirige al panel principal como confirmación del registro exitoso.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema crea la cuenta y permite iniciar sesión con las credenciales registradas.
Criterios de aceptación	El sistema debe validar que el correo no esté vinculado a otra cuenta, debe confirmar la creación de la cuenta y debe permitir que el usuario puede acceder a la plataforma.

Nota. Esta tabla información del caso de prueba INI_CP01_Crear_cuenta

Tabla 9*Iniciar sesión.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	INI_CP02_Iniciar_sesion
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Inicio
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe tener una cuenta registrada y estar en la pantalla de inicio de Canva.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario da clic en “Iniciar sesión”.
	El sistema muestra el espacio para poner el correo.
	El usuario ingresa contraseña.
	El usuario hace clic en “Ingresar” y El sistema valida la información y abre la página principal de la aplicación mostrando la cuenta iniciada.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema se mantiene dentro de la sesión iniciada y el usuario puede acceder a las funciones habilitadas.
Criterios de aceptación	El sistema debe validar que las credenciales ingresadas sean correctas, debe mostrar algún mensaje emergente si la información ingresada es incorrecta y al validar la información debe redirigir al usuario a la página principal con su cuenta ya abierta.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba INI_CP02_Iniciar_sesion

Tabla 10*Recuperar contraseña.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	INI_CP03_Recuperar_contraseña
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Inicio
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe estar registrado y conocer el correo asociado.
Paso a Paso de la prueba:	
El usuario da clic en “¿Olvidaste tu contraseña?”.	
El sistema pide correo electrónico registrado y el usuario hace clic en “Continuar”.	
El sistema pide ingresar la nueva contraseña	
El sistema envía código de verificación al correo.	
El sistema muestra el mensaje que se ha restablecido la contraseña de forma correcta.	
Postcondiciones de la prueba:	El usuario recibe el correo para restablecer la contraseña.
Criterios de aceptación	El sistema debe validar que el correo electrónico exista en la base de datos sistema, debe enviar el correo de recuperación al instante y la información suministrada por el sistema debe permitir restablecer la contraseña.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba INI_CP03_Recuperar_contraseña

Tabla 11*Iniciar sesión con SSO.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	INI_CP04_Iniciar_con_sso.
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Inicio
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe tener una cuenta vinculada a Google o Facebook.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario da clic en “Iniciar con Google/Facebook”.
	El sistema redirige al servicio externo de autenticación correspondiente.
	El usuario ingresa credenciales válidas en Google/Facebook.
	El servicio externo valida la información.
	El sistema redirige al usuario a la pantalla principal con la sesión activa.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema autentica con éxito mediante el proveedor externo.
Criterios de aceptación	Inicio exitoso de sesión mediante SSO.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba INI_CP04_Iniciar_con_sso.

Tabla 12*Cerrar sesión.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	INI_CP05_Cerrar_sesión
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Inicio
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe estar autenticado en la plataforma.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario da clic en su perfil.
	Selecciona la opción 'Cerrar sesión'.
	El sistema finaliza la sesión y redirige a la página principal del login.
Postcondiciones de la prueba:	El usuario queda fuera de la sesión y limpia todo tipo de información referente a la sesión que estaba activa.
Criterios de aceptación:	El cierre de sesión se realiza sin errores, evitando que se pueda volver a redirigir a pantallas privadas de la cuenta y no permitir acciones de usuario autenticado, así mismo poder visualizar nuevamente la opción de inicio de sesión.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba INI_CP05_Cerrar_sesión

Tabla 13*Crear diseño en blanco.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP06_Crear_diseño_en_blanco
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe haber iniciado sesión y estar en la pantalla principal.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario accede a la opción “Crear diseño”.
	El sistema despliega opciones de platilla y en la barra de búsqueda se escribe “Diseño en blanco”.
	El usuario selecciona “Diseño en blanco” y el sistema abre un lienzo vacío en el editor.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema abre un lienzo en blanco listo para editar.
Criterios de aceptación	El diseño en blanco se abre correctamente.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP06_Crear_diseño_en_blanco.

Tabla 14*Seleccionar plantilla.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP07_Seleccionar_plantilla
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe haber iniciado sesión y existir la lista de plantillas disponibles por el sistema.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona la opción “Diseño”.
	El sistema muestra la lista de plantillas disponibles.
	El usuario elige una plantilla al gusto.
	El sistema abre la plantilla correspondiente en el editor.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema carga la plantilla seleccionada.
Criterios de aceptación	La plantilla se abre sin errores en el editor.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP07_Seleccionar_plantilla.

Tabla 15*Agregar texto.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP08_Agregar_texto
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe tener un diseño abierto en el editor.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona la opción "Texto" y da clic en "Agregar caja de texto".
	El sistema agrega un cajón de texto nuevo en el lienzo.
	El usuario escribe un contenido en el cuadro de texto.
	El sistema agrega el texto en el lienzo en tiempo real.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema contiene un texto que aparece en el lienzo.
Criterios de aceptación	El sistema debe permitir dar la opción de escribir y visualizar textos que después se puedan editar y mover dentro del lienzo.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP08_Agregar_texto

Tabla .16*Agregar imagen.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP09_Agregar_imagen
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe tener un diseño abierto en el editor.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona “Elementos” y luego “Ver todo” en la sección de fotos.
	El sistema muestra la galería predeterminada de Canva.
	El usuario selecciona e inserta cualquier imagen dentro del lienzo.
Postcondiciones de la prueba:	La imagen se muestra en el lienzo.
Criterios de aceptación	La imagen se inserta correctamente sin errores.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP09_Agregar_imagen.

Tabla 17*Cargar imagen usuario.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP10_Cargar_imagen_usuario
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener un diseño abierto en el editor e imágenes disponibles en el almacenamiento del dispositivo.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona la opción “Subidos”.
	El sistema abre el explorador de archivos del dispositivo al dar clic en “Subir archivos”.
	El usuario carga una imagen desde su dispositivo.
	El sistema procesa y muestra la imagen en el lienzo.
Postcondiciones de la prueba:	La imagen se carga y aparece en el diseño.
Criterios de aceptación:	El sistema debe permitir cargar imágenes en formato valido, insertarla correctamente y almacenar la imagen en la galería del sistema.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP10_Cargar_imagen_usuario

Tabla .18*Aplicar filtros en imagen.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP11_Aplicar_filtros
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener un diseño abierto en el editor y una imagen cargada en el lienzo.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona la imagen en el lienzo.
	El usuario accede a la opción “editar” y “filtros”.
	El usuario elige un filtro.
	El sistema actualiza la visualización de la imagen con el filtro
Postcondiciones de la prueba:	El sistema aplica el filtro y actualiza la visualización.
Criterios de aceptación:	El filtro se aplica correctamente sin errores.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP11_Aplicar_filtros

Tabla .19*Cambiar fuente de texto.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP12_Cambiar_fuente_texto
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener un diseño abierto y haber agregado un texto al diseño.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona el texto en el lienzo.
	El usuario accede a las opciones de “Fuente” en la barra de herramientas.
	El usuario selecciona una tipografía distinta.
	El sistema aplica la nueva tipografía.
Postcondiciones de la prueba:	El texto muestra la nueva fuente seleccionada.
Criterios de aceptación:	El sistema debe aplicar la fuente, manteniéndose editable y visualizándose correctamente.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP12_Cambiar_fuente_texto

Tabla 20*Cambiar color de un gráfico o fondo.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP13_Cambiar_colores
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener un diseño abierto y dentro del lienzo un elemento gráfico o fondo seleccionado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona un elemento.
	El usuario accede a la opción “Colores” en la barra de herramientas y despliega la paleta de nuevos colores.
	El usuario elige un nuevo color
	El sistema actualiza el color del elemento.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema muestra en el diseño el nuevo color seleccionado correctamente.
Criterios de aceptación:	El sistema debe aplicar el color de forma instantánea sin errores dando la opción de poder revertir los cambios al color anterior.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP13_Cambiar_colores

Tabla 21*Usar elementos gratuitos.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP14_Usar_elementos_gratuitos
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe tener un diseño abierto en el editor y elementos gratuitos disponibles.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona la opción “Elementos” en la barra de herramientas.
	El sistema muestra los elementos disponibles.
	El usuario selecciona un elemento gratuito.
Postcondiciones de la prueba:	El elemento se visualiza en el lienzo.
Criterios de aceptación	El sistema debe permitir usar elementos gratuitos sin restricciones, siendo insertados correctamente y así mismo poderlo editar.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP14_Usar_elementos_gratuitos

Tabla .22*Usar elementos premium.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	DIS_CP15_Usar_elementos_premium
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Diseños
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener un diseño abierto en el editor y elementos premium disponibles.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona la opción “Elementos” en la barra de herramientas y el sistema muestra los elementos disponibles.
	El usuario selecciona un elemento premium.
	El sistema inserta el elemento en el lienzo.
	El sistema muestra un aviso dejando en claro que el elemento requiere de pago.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema restringe el uso del elemento con marca de agua hasta confirmar pago.
Criterios de aceptación:	El sistema debe diferenciar los elementos premium y gratuitos, dando la opción de solicitar el pago o de lo contrario el diseño no puede ser guardado.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba DIS_CP15_Usar_elementos_premium

Tabla 23*Compartir un diseño por enlace.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	COL_CP16_Compartir_diseño_enlace
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Colaboración
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una cuneta en el sistema y tener un diseño guardado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona “Compartir” y el sistema muestra las opciones de compartir el diseño.
	El usuario elige la opción “Copiar enlace”.
	El sistema genera un enlace para compartir y queda en el portapapeles.
Postcondiciones de la prueba:	Se genera el enlace de acceso en el cual puede acceder otros usuarios dependiendo de la configuración suministrada.
Criterios de aceptación:	El sistema debe general el enlace de forma instantánea, ser válido, poderse abrir debe un navegador y cumplir con los permisos de acuerdo a los configurados.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba COL_CP16_Compartir_diseño_enlace

Tabla .24*Compartir un diseño al equipo.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	COL_CP17_Compartir_diseño_equipo
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Colaboración
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe estar registrado, tener un diseño guardado y un equipo creado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario selecciona “Compartir” y el sistema muestra las opciones de “Compartir el diseño”.
	El usuario escribe correo, nombre de la persona o grupo en el campo “Agrega a personas o grupos”.
	El usuario da clic en “Compartir”.
	El sistema envía la invitación al usuario ingresado.
Postcondiciones de la prueba:	El equipo recibe acceso al diseño.
Criterios de aceptación:	El diseño debe permitir buscar y seleccionar correctamente un usuario, enviando invitación a los participantes.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba COL_CP17_Compartir_diseño_equipo

Tabla .25*Asignar permisos a otro usuario.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	COL_CP18_Asignar_permisos
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Colaboración
Casos de prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una cuenta en el sistema, tener un diseño abierto y el otro usuario debe ser un usuario que este registrado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario hace clic en “Compartir” dentro del diseño y el sistema despliega la ventana de compartir
	El usuario escribe nombre o correo del otro usuario.
	El usuario selecciona el contacto y elige el nivel de acceso y el usuario da clic en “Compartir”.
	El sistema envía la invitación con los permisos asignados
Postcondiciones de la prueba:	El otro usuario recibe la invitación y el sistema le da el acceso al diseño con los permisos otorgados.
Criterios de aceptación:	El sistema debe facilitar la visualización de los permisos, guardando de forma inmediata los cambios y dejando acceder al otro usuario de acuerdo a los permisos otorgados.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba COL_CP18_Asignar_permisos

Tabla 26*Descargar diseño en png.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	EXP_CP19_Descargar_png
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Exportación
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada y un diseño guardado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario hace clic en el botón “Compartir” y el sistema despliega el menú.
	El usuario selecciona “Descargar” y el sistema muestra los formatos disponibles.
	El usuario selecciona PNG y hace clic en “Descargar”.
	El sistema procesa el diseño y genera el archivo en formato PNG y el archivo se descarga en el dispositivo del usuario
Postcondiciones de la prueba:	El archivo PNG se descarga en el dispositivo.
Criterios de aceptación:	El sistema debe generar un archivo PNG correctamente sin errores.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba EXP_CP19_Descargar_png

Tabla 27*Descargar diseño en pdf.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	EXP_CP20_Descargar_pdf
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Exportación
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada y un diseño guardado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario hace clic en el botón “Compartir” y el sistema despliega el menú.
	El usuario selecciona “Descargar” y el sistema muestra los formatos disponibles.
	El usuario selecciona PDF y hace clic en “Descargar”.
	El sistema procesa el diseño y genera el archivo en formato PDF y el archivo se descarga en el dispositivo del usuario.
Postcondiciones de la prueba:	El archivo PDF se descarga en el dispositivo.
Criterios de aceptación	El sistema debe generar un archivo PDF correctamente sin errores.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba EXP_CP20_Descargar_pdf

Tabla 28*Descargar en video.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	EXP_CP21_Descargar_video
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Exportación
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada y un diseño guardado.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario hace clic en “Compartir” y el sistema despliega el menú.
	El usuario selecciona “Descargar” y el sistema muestra los formatos disponibles.
	El usuario selecciona MP4 y hace clic en “Descargar” y el sistema procesa el diseño en formato de video.
	El archivo MP4 se descarga en el dispositivo del usuario.
Postcondiciones de la prueba:	El archivo MP4 se descarga en el dispositivo.
Criterios de aceptación:	El archivo MP4 se abre correctamente sin errores.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba EXP_CP21_Descargar_video

Tabla .29*Publicar diseño en redes sociales.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	EXP_CP22_Publicar_redes_sociales
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Exportación
Casos de prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada, un diseño guardado y redes sociales vinculadas a Canva.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario hace clic en “Compartir” y el sistema despliega el menú.
	El usuario selecciona “Ver todo” y el sistema muestra opciones adicionales, incluidas redes sociales.
	El usuario selecciona una red social y el sistema solicita iniciar sesión en la red social (si no está vinculada).
	El usuario confirma la publicación y el sistema envía el diseño directamente a la red social seleccionada.
Postcondiciones de la prueba:	El diseño se publica en la red social seleccionada.
Criterios de aceptación:	El sistema despliega todas las opciones para así seleccionar la red social deseada y publicar sin errores de visualizaciones de forma correcta en dicha red social.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba EXP_CP22_Publicar_redes_sociales

Tabla 30*Guardar diseño en la nube.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	EXP_CP23_Guardar_diseño_nube
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Exportación
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada y conexión a internet.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario crea o edita un diseño.
	El sistema guarda automáticamente el diseño en la nube.
	El usuario cierra el diseño.
	El usuario vuelve a abrir el diseño desde la sección “Tus proyectos”.
Postcondiciones de la prueba:	El diseño queda guardado en la nube
Criterios de aceptación:	El guardado automático se realiza sin intervención manual conservando los cambios al reabrir el diseño.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba EXP_CP23_Guardar_diseño_nube

Tabla .31*Actualizar perfil.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	CUE_CP24_Actualizar_perfil
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Cuenta
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada.
Paso a Paso de la prueba:	
<p>El usuario accede al menú de perfil y el sistema despliega las opciones de configuración de la cuenta.</p> <p>El usuario selecciona “Configuración” y el usuario modifica campos como nombre, foto o información adicional.</p> <p>El sistema guarda los cambios automáticamente.</p>	
Postcondiciones de la prueba:	Los cambios en el perfil se actualizan.
Criterios de aceptación:	El sistema debe guardar los y la nueva información debe mostrarse en el perfil.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba CUE_CP24_Actualizar_perfil

Tabla 32*Cambiar contraseña.*

Datos de la Prueba	
Nombre de Caso de	CUE_CP25_Cambiar_contraseña
Responsable:	Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Módulo:	Cuenta
Casos de Prueba	
Precondiciones de la Prueba:	El usuario debe tener una sesión iniciada.
Paso a Paso de la prueba:	
	El usuario ingresa a las opciones del perfil.
	El usuario accede a configuración de cuenta.
	El usuario da clic en “Actualizar”.
	El usuario ingresa la antigua contraseña y le da clic en “Confirmar la contraseña”.
	El usuario ingresa la nueva contraseña y la reconfirma, sistema valida y guarda la nueva contraseña.
Postcondiciones de la prueba:	La contraseña se actualiza exitosamente.
Criterios de aceptación:	El sistema valida que la contraseña cumpla con los requisitos de seguridad así llegando a ingresar con la nueva contraseña inmediatamente después de la actualización.

Nota. Esta tabla tiene información del caso de prueba CUE_CP25_Cambiar_contraseña.

Ejecución de casos de prueba

Tabla .33


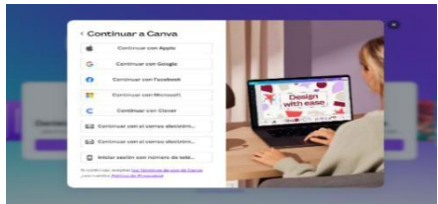
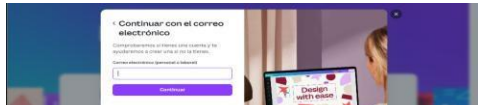
Ejecución de Pruebas de Software No. 1.

Nombre del Caso de Prueba: INI_CP01_Crear_cuenta

Módulo: Inicio

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero.

Precondiciones de la prueba: El usuario debe estar en la página principal de Canva y no tener una cuenta registrada.

Paso	Resultado	Soporte
El usuario da clic en 'Registrarse'.	El usuario estando en la página de inicio, da clic en registrase.	<p>Figura 3</p> <p><i>Página de inicio.</i></p> 
El sistema despliega las opciones de inicio de sesión.	Se debe elegir la opción de iniciar sesión con correo personal.	<p>Figura 4</p> <p><i>Página donde se muestra las formas de inicio de sesión.</i></p> 
El usuario diligencia el correo electrónico el cual no debe estar registrado.	Se introduce el correo electrónico y se da clic en continuar.	<p>Figura 5</p> <p><i>Página en donde se diligencia el correo.</i></p> 

Fuente. Canva

Fuente. Canva

Fuente. Canva

El sistema envía código de verificación al correo”.

El sistema envía un código al correo diligenciado, se ingresa y se da clic en continuar.

Figura 6

Página donde se debe ingresar el código de verificación



Fuente. Canva

El sistema valida los datos y redirige al panel principal como confirmación del registro exitoso.

Después de dar clic en continuar, redirecciona a la página de inicio

Figura 7

Página de inicio de Canva.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: La cuenta se crea exitosamente y el usuario inicia sesión por primera vez en Canva.

Figura 8

Página principal.




Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema permite crear una cuenta y acceder sin errores al panel principal	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado
	Exitoso X
	Fallido __
	Detenido __
	Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba INI_CP01_Crear_cuenta

Tabla .34

Ejecución de Pruebas de Software No. 2.

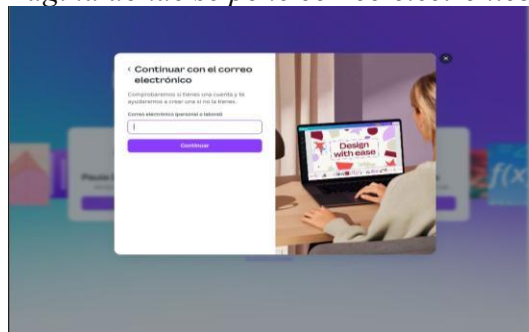
Nombre del Caso de Prueba INI_CP02_Iniciar_sesion		
Módulo: Inicio		
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero		
Precondiciones de la prueba: Escribir las precondiciones e incluir imágenes donde se evidencie que se validaron dichas precondiciones		
	Paso a Paso de la Prueba	
Paso	Resultado	Soporte
El usuario da clic en “Iniciar sesión”.	Se ingresa a la página principal y se da clic en iniciar sesión.	Figura 9 <i>Página Principal.</i>
		
		<i>Fuente. Canva</i>

El sistema muestra el espacio para poner el correo.

El usuario ingresa un correo registrado.

Figura 10

Página donde se pone correo electrónico.



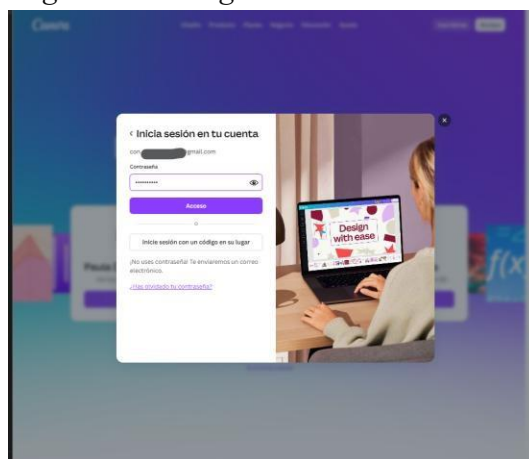
Fuente. Canva

El usuario ingresa contraseña.

El usuario ingresa la contraseña correcta.

Figura 11

Página donde ingresa contraseña valida.



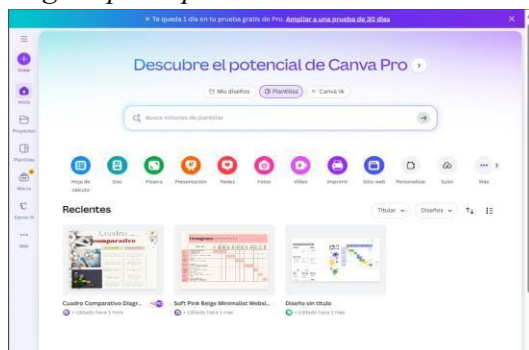
Fuente. Canva

El usuario hace clic en “Ingresar” y El sistema valida la información y abre la página principal de la aplicación mostrando la cuenta iniciada.

El usuario agrega la información valida y al dar clic en ingresar, lo redirige a la página principal.

Figura 12

Página principal.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El usuario accede correctamente a su cuenta y puede comenzar a utilizar las funciones de Canva.

Figura 13

Página principal.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación

Exitoso (S/N)

El sistema permite iniciar sesión mediante los servicios SSO sin errores y redirige correctamente al panel principal.

S

Estado del caso de prueba

Ejecutado

Exitoso X

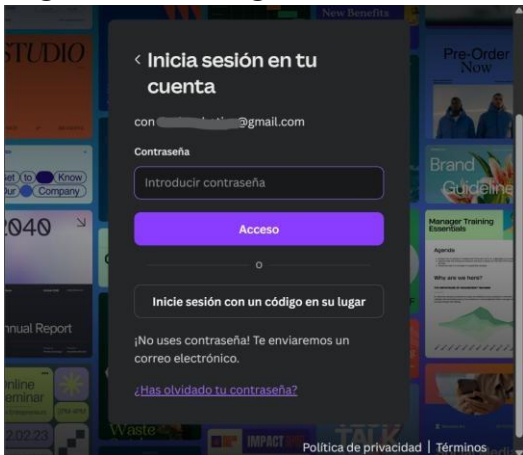

Fallido __

Detenido __

Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba INI_CP02_Iniciar_sesion

Tabla 35*Ejecución de Pruebas de Software No. 3.*

Nombre del Caso de Prueba: INI_CP03_Recuperar_contraseña		
Módulo: Inicio		
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero		
Precondiciones de la prueba: El usuario debe estar registrado y conocer el correo asociado.		
Paso a Paso de la Prueba		
Paso	Resultado	Soporte
El usuario da clic en “¿Olvidaste tu contraseña?”.	Estando ya en la sección de ingresar la contraseña, se le da en olvidaste tu contraseña.	Figura 14 <i>Página donde se ingresa la contraseña.</i>
		
El sistema pide correo electrónico registrado y el usuario hace clic en “Continuar”.	Se ingresa el correo electrónico registrado en la bd.	Figura 15 <i>Página donde se ingresa el correo para el código de verificación.</i>
		

Fuente. Canva

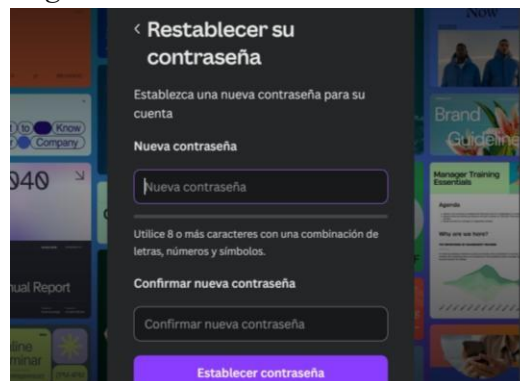
Fuente. Canva

El sistema pide ingresar la nueva contraseña

El usuario ingresa la nueva contraseña, con verificación y da clic en restablecer contraseña.

Figura 16

Página de restablecer contraseña.



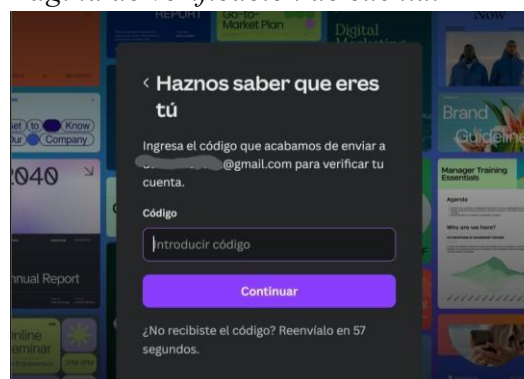
Fuente. Canva

El sistema envía código de verificación al correo.

Luego llega un correo con un código que se debe introducir para que acepte el cambio de contraseña

Figura 17

Página de verificación de cuenta.



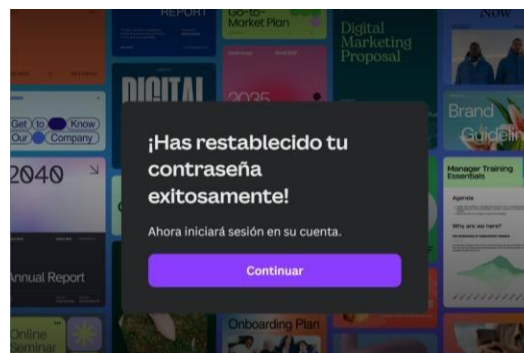
Fuente. Canva

El sistema muestra el mensaje que se ha restablecido la contraseña de forma correcta.

Y por último nos muestra un mensaje confirmando el cambio exitoso de la contraseña.

Figura 18

Página donde muestra mensaje de éxito al cambiar la contraseña.



Fuente. Canva

Precondiciones de la prueba: El usuario se encuentra en la página de inicio de Canva.

Paso a Paso de la Prueba

Paso
El usuario da clic en
“Iniciar con
Google/Facebook”.

Resultado
El usuario elige
iniciar sesión con
Google

Soporte

Figura 20

Página de inicio de sesión con sso



Fuente. Canva

El sistema redirige al
servicio externo de
autenticación
correspondiente.

El sistema redirige al
usuario al formulario
en donde debe
ingresar un correo
electrónico valido.

Figura 21

Formulario para ingresar mediante Google.



Fuente. Canva

El usuario ingresa
credenciales válidas
en Google/Facebook.

El usuario ingresa la
información valida y
el sistema muestra dos
opciones en donde el
usuario decide si
quiere continuar o no.

Figura 22

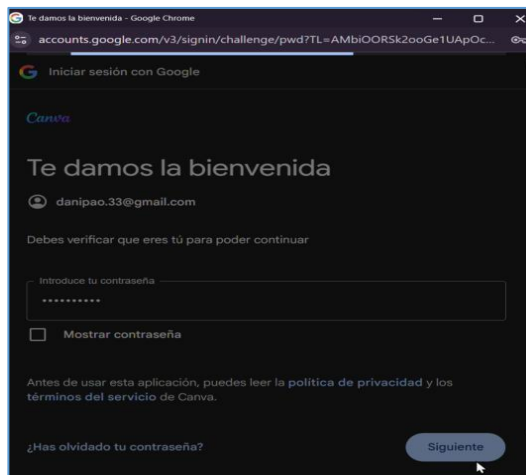
Confirmación de inicio



Fuente. Canva

El servicio externo valida la información.
El sistema valida la elección del usuario.

Figura 23
Validación del sistema.



Fuente. Canva

El sistema redirige al usuario a la pantalla principal con la sesión activa.
El sistema después de validar la información muestra la pantalla de inicio de Canva.

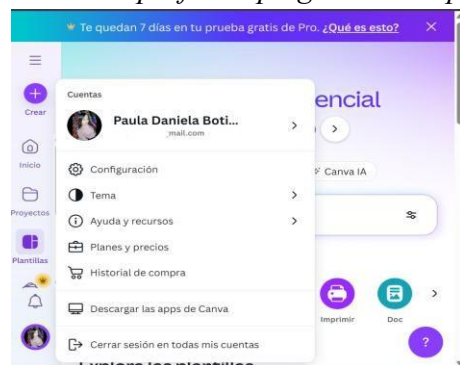
Figura 24
Inicio de Canva.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El usuario inicia sesión mediante sso de Google.

Figura 25
Menú del perfil desplegable en la página de inicio.



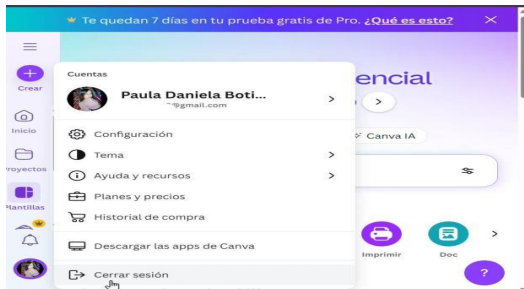
Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso
El sistema valida la cuenta de Google e inicia sesión de forma exitosa	(S)
Estado del caso de prueba	Ejecutado
	Exitoso X
	Fallido ___
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba INI_CP04_Iniciar_con_sso.

Tabla 37

Ejecución de Pruebas de Software No. 5.

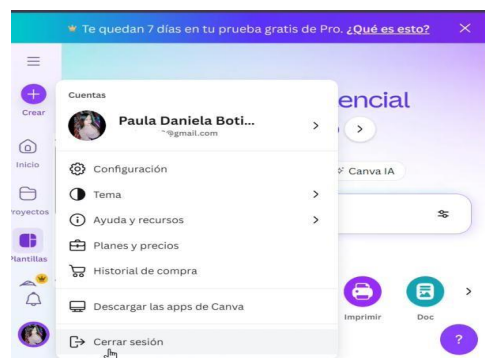
Nombre del Caso de Prueba: INI_CP05_Cerrar_sesión			
Módulo: Inicio			
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero			
Precondiciones de la prueba: El usuario tiene sesión iniciada en su cuenta personal.			
Paso a Paso de la Prueba			
Paso	Resultado	Soporte	
El usuario da clic en su perfil.	El usuario se dirige al icono y donde sale la foto de perfil encontrando las opciones del perfil.	Figura 26 <i>Menú del perfil desplegable en la página de inicio.</i>	
			
			<i>Fuente.</i> Canva

Selecciona la opción 'Cerrar sesión'.

El usuario da clic en cerrar sesión en el menú desplegable del perfil.

Figura 27

Menú del perfil desplegable en la página de inicio.



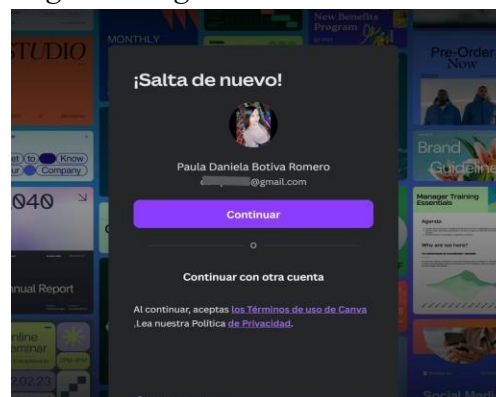
Fuente. Canva

El sistema finaliza la sesión y redirige a la página principal del login.

El usuario después de dar clic en cerrar sesión es redirigido a la página de login.

Figura 28

Página de login.

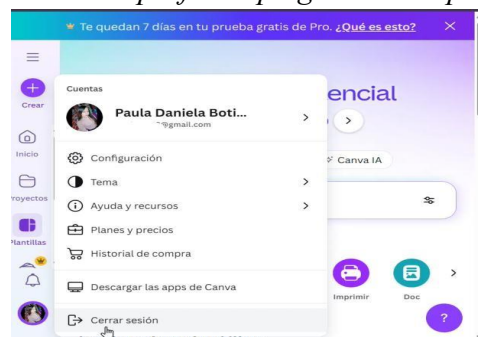


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: la sesión del usuario queda finalizada, no es posible acceder a la información sin autenticarse y el sistema mantiene al usuario en la pantalla principal o de inicio de sesión.

Figura 29

Menú del perfil desplegable en la página de inicio.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe permitir al usuario cerrar sesión desde el menú del perfil, finalizar correctamente la sesión y redirigirlo a la página de inicio, evitando que pueda regresar al panel principal mediante el botón atrás del navegador.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido ___ Detenido ___ Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba INI_CP05_Cerrar_sesión

Tabla 38

Ejecución de Pruebas de Software No. 6.

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP06_Crear_diseño_en_blanco
Módulo: Diseños
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Precondiciones de la prueba: Precondiciones de la prueba: El usuario tiene sesión iniciada en su cuenta personal.

Paso a Paso de la Prueba


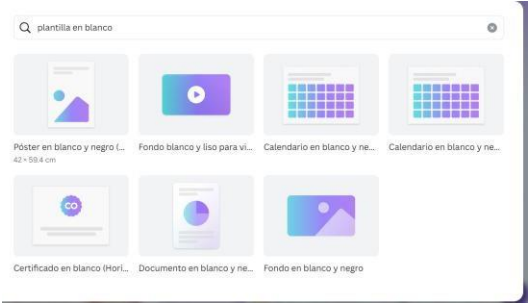
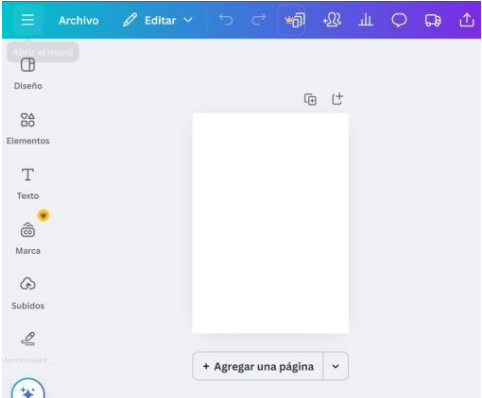
Paso	Resultado	Soporte
El usuario accede a la opción “Crear diseño”.	El usuario va al menú principal e identifica el icono de crear y da clic.	<p>Figura 30</p> <p><i>Menú principal en donde se encuentra el icono de crear.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El sistema despliega opciones de plantilla y en la barra de búsqueda se escribe “Diseño en blanco”.	El usuario hace clic en el icono de crear y el sistema despliega una ventana en donde muestra todas las opciones de plantillas.	<p>Figura 31</p> <p><i>Pantalla en donde se muestran las plantillas.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El usuario selecciona “Diseño en blanco” y el sistema abre un lienzo vacío en el editor.	El usuario da clic en “Poster en blanco y negro” y el sistema abre el diseño.	<p>Figura 32</p> <p><i>Página en donde aparece el diseño en blanco.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>

Tabla No.39*Ejecución de Pruebas de Software No. 7.*

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP07_Seleccionar_plantilla

Módulo: Diseños

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener un diseño abierto listo para su edición.

Paso a Paso de la Prueba

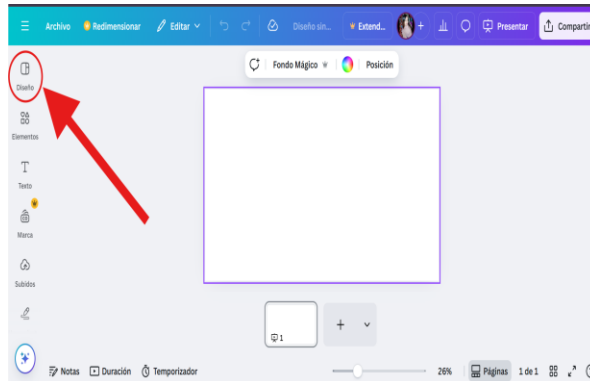
Paso

Resultado

Soporte

El usuario selecciona la opción “Diseño”.

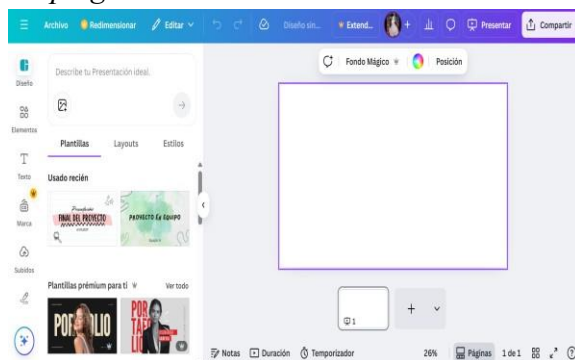
El usuario estando ya dentro de una platilla, da clic en el icono de diseño.

Figura 34*Página en donde se encuentra el diseño.*

Fuente. Canva

El sistema muestra la lista de plantillas disponibles.

El usuario da clic y se despliega un menú de platillas.

Figura 35*Página en donde se encuentra el diseño con menú desplegado del icono “Diseño”.*

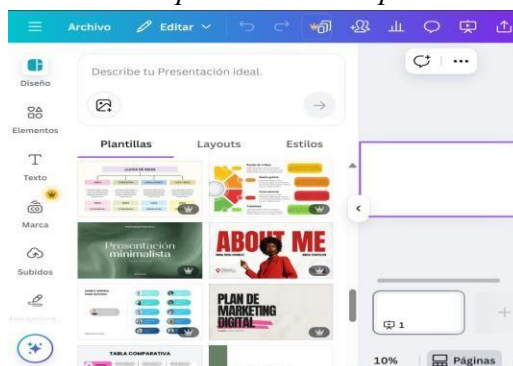
Fuente. Canva

El usuario elige una plantilla al gusto.

El usuario busca una platilla que se ajusta a sus necesidades y da clic.

Figura 36

Plantillas disponibles en el apartado de diseño.



Fuente. Canva

El sistema abre la plantilla correspondiente en el editor.

El sistema al momento de recibir la orden abre la plantilla en el lienzo.

Figura 37

Página con el diseño seleccionado listo para editar.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El sistema muestra la plantilla elegida aplicada al diseño y lista para ser editada con texto, imágenes o elementos gráficos.

Figura 38

Página del lienzo con el diseño listo para editar.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
el sistema debe mostrar una galería de plantillas, permitir su búsqueda o filtrado y aplicar la plantilla seleccionada al lienzo sin errores de carga.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido __ Detenido __ Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP07_Seleccionar plantilla.

Tabla 40

Ejecución de Pruebas de Software No. 8.

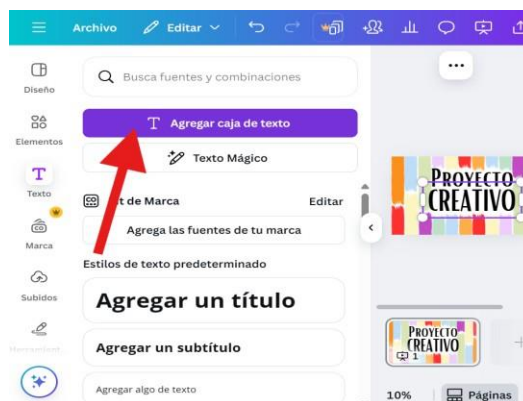
Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP08_Agregar_texto		
Módulo: Diseños		
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero		
Precondiciones de la prueba: El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta y tener un diseño abierto en el editor de Canva.		
Paso a Paso de la Prueba		
Paso	Resultado	Soporte

El usuario selecciona la opción "Texto" y da clic en "Agregar caja de texto".

El usuario da clic en el icono de "Texto" y se despliega un menú en donde está la opción de agregar texto.

Figura 39

Página del diseño con el menú desplegable de "Texto".



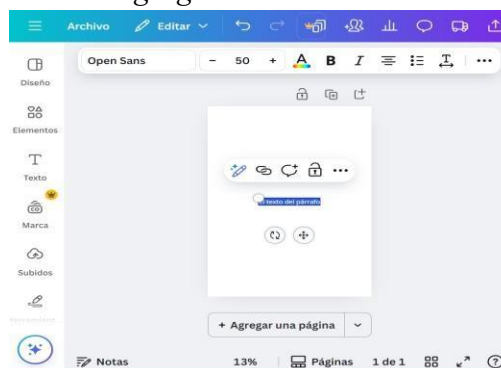
Fuente. Canva

El sistema agrega un cajón de texto nuevo en el lienzo.

El cajón sale directamente en el lienzo, listo para editar y agregar un texto,

Figura 40

Página donde se muestra el diseño con un cajón de texto agregado.



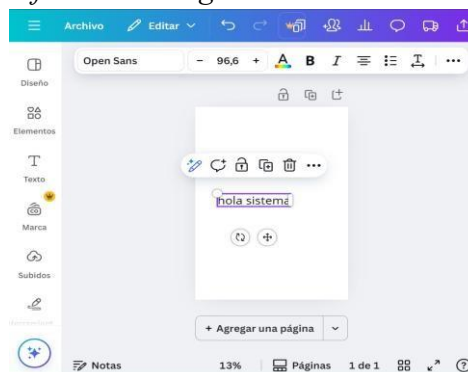
Fuente. Canva

El usuario escribe un contenido en el cuadro de texto.

El usuario escribe directamente desde el teclado y automáticamente se comienza a mostrar en el diseño sin necesidad de otro paso.

Figura 41

Página donde se muestra el cajón de texto con información ingresada.



Fuente. Canva

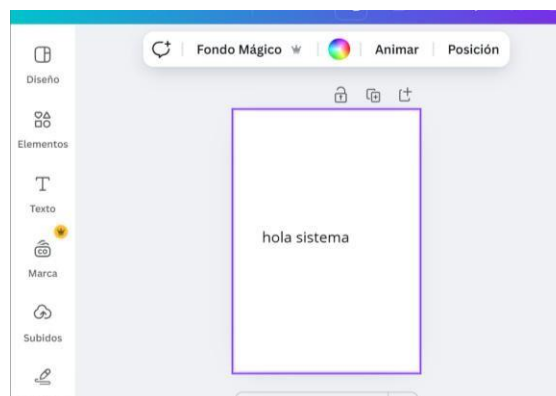
El sistema agrega el texto en el lienzo en tiempo real.

El usuario ya una vez haya digitado el texto

correspondiente da clic en cualquier parte del lienzo y se dejándose de editar y quedando agregado en el lienzo.

Figura 42

Página con el cajón de texto ya digitado e insertado.

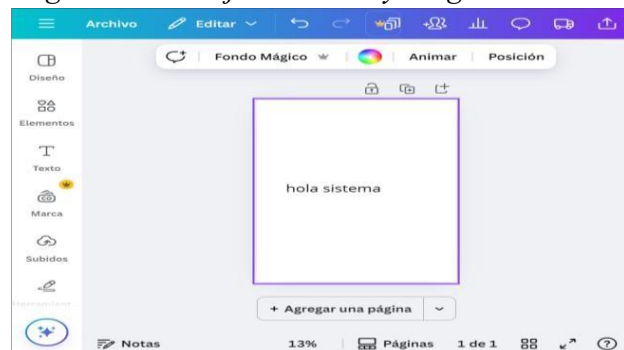


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El sistema muestra el texto añadido en el diseño, editable y con acceso a las opciones de formato como tipo de letra, tamaño, color y alineación.

Figura 43

Página con el cajón de texto ya digitado e insertado.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación

Exitoso (S/N)

El sistema debe permitir seleccionar la opción de agregar texto, insertar un cuadro de texto en el

S

lienzo y escribir o
editar el contenido
sin errores de
visualización.

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	- Exitoso X
	- Fallido ___
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP08_Agregar_texto

Tabla 41

Ejecución de Pruebas de Software No. 9.

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP09_Agregar_imagen

Módulo: Diseños

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

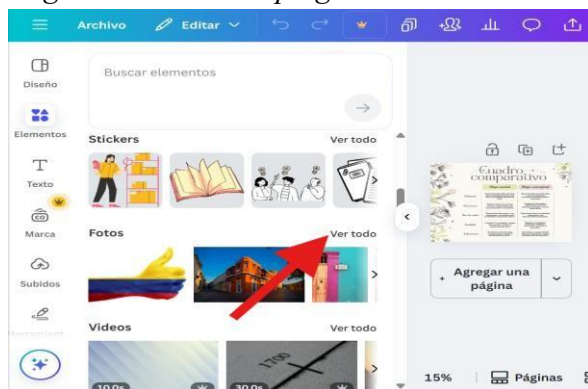
Precondiciones de la prueba: El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta y tener un diseño abierto en el editor de Canva.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona “Elementos” y luego “Ver todo” en la sección de fotos.	El usuario estando ya con un diseño abierto va a la sección de elementos y allí encontrara en apartado en donde se encuentran las fotos predeterminadas de Canva.	

Figura 44

Página del menú desplegable de elementos.

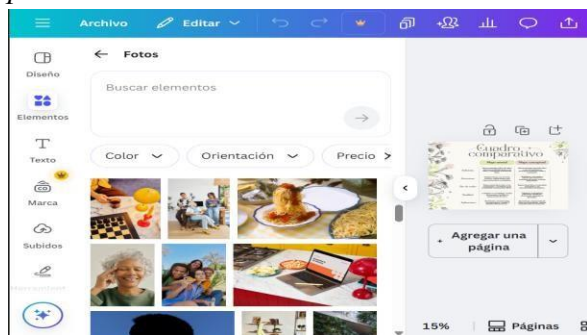


Fuente. Canva

El sistema muestra la galería predeterminada de Canva. Una vez el usuario de clic en ver todo, se desplegarán más imágenes que contiene Canva para que el usuario haga uso de ellas.

Figura 45

Página con sección extendida de fotos predeterminadas de Canva.

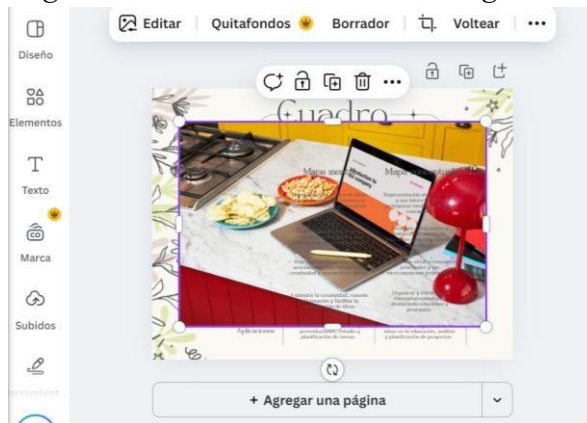


Fuente. Canva

El usuario selecciona e inserta cualquier imagen dentro del lienzo. El usuario elige una imagen al gusto y la puede ajustar del gusto.

Figura 46

Página del lienzo con una nueva imagen insertada



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: La imagen seleccionada queda visible en el diseño, editable y con acceso a las herramientas de tamaño, posición y efectos visuales.

Figura 47

Página donde muestra el lienzo con las imágenes ajustadas a un nuevo tamaño.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe permitir acceder a la opción de agregar imagen, cargar una desde el dispositivo o seleccionar una de la galería, insertarla en el lienzo y permitir ajustarla o moverla sin errores de carga ni distorsión.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado - Exitoso X - Fallido ___ Detenido ___ Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP09_Agregar_imagen.

Tabla 42

Ejecución de Pruebas de Software No. 10.

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP10_Cargar_imagen_usuario
Módulo: Diseños
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Precondiciones de la prueba: El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta y tener un diseño abierto en el editor de Canva con conexión estable a internet.

Paso a Paso de la Prueba

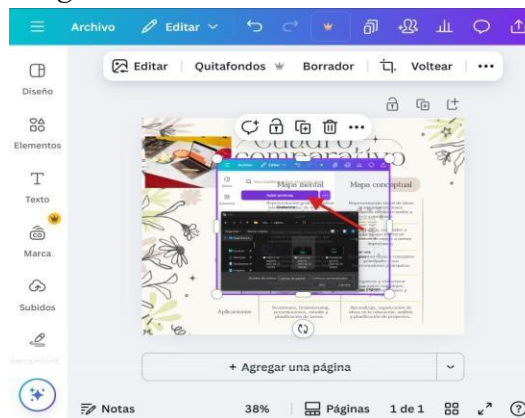
Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona la opción “Subidos”.	Se da clic en el icono de subidos y se despliega las opciones disponibles en este apartado.	<p>Figura 48</p> <p><i>Página con el menú seleccionado de “Subidos”.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El sistema abre el explorador de archivos del dispositivo al dar clic en “Subir archivos”.	Se da clic en subir archivos y se muestra una ventana del sistema en donde se encuentran los archivos del ordenador.	<p>Figura 49</p> <p><i>Página con el explorador de archivos abierto.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El usuario carga una imagen desde su dispositivo.	Ya una vez elegido y subido el archivo, este se muestra en conjunto con los otros archivos dando la opción de seleccionarlo.	<p>Figura 50</p> <p><i>Página mostrando la imagen cargada desde el explorador de archivos.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>

El sistema procesa y muestra la imagen en el lienzo.

Al dar clic el archivo, que en este caso es una imagen, se muestra directamente en el lienzo y lista para ser ajustada.

Figura 51

Página donde muestra el lienzo con una nueva imagen.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: La imagen cargada aparece disponible en la galería del usuario y puede insertarse, editarse o eliminarse dentro del diseño sin presentar fallas.

Figura 52

Página donde el lienzo muestra imágenes agregadas.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

El sistema debe permitir acceder a la opción de subir archivos, seleccionar una imagen desde el dispositivo, mostrar el progreso de carga y

S

visualizarla en la sección de imágenes disponibles sin errores ni interrupciones.

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	Exitoso X
	Fallido __
	Detenido __
	Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP10_Cargar_imagen usuario

Tabla 43

Ejecución de Pruebas de Software No. 11.

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP11_Aplicar_filtros

Módulo: Diseños

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener un diseño abierto en el editor y una imagen cargada en el lienzo.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona la imagen en el lienzo.	Al dar clic sobre la imagen que se desea aplicar un filtro, se muestra algunas opciones entre ellas “editar”.	Figura 53 <i>Página del lienzo con imagen.</i>



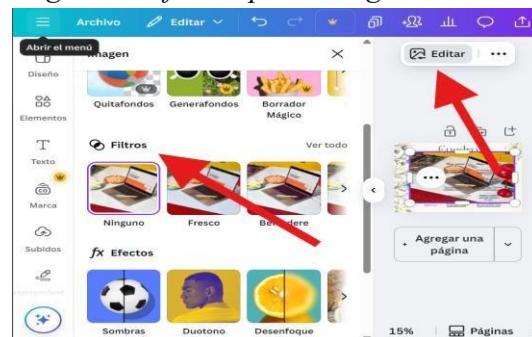
Fuente. Canva

El usuario accede a la opción “editar” y “filtros”.

Al dar clic en editar, se despliega un menú a la izquierda en donde se encuentra la sección de filtros.

Figura 54

Página con filtros para imagen.



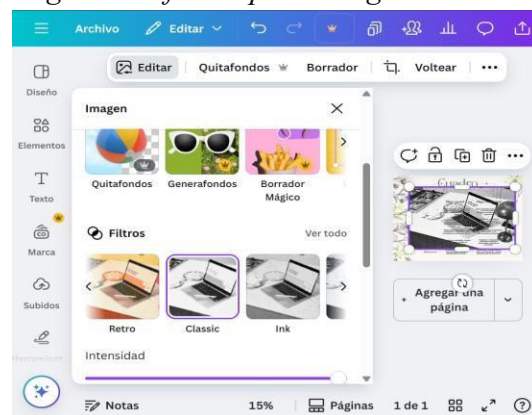
Fuente. Canva

El usuario elige un filtro.

Se busca el filtro deseado y se da clic.

Figura 55

Página con filtros para imagen.



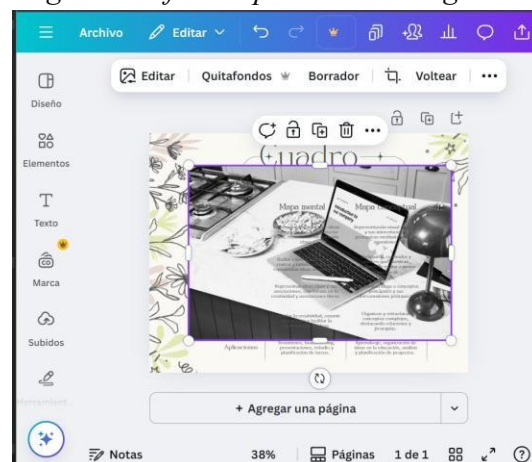
Fuente. Canva

El sistema actualiza la visualización de la imagen con el filtro correspondiente.

Instantáneamente se puede apreciar la imagen con los retoques recién seleccionados.

Figura 56

Página con filtro aplicado en imagen.



Fuente. Canva

Tabla 44*Ejecución de Pruebas de Software No. 12.*

 Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP12_Cambiar_fuente_texto

Módulo: Diseños

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener un diseño abierto y haber agregado un texto al diseño.

Paso a Paso de la Prueba

Paso

Resultado

Soporte

El usuario selecciona el texto en el lienzo.

Se da clic sobre un cajón de texto, apareciendo opciones sobre el mismo.

Figura 58

Página donde se muestra el lienzo con el cajón de texto seleccionado.



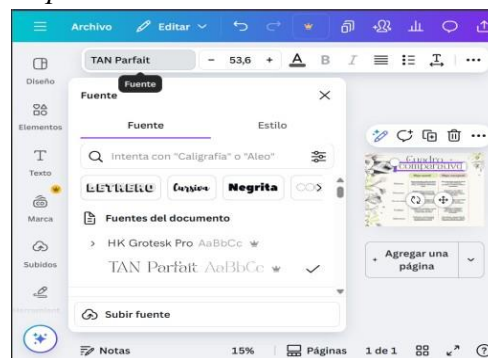
Fuente. Canva

Figura 59

Página en donde se muestra las fuentes disponibles.

El usuario accede a las opciones de “Fuente” en la barra de herramientas.

Al dar clic sobre las fuentes, se despliegan varios estilos, listas para ser usadas.

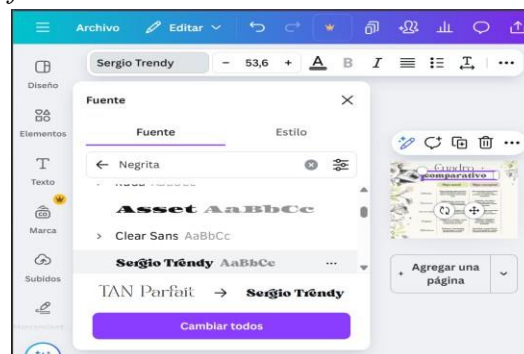


Fuente. Canva

El usuario selecciona una tipografía distinta. Una vez seleccionada la fuente de preferencias se refleja en el cajón de texto seleccionado desde un comienzo.

Figura 60

Página en donde se muestra la selección de la fuente.



Fuente. Canva

El sistema aplica la nueva tipografía. Visualizándose desde el lienzo y de una vez guardados los cambios.

Figura 61

Página en donde ya se muestra el cajón de texto con la nueva fuente agregada.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El texto del diseño queda actualizado con la nueva fuente seleccionada, visible correctamente y editable para futuras modificaciones.

Figura 62

Página en donde se pueden evidenciar los cambios.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe permitir seleccionar el texto, acceder al menú de fuentes, visualizar las opciones disponibles, aplicar la fuente elegida y reflejar el cambio de forma inmediata sin errores ni alteraciones en el formato del texto.	<u>S</u>
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido __ Detenido __ Pendiente de ejecución __


Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP12_Cambiar_fuente texto

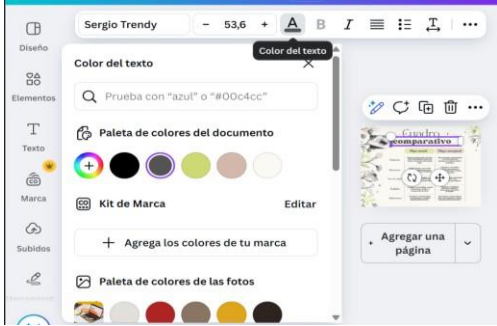
Tabla 45

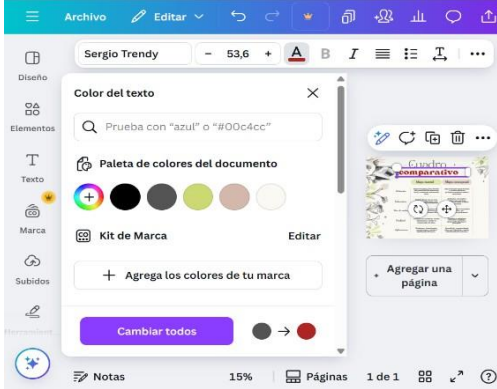
Ejecución de Pruebas de Software No. 13.

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP13_Cambiar_colores
Módulo: Diseños
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener un diseño abierto y dentro del lienzo un elemento gráfico o fondo seleccionado.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona un elemento.	Se selecciona el cajón de texto que se quiere cambiar el color.	<p>Figura 63</p> <p><i>Página en donde se encuentra el lienzo de trabajo.</i></p> 

El usuario accede a la opción “Colores” en la barra de herramientas y despliega la paleta de nuevos colores.	Una vez se muestra las opciones, se da clic en color del texto y se despliegan más opciones de color para elegir.	<p><i>Fuente. Canva</i></p> <p>Figura 64</p> <p><i>Página en donde se muestra las opciones de color de texto.</i></p> 
--	---	--

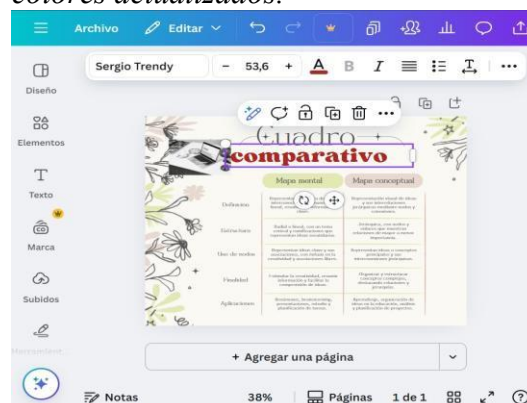
El usuario elige un nuevo color	Se selecciona el color.	<p><i>Fuente. Canva</i></p> <p>Figura 65</p> <p><i>Página en donde se muestra la selección de color.</i></p> 
---------------------------------	-------------------------	--

Fuente. Canva

El sistema actualiza el color del elemento.
El nuevo color se puede visualizar en el lienzo de trabajo.

Figura 66

Página en donde se muestra el lienzo con los colores actualizados.

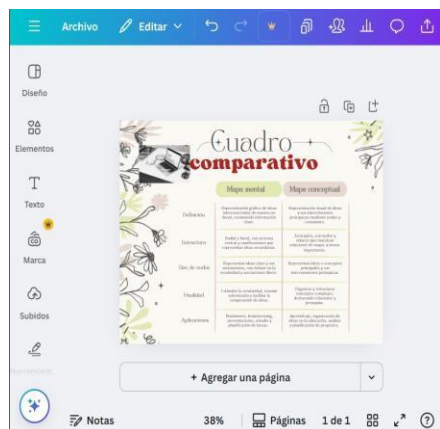


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El elemento seleccionado queda actualizado con el nuevo color aplicado, visible en el diseño y editable para futuras modificaciones o ajustes de estilo.

Figura 67

Página del lienzo con los cambios aplicados.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

El sistema debe permitir seleccionar el elemento, acceder a la opción de color, mostrar la paleta disponible, aplicar el

color elegido y reflejar el cambio de manera inmediata sin errores de visualización.

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	- Exitoso X
	- Fallido ___
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP13_Cambiar_colores

Tabla 46

Ejecución de Pruebas de Software No. 14.

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP14_Usar_elementos_gratuitos

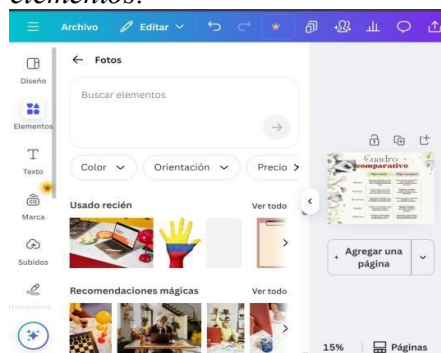
Módulo: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Responsable: Diseños

Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener un diseño abierto en el editor y elementos gratuitos disponibles.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona la opción “Elementos” en la barra de herramientas.	Se busca la opción de elementos y se da clic.	Figura 68 <i>Página en donde se muestra el menú de elementos.</i>



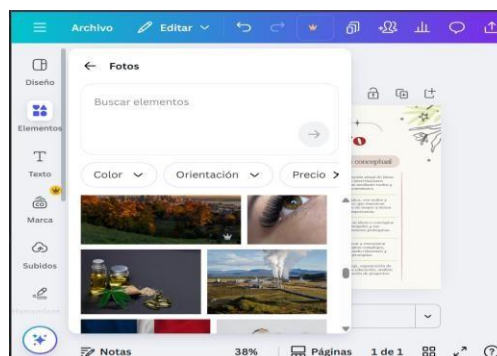
Fuente. Canva

El sistema muestra los elementos disponibles.

En el menú desplegable se muestra los elementos a eligiendo la posibilidad de desplazar o no.

Figura 69

Página en donde se muestra el menú de elementos.



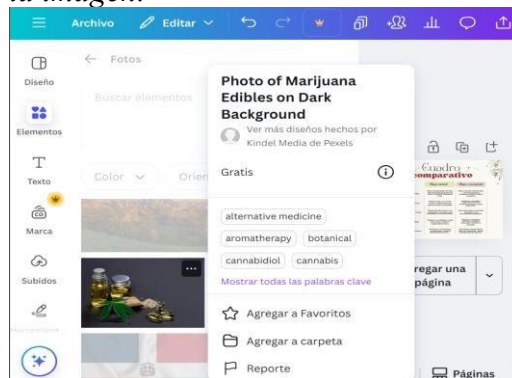
Fuente. Canva

El usuario selecciona un elemento gratuito.

Se da clic en los tres puntos y verificamos que la imagen es gratis.

Figura 70

Página en donde se muestra la información de la imagen.



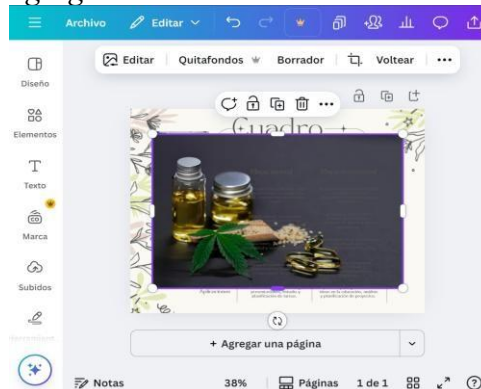
Fuente. Canva

El sistema inserta el elemento en el lienzo.

Se da clic y aparece instantáneamente en el lienzo de trabajo.

Figura 71

Página en donde se muestra la imagen ya agregada al lienzo.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El elemento gratuito queda insertado correctamente en el diseño, visible y completamente editable por el usuario.

Figura 72

Página en donde se muestra la imagen ya agregada y ajustada al lienzo.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

El sistema debe S
 permitir acceder al
 apartado de elementos,
 mostrar los recursos
 gratuitos disponibles,
 insertar el elemento
 seleccionado en el
 diseño y permitir su
 edición sin errores ni
 mensajes de bloqueo.

Estado del caso de Ejecutado
 prueba Exitoso X
 Fallido __
 Detenido __
 Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP14_Usar_elementos gratuitos.

Tabla 47*Ejecución de Pruebas de Software No. 15.*

Nombre del Caso de Prueba: DIS_CP15_Usar_elementos_premium.

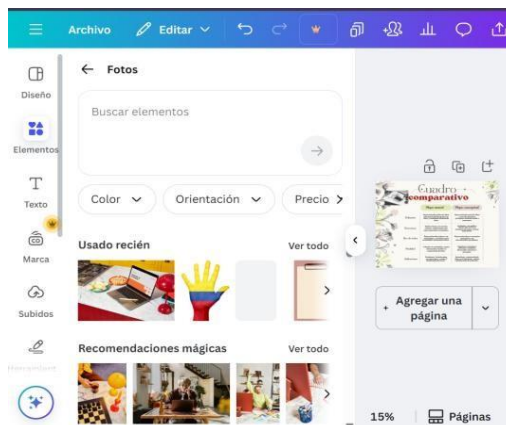
Módulo: Diseños

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

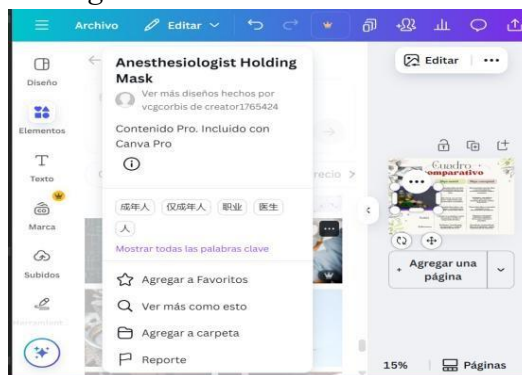
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener un diseño abierto en el editor y elementos premium disponibles.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona la opción “Elementos” en la barra de herramientas y el sistema muestra los elementos disponibles.	Estando dentro del lienzo, se busca el icono de elementos y se da clic, en donde se despliega una ventana.	Figura 73 <i>Página en donde se muestra el menú de elementos.</i>
El usuario selecciona un elemento premium.	Para identificar un elemento premium, basta con observar la esquina donde aparece una corona que lo distingue como tal.	Figura 74 <i>Página en donde se muestra la información de la imagen.</i>



Fuente. Canva



Fuente. Canva

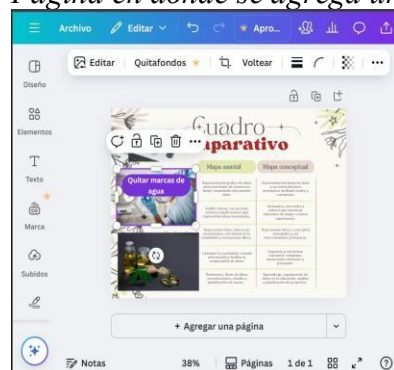
El sistema inserta el elemento en el lienzo. Se identifica el elemento premium y se da clic, el sistema agrega la imagen al lienzo.

El sistema muestra un aviso dejando en claro que el elemento requiere de pago. El elemento se agrega con marca de agua y en un extremo dice quitar marcas de agua en donde se detalla más el sistema de pago.

Postcondiciones de la prueba: La imagen con marca de agua se agrega correctamente al lienzo, mostrando el contenido premium sin permitir su descarga o uso sin suscripción, y el sistema mantiene la integridad del diseño sin errores.

Figura 77

Página en donde se agrega un elemento premium.



Fuente. Canva

Figura 75

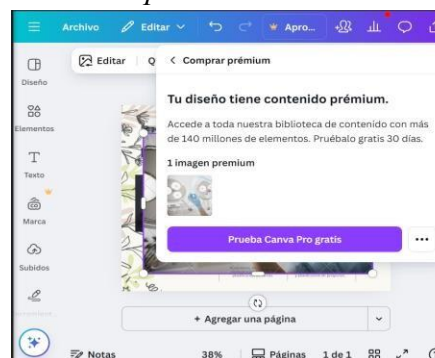
Página donde se muestra la imagen premium agregada en el lienzo.



Fuente. Canva

Figura 76

Página donde muestra la información del contenido premium.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe permitir visualizar los elementos premium marcados con el ícono de corona, mostrar un aviso o ventana emergente al intentar utilizarlos y ofrecer la opción de suscribirse o simplemente agregar con marca de agua.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido __ Detenido __ Pendiente de ejecución __

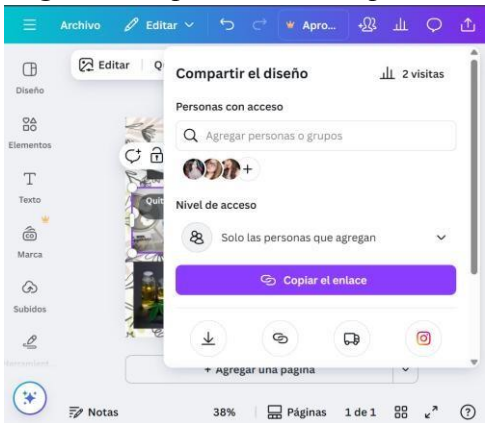
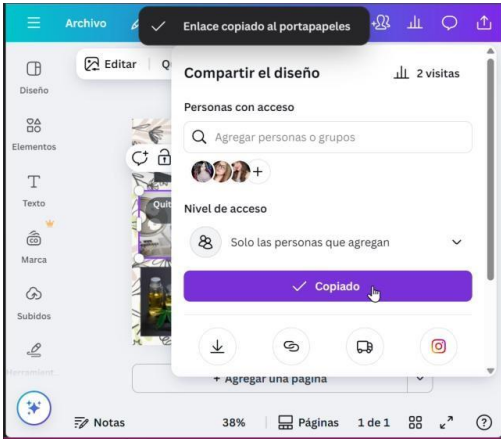
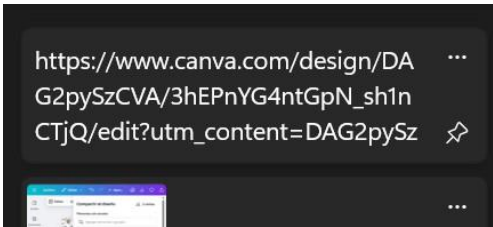
Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba DIS_CP15_Usar_elementos premium

Tabla 48

Ejecución de Pruebas de Software No. 16.

Nombre del Caso de Prueba: COL_CP16_Compartir_diseño_enlace
Módulo: Colaboración
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una cuenta en el sistema y tener un diseño guardado.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario selecciona “Compartir” y el sistema muestra las opciones de compartir el diseño.	Al dar clic en el icono de compartir aparece el menú desplegable en donde muestra la opción de copiar enlace.	<p>Figura 78</p> <p><i>Página con opciones de compartir el diseño.</i></p> 
El usuario elige la opción “Copiar enlace”.	Al dar clic en el botón, aparece copiado y un mensaje emergente con un aviso de que el enlace fue copiado en el portapapeles.	<p>Figura 79</p> <p><i>Página con opciones de compartir diseño.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El sistema genera un enlace para compartir y queda en el portapapeles.	Al verificar en el portapapeles, se puede evidenciar que quedo copiado y listo para compartir.	<p>Figura 80</p> <p><i>Pantallazo con link del diseño copiado.</i></p>  <p><i>Fuente. Autoría Propia</i></p>

Postcondiciones de la prueba: El enlace se crea correctamente y permite acceder al diseño compartido sin alteraciones en su estructura ni pérdida de información.

Figura 81

Pantallazo del lienzo con el elemento premium.



Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

El sistema genera un enlace válido y funcional que dirige al diseño creado por el usuario. El enlace puede copiarse o compartirse sin errores, y el diseño compartido mantiene los elementos y configuración originales.

S

Estado del caso de prueba

Ejecutado

Exitoso X

Fallido __

Detenido __

Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba COL_CP16_Compartir_diseño enlace.

Tabla 49*Ejecución de Pruebas de Software No. 17.*

Nombre del Caso de Prueba: COL_CP17_Compartir_diseño_equipo

Módulo: Colaboración

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la prueba: El usuario debe estar registrado, tener un diseño guardado y un equipo creado.

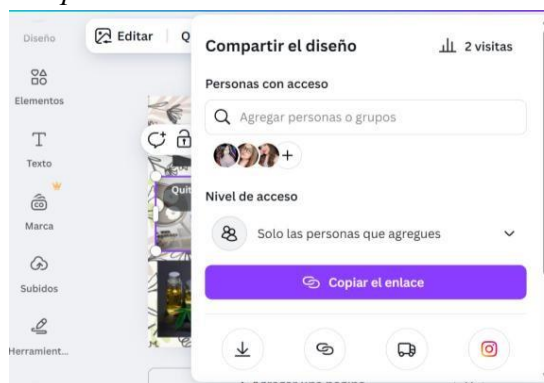
Paso a Paso de la Prueba

Paso

El usuario selecciona “Compartir” y el sistema muestra las opciones de “Compartir el diseño”.

Resultado

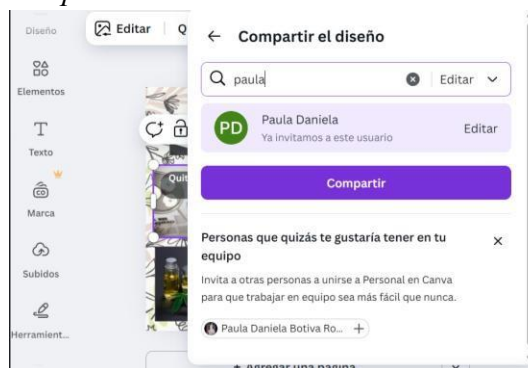
Al dar clic en el icono de compartir aparece el menú desplegable en donde muestra un espacio para agregar personas o grupos.

Soporte**Figura 82***Página donde se muestra las opciones de compartir.*

Fuente. Canva

El usuario escribe correo, nombre de la persona o grupo en el campo “Agrega a personas o grupos”.

Se escribe el nombre del integrante que se quiere agregar.

Figura 83*Página donde se muestra las opciones de compartir.*

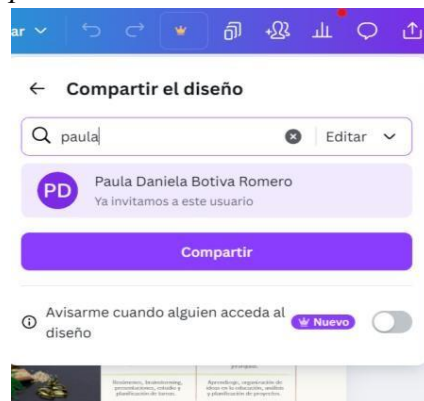
Fuente. Canva

El usuario da clic en “Compartir”.

El usuario le da clic en compartir.

Figura 84

Página donde se muestra las opciones de permisos.



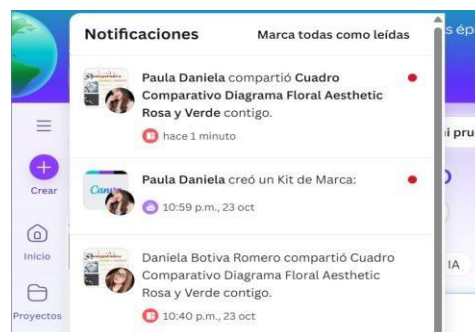
Fuente. Canva

El sistema envía la invitación al usuario ingresado.

Al integrante le llega un mensaje donde se le notifica la invitación.

Figura 85

Página donde se muestra las notificaciones del otro usuario.



Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El diseño queda compartido correctamente con los miembros del equipo seleccionado, manteniendo los permisos asignados y sin afectar el contenido del proyecto.

Figura 86

Página donde se muestra el diseño con el elemento premium agregado.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema permite seleccionar miembros del equipo o ingresar correos electrónicos válidos para compartir el diseño. Los usuarios invitados reciben el acceso correspondiente (ver o editar) y pueden visualizar el diseño sin errores.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido ___ Detenido ___ Pendiente de ejecución ___



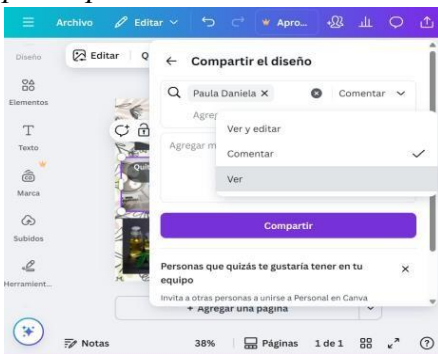
Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba COL_CP17_Compartir_diseño equipo

Tabla 50

Ejecución de Pruebas de Software No. 18.

Nombre del Caso de Prueba: COL_CP18_Asignar_permisos
Módulo: Colaboración
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una cuenta en el sistema, tener un diseño abierto y el otro usuario debe ser un usuario que este registrado.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario hace clic en “Compartir” dentro del diseño y el sistema despliega la ventana de compartir	Al dar clic en el icono de compartir aparece el menú desplegable en donde muestra un espacio para agregar personas o grupos.	<p>Figura 87</p> <p><i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i></p>  <p>Fuente. Canva</p>
El usuario escribe nombre o correo del otro usuario.	Se escribe el nombre del integrante que se quiere agregar.	<p>Figura 88</p> <p><i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i></p>  <p>Fuente. Canva</p>
El usuario selecciona el contacto y elige el nivel de acceso y el usuario da clic en “Compartir”.	Al lado de donde se introduce el nombre, aparece las opciones de nivel de permiso que se le quiere conceder el otro participante.	<p>Figura 89</p> <p><i>Página en donde muestra los permisos del participante.</i></p>  <p>Fuente. Canva</p>

El sistema envía la invitación con los permisos asignados

Al nuevo integrante le llega la notificación del diseño compartido.

Figura 90

Página en donde muestra la notificación del diseño compartido.

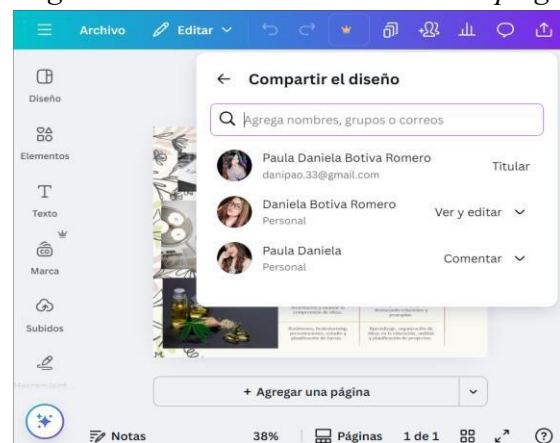


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: Los permisos quedan aplicados correctamente, reflejando los niveles de accesos asignados y garantizando la funcionalidad segura del diseño compartido.

Figura 91

Página donde se muestra el menú desplegable de los integrantes y sus permisos.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

El sistema permite asignar correctamente permisos de visualización o edición a los

S


colaboradores. Los cambios se guardan sin errores y los usuarios reciben los permisos actualizados de inmediato.

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	Exitoso X
	Fallido _
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba COL_CP18_Asignar_permisos

Tabla 51

Ejecución de Pruebas de Software No. 19.

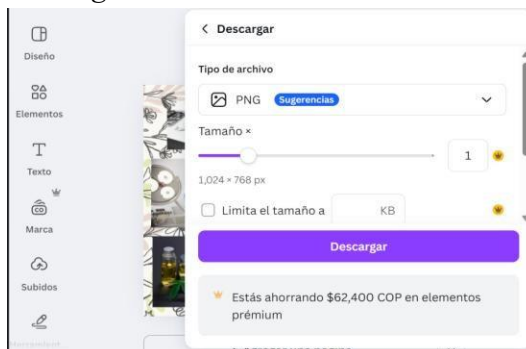
Nombre del Caso de Prueba: EXP_CP19_Descargar_png		
Módulo: Exportación.		
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero		
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada y un diseño guardado.		
Paso a Paso de la Prueba		
Paso	Resultado	Soporte
El usuario hace clic en el botón “Compartir” y el sistema despliega el menú.	Ya una vez terminado el diseño, se da clic en compartir.	<p>Figura 92</p> <p><i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i></p> 
Fuente. Canva		

El usuario selecciona “Descargar” y el sistema muestra los formatos disponibles.

Al darle clic en el icono descargar, aparece más funcionalidades y opciones para descargar el diseño.

Figura 93

Página donde se muestra las opciones para descargar.



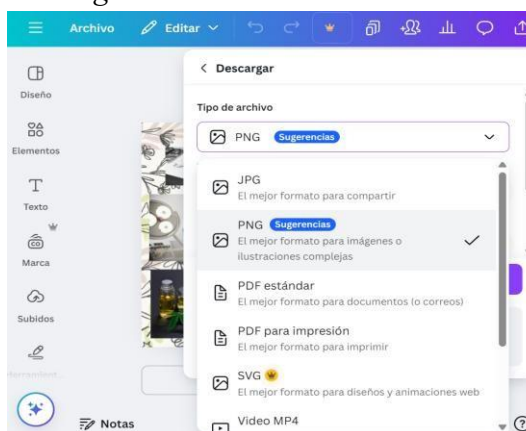
Fuente. Canva

El usuario selecciona PNG y hace clic en “Descargar”.

Se da clic en el formato requerido y cuando se da descargar el sistema comienza a descargar en el dispositivo.

Figura 94

Página donde se muestran los formatos de descarga de un diseño



Fuente. Canva

El sistema procesa el diseño y genera el archivo en formato PNG y el archivo se descarga en el dispositivo del usuario

El sistema muestra el proceso mientras se va descargando el archivo.

Figura 95

Página donde se muestra el progreso de la descarga del diseño.

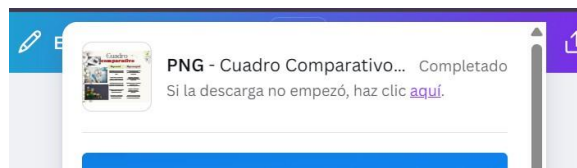


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El diseño se descarga exitosamente en formato PNG, conservando su estructura, colores y elementos sin alteraciones.

Figura 96

Pantallazo donde se muestra la descarga completa del diseño



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema permite seleccionar el formato PNG y genera correctamente la descarga del diseño sin errores.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido ___ Detenido ___ Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba EXP_CP19_Descargar_png

Tabla 52

Ejecución de Pruebas de Software No. 20.

Nombre del Caso de Prueba: EXP_CP20_Descargar_pdf
Módulo: Exportación
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada y un diseño guardado.

Paso a Paso de la Prueba

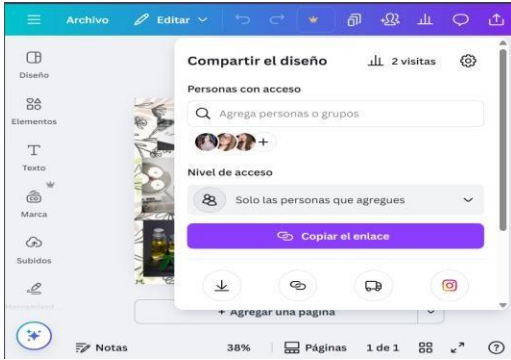
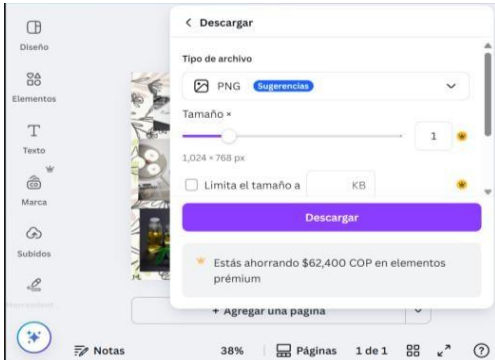
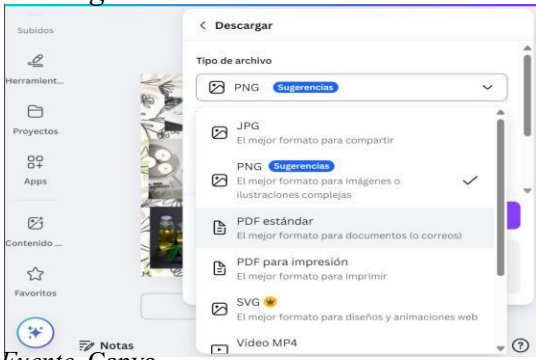
Paso	Resultado	Soporte
El usuario hace clic en el botón “Compartir” y el sistema despliega el menú.	Ya una vez terminado el diseño, se da clic en compartir.	<p>Figura 97</p> <p><i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El usuario selecciona “Descargar” y el sistema muestra los formatos disponibles.	Al darle clic en el icono descargar, aparece más funcionalidades y opciones para descargar el diseño.	<p>Figura 98</p> <p><i>Página donde se muestra las opciones para descargar.</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>
El usuario selecciona PDF y hace clic en “Descargar”.	Se da clic en el formato requerido y cuando se da descargar el sistema comienza a descargar en el dispositivo.	<p>Figura 99</p> <p><i>Página donde se muestran los formatos de descarga de un diseño</i></p>  <p><i>Fuente. Canva</i></p>

Tabla 53*Ejecución de Pruebas de Software No. 21.*

Nombre del Caso de Prueba: EXP_CP21_Descargar_video

Módulo: Exportación

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada y un diseño guardado.

Paso a Paso de la Prueba

Paso

Resultado

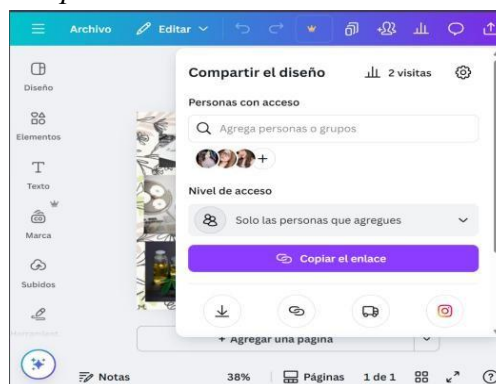
Soporte

El usuario hace clic en “Compartir” y el sistema despliega el menú.

Ya una vez terminado el diseño, se da clic en compartir.

Figura 102

Página donde se muestra las opciones de compartir.



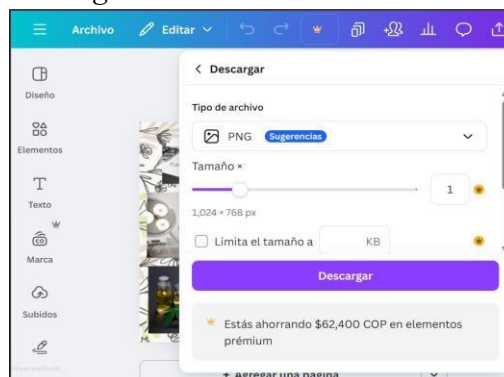
Fuente. Canva

El usuario selecciona “Descargar” y el sistema muestra los formatos disponibles.

Al darle clic en el icono descargar, aparece más funcionalidades y opciones para descargar el diseño.

Figura 103

Página donde se muestra las opciones para descargar.



Fuente. Canva

El usuario selecciona MP4 y hace clic en “Descargar” y el sistema procesa el diseño en formato de video.

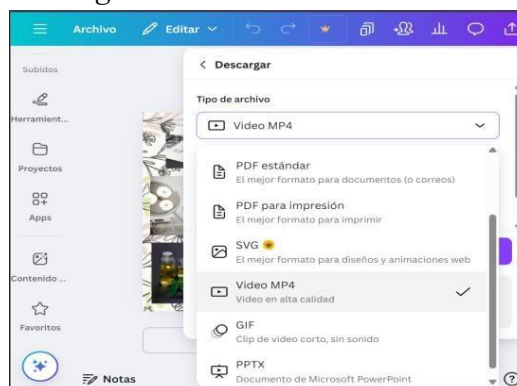
Se da clic en el formato requerido y cuando se da descargar el sistema comienza a descargar en el dispositivo.

El archivo MP4 se descarga en el dispositivo del usuario.

El sistema muestra el proceso mientras se va descargando el archivo.

Figura 104

Página donde se muestran los formatos de descarga de un diseño.



Fuente. Canva

Figura 105

Página donde se muestra el progreso de la descarga del diseño.

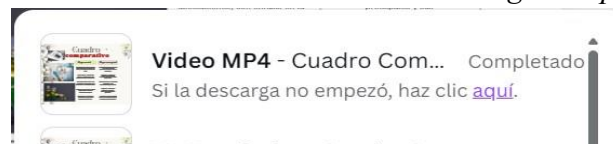


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El video se descarga exitosamente, manteniendo la resolución, animaciones y efectos originales del diseño sin errores de reproducción.

Figura 106

Pantallazo donde se muestra la descarga completa del diseño



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema permite seleccionar el formato de video y procesar la exportación sin fallos. El	S

archivo descargado

reproduce correctamente el contenido con la calidad y duración establecidas.

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	Exitoso X
	Fallido __
	Detenido __
	Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba EXP_CP21_Descargar_video

Tabla 54

Ejecución de Pruebas de Software No. 22.

Nombre del Caso de Prueba: EXP_CP22_Publicar_redes_sociales

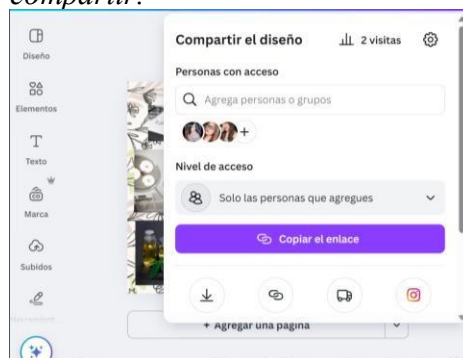
Módulo: Exportación

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada, un diseño guardado y redes sociales vinculadas a Canva.

Paso a Paso de la Prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario hace clic en “Compartir” y el sistema despliega el menú.	Ya una vez terminado el diseño, se da clic en compartir.	Figura 107 <i>Página donde se muestra las opciones de compartir.</i>



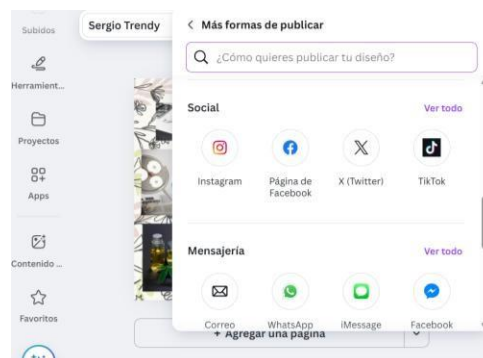
Fuente. Canva

El usuario selecciona “Ver todo” y el sistema muestra opciones adicionales, incluidas redes sociales.

Se da clic en ver todo y aparece la sección de redes sociales.

Figura 108

Página en donde se muestran las redes sociales más usadas.



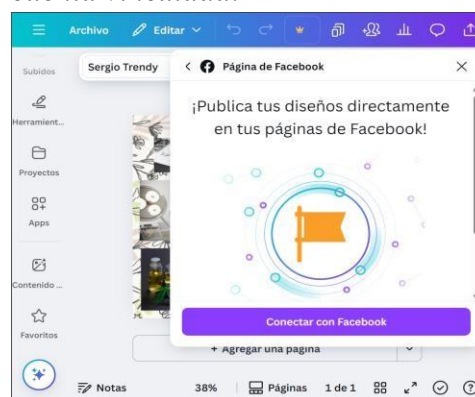
Fuente. Canva

El usuario selecciona una red social y el sistema solicita iniciar sesión en la red social (si no está vinculada).

Al elegir la red social aparece que no hay vínculo con ninguna cuenta entonces da la opción de conectar a una cuenta.

Figura 109

Página en donde da aviso que no hay ninguna cuenta vinculada.



Fuente. Canva

El usuario confirma la publicación y el sistema envía el diseño directamente a la red social seleccionada.

Al tener la cuenta ya vinculada, se puede escribir una descripción de la publicación para que acompañe al diseño.

Figura 110

Página en donde muestra cajón de texto para insertar mensaje.

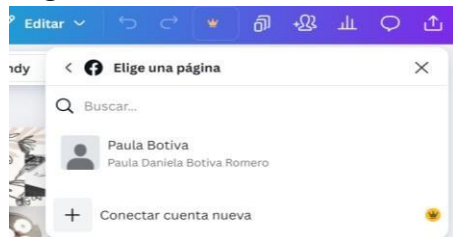


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El diseño se publica exitosamente en las redes sociales seleccionadas, manteniendo su apariencia y contenido sin alteraciones.

Figura 111

Página donde muestra la vinculación de la cuenta.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema permite conectar correctamente las cuentas de redes sociales y publicar el diseño sin errores.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado
	Exitoso X
	Fallido ___
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba EXP_CP22_Publicar_redes sociales

Tabla No.55

Ejecución de Pruebas de Software No. 23.

Nombre del Caso de Prueba: EXP_CP23_Guardar_diseño_nube

Módulo: Exportación

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

Precondiciones de la Prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada y conexión a internet.

Paso a Paso de la prueba

Paso
El usuario crea o edita un diseño.

Resultado
Se está dentro del lienzo con un diseño creado.

Soporte
Figura 112

Página del diseño.



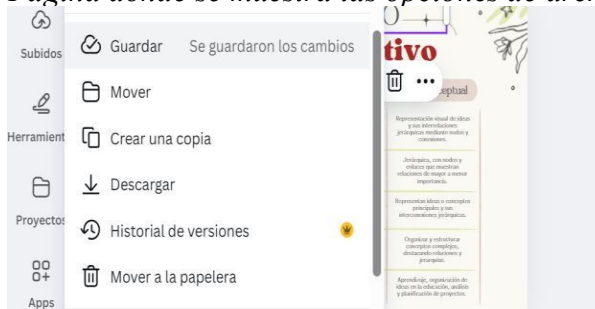
Fuente. Canva

El sistema
guarda automáticamente el diseño en la nube.

Cada vez que se van agregando detalles, se va guardando automáticamente.

Figura 113

Página donde se muestra las opciones de archivo.



Fuente. Canva

El usuario cierra el diseño.

Se va al menú de inicio.

Figura 114

Página de inicio.



Fuente. Canva

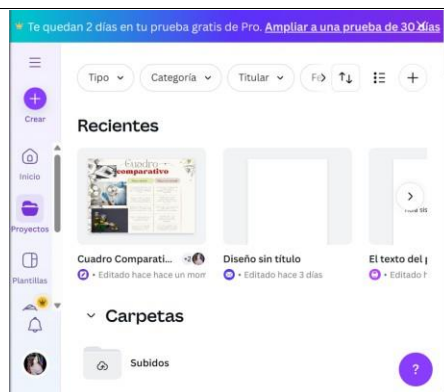
El usuario
vuelve a abrir el

Estando en el inicio, se da clic

Figura 115

Página donde están los diseños recientes.

diseño desde la sección “Tus proyectos” en proyectos y se elige el más reciente.

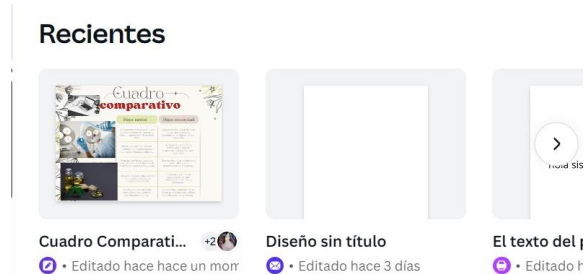


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El diseño queda almacenado de forma segura en la nube, disponible para futuras ediciones y sin pérdida de información.

Figura 116

Pantallazo de los diseños guardados recientemente.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

El sistema permite guardar el diseño en la nube sin errores, asegurando que todos los cambios y elementos se almacenen correctamente. El usuario puede

acceder

posteriormente al

diseño guardado

desde su cuenta.

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	- Exitoso X
	- Fallido ___
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba EXP_CP23_Guardar_diseño nube

Tabla 56

Ejecución de Pruebas de Software No. 24.

Nombre del Caso de Prueba: CUE_CP24_Actualizar_perfil

Módulo: Cuenta

Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero

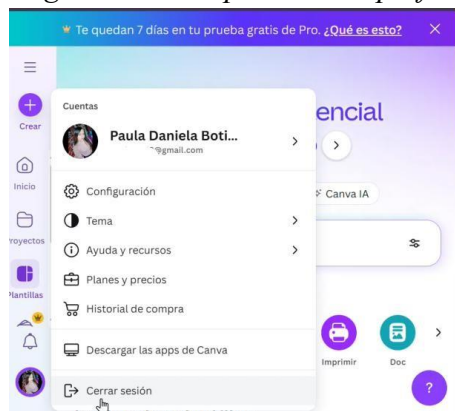
Precondiciones de la Prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada.

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario accede al menú de perfil y el sistema despliega las opciones de configuración de la cuenta.	Se da clic en la foto de perfil en donde se despliega el menú y se da clic en configuración.	

Figura 117

Página con las opciones del perfil.



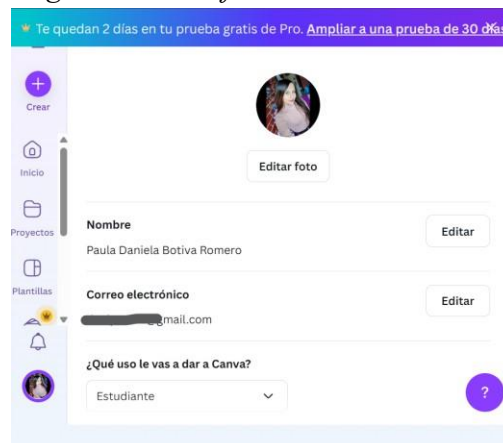
Fuente. Canva

El usuario selecciona “Configuración” y el usuario modifica campos como nombre, foto o información adicional.

Al darse clic en configuración, aparece toda la información editable del usuario.

Figura 118

Página con la información del usuario.



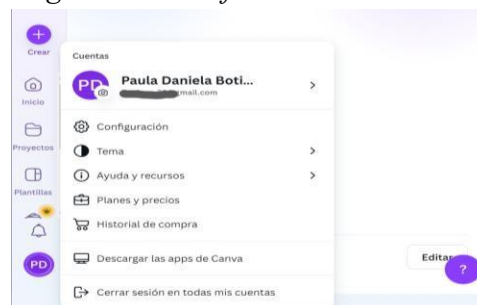
Fuente. Canva

El sistema guarda los cambios automáticamente.

Una vez editada la información, solo basta con refrescar la página y poder ver los cambios ya aplicados.

Figura 119

Página con la información del usuario

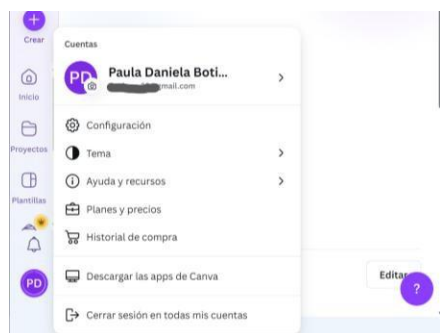


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: El perfil se actualiza sin problemas y muestra la nueva información del usuario tal cual.

Figura 120

Página con las opciones del perfil.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema permite modificar los datos del perfil, como nombre, foto o información personal, y guardar automáticamente. La actualización se refleja de inmediato en la cuenta del usuario.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado Exitoso X Fallido __ Detenido __ Pendiente de ejecución __

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba CUE_CP24_Actualizar_perfil

Tabla 57

Ejecución de Pruebas de Software No. 25.

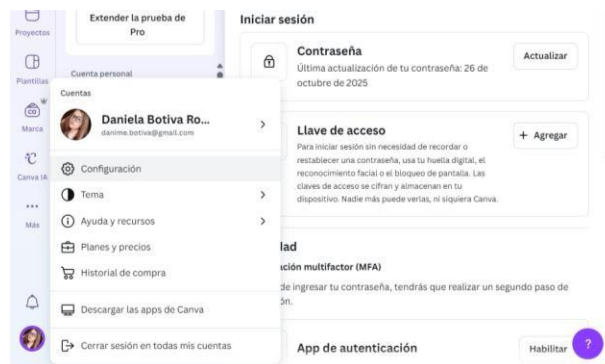
Nombre del Caso de Prueba: CUE_CP25_Cambiar_contraseña		
Módulo: Cuenta		
Responsable: Angie Paola Quintero – Paula Daniela Botiva Romero		
Precondiciones de la prueba: El usuario debe tener una sesión iniciada.		
Paso a Paso de la Prueba		
Paso	Resultado	Soporte

El usuario ingresa a las opciones del perfil.

El sistema muestra opciones básicas del perfil.

Figura 121

Página donde se muestra las opciones de perfil



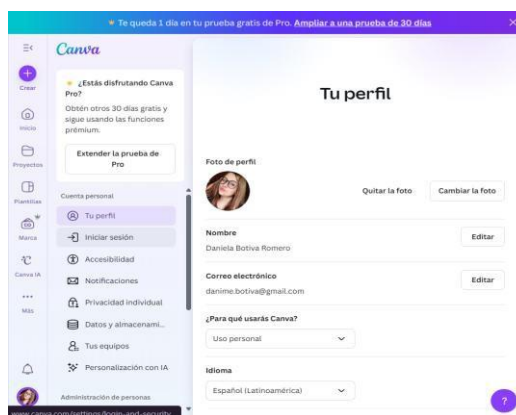
Fuente. Canva

El usuario accede a configuración de cuenta.

No se encuentra ninguna función que permita modificar la contraseña.

Figura 122

Página donde se muestra la inf del perfil.



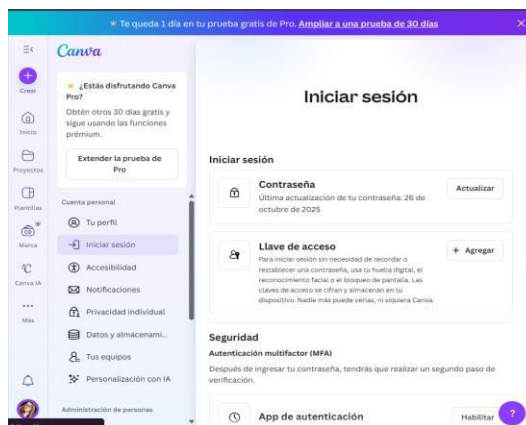
Fuente. Canva

El usuario da clic en “Actualizar”.

Se ingresa al apartado de iniciar sesión.

Figura 123

Página con las opciones de iniciar sesión.



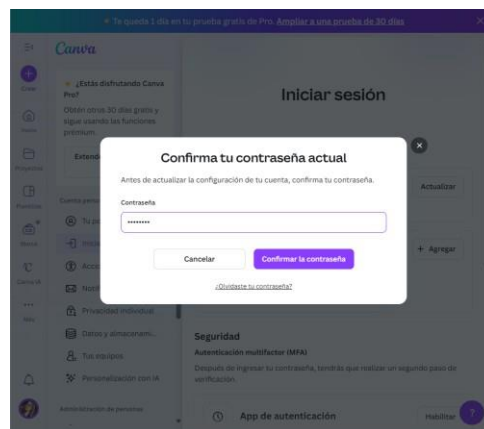
Fuente. Canva

El usuario ingresa la antigua contraseña y le da clic en “Confirmar la contraseña

Se debe ingresar la contraseña antigua como verificación de usuario.

Figura 124

Página de confirmación de contraseña.



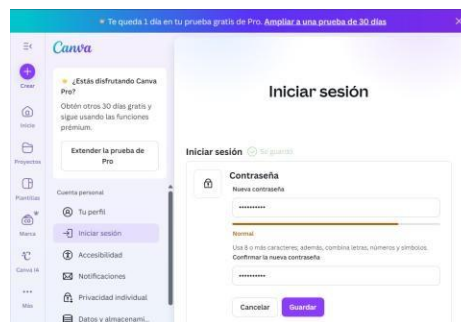
Fuente. Canva

El usuario ingresa la nueva contraseña y la reconfirma, sistema valida y guarda la nueva contraseña.

Luego se agrega la contraseña nueva y se reconfirma y por último se le da guardar.

Figura 125

Página con contraseña actualizada.

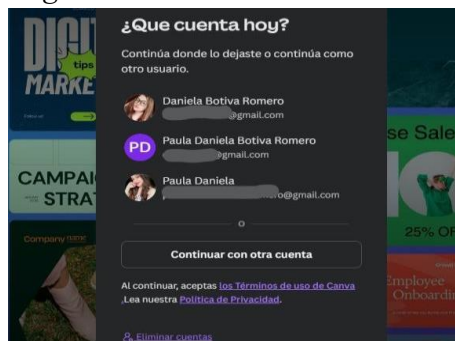


Fuente. Canva

Postcondiciones de la prueba: La contraseña del usuario se actualiza correctamente, mostrando la nueva fecha de cambio en el apartado “Iniciar sesión”. El usuario puede iniciar sesión posteriormente con la nueva credencial.

Figura 126

Página de inicio.



Fuente. Canva

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema valida la contraseña actual, permite establecer una nueva y confirmar el cambio exitosamente	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado
	- Exitoso X
	- Fallido ___
	Detenido ___
	Pendiente de ejecución ___

Nota. Esta tabla tiene información de la ejecución de prueba CUE_CP25_Cambiar_contraseña.

Tabla No.58*Automatización de Pruebas de Software No.26*

 Nombre del caso de prueba: INI_CP01_Crear_cuenta

 Responsable: Angie Paola Quintero

Paso a Paso de la Automatización de la Prueba:

Abro el navegador y entra a la página de Canva: <https://www.canva.com>.

Ya con la sesión iniciada, hago clic en la foto o ícono del perfil que está en la parte de arriba a la derecha.

Se abre un menú con varias opciones de la cuenta.

En ese menú, haga clic en “Cerrar sesión”.

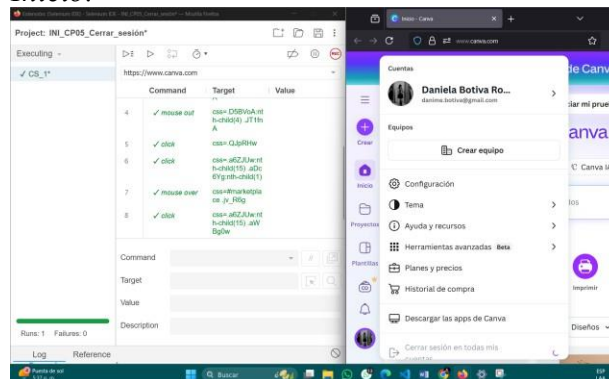
Espero a que me lleve de nuevo a la página principal.

Verifico que la sesión se cerró correctamente, viendo que aparece el botón “Iniciar sesión” otra vez.

Termina la prueba cuando confirmes que se cerró la cuenta sin errores.

Figura 127

Pantallazo de la automatización en Canva – Inicio.



Fuente. Autoría Propia

Nota. Esta tabla tiene información de la automatización de caso de prueba INI_CP01 Crear cuenta

Tabla 59*Automatización de Pruebas de Software No.27*

Nombre del caso de prueba: INI_CP01_Crear_cuenta

Responsable: Paula Daniela Botiva Romero

Paso a paso de la automatización de la prueba:

Ya estando dentro del diseño abierto en Canva, voy al menú del lado izquierdo.

Haga clic en la opción “Texto” para abrir las opciones disponibles.

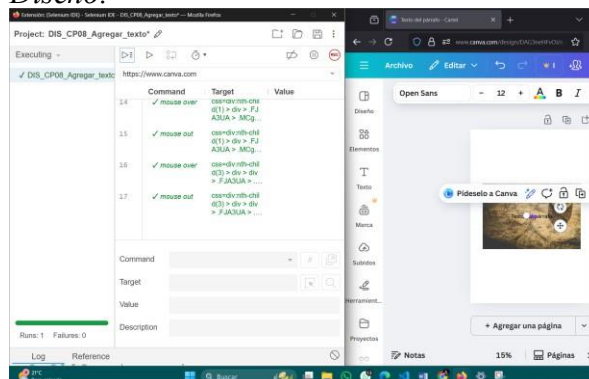
Seleccione una de las opciones, por ejemplo “Agregar un título”.

Canva insertará automáticamente un cuadro de texto en el lienzo.

Haga clic dentro del cuadro y escriba el texto que se quiere agregar.

Figura 128

Pantallazo de la automatización en Canva – Diseño.



Fuente. Autoría Propia

Nota. Esta tabla tiene información de la automatización de caso de prueba INI_CP01_Crear cuenta

Métricas

En el desarrollo de software, las métricas se han convertido en una herramienta esencial para garantizar la calidad de los productos y la eficacia de los procesos de prueba. A través de ellas es posible medir, analizar y mejorar diferentes aspectos del sistema, permitiendo tomar decisiones basadas en evidencia y no solo en percepciones. Según Pressman y Maxim (2020), las métricas proporcionan una visión objetiva del comportamiento del software y del rendimiento del equipo, lo que facilita la identificación temprana de fallos y la optimización del proceso de aseguramiento de calidad.

De manera similar, Sommerville (2016) destaca que las métricas en pruebas permiten evaluar elementos como defectos, cobertura, esfuerzo y desempeño, contribuyendo a construir software más confiable y estable. Además, Kan (2003) señala que medir el proceso de pruebas no solo ayuda a reconocer la calidad actual del producto, sino también a predecir su evolución y a establecer estándares que mejoren futuros proyectos.

En conjunto, las métricas se convierten en un puente entre el equipo de desarrollo, calidad y los objetivos del proyecto, asegurando que cada fase cuente con información verificable para la toma de decisiones informadas.

Métricas de Ejecución

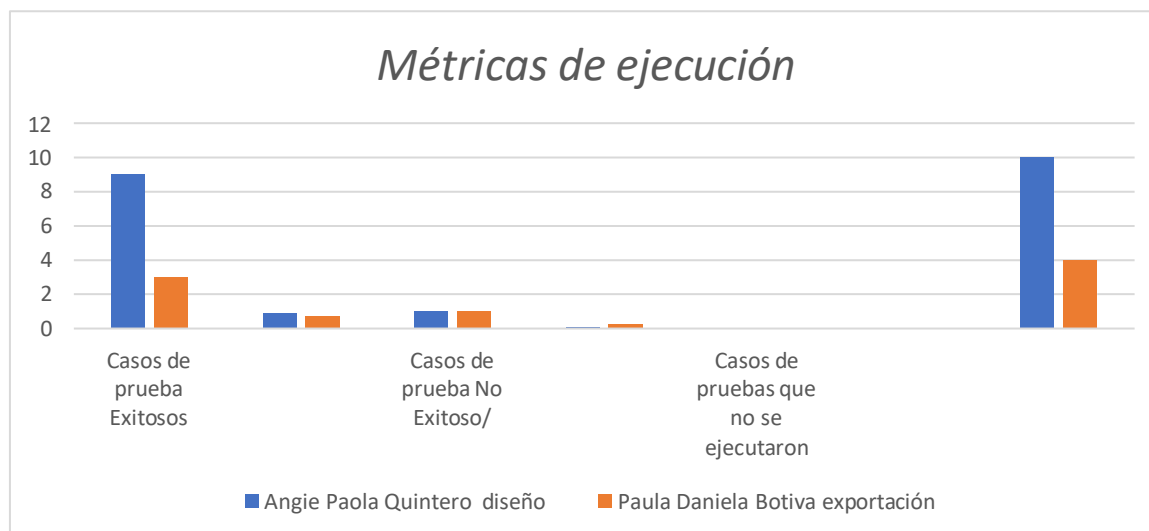
En la siguiente tabla se muestra el porcentaje de casos de pruebas exitosos y no exitosos por cada módulo:

Tabla 60

Métricas de ejecución

Responsable	Modulo	Casos de Prueba Exitosos		Casos de Prueba no Exitoso/		Casos de Pruebas que no se Ejecutaron		Cp Totales
		#	%	#	#	#	%	
Angie Paola Quintero	Diseño	9	90%	1	10%	0	0%	10
Paula Daniela Botiva	Exportación	3	75%	1	25%	0	0%	4

Nota. Esta tabla tiene información de las métricas de ejecución.

Figura 129.*Métricas de ejecución*

Fuente. Autoría Propia

En general, la gráfica muestra un alto volumen de ejecución de pruebas para ambas partes, centrado principalmente en los resultados exitosos. Angie Paola Quintero (diseño, barra azul) presenta el mayor número de pruebas, con 9 Casos de Prueba Exitosos y 1 Caso de Prueba No Exitoso/Fallido (asumiendo que "No Exitoso/" se refiere a fallido), y además tiene 10 Casos de prueba que no se ejecutaron. Esto podría indicar una mayor responsabilidad en el diseño o un proceso de ejecución incompleto. Por otro lado, Paula Daniela Botiva (exportación, barra naranja) tiene 3 Casos de Prueba Exitosos y 1 Caso de Prueba No Exitoso/Fallido, junto con 4 Casos de prueba que no se ejecutaron. Es notable que la cantidad de Casos de prueba que no se ejecutaron es significativamente alta para ambos, siendo la métrica con el segundo valor más alto (10 para Angie, 4 para Paula), lo que sugiere que una porción considerable de las pruebas planificadas no se completó, un área clave que requiere investigación para determinar las causas (falta de tiempo, problemas de entorno, dependencias, etc.).

Métricas acordes a Severidad

En la siguiente tabla se muestran los incidentes encontrados clasificados acorde a su severidad:

Las métricas de severidad permiten clasificar los defectos encontrados en las pruebas de software según el nivel de impacto que generan en el sistema. Gracias a esta categorización es posible identificar qué errores afectan de manera crítica la funcionalidad y cuáles representan fallos menores que no comprometen el uso del producto. La severidad ayuda al equipo a priorizar la atención de los problemas, organizando el trabajo de forma más eficiente y enfocándose primero en aquellos que pueden detener procesos, causar pérdidas de información o impedir que el usuario utilice adecuadamente el sistema.

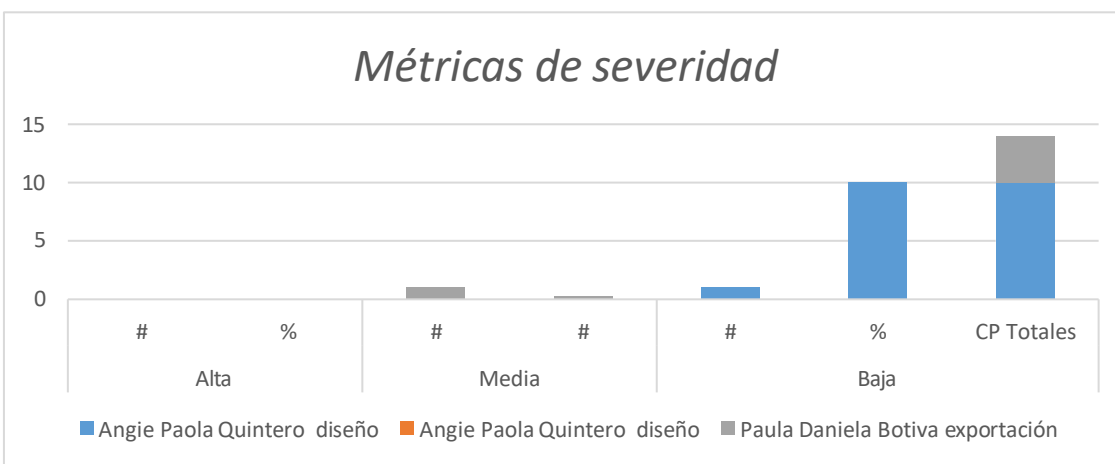
Comprender estas métricas permite interpretar la siguiente tabla con mayor claridad, ya que muestra cómo se distribuyen los defectos según su nivel de gravedad. Así, el lector podrá distinguir entre fallos críticos, moderados o leves y entender el impacto real que cada uno tiene dentro del proyecto evaluado.

Tabla 61.

Métricas acordes a severidad

Responsable	Modulo	Alta		Media		Baja		Cp Totales
		#	%	#	#	#	%	
Angie Paola Quintero	Diseño	0	0 %	0	0	1	10%	10
Paula Daniela Botiva	Exportación	0	0%	1	25%	0	0%	4

Nota. Esta tabla tiene información de las métricas acordes a severidad.

Figura 130.*Métricas de severidad*

Fuente. Autoría Propia

La gráfica de severidad indica una tendencia predominante hacia la severidad Baja en los resultados de prueba, aunque la información por categorías está incompleta. Para la severidad Alta, no se registran resultados para ninguna de las dos partes. En cuanto a la severidad Media, Paula Daniela Botiva (exportación, barra gris) registra 1 defecto (en la columna '#'), mientras que no se registra un número claro o porcentaje para Angie Paola Quintero. La categoría Baja es la más representada, con Angie Paola Quintero (diseño, barra azul) mostrando 1 defecto (en '#') y un 10% del total, aunque el 10% parece ser un valor absoluto de 10 en la escala. Finalmente, en los CP Totales, se observa que Angie Paola Quintero tiene un total de 10 Casos de Prueba y Paula Daniela Botiva tiene 4 Casos de Prueba (sumando 14 en total). La conclusión principal es que la mayoría de los problemas de severidad identificados son de impacto bajo, y la contribución total de casos de prueba es significativamente mayor por parte de Angie Paola Quintero (10) que de Paula Daniela Botiva (4).

Métricas Acordes a Tipo de Incidencia

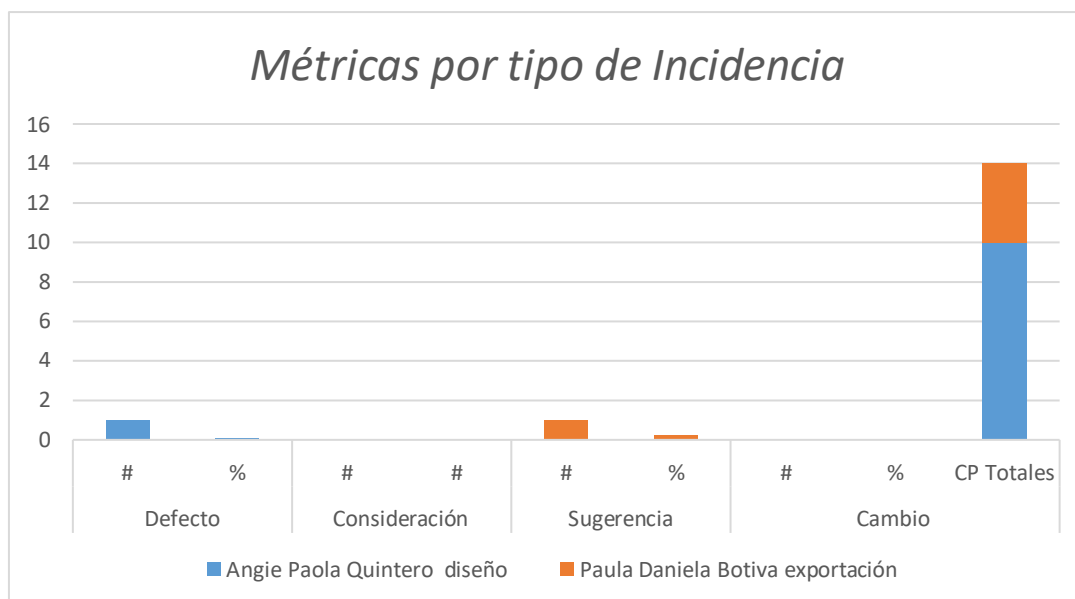
En la siguiente tabla se muestran los incidentes encontrados clasificados acorde al tipo de Incidencia. Las métricas de tipo de incidencia permiten clasificar los defectos o eventos detectados durante las pruebas de software según la naturaleza del problema que representan. Esta categorización ayuda a entender no solo cuántos errores se han encontrado, sino también qué tipo de situaciones están afectando al sistema, ya sean fallos funcionales, errores de interfaz, problemas de rendimiento, incidentes de seguridad u otro tipo de comportamientos inesperados. Al organizar las incidencias por tipo, el equipo de pruebas puede identificar patrones, detectar áreas del sistema que presentan más problemas y orientar mejor los esfuerzos de corrección. Estas métricas también facilitan la comunicación entre los equipos, pues permiten describir con claridad la clase de incidente que se está reportando y su posible causa. Con este contexto, el lector podrá interpretar la siguiente tabla entendiendo cómo se distribuyen los diferentes tipos de incidencias y qué aspectos del software requieren mayor atención.

Tabla 62

Métricas acordes al tipo de Incidencia

Responsable	Modulo	Defecto		Consideración		Sugerencia		Cambio		Cp Totales
		#	%	#	#	#	%	#	%	
Angie Paola Quintero	Diseño	1	10%	0	0%	0	0%	0	0%	10
Paula Daniela Botiva	Exportación	0	0%	0	0%	1	25%	0	0%	4

Nota. Esta tabla tiene información de las métricas acordes al tipo de incidencia.

Figura 131*Métricas por tipo de Incidencia**Fuente. Autoría Propia*

La distribución de incidencias revela que la mayoría de los hallazgos se centran en Defectos y Sugerencias, mientras que las categorías de Consideración y Cambio no presentan datos registrados para ninguna de las dos partes. Angie Paola Quintero (diseño, barra azul) registró 1 Defecto y 0 Sugerencias (o un valor muy cercano a cero que no se representa claramente como una barra), lo que indica que su enfoque principal parece estar en la identificación de fallas directas. Por otro lado, Paula Daniela Botiva (exportación, barra naranja) registró 1 Sugerencia (en la columna '#') y 0 Defectos (o un valor muy cercano a cero), sugiriendo una orientación hacia la mejora continua y propuestas no críticas. En términos de CP Totales, se confirma el mismo número de casos de prueba de las gráficas anteriores: 10 para Angie Paola Quintero y 4 para Paula Daniela Botiva. En resumen, la actividad de Angie se centra en la detección de defectos, mientras que la de Paula se inclina hacia las sugerencias de mejora, siendo la participación de Angie en los casos de prueba totales significativamente mayor.

Métricas Acordes a su Prioridad

En la siguiente tabla se muestran los incidentes encontrados clasificados acorde a su prioridad:

Las métricas basadas en la prioridad permiten clasificar los defectos identificados durante las pruebas de software según la urgencia con la que deben ser atendidos. A diferencia de la severidad, que se enfoca en el impacto del fallo, la prioridad se relaciona con el orden en que los errores deben ser corregidos, teniendo en cuenta factores como plazos de entrega, dependencias del proyecto y necesidades del usuario.

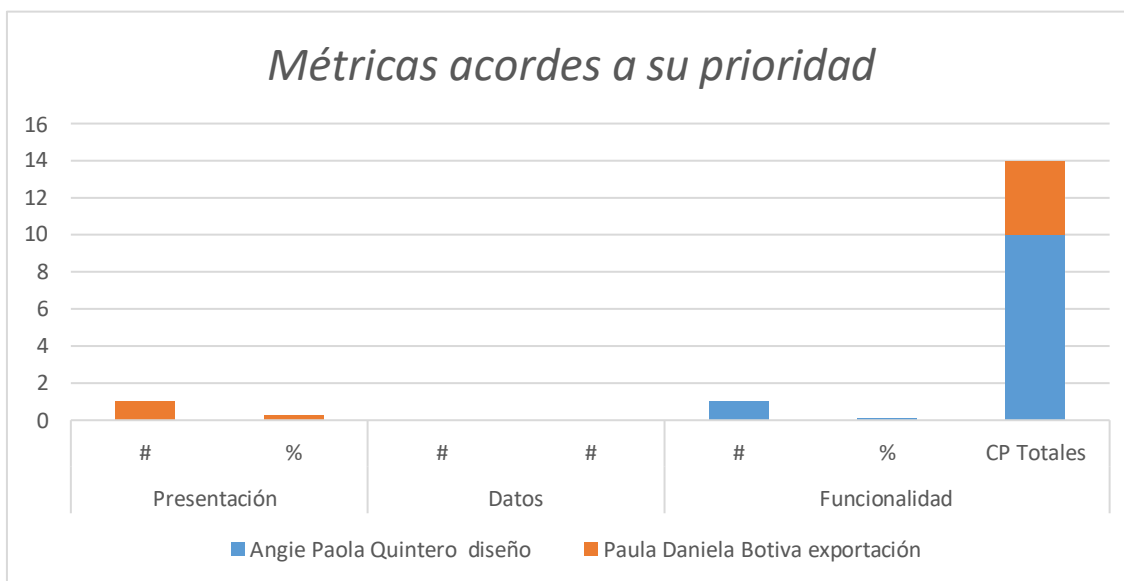
Esta clasificación ayuda al equipo a organizar el trabajo de manera más estratégica, asegurando que los defectos que puedan afectar próximas entregas, funcionalidades clave o actividades críticas del sistema sean abordados primero. Gracias a estas métricas, es posible equilibrar el esfuerzo, optimizar tiempos y mantener un flujo de trabajo más ordenado.

Con este contexto, el lector podrá interpretar la siguiente tabla comprendiendo cómo se distribuyen los defectos según su prioridad y qué tan urgente es su tratamiento dentro del proceso de aseguramiento de calidad.

Tabla 63.
Métricas acordes a su prioridad

Responsable	Modulo	Alta		Normal		Baja		Cp Totales
		#	%	#	#	#	%	
Angie Paola Quintero	Diseño	0	0%	1	10%	0	0%	10
Paula Daniela Botiva	Exportación	0	0%	1	25%	0	0%	4

Nota. Esta tabla tiene información de las métricas acordes a su prioridad

Figura 132.*Métricas acordes a su prioridad**Fuente. Autoría Propia*

La gráfica de prioridad muestra que los hallazgos se concentran en las áreas de Presentación y Funcionalidad, mientras que el área de Datos no presenta incidencias registradas para ninguna de las partes. Paula Daniela Botiva (exportación, barra naranja) ha identificado 1 incidencia bajo la prioridad de Presentación (columna '#'), lo cual podría estar relacionado con aspectos visuales o de interfaz. Por otro lado, Angie Paola Quintero (diseño, barra azul) registró 1 incidencia en la categoría de Funcionalidad (columna '#'), lo que apunta a un problema en el comportamiento o lógica del sistema.

Es importante notar que las incidencias son mínimas en todas las categorías, con un máximo de 1 hallazgo por prioridad. Al igual que en las gráficas anteriores, el total de Casos de Prueba ejecutados o gestionados sigue siendo de 10 para Angie Paola Quintero y 4 para Paula Daniela Botiva, sumando un total de 14. En resumen, los esfuerzos de prueba identificaron un problema de Presentación por parte de Paula y uno de Funcionalidad por parte de Angie, sin registrar problemas en el manejo de Datos.

Métricas por Naturaleza

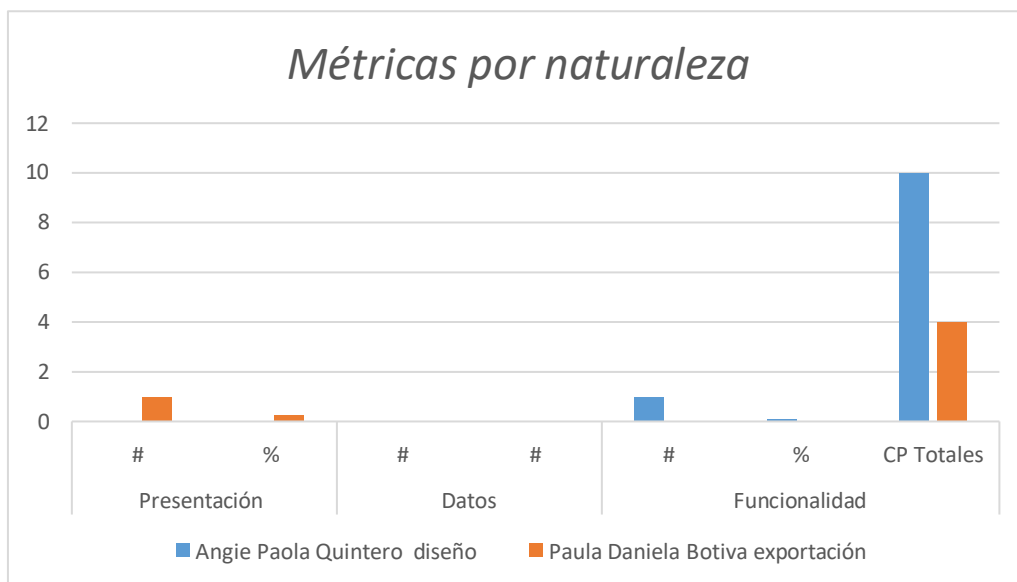
En la siguiente tabla se muestran los incidentes encontrados clasificados acorde a su naturaleza, dependiendo de los diferentes tipos de naturaleza que identifiquen, agregue las columnas correspondientes (tenga en cuenta la tabla 5 del anexo 1 de la etapa 3):

Tabla 64

Métricas acordes a su naturaleza

Responsable	Modulo	Presentación		Datos		Funcionalidad		Cp Totales
		#	%	#	#	#	%	
Angie Paola	Diseño	0	0%	0	0%	1	10%	10
Quintero								
Paula Daniela	Exportación	1	25%	0	0%	0	0%	4
Botiva								

Nota. Esta tabla tiene información de las métricas acordes a su naturaleza.

Figura 133*Métricas por naturaleza**Fuente. Autoría Propia*

La distribución de las incidencias por naturaleza reitera que los problemas se concentran en las áreas de Presentación y Funcionalidad, sin registrarse incidencias relacionadas con Datos. Paula Daniela Botiva (exportación, barra naranja) registró 1 incidencia en la categoría de Presentación (columna '#'), lo cual se relaciona con aspectos visuales o de la interfaz de usuario. Por su parte, Angie Paola Quintero (diseño, barra azul) identificó 1 incidencia en el área de Funcionalidad (columna '#'), indicando un fallo en el comportamiento o la lógica de negocio del sistema. Los totales confirman la carga de trabajo entre las partes: Angie Paola Quintero gestionó 10 CP Totales y Paula Daniela Botiva 4 CP Totales. En resumen, el esfuerzo de prueba fue efectivo al identificar una incidencia crítica en la lógica (Funcionalidad) y una en la experiencia de usuario (Presentación), con una clara ausencia de problemas en el manejo de Datos.

Evaluación del Producto y Proveedor

Acorde al total de defectos encontrados, se calcula el indicador de calidad del sitio y su clasificación de calidad por cada módulo así:

Tabla 64.*Evaluación del producto y el proveedor*

Módulo	Casos De Prueba Ejecutados	# Casos Severidad Alta	# Casos Severidad Media	# Casos Severidad Baja	Indicador De Calidad Del Proveedor	Clasificación De Calidad
Diseño	10	0	0	1	10%	Alta Calidad (10%)
Exportación	4	0	1	0	25%	Media Calidad >20% Y < 50% (25%)

Nota. Esta tabla tiene información de la evaluación del producto y el proveedor.

Informe de Pruebas

Los informes de pruebas de software son documentos fundamentales dentro del proceso de aseguramiento de calidad, ya que permiten registrar de manera clara y estructurada los resultados obtenidos durante la ejecución de las pruebas. Estos informes facilitan la comunicación entre el equipo de desarrollo, los evaluadores y las partes interesadas, proporcionando evidencia sobre el estado del sistema, los defectos encontrados y el nivel de cumplimiento de los requisitos. Según Pressman y Maxim (2020), los reportes de prueba son esenciales para tomar decisiones informadas sobre la liberación o mejora del producto, ya que ofrecen una visión objetiva del comportamiento observado en comparación con lo esperado. De manera similar, Sommerville (2016) resalta que este tipo de documentación contribuye a la trazabilidad del proceso, pues permite revisar qué se probó, cómo se probó y cuáles fueron los resultados.

En conjunto, los informes de pruebas se convierten en una herramienta clave para garantizar transparencia, seguimiento y control en la calidad del software, facilitando el análisis y la corrección de los defectos detectados.

Información Básica

Fecha de inicio del proceso de pruebas: 18 agosto 2025

Fecha fin del proceso de pruebas: 15 noviembre 2025

Responsables: Angie Paola Quintero y Paula Daniela Botiva

Alcance

Características que fueron probadas (módulos):

Diseño

Exportación

Características que no fueron probadas:

Inicio

Colaboración

Cuenta

Métricas de Ejecución del Proyecto

Tabla 66.

Métricas de ejecución del proyecto

Módulo	Fase	Fecha inicio	Fecha Final	Tiempo estima en horas	% avance	Fecha real inicial	Fecha real final	Tiempo en horas	%Avance real
Diseño	Análisis	12-09-2025	15-09-2025	8	100%	12-09-2025	15-09-2025	8	100%
Diseño	Diseño	21-09-2025	01-10-2025	12	100%	22-09-2025	02-10-2025	15	100%
Diseño	Ejecución	14-10-2025	23-10-2025	18	100%	14-10-2025	25-10-2025	25	100%
Exportación	Análisis	16-09-2025	17-09-2025	4	100%	16-09-2025	17-09-2025	4	100%
Exportación	Diseño	05-10-2025	13-10-2025	3	100%	05-09-2025	10-10-2025	6	100%
Exportación	Ejecución	29-10-2025	03-11-2025	7	100%	29-10-2025	29-10-2025	3	100%

Nota. Esta tabla tiene información de las métricas de ejecución del proyecto.

Análisis. Se realiza un análisis informando el cumplimiento de fechas y tiempos, en caso contrario justificar porque no se cumplió la estimación realizada.

Gestión de defectos

Los defectos encontrados durante la ejecución de las pruebas se registran en la tabla 4 “Gestión de incidencias”.

Todos los defectos serán registrados en la tabla 5. Estos defectos se clasificarán acorde a estas tablas.

Tabla 67.

Gestión de incidencias

Consecutivo	Fecha Detección	Responsable	Modulo / Funcionalidad	Caso de Prueba	Descripción Defecto	Naturaleza	Tipo Incidencia	Severidad	Prioridad
001	25/10/2025	Angie Paola Quintero	Diseños	DIS_CP15_Usar_elementos_premium	El sistema muestra marca de agua al usar un elemento premium, sin indicar previamente que requiere suscripción.	Funcionalidad	Defecto	Bajo	Normal
002	26/10/2025	Paula Daniela Botiva	Exportación	EXP_CP22_Publicar_redes_sociales	El intentar publicar en redes sociales no vinculadas, el sistema no muestra mensaje de confirmación al conectar una cuenta.	Presentación	Sugerencia	Medio	Normal

Nota. Esta tabla tiene información de gestión de incidencias.

Tabla No.68*Clasificación de defectos acorde a la naturaleza*

Clasificación	Descripción
Datos	Se presenta cuando los datos ingresados no cumplen con la estructura requerida. Por ejemplo, si al crear una cuenta el sistema acepta un correo sin formato válido o no valida correctamente los campos requeridos.
Documentación	Corresponde a errores en los mensajes o textos informativos que muestra Canva al usuario. Puede ocurrir cuando una instrucción es confusa o contradictoria, afectando la comprensión del proceso.
Funcionalidad	Se da cuando alguna función de Canva no realiza correctamente la tarea para la que fue diseñada. Por ejemplo, si el botón de “Descargar” no ejecuta la descarga o si la opción “Compartir” no genera el enlace.
Hardware	Ocurre cuando hay fallos en la interacción con dispositivos externos usados durante las pruebas, como cámaras o lectores de entrada, aunque Canva normalmente opera sin depender de estos periféricos.
Ortografía	Se refiere a errores gramaticales o de escritura en los textos, botones o mensajes que muestra la plataforma. Por ejemplo, si el mensaje de confirmación tiene palabras mal escritas.
Presentación	Se manifiesta cuando hay errores visuales en la interfaz de Canva, como botones desalineados, colores incorrectos o elementos que se superponen. Estos errores no afectan el funcionamiento, pero sí la apariencia.
Rendimiento	Se presenta cuando Canva tarda demasiado en cargar elementos, aplicar filtros o procesar imágenes, afectando la experiencia del usuario, aunque la función se complete.
Seguridad	Corresponde a fallas en la validación o manejo de credenciales. Por ejemplo, si el sistema permite iniciar sesión sin verificar el correo o contraseña correctamente.

Nota. Esta tabla tiene información de la clasificación acorde a la naturaleza.

Tabla 69.*Clasificación de defectos acorde al tipo de incidencia*

Clasificación	Descripción
Defecto	Corresponde a un error o falla detectada directamente en el funcionamiento de Canva durante la ejecución de las pruebas. Se presenta cuando una opción no responde o no cumple la acción esperada, como por ejemplo al hacer clic en “Descargar” y el archivo no se genera correctamente. Este tipo de incidencia requiere corrección técnica.
Consideración	Se presenta cuando, durante las pruebas, surge una duda sobre un comportamiento que podría parecer un error, pero que puede estar diseñado de esa forma. En Canva, por ejemplo, si una función tarda más de lo esperado en cargar imágenes, se debe analizar si el tiempo de espera está dentro del comportamiento normal del sistema o si debe considerarse una falla.
Sugerencia	Hace referencia a observaciones o propuestas de mejora que no afectan directamente el funcionamiento de Canva, pero que podrían optimizar la experiencia del usuario. Por ejemplo, recomendar que el sistema muestre un mensaje más visible cuando se intenta usar un elemento premium que requiere suscripción.

Nota. Esta tabla tiene información de la clasificación de defectos acordes al tipo de incidencia.

Tabla 70.*Clasificación de defectos acorde a su severidad*

Categoría	Descripción general
Alto	Corresponde a los defectos críticos que impiden continuar con la ejecución normal del sistema o bloquean una funcionalidad esencial. En Canva, un defecto de severidad alta podría ser que el sistema no permita iniciar sesión, que no cargue el panel principal o que no se puedan abrir los diseños guardados. Este tipo de defecto requiere atención inmediata del equipo de desarrollo, ya que afecta el funcionamiento principal de la herramienta.
Medio	Se refiere a defectos que afectan parcialmente una funcionalidad, pero que permiten continuar el trabajo utilizando una alternativa. En el contexto de Canva, un defecto de severidad media podría ser que la opción de compartir el diseño no copie correctamente el enlace, aunque el usuario aún pueda compartirlo mediante correo o descarga. Estos defectos no detienen completamente el proceso, pero deben ser corregidos en la siguiente actualización.
Bajo	Son defectos menores o visuales que no afectan la operación del sistema. En Canva, esto incluye errores de presentación como un texto desalineado, un color de botón incorrecto o una palabra mal escrita. Aunque no alteran la funcionalidad, se corrigen para mejorar la experiencia visual y la calidad del producto.

Nota. Esta tabla tiene información de la clasificación de defectos acorde a su severidad.

Tabla 71.
Clasificación de defectos acorde a su prioridad

Categoría	Descripción general
Baja	Corresponde a los defectos que deben ser atendidos de forma inmediata debido a que afectan directamente las funciones principales del sistema o impiden su uso. En el caso de Canva, un defecto de prioridad alta sería aquel que bloquea el inicio de sesión o impide abrir o guardar un diseño, ya que compromete la continuidad del trabajo del usuario. Estos defectos requieren corrección urgente por parte del equipo técnico.
Normal	Incluye defectos que no bloquean el funcionamiento del sistema, pero que afectan parcialmente la experiencia del usuario o interfieren con tareas secundarias. Por ejemplo, en Canva podría presentarse un defecto de prioridad normal cuando la opción de compartir el diseño no envía correctamente el enlace o cuando la descarga en un formato específico (como MP4) presenta demora, aunque existan alternativas de exportación disponibles. Estos defectos deben corregirse en el siguiente ciclo de mantenimiento o actualización.
Alta	Se refiere a defectos menores que no interfieren en la operación del sistema y cuya corrección puede postergarse. En Canva, un defecto de prioridad baja puede ser un texto mal alineado, una fuente incorrecta o un ícono visual con un color distinto al diseño original. Aunque no afectan el rendimiento ni las funciones, se corrigen posteriormente para mantener la calidad estética y la uniformidad visual.

Nota. Esta tabla tiene información de la clasificación de defectos acorde a su prioridad.

Conclusiones

Después de realizar el proceso de diseño, ejecución y documentación de las pruebas, se concluye que la plataforma Canva cumple adecuadamente con las funcionalidades evaluadas dentro del alcance definido. Las pruebas aplicadas en los diferentes módulos evidenciaron un comportamiento estable, tiempos de respuesta adecuados y una experiencia de usuario consistente durante la creación y edición de diseños.

Las pruebas permitieron identificar posibles riesgos menores, los cuales fueron documentados sin afectar la operación principal. Asimismo, la priorización de casos con alto impacto aseguró la validación de las funciones más críticas, reforzando la calidad global del sistema. Este trabajo permitió aplicar los conocimientos adquiridos durante el diplomado y fortalecer las habilidades en análisis, documentación y control del proceso de pruebas.

Referencias Bibliográficas

- Amórtegui, M. (2024). Aplicación de estándares de calidad para el proceso de pruebas de software. [Objeto_virtual_de_aprendizaje_OVA]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/62847>
- Blanco, F (2017). Diseño de procesos claves para el mejoramiento de la calidad en proyectos de software . La Habana, CU: D - Instituto Superior Politécnico José Antonio Echeverría. CUJAE, 2010. ProQuest ebrary. Páginas 59 - 65.
<https://elibronet.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/85824>
- Echeverri, J (2013). Reflexiones sobre Ingeniería de Requisitos y Pruebas de Software. Páginas 65 a 74. <https://elibronet.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/68913>
- ICONTEC(2007). NTC 5421-2:2007. Calidad del producto de Software. Parte 2. Métricas externas. Páginas 61-63;65-67 <https://ecollection-icontecorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/pdfview/viewer.aspx?locale=es&Q=50B13BC57C05F8EFD99ADC5421AB25D996DF3D9C2A164539&Req=>
- ISTQB®, I. (2018). Programa de estudio de nivel básico ISTQB . Colombia. Páginas 90-102.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26560>
- ISTQB®, I. (2018). Programa de estudio de nivel básico ISTQB . Colombia. Páginas 89.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26560>
- ISTQB®, I.(2018) Programa de estudio de nivel básico ISTQB. Colombia. Páginas 74-78.
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26560>.
- Plan de pruebas de software: Claves para asegurar la calidad. (s.f).
<https://qalified.com/es/blog/plan-pruebas-software>
- Singh, Y. (2011). Software Testing. Cambridge University Press. Página 420-429.

https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=465756&lang=es&site=edslive&scope=site&ebv=EB&ppid=pp_420

Sivaji, A., Razak, R. A., Mohamad, N. F., Sazali, N. (2020). Software testing automation , 7–12.

<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.1109/ICOS50156.2020.9293650>

Terrera, G. (2024, May 27). Objetivos de Aprendizaje - Cap 5 - ISTQB CTFL v3.1 -

TestingBaires. TestingBaires. <https://testingbaires.com/objetivos-de-aprendizaje-cap5-istqb-ctfl-v3-1>