

Pruebas de software del sitio YouTube y su verificación de calidad

Neyder Arley Martinez Romero

Juan Sebastian Diaz Suarez

Gonzalo Andres Marroquin Tellez

Andrés Ricardo Diaz

Diana Carolina Rivera Sosa

Asesora:

Maria Patricia Amortegui Vargas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería

Tecnología en Desarrollo de Software

2025

Resumen

Este proyecto tiene como fin aplicar un proceso completo de Aseguramiento de Calidad (QA) mediante la ejecución de pruebas de software sobre la plataforma YouTube. Se busca demostrar la importancia de las pruebas funcionales en entornos de alta complejidad para garantizar la calidad y la experiencia del usuario. Para lograrlo, se desarrolló un Plan de Pruebas que incluyó el diseño y la ejecución de 25 casos de prueba funcionales, enfocados en los módulos clave de Reproducción, Interacción, Usabilidad, Inicio de sesión y lista de reproducción. El proceso de ejecución se realizó mediante técnicas de prueba manual y con apoyo de herramientas de automatización como Selenium, simulando el comportamiento del usuario final. La evaluación se complementó con métricas externas basadas en la norma ICONTEC 5420. El proyecto permitió consolidar habilidades prácticas en la planeación, documentación y elaboración de informes de resultados, validando el correcto funcionamiento de la plataforma y reforzando la comprensión del ciclo de pruebas como un elemento crítico para mitigar riesgos y asegurar la calidad del producto de software.

Palabras clave: software, YouTube, calidad, pruebas, ICONTEC 5420.

Abstract

This Project aims to apply a complete quality assurance (QA) process by performing the execution of software tests on the YouTube platform. The goal is to demonstrate the importance of functional testing in highly complex environments to guarantee quality and user experience. To achieve this, a test plan was developed, which included the design and execution of 25 functional test cases, focused on key modules such as playback, interaction, usability, login, and Playlist. The execution process was conducted using manual testing techniques and supported by automation tools such as Selenium to simulate end-user behavior. The evaluation was complemented by external metrics based on the ICONTEC 5420 standard. The project consolidated practical skills in planning, documentation, and results reporting, validating the platform's correct functioning and reinforcing the understanding of the testing cycle as a critical element for risk mitigation and software product quality assurance.

Keywords: Software, YouTube, Quality, Testing, ICONTEC 5420.

Tabla de Contenido

Introducción.....	19
Justificación.....	20
Objetivos.....	21
Objetivo General.....	21
Objetivos Específicos.....	21
Plan De Pruebas De Software	22
Definición	22
Información de la Aplicación	22
Alcance de las Pruebas.....	23
Dentro de Alcance	23
Fuera de Alcance	24
Elementos de Pruebas	24
Tipos de Pruebas Para Realizar	28
Enfoque de Pruebas.....	28
Criterios de Entrada (Entry Criteria).....	29
Criterios de Salida (Exit Criteria).....	29
Documentos de Prueba.....	29
Equipo de Pruebas.....	30
Gestión de Riesgos.....	33
Análisis.....	34
Conclusiones	35
Estimación de Tiempos.....	35
Análisis.....	36

Conclusiones	36
Cronograma	38
Recursos.....	38
Herramientas de Pruebas	39
Datos de Prueba.....	39
Diseño de Pruebas de Software.....	40
Definición	40
Diseño de Pruebas	41
Ejecución de casos de prueba.....	66
Pruebas Automatizadas	129
Métricas Externas Aplicadas	137
Gestión de Defectos	150
Métricas	153
Métricas de Ejecución.....	153
Métricas acordes a Severidad	155
Métricas Acordes a Tipo de Incidencia	157
Métricas Acordes a su Prioridad	159
Métricas por Naturaleza.....	162
Evaluación del Producto y Proveedor.....	164
Informe de Pruebas	165
Definición	165
Información Básica	165
Alcance	166
Características que Fueron Probadas (módulos).....	166

Características que No Fueron Probadas.....	166
Métricas de Ejecución del Proyecto.....	167
Análisis	168
Conclusiones.....	169
Referencias Bibliográficas.....	170

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Elementos de pruebas</i>	24
Tabla 2 <i>Resumen de los casos de prueba</i>	27
Tabla 3 <i>Información general de la aplicación</i>	32
Tabla 4 <i>Matriz de Riesgo</i>	32
Tabla 5 <i>Escala de clasificación de riesgos</i>	34
Tabla 6 <i>Estimación de tiempos</i>	36
Tabla 7 <i>Total, de la estimación</i>	37
Tabla 8 <i>Diseño de pruebas de Software No.1</i>	41
Tabla 9 <i>Diseño de pruebas de Software No.2</i>	42
Tabla 10 <i>Diseño de pruebas de Software No.3</i>	43
Tabla 11 <i>Diseño de pruebas de Software No.4</i>	44
Tabla 12 <i>Diseño de pruebas de Software No.5</i>	45
Tabla 13 <i>Diseño de pruebas de Software No.6</i>	46
Tabla 14 <i>Diseño de pruebas de Software No.7</i>	47
Tabla 15 <i>Diseño de pruebas de Software No.8</i>	48
Tabla 16 <i>Diseño de pruebas de Software No.9</i>	49
Tabla 17 <i>Diseño de pruebas de Software No.10</i>	50
Tabla 18 <i>Diseño de pruebas de Software No.11</i>	51
Tabla 19 <i>Diseño de pruebas de Software No.12</i>	52
Tabla 20 <i>Diseño de pruebas de Software No.13</i>	53
Tabla 21 <i>Diseño de pruebas de Software No.14</i>	54
Tabla 22 <i>Diseño de pruebas de Software No.15</i>	55

Tabla 23 <i>Diseño de pruebas de Software No.16</i>	56
Tabla 24 <i>Diseño de pruebas de Software No.17</i>	57
Tabla 25 <i>Diseño de pruebas de Software No.18</i>	58
Tabla 26 <i>Diseño de pruebas de Software No.19</i>	59
Tabla 27 <i>Diseño de pruebas de Software No.20</i>	60
Tabla 28 <i>Diseño de pruebas de Software No.21</i>	61
Tabla 29 <i>Diseño de pruebas de Software No.22</i>	62
Tabla 30 <i>Diseño de Pruebas de Software No.23</i>	63
Tabla 31 <i>Diseño de Pruebas de Software No.24</i>	64
Tabla 32 <i>Diseño de Pruebas de Software No.25</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>	70
Tabla 36 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 4</i>	71
Tabla 37 <i>Ejecución de Pruebas de Software No. 5</i>	74
Tabla 38 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 6</i>	75
Tabla 39 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 7</i>	79
Tabla 40 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 8</i>	82
Tabla 41 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 9</i>	85
Tabla 42 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 10</i>	87
Tabla 43 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 11</i>	91
Tabla 44 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 12</i>	93
Tabla 45 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 13</i>	95

Tabla 46 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 14</i>	96
Tabla 47 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 15</i>	99
Tabla 48 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 16</i>	102
Tabla 49 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 17</i>	105
Tabla 50 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 18</i>	107
Tabla 51 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 19</i>	111
Tabla 52 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 20</i>	114
Tabla 53 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 21</i>	116
Tabla 54 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 22</i>	120
Tabla 55 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 23</i>	122
Tabla 56 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 24</i>	125
Tabla 57 <i>Ejecución de Pruebas de Software No 25</i>	126
Tabla 58 <i>Automatización de Pruebas de Software No.4</i>	129
Tabla 59 <i>Automatización de Pruebas de Software No.6</i>	130
Tabla 60 <i>Automatización de Pruebas de Software No.13</i>	137
Tabla 61 <i>Automatización de Pruebas de Software No.21</i>	137
Tabla 62 <i>Automatización de Pruebas de Software No.19</i>	138
Tabla 63 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba (CP04_Pausar</i>	138
Tabla 64 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba (CP05_Avan</i>	140
Tabla 65 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba (CP03_Cambiar</i>	141
Tabla 66 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba (CP24_Elimina</i>	142
Tabla 67 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba (CP24_E No.2</i>	143
Tabla 68 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba (CP21_Crea</i>	144

Tabla 69 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba CP_ CP13_bu</i>	145
Tabla 70 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba LOG_ CP20_ Cer</i>	146
Tabla 71 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba LOG_ CP13_ Bus</i>	147
Tabla 72 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba</i>	147
Tabla 73 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba métrica 9</i>	149
Tabla 74 <i>Métricas externas para el diseño de casos de prueba métrica 12</i>	150
Tabla 75 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba CP_ (CAR</i>	152
Tabla 76 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba CP_ CP12_ AGR</i>	154
Tabla 77 <i>Métricas externas para el diseño del caso de prueba CP_ CP13_ busc</i>	156
Tabla 78 <i>Gestión de incidencias</i>	158
Tabla 79 <i>Métricas de ejecución</i>	160
Tabla 80 <i>Métricas acordes a severidad</i>	162
Tabla 81 <i>Métricas acordes al tipo de Incidencia</i>	164
Tabla 82 <i>Métricas acordes a su prioridad</i>	167
Tabla 83 <i>Métricas acordes a su naturaleza</i>	167
Tabla 84 <i>Evaluación del producto y el proveedor</i>	167
Tabla 85 <i>Métricas de ejecución del proyecto</i>	167

Lista de figuras

Figura 1 <i>Cronograma en diagrama de Dantt</i>	36
Figura 2 <i>Video seleccionado</i>	66
Figura 3 <i>Video cargando</i>	67
Figura 4 <i>Video reproduciéndose</i>	67
Figura 5 <i>Volumen reducido</i>	68
Figura 6 <i>Volumen bajo</i>	69
Figura 7 <i>Video en “Mute”</i>	69
Figura 8 <i>Audio restablecido</i>	69
Figura 9 <i>Menú de configuración</i>	70
Figura 10 <i>Calidad video</i>	70
Figura 11 <i>Calidad seleccionada</i>	70
Figura 12 <i>Calidad modificada</i>	70
Figura 13 <i>Pausar video</i>	71
Figura 14 <i>Video en pausa</i>	72
Figura 15 <i>Reanudar video</i>	72
Figura 16 <i>Video reanudado</i>	72
Figura 17 <i>Avance en línea de tiempo</i>	73
Figura 18 <i>Reanudación Avance</i>	73
Figura 19 <i>Retroceso línea de tiempo</i>	74

	12
Figura 20 <i>Reanudación Retroceso</i>	74
Figura 21 <i>pagina principal</i>	75
Figura 22 <i>Reproductor de video</i>	75
Figura 23 <i>indicador de acciones</i>	76
Figura 24 <i>acción guardada</i>	76
Figura 25 <i>función de compartir</i>	77
Figura 26 <i>inicio de YouTube</i>	77
Figura 27 <i>Reproductor</i>	78
Figura 28 <i>ventada de compartir</i>	78
Figura 29 <i>ventana de WhatsApp</i>	78
Figura 30 <i>pantalla inicial</i>	79
Figura 31 <i>acción de denuncia</i>	80
Figura 32 <i>Selección de motivos</i>	80
Figura 33 <i>ventana de agradecimiento</i>	81
Figura 34 <i>página inicio</i>	82
Figura 35 <i>reproductor de video</i>	82
Figura 36 <i>apartado de comentario</i>	83
Figura 37 <i>caja de texto de comentarios</i>	83
Figura 38 <i>botón de comentar</i>	83
Figura 39 <i>pantalla inicio</i>	84

Figura 40 <i>Pantalla de un canal Morat</i>	85
Figura 41 <i>botón de suscripción</i>	85
Figura 42 <i>pantalla de resultados</i>	85
Figura 43 <i>Ingreso a la web</i>	87
Figura 44 <i>ingreso a la cuenta</i>	87
Figura 45 <i>ingresar a los videos</i>	87
Figura 46 <i>subir video</i>	88
Figura 47 <i>YouTube estudio</i>	89
Figura 48 <i>contenido del canal</i>	89
Figura 49 <i>Editar video</i>	89
Figura 50 <i>guardar cambios</i>	90
Figura 51 <i>Barra de idiomas</i>	90
Figura 52 <i>ingresar a la cuenta</i>	91
Figura 53 <i>búsqueda de contenido</i>	91
Figura 54 <i>contenido de preferencia</i>	91
Figura 55 <i>ingresar a la cuenta</i>	93
Figura 56 <i>búsqueda de contenido</i>	93
Figura 57 <i>ver el contenido del video</i>	93
Figura 58 <i>filtros de búsqueda</i>	94
Figura 59 <i>ingresar a la cuenta</i>	95

	14
Figura 60 <i>sensor de internet</i>	95
Figura 61 <i>menú de YouTube</i>	95
Figura 62 <i>menú de YouTube</i>	95
Figura 63 <i>historial</i>	96
Figura 64 <i>Página inicio</i>	97
Figura 65 <i>Ventana de correo electrónico de inicio de sesión</i>	97
Figura 66 <i>Ventana de contraseña de inicio de sesión</i>	97
Figura 67 <i>Botón de Siguiente</i>	97
Figura 68 <i>Página de inicio con sesión iniciada</i>	98
Figura 69 <i>Ventana de opciones</i>	98
Figura 70 <i>Inicio sin sesión</i>	99
Figura 71 <i>Caja de inicio de sesión</i>	99
Figura 72 <i>Alerta de correo incorrecto</i>	99
Figura 73 <i>caja de contraseña</i>	100
Figura 74 <i>Alerta de contraseña incorrecta</i>	100
Figura 75 <i>Ventana de inicio de seccion</i>	100
Figura 76 <i>Página inicio</i>	101
Figura 77 <i>Ventana de inicio de sesión</i>	101
Figura 78 <i>Ventana de inicio de seccion para contraseña</i>	102
Figura 79 <i>Opciones de recuperación</i>	102

Figura 80 <i>Opción de código de verificación</i>	102
Figura 81 <i>conformación de código</i>	102
Figura 82 <i>ventana de nueva contraseña</i>	102
Figura 83 <i>ventana de contraseñas guardadas</i>	103
Figura 84 <i>Opcion de cuenta</i>	103
Figura 85 <i>Pagina inicio</i>	112
Figura 86 <i>Ventana de acceder a tú cuneta</i>	112
Figura 87 <i>Apartado de correo en error</i>	105
Figura 88 <i>Ventana de contraseña</i>	112
Figura 89 <i>Notificación de contraseña incorrecta</i>	105
Figura 90 <i>Ventana de cuenta</i>	106
Figura 91 <i>Pagina inicio</i>	107
Figura 92 <i>Cascada de opciones</i>	107
Figura 93 <i>Sesión cerrada</i>	107
Figura 94 <i>Pagina inicio sin sesión</i>	108
Figura 95 <i>página inicio por defecto</i>	108
Figura 96 <i>Opciones de creación</i>	109
Figura 97 <i>Ventana de creación de playlits Nueva</i>	110
Figura 98 <i>Digitalización de datos de playlit</i>	110
Figura 99 <i>Ventana de sección de agregar video a playlist</i>	110

Figura 100 <i>Selección de videos</i>	111
Figura 101 <i>Digitalización de datos de playlit con cantidad de videos</i>	111
Figura 102 <i>Lista de videos de playlist</i>	111
Figura 103 <i>Opciones de acción de un video</i>	112
Figura 104 <i>Lista de playlist a guardar un video</i>	113
Figura 105 <i>Notificación de guardado del video</i>	113
Figura 106 <i>Ventana de las playlist de usuario</i>	114
Figura 107 <i>Opciones de playlist</i>	114
Figura 108 <i>Ventana Editar playlist</i>	114
Figura 109 <i>Opciones de privacidad</i>	115
Figura 110 <i>Ventana Editar playlist con cambio de privacidad</i>	115
Figura 111 <i>Playlist con privacidad en privado</i>	116
Figura 112 <i>Ventana de las playlist de usuario</i>	117
Figura 113 <i>Opciones de playlist</i>	117
Figura 114 <i>Notificación de se borró la playlist</i>	117
Figura 115 <i>Ventana de las playlist de usuario</i>	118
Figura 116 <i>Reproductor de playlist</i>	118
Figura 117 <i>Lista de opciones de video en pleylist</i>	118
Figura 118 <i>Notificación de quitar un video de playlist</i>	119
Figura 119 <i>Video en pausa</i>	120

Figura 120 <i>Reanudar video</i>	120
Figura 121 <i>Video reanudado</i>	120
Figura 122 <i>Log de ejecución</i>	120
Figura 123 <i>Lista de ejecución selenium</i>	121
Figura 124 <i>nombre de prueba</i>	121
Figura 125 <i>gravacion de prueba</i>	121
Figura 126 <i>seccion de Yera</i>	122
Figura 127 <i>boton de me gusta</i>	122
Figura 128 <i>lita de ejecución selenium</i>	122
Figura 129 <i>Apartadp tu en movil</i>	123
Figura 130 <i>sujerencia de busqueda</i>	123
Figura 131 <i>barra de búsqueda</i>	123
Figura 132 <i>log de selenium</i>	124
Figura 133 <i>paso 1</i>	124
Figura 134 <i>paso 2</i>	124
Figura 135 <i>paso 3</i>	124
Figura 136 <i>paso 4</i>	125
Figura 137 <i>paso 5</i>	125
Figura 138 <i>Graficas de encuesta</i>	127
Figura 139 <i>graficas barras sobre casos de prueba</i>	137

Figura 140 <i>graficas barras severidad de inidencias por modulo</i>	138
Figura 141 <i>graficas barras sobre Tipo de incidecncia por modulo</i>	140
Figura 142 <i>graficas barras sobre Nivel de prioridad</i>	142
Figura 143 <i>graficas barras Acorde a su Naturaleza</i>	143

Introducción

La importancia de la calidad de un producto no solo es importante para el usuario sino también para proveedor ya que les da un motivo muy alto para confiar que este podrá cumplir con sus expectativas, esto es inherente a los programas de software, lo cual para otorgar una calidad es importante pasar este producto de software por un buen proceso de pruebas que pueda resultar tanto el buen funcionamiento como los defectos que se deben corregir.

Durante este trabajo se llevarán a cabo un proceso de pruebas a la plataforma web YouTube ya que es una de las plataformas más grandes con una gran cantidad de usuarios diariamente, por lo que se torna un software familiar, haciendo más simple el entender cada proceso de pruebas y en entender que pruebas de calidad se podrían llevar a cabo para entender la calidad de algunas de sus funciones. Todo este proceso se verá de mostrados mediante diferentes métricas en capsuladas mediante tablas. Donde con cada ejecución prueba y métrica se verificará la calidad de los módulos puestos a prueba.

Justificación

Durante este trabajo se justifica la importancia de que un software tenga una buena calidad, debido que al final es un producto que será dirigido aun un grupo de usuarios finales, los cuales deben tener una garantía de que al usar este software cumpla con sus requisitos básicos.

YouTube es una plataforma con mucha trayectoria por lo que es importante tener una asegurarnos de que este software tenga una buena calidad, para garantizar la satisfacción de los usuarios que utilicen este software tanto su usabilidad como sus funciones hasta su interfaz.

El proceso de pruebas durante el ciclo de desarrollo es importante ya que mediante las pruebas se pueden encontrar errores, defectos, algunas sugerencias que puedan afectar el flujo de funciones de software asiendo que los desarrolladores puedan revisar la documentación de las pruebas y así arreglar o mejorar aspectos del producto asegurándose tener una buena calidad de software al terminar con el proyecto.

Este trabajo justifica las importancias de realizar las pruebas de software en cada etapa de pruebas y él porque es beneficioso realizar cada apartado evaluando la calidad de los módulos del software mediante aplicaciones de métodos de planificación, diseño, ejecución de la pruebas y análisis de los resultados mediante métricas de pruebas, reforzando a la calidad y confianza de los usuarios que utilicen el software.

Objetivos

Objetivo General

Determinar la calidad de la plataforma de entretenimiento YouTube mediante la planificación, diseño y ejecución de pruebas de software centralizada en unos módulos, comprobando la funcionalidad, usabilidad y rendimiento, Cerciorando la calidad de software para una buena experiencia de los usuarios.

Objetivos Específicos

Identificar las importancias de una buena elaboración de una planificación de pruebas de software.

Comprender las métricas de las normas ICONTEC 5420 y su aplicación a los distintos módulos de funciones de la plataforma YouTube.

Identificar defectos o sugerencias que se le puedan aplicar los módulos para que tenga una mejor calidad y usabilidad.

Plan De Pruebas De Software

Definición

“Un plan de pruebas de software es un documento estratégico que define cómo garantizar la calidad de un producto de software.” (Qalified, 2024), en este documento tenemos de una forma detallada de la ruta de las pruebas que se realizarán para poner a prueba las características de software. Mediante un orden establecido las pruebas teniendo en cuenta su alcance, objetivos, cronograma, recursos y tareas, esto como cualquier tipo de pruebas beneficia al desarrollo al encontrar errores minimizando riesgos y dando una buena calidad del producto.

Información de la Aplicación

YouTube es un Sitio de entretenimiento mediante medios audiovisuales, el cual es un centro en el cual se alojan infinidad de videos de diversos temas y contextos dentro de sus políticas, este sitio proporciona diversas características, desde la capacidades de tener un usuario en este sitio, poder seguir(suscribirse) distintos usuarios(canales), buscar un video de un tema en específico a través de su función de búsquedas y etiquetas, hasta una característica de que cualquier usuario pueda crearse un canal al cual poder subir videos dando más contenido de entretenimiento, informativo, etc. Al sitio.

Propósito del Plan de Pruebas

Este plan de pruebas se crea para garantizar la calidad del producto final (YouTube) definiendo una estrategia para encontrar y corregir errores de forma anticipada y verificar que las funciones principales (como buscar un video, subir contenido o suscribirse a un canal) funcionen sin fallas, minimizando los riesgos y asegurando que la experiencia del usuario sea óptima.

Alcance de las Pruebas

Dentro de Alcance

Reproductor de vídeo. verificar que los usuarios puedan reproducir un video seleccionado de forma fácil y sin problemas.

Búsqueda de videos. verificar que el usuario al realizar una búsqueda el sitio le proporcione los videos relacionados con lo que se ha solicitado.

Interacción de usuario. comprobar que el usuario pueda darle like (me gusta) o un no me gusta a un video haciendo que el número cambie y al recargar o entrar de nuevo a video este me gusta siga estando activo.

Subir vídeo. probar que el usuario pueda cargar (subir) un video a la plataforma sin error.

Sistema de suscripción. probar la función de suscripción el cual permita seguir un canal y que nos dé una notificación de que se haya suscrito.

Historial de reproducción. verificar que los videos vistos en la YouTube queden guardados en su apartado de historial.

Reproducción de anuncios. comprobar que al ver un video pueda aparecer un anuncio reproduciendo de forma correcta.

Rendimiento. verificar la duración en la que tarda el en cargar la página inicial desde el momento que el usuario de clic botón y el momento que sea visible la información proporcionada en la página principal

Fuera de Alcance

Seguridad. No se probará que las funciones de seguridad ante ataques como hackers o capacidad de procesamiento masivo.

Elementos de Pruebas

Los elementos de prueba son los componentes, funciones o módulos del sistema que serán evaluados para verificar que cumplen con los criterios de calidad establecidos. En este caso, los elementos de prueba corresponden a:

Tabla 1

Elementos de Pruebas

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad (alta, media, baja)	Responsable
1	Reproducción	REP_CP01_Rep roducir_video	Verificar que se pueda ver sin problemas el video.	Alta	Andres Marroquin
2	Reproducción	REP_CP02_Ca mbiar _Volumen_Sonido	Verificar que se pueda cambiar el volumen de sonido de un video.	Media	Andres Marroquin
3	Reproducción	REP_CP03_Ca mbiar_calidad_video	Probar que se pueda cambiar la calidad durante la reproducción del video.	Media	Andres Marroquin
4	Reproducción	REP_CP04_Pau sar_video	Verificar que el video se pause y reanude correctamente	Alta	Andres Marroquin
5	Reproducción	REP_CP05_Ava nzar_retroceder_video	Probar que en la barra de progreso se pueda adelantar	Media	Andres Marroquin

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad (alta, media, baja)	Responsable
6	Interacción	INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video	Confirmar que se pueda dar me gusta y no me gusta a el video y que ese número se actualice.	Media	Juan Sebastian Diaz
7	Interacción	INT_CP07_Co_mpartir_video	Validar la opción de compartir un video desde diferentes plataformas.	Media	Juan Sebastian Diaz
8	Interacción	INT_CP08_Rep_ortar_contenido_inapropiado	Validar el proceso de la función denunciar vídeo.	Media	Juan Sebastian Diaz
9	Interacción	INT_CP09_Publ_icar_comentario	Confirmar que se pueda realizar un comentario su publicación un video.	Media	Juan Sebastian Diaz
10	Interacción	INT_CP10_Susc_ribirse_a_canal	Comprobar que se pueda seguir un canal y recibir un aviso de suscripción añadida.	Alta	Juan Sebastian Diaz
11	Usabilidad	CAR_CP11_Su_bir_video	Validar que se pueda subir un video sin errores.	Alta	Diana Rivera
12	Usabilidad	CAR_CP12_Ag_regar_etiquetas_video	Verificar que se pueda añadir tags a un video subido.	Media	Diana Rivera
13	Usabilidad	BUS_CP13_Bus_car_contenido	Asegurar que al buscar algo los resultados	Alta	Diana Rivera

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad (alta, media, baja)	Responsable
14	Usabilidad	BUS_CP14_Buscar_con_filtros	Probar la función búsqueda avanzada usando filtros como fecha de subida o duración.	Media	Diana Rivera
15	Usabilidad	HIS_CP15_Verificar_historial_reproducción	Evidenciar que los videos que se han visto queden guardados en el historial.	Media	Diana Rivera
16	Login	LOG_CP16_Ingreso	Verificación de ingreso con credenciales válidas	Alta	Andrés Ricardo
17	Login	LOG_CP17_Mensajes_de_error	Validación de mensajes de error en credenciales inválidas	Alta	Andrés Ricardo
18	Login	LOG_CP18_Recuperar_contrasena	Verificación de seguridad en la recuperación de contraseña	Alta	Andrés Ricardo
19	Login	LOG_CP19_Campos_vacios	Validar mensajes adecuados cuando los campos se dejan vacíos	Media	Andrés Ricardo
20	Login	LOG_CP20_Cerrar_Sesion	Comprobar que la opción de cerrar sesión funcione correctamente	Media	Andrés Ricardo
21	PlayList	PLA_CP21_Crear_playlist	Comprobar que se pueden crear listas de reproducción	Alta	Neyder Martínez

Ítem	Módulo	Nombre del caso de prueba	Descripción	Prioridad (alta, media, baja)	Responsable
22	PlayList	PLA_CP22_Añadir_video_playlist	Comprobar que se pueden añadir más videos a una playlist de pus de creada	Media	Neyder Martínez
23	PlayList	PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist	Probar que se pueda cambiar la privacidad de la lista de reproducción de pública a privada y viceversa.	baja	Neyder Martínez
24	PlayList	PLA_CP24_Eliminar_playlist	Comprobar que se pueda eliminar la lista de reproducción	Media	Neyder Martínez
25	PlayList	PLA_CP25_Eliminar_video_playlist	Probar que se pueda eliminar un video de la lista reproducción	Media	Neyder Martínez

Nota. Describe el caso de prueba. Fuente. Autoría propia.

Resumen de los Datos de Prueba Identificados

Tabla 2

Resumen de los Casos de Prueba

1. Total CP prioridad Alta:	9
2. Total CP Prioridad Media:	15
3. Total CP Baja:	1
4. Total CP de pruebas:	25

Nota. Se presenta cantidad de casos de prueba dividiéndolas por su prioridad

Tipos de Pruebas Para Realizar

Pruebas de Compatibilidad. comprobar que el sitio web pueda funcionar correctamente en distintos navegadores tales como Chrome, Firefox, Safari y en distintos sistemas operativos Windows, macOS, Linux y Android.

Pruebas de usabilidad. medición de qué tan fácil el usuario puede hacer uso del software sin problemas.

Pruebas de integración. comunicación entre distintos módulos como Reproducción Y historial.

Pruebas de rendimiento. medir la velocidad de ejecución y estabilidad de cargar al activar una función o tarea.

Enfoque de Pruebas

La metodología que se presenta tiene diversos enfoques como el rendimiento, requisitos, exploración y manuales, las cuales una pequeña exploración del sitio llegando a través de funcionalidades presentadas por la página a estudiar (YouTube) verificado distintos requisitos que pueden tener un sitio como este para usabilidades u funciones, tales como la capacidad de reproducir un video, cargar un video, etc. siguiendo las pruebas planteadas en la **tabla 1** de una forma manual, haciendo un enfoque de persona realizando una simulación de un usuario que utilice el sitio sin conocimientos técnicos o previo estudio sobre el sitio.

Criterios de Entrada (Entry Criteria)

Código. El código del sitio debe estar completado y estable para su ejecución constante.

Datos de prueba. tener información o datos que se puedan necesitar para algunas pruebas como usuario, contraseñas, contenido multimedia, etc.

Entornos de pruebas. tener un equipo de hardware (computador sobremesa, celular, portátil, tabletas, tv) que tengan una conexión a internet y a su vez una herramienta de navegación web (Chrome, Edge, Brave, Opera o Opera Gx, etc.)

Personal. personas que puedan realizar las pruebas necesarias.

Criterios de Salida (Exit Criteria)

Registros de Pruebas Realizadas. un registro donde se muestran las pruebas ejecutadas durante el proceso y sus detalles.

Casos de prueba Satisfactorias. un porcentaje como mínimo del 90% de las pruebas que su resultado resulte exitoso.

Detalles de errores o defectos. un registro donde se muestre errores o defectos que salieron durante las pruebas que esté por debajo del 10% de las pruebas.

Documentos de Prueba

Casos de Prueba: Un documento donde se muestra de forma detallada cada paso de una prueba dando los datos de entrada de salida esperada y salida resultantes el cual “Guían a los evaluadores sobre cómo ejecutar las pruebas sistemáticamente.” Felice (2024).

Escenarios de prueba: Se describe secuencias de trabajo de un usuario, funcionalidades de forma detallada de las pruebas quien se realizarán dando, mostrándonos zonas importantes de las pruebas.

Plan de prueba: “documento completo que describe el alcance, los objetivos, los recursos, el cronograma y el enfoque del proceso de pruebas” (Felice, 2024) la cual muestra una guía para las pruebas.

Estrategia de prueba: se detalla herramientas, el equipo encargado, estrategias de riesgo, metodologías que se usan en las pruebas.

Datos de prueba: un documento donde estaba todos los datos que se podrían y/o usarán duende el ciclo de las pruebas planteadas a ejecutar.

Informe de errores: Documento donde se muestran los errores y defectos con una descripción detallada del problema además del paso a paso de cómo salta el error encontrado.

Informe de pruebas ejecutadas: un resumen de las pruebas ejecutadas dando, mostrando de aprobación, falla o si se omitieron, dando unos una vista general del proceso y calidad del software.

Equipo de Pruebas

Líder: el líder en responsable de generar el proceso de pruebas es decir que se encarga de dar el proceso de pruebas el liderazgo de las actividades de prueba.

Desarrollando las estrategias de pruebas para posteriormente tener una organización dando los planes de las pruebas.

Planificar las etapas de los tiempos de pruebas.

Comenzar los diseños análisis ejecuciones e implementaciones monitoreando los avances obteniendo los resultados de las pruebas comparando estos datos con los esperados en los criterios de salida

Proporcionar mediciones para denotar los avances de las pruebas evaluando la calidad de las pruebas y el software.

Capacitar a los probadores impulsando su crecimiento profesional y fortalecer sus competencias.

Probadores: los probadores pueden ser comúnmente los propios desarrolladores, pero también pueden ser personas especializadas en analistas de negocio, expertos del tema y usuarios que representan el usuario final.

Revisan y aportan en la planificación de las pruebas analizando y evaluando los requisitos, criterios e historias de usuarios

Diseñar y preparar los entornos donde se realizarán las pruebas coordinándose con otras áreas así asegurándose de que todo esté preparado y listo para realizar las pruebas

Ejecutar las pruebas documentado los resultados saludándolos con los resultados esperados.

Utilizar las herramientas de prueba automatizando procesos de pruebas escenarios según sea necesario

Evaluar características no funcionales como usabilidad, accesibilidad, seguridad, portabilidad y compatibilidad

Tabla 3*Información General de la Aplicación*

Grupo de trabajo:	Líder:
Juan Sebastián Díaz Suarez	Nombre del Líder: Juan Sebastián Díaz Suarez
Gonzalo Andrés Marroquín Téllez	Probadores:
Neyder Arley Martínez Romero	Probador 1: Neyder Atley Martínez Romero
Andrés Ricardo Díaz	Probador 2: Gonzalo Andrés Marroquín Téllez
Diana Carolina Rivera Sosa	Probador 3: Andrés Ricardo Díaz
	Probador 4: Diana Carolina Rivera Sosa
Fecha de inicio de pruebas:	19/09/2025
Fecha fin de pruebas:	09/12/2025

Nota. Se muestra los participantes del grupo y sus roles

Gestión de Riesgos

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

Tabla4

Matriz de Riesgo

Matriz de Riesgos										
Proyecto:		Pruebas de software del sitio YouTube								
Fecha inicio:		19/09/2025								
Fecha fin:		09/12/2025								
Id. de Riesgo	5. Tipo de riesgo	6. Riesgo Origen	Resultado	7. Señal	8. Impacto (Ma/A/M /B/Mb)	9. Probabilidad (Ma/A/M/ B/Mb)	10. Evaluación Nivel (Ma/A/M B/Mb) Valor (1 al 5)		11. Respuesta	12. Autor
1	Experiencia	El equipo de pruebas no tiene la experiencia necesaria	se pasan por alto errores importantes	Se encuentran errores críticos después de las pruebas	Ma	M	Ma	5	revisión e informe de errores	Andres Marroquin
2	Cronograma	Falta de personal asignado al equipo de pruebas y /o dependencias de entregas tardías por parte del equipo.	Demora en la entrega del proyecto	Retraso en las pruebas. Pruebas dependientes acumulándose sin ejecución	A	M	A	4	Redistribución de personal o recursos en tareas críticas o altas. Establecer un cronograma detallado	Andres Ricardo
3	Técnico	Errores de concesión a servidores o línea internet	retraso e impedimento para realizar las pruebas	conexiones inestables por mal servicio de conexiones	A	MB	M	3	Solicitar revisión o cambio de las conexiones	Neyder Martínez

Nota. En la tabla se muestran los posibles riesgos que impidan el proceso de pruebas

Tabla 4*Escala de Clasificación de Riesgos*

Tipo de riesgo	Valor riesgo	Acción para mitigar	Responsable
Experiencia (equipo)	5	Capacitación previa y acompañamiento; revisión de resultados por un experto; uso de checklist en casos críticos.	Andrés Marroquín
Cronograma / Recursos	4	Redistribución de personal en tareas críticas; cronograma detallado con buffers; seguimiento diario.	Andrés Ricardo
Técnico (conectividad/servidores)	3	Validar infraestructura antes de pruebas; plan alternativo con entornos locales; coordinación con proveedor de red.	Neyder Martínez
Alcance / Cobertura de pruebas	3	Revisar y priorizar casos de prueba críticos; trazabilidad entre requisitos y pruebas; pruebas de regresión.	Juan Sebastián Díaz Suárez

Nota. En la tabla se muestran algunos tipos de riesgo y su valor

Análisis

La matriz de riesgos evidencia que el riesgo con mayor valor es la falta de experiencia del equipo (5), lo que podría impactar de forma crítica en la detección de errores importantes. Le siguen los riesgos asociados al cronograma y disponibilidad de recursos (4), que amenazan con retrasar las entregas si no se gestionan adecuadamente. Por su parte, los riesgos técnicos de

conectividad (3) y de cobertura de pruebas (3) son apreciables, pero manejables mediante planes de mitigación y priorización de casos.

Conclusiones

El riesgo más crítico identificado es la falta de experiencia del equipo, por lo que la capacitación y supervisión deben ser prioritarias.

La correcta gestión del cronograma y la asignación de recursos son clave para evitar retrasos en las pruebas de YouTube.

Los riesgos técnicos y de alcance, aunque de menor valor, requieren monitoreo constante para garantizar cobertura completa y continuidad en las pruebas.

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.

Tabla 5*Estimación de Tiempos*

Etapa	Diseño			Ejecución			Documentación		
	Alta	Media	Baja	Alta	Media	Baja	Alta	Media	Baja
5. Impacto									
6. Peso en Minutos	120	90	60	100	70	50	120	90	60
7. No. De Casos De Prueba	9	15	1	9	15	1	9	15	1
8. Sub- Total	1080	1350	60	900	1050	50	1080	1350	60
9. Total	1080 + 1350 + 60 =			900 + 1050 + 60 =			1080 + 1350 + 60 =		
	2490 MINUTOS			2000 MINUTOS			2490 MINUTOS		

Nota. Se evidencia un estándar de estimación de los tiempos a seguir durante el proceso

Análisis

La estimación de tiempos evidencia que la mayor carga de trabajo se concentra en el diseño y documentación de pruebas, lo cual es positivo porque una planeación detallada reduce errores en la ejecución. Asimismo, se observa que la validación práctica demanda menos tiempo gracias a la preparación previa, lo que refleja una distribución eficiente de recursos y un cronograma realista para el alcance del proyecto.

Conclusiones

La inversión de tiempo en la planificación asegura mayor calidad en los resultados de las pruebas.

La distribución de horas confirma la importancia del diseño y documentación como base para una ejecución ágil.

El cronograma propuesto es viable y garantiza que se cubran las funcionalidades críticas

de YouTube sin sobrecargar al equipo de pruebas

Tabla 6

Total, de la Estimación

1.Responsables	2.Módulos	3. Diseño	4.Ejecución	5.Documentación
Nombre de la persona responsable	Nombre del módulo	Total, de tiempo etapa Diseño.	Total, de tiempo etapa Ejecución.	Total, de tiempo etapa de documentación.
Andres Marroquín	Reproducción	510 minutos -> 510/60 = 8,5 horas	410 minutos -> 410/60 = 6,8 horas	510 minutos -> 510/60 = 8,5 horas
Neyder Martínez	PlayList	450 minutos -> 450/60 = 7,5 horas	360 minutos -> 360/60 = 6 horas	450 minutos -> 450/60 = 7,5 horas
Juan Sebastián	Interacción	480 minutos -> 480/60 = 8 horas	380 minutos -> 380/60 = 6,3 horas	480 minutos -> 480/60 = 8 horas
Diana Rivera	Usabilidad	510 minutos -> 510/60 = 8,5 horas	410 minutos -> 410/60 = 6,8 horas	510 minutos -> 510/60 = 8,5 horas
Andres Ricardo	Login	540 minutos -> 540/60 = 9 horas	440 minutos -> 440/60 = 7.3 Horas	540 minutos -> 540/60 = 9 horas
Total (Horas).		41,5	33,2	41,5

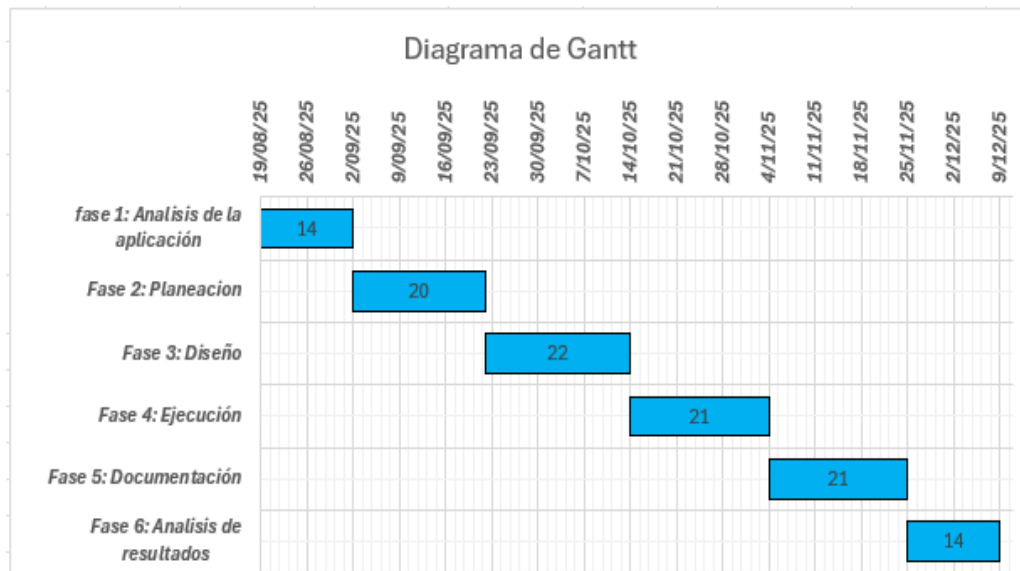
Nota. La tabla presenta la estimación de tiempo que se tomaría según el modulo

Cronograma

cronograma de GANTT que incluya las actividades clasificadas por etapas:

Figura 1

Cronograma en diagrama de Dantt



Nota. Se muestra el cronograma y fechas del proceso de pruebas por fases

Recursos

Se deben listar los recursos que se proyecta necesitar para el proyecto de pruebas de software.

Acceso a computadoras o dispositivos móviles y sus respectivos sistemas operativos (Windows, Linux, Android, IOS)

Acceso a un navegador web (Chrome, Firefox, Safari) o a la app de Youtube

Conexión estable a la internet.

Recursos Humanos: El equipo de pruebas estará compuesto por cinco personas con los siguientes perfiles: un Líder de Pruebas y cuatro probadores. Se ha definido que todos los

miembros, incluido el líder, participarán activamente en la ejecución de los casos de prueba para garantizar un cubrimiento completo.

Herramientas de Pruebas

Herramientas de automatización Selenium: Selenium es un software de automatización de pruebas en navegadores con la capacidad de que los desarrolladores y testers puedan programar pruebas para que esté de forma automática controle la aplicación web simulando ser un usuario más.

Selenium es capaz de “controlar un navegador de forma nativa, como lo haría un usuario, ya sea localmente o en una máquina remota mediante el servidor Selenium.” Selenium, (2024)

Datos de Prueba

Estrategia para la creación y gestión de los datos de prueba (datos de prueba descargados de un repositorio público, datos de prueba contruidos por los analistas de prueba para probar el sitio, etc.)

Se empleará una estrategia de datos de prueba contruidos por los analistas del equipo. Esto asegura que los datos sean específicos, controlados y diseñados para probar las funcionalidades de YouTube de manera exhaustiva, incluyendo usuarios, contraseñas, y contenido multimedia.

Diseño de Pruebas de Software

Definición

El proceso de evaluar y verificar que un producto o aplicación de software funciona correctamente, de forma segura y eficiente, de acuerdo con sus requisitos específicos” (Stephanie y Ian, 2025).

En definitiva, las pruebas de software consisten en recrear escenarios en los que los usuarios finales en promedio interactuaran con el producto verificando detalles, requisitos y funciones en estén conectadas a dicho escenario y situación de uso del software, estas pruebas ya sean a través de auná automatización o de forma manual buscan errores o fallas que podrían averse escapado durante el desarrollo, garantizando una funcionalidad correcta y eficiente aumentando la calidad del producto.

Diseño de Pruebas

Tabla 7

Diseño de Pruebas de Software No.1

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	REP_CP01_Reproducir_video
Responsable:	Andres Marroquín
Módulo:	Reproducción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	<p>La aplicación o sitio web de YouTube debe estar cargado y accesible. Debe existir conectividad a internet estable. El usuario debe estar en una pantalla con contenido de video visible.</p>
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar cualquier miniatura o título de video disponible en la interfaz. 2. Ejecutar la acción de clic o toque sobre el elemento seleccionado. 3. Confirmar que el contenido de video se despliegue y comience a correr en la interfaz del reproductor.
Postcondiciones de la prueba:	El stream de video se ha cargado completamente y está mostrando imagen con audio.
Criterios de aceptación	El sistema debe mostrar el video sin fallos de carga ni interrupciones, garantizando que la imagen y el sonido estén perfectamente sincronizados desde el inicio.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 1 caso pruebas

Tabla 8*Diseño de Pruebas de Software No.2*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	REP_CP02_Cambiar_Volumen_Sonido
Responsable:	Andres Marroquín
Módulo:	Reproducción
Caso de prueba	
Precondiciones de la Prueba	El video debe estar reproduciéndose con el audio activo en YouTube.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interactuar con el control deslizante de volumen dentro del reproductor (moverlo a un punto bajo). 2. Verificar que el nivel de sonido se reduzca de manera clara. 3. Pulsar el ícono de Silencio ("Mute") y confirmar que el audio desaparezca por completo. 4. Pulsar el ícono de Silencio nuevamente para restablecer el nivel de audio.
Postcondiciones de la prueba:	El nivel de intensidad sonora del video ha sido ajustado según la interacción del usuario.
Criterios de aceptación	El usuario debe controlar la salida de audio del video de forma gradual (subir/bajar) y absoluta (silenciar/activar) sin que la reproducción de la imagen se vea afectada.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 2 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.3*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	REP_CP03_Cambiar_calidad_video
Responsable:	Andres Marroquín
Módulo:	Reproducción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	El video debe estar en curso de reproducción. El video debe soportar y tener disponibles varias resoluciones (ej. 360p, 720p).
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder al menú de opciones de configuración (ícono de engranaje). 2. Navegar a la sección de "Calidad de Video". 3. Seleccionar una resolución diferente a la que se está usando (ej. cambiar de 480p a 720p). 4. Observar el cambio en la nitidez y claridad del contenido visual.
Postcondiciones de la prueba:	La definición de la imagen mostrada por el reproductor ha sido modificada a la resolución seleccionada.
Criterios de aceptación	La funcionalidad de cambio de calidad debe ser efectiva y fluida. El reproductor debe adaptarse a la nueva resolución de manera rápida y el usuario debe percibir la mejora o reducción visual sin que se detenga la reproducción.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 3 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.4*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	REP_CP04_Pausar_video
Responsable:	Andres Marroquín
Módulo:	Reproducción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Un video debe estar siendo visualizado activamente en cualquier punto de su duración.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Activar el comando de interrupción (botón de Pausa). 2. Confirmar que el flujo de imágenes se detenga instantáneamente. 3. Activar el comando de continuación (botón de Reproducir/Play). 4. Verificar que la reproducción se reanude sin pérdida de fotogramas desde el punto exacto de la interrupción.
Postcondiciones de la prueba:	El video ha congelado y reactivado su reproducción en el tiempo correcto.
Criterios de aceptación	El control de pausa y reanudación es una función crítica y debe operar sin problema. Al reanudar, el video no puede adelantar ni retroceder, debiendo continuar desde la marca de tiempo donde fue pausado.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 4 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.5*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	REP_CP05_Avanzar_retroceder_video
Responsable:	Andres Marroquín
Módulo:	Reproducción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	La barra de progreso del video debe estar visible. El video debe tener una duración considerable para probar los saltos.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manipular el indicador de tiempo de la barra de progreso moviéndolo a un punto posterior en el video. 2. Verificar que el reproductor se sincronice con el nuevo tiempo y continúe. 3. Manipular el indicador de tiempo a una posición anterior al punto actual. 4. Verificar que el video retroceda al tiempo indicado y continúe la reproducción.
Postcondiciones de la prueba:	El video se sincroniza y reproduce desde una nueva marca de tiempo elegida por el usuario.
Criterios de aceptación	La navegación temporal (arrastrar/clicar en la barra) debe permitir al usuario saltar por el contenido de forma eficiente. El video debe reanudar la reproducción en el nuevo punto con una mínima o nula demora.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 5 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.6*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video
Responsable:	Juan Sebastián Díaz Suarez
Módulo:	Interacción Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe haber iniciado sesión en YouTube. Tener conexión a internet estable. Acceder a un video disponible en la plataforma
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario abre un video. 2. Da clic en el botón “Me gusta”. 3. El sistema marca el botón en color activo y aumenta el contador en +1. 4. El usuario actualiza la página. 5. El botón sigue activo y el contador conserva el valor actualizado.
Postcondiciones de la prueba:	El “Me gusta” queda registrado en la cuenta del usuario y el contador refleja correctamente el cambio.
Criterios de aceptación	El botón cambia de estado al presionarlo El contador de “Me gusta” aumenta y se mantiene tras actualizar. No se presentan errores durante la acción

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 6 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.7*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	INT_CP07_Compartir_video
Responsable:	Juan Sebastian Diaz Suarez
Módulo:	Interacción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe haber iniciado sesión en YouTube. Tener conexión a internet estable Acceder a un video público disponible.
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario abre un video en YouTube. 2. Da clic en el botón “Compartir” debajo del reproductor. 3. El sistema muestra un cuadro con las opciones de compartir (enlace, redes sociales, copiar vínculo, etc.). 4. El usuario selecciona una opción, por ejemplo, copiar enlace o compartir en WhatsApp. 5. El sistema copia el enlace correctamente o abre la aplicación seleccionada para completar la acción.
Postcondiciones de la prueba:	El enlace del video queda copiado correctamente o enviado a la plataforma elegida. El usuario puede acceder al video desde el enlace compartido.
Criterios de aceptación	El cuadro de opciones de compartir se despliega correctamente. El enlace o red social seleccionada funciona sin errores. El video compartido se abre correctamente desde el enlace generado.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 7 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.8*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	INT_CP08_Reportar_contenido_inapropiado
Responsable:	Juan Sebastian Diaz Suarez
Módulo:	Interacción
Caso de prueba	
Precondiciones de la Prueba	<p>El usuario debe estar iniciado sesión.</p> <p>El video debe estar disponible públicamente</p> <p>El usuario debe tener permisos para interactuar con el contenido.</p>
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario abre el video que considera inapropiado. 2. Hace clic en el menú de opciones (tres puntos) o en el botón “Más” debajo del video. 3. Selecciona “Reportar”. 4. El sistema muestra el formulario de reporte con categorías (violencia, odio, desnudez, spam, etc.). 5. El usuario elige la categoría adecuada y añade una breve descripción si es necesario. 6. El usuario confirma el envío del reporte. 7. El sistema registra el reporte y muestra una notificación de confirmación (“Gracias — tu reporte ha sido enviado”)
Postcondiciones de la prueba:	El reporte queda registrado en el sistema de moderación de YouTube; el estado del video no cambia de inmediato (se procesa por moderación). El usuario recibe confirmación visual de envío.
Criterios de aceptación	<p>El formulario de reporte se despliega con categorías claras</p> <p>Al enviar, el sistema muestra confirmación de recepción del reporte.</p> <p>El reporte queda registrado en la cuenta del usuario o en el sistema.</p> <p>No se producen errores ni pérdida de datos al enviar el reporte.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 8 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.9*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	INT_CP09_Publicar_comentario
Responsable:	Juan Sebastian Diaz Suarez
Módulo:	Interacción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe haber iniciado sesión en YouTube, tener acceso a internet y estar en un video con la opción de comentarios habilitada.
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario accede al video seleccionado. 2. Desciende hasta la sección de comentarios. 3. Escribe un texto en el campo “Agregar un comentario”. 4. Presiona el botón “Comentar” o el ícono de envío. 5. El sistema publica el comentario y lo muestra inmediatamente debajo del video con el nombre del usuario.
Postcondiciones de la prueba:	El comentario queda publicado en el video, visible para el usuario y otros espectadores. El sistema permite editarlo o eliminarlo
Criterios de aceptación	<p>El campo de texto acepta la entrada correctamente.</p> <p>El comentario se publica sin errores ni mensajes inesperados.</p> <p>El comentario se visualiza inmediatamente en la lista.</p> <p>Se mantienen las opciones de edición o eliminación.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 9 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.10*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	INT_CP10_Suscribirse_a_canal
Responsable:	Juan Sebastian Diaz Suarez
Módulo:	Interacción
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	El usuario debe haber iniciado sesión en YouTube Tener conexión estable a internet Acceder al canal público de otro usuario.
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario abre el canal al que desea suscribirse. 2. Hace clic en el botón “Suscribirse” ubicado debajo del encabezado del canal. 3. El sistema cambia el estado del botón a “Suscrito” y puede mostrar una campana para activar notificaciones. 4. El usuario actualiza la página. 5. El estado de suscripción se mantiene y el botón continúa mostrando “Suscrito”.
Postcondiciones de la prueba:	El canal queda registrado en la lista de suscripciones del usuario, y las notificaciones del canal se activan según la configuración elegida.
Criterios de aceptación	El botón “Suscribirse” cambia correctamente a “Suscrito”. La suscripción se mantiene tras recargar o cerrar sesión. No se presentan errores durante la acción. El canal aparece en la lista de suscripciones del usuario.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 10 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.11*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	CAR_CP11_Subir_video
Responsable:	Diana Rivera
Módulo:	Usabilidad
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a la web a través de un dispositivo (pc, móvil) Ingresar a cuenta Agregar video Conexión a internet
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la página web 2. El usuario ingresara a su cuenta 3. El usuario ingresara a los videos 4. El sistema le mostrara los videos que tiene realizados 5. El usuario dará clic en video 6. El usuario dará clic en crear
Postcondiciones de la prueba:	La creación del video de nuestra preferencia
Criterios de aceptación	Monitoreo de ancho de banda del espectador Monitorear la congestión del ingest Umbrales de buffer del reproductor

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 11 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.12*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	CAR_CP12_Agregar_etiquetas_video
Responsable:	Diana Rivera
Módulo:	Usabilidad
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a la aplicación o sitio web Revelación directa Velocidad Cumplimiento de normas de la comunicación Idioma coherente
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a YouTube studio 2. ir a la sección de contenido 3. seleccionar contenido y ver la lista de todos nuestros videos 4. editar el video 5. localizar la sección de etiquetas 6. guardar los cambios
Postcondiciones de la prueba:	Clasificación y sugerencia de los videos impacto de la retención riesgos, si las etiquetas son incorrectas
Criterios de aceptación	No presentar errores o fallas El sistema debe guardar los cambios realizados

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 12 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.13*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	BUS_CP13_Buscar_contenido
Responsable:	Diana Rivera
Módulo:	Usabilidad
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a la web a través de un dispositivo (pc, móvil) Identificación de necesidades Usar barra de búsqueda Tener las palabras específicas para la búsqueda Conexión a internet
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la página 2. El usuario ingresara a su cuenta 3. Localizar barra de búsqueda 4. Ingresar términos claves 5. Ejecutar búsqueda 6. Aplicar filtros
Postcondiciones de la prueba:	Generador de páginas y resultados. Visualización de métricas claves. Activación de sugerencias relacionadas. Capacidad de reproducción.
Criterios de aceptación	Relevancia en las palabras claves. Rendimiento en el video. Autoridad y calidad del canal. Frescura del contenido.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 13 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.14*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	BUS_C14_Buscar_con_filtros
Responsable:	Diana Rivera
Módulo:	Usabilidad Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Búsqueda inicial ejecutada. Visibilidad para la opción de filtro. Conocimiento del criterio.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la página web 2. El usuario ingresara a su cuenta 3. Localizar la opción de filtros 4. Dar click en despegar opciones 5. Seleccionar criterio deseado 6. Aplicar el filtro
Postcondiciones de la prueba:	Visualización restringida. Mejora en la relevancia percibida. Actualización en el conteo. Mantenimiento del estado.
Criterios de aceptación	Fecha de subida. Tipo. Duración. Calidad y características.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 14 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.15*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	HIS_CP15_Verificar_historial_reproducción
Responsable:	Diana Rivera
Módulo:	Usabilidad
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a la web a través de un dispositivo (pc, móvil) Cuenta activa y autentica. Historial habilitado. Visualización previa a los videos. Uso de dispositivos compatibles.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa a la página web 2. El usuario ingresara a su cuenta 3. Asegurarte de tener internet 4. Acceder al menú lateral 5. Selecciona historial 6. Revisa la lista
Postcondiciones de la prueba:	Acceso directo al contenido anterior. Capacidad de gestión. Realimentación para recomendaciones. Información del estado.
Criterios de aceptación	Orden del historial. Dependencia del estado de sesión. Inclusión de reproducción. Exclusión de contenido.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 15 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.16*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	LOG_CP16_Ingreso
Responsable:	Andrés Ricardo
Módulo:	Login
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Tener una cuenta de YouTube (vinculada a una cuenta de Google). Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube. Tener internet.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a la página principal de YouTube. 2. Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha. 3. El sistema redirige al formulario de autenticación de Google. 4. Ingresar un correo electrónico válido y seleccionar “Siguiente”. 5. Ingresar la contraseña correcta y seleccionar nuevamente el botón “Siguiente”. 6. El sistema valida las credenciales ingresadas. Si las credenciales son correctas, el sistema permite el acceso y muestra la cuenta activa (ícono de perfil visible).
Postcondiciones de la prueba:	El sistema debe autenticar al usuario correctamente y mostrar la interfaz personalizada de YouTube con la sesión iniciada. El nombre o foto del usuario aparece en la parte superior derecha de la pantalla.
Criterios de aceptación	No se presentan errores de autenticación con credenciales correctas. Se muestra correctamente el ícono o nombre del usuario tras iniciar sesión.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 16 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.17*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	LOG_CP17_Mensajes_de_error
Responsable:	Andrés Ricardo
Módulo:	Login
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube. Tener internet.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a la página principal de YouTube. 2. Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha. 3. El sistema redirige al formulario de autenticación de Google. 4. En el campo correo, ingresar una dirección no registrada o incorrecta y seleccionar “Siguiente”. 5. El sistema valida el correo y muestra un mensaje de error indicando que la cuenta no ha sido encontrada o no existe 6. Ingresar una dirección de correo válida y seleccionar “Siguiente” 7. Ingresar una contraseña invalida y seleccionar “Siguiente” 8. El sistema valida las credenciales y muestra un mensaje de error indicando que la contraseña es incorrecta.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema no permite el acceso y presenta mensajes de errores claros
Criterios de aceptación	<p>El sistema debe mostrar mensajes de error claros y específicos. “Contraseña incorrecta” o “No se ha encontrado tu cuenta”</p> <p>Los mensajes deben ser comprensibles y visibles en la interfaz.</p> <p>No se debe permitir el ingreso con credenciales inválidas.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 17 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.18*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso de Responsable:	LOG_CP18_Recuperar_Contraseña
Módulo:	Andrés Ricardo Login
Precondiciones de la Prueba	Caso de prueba Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube. Tener internet. Tener una cuenta de YouTube (vinculada a una cuenta de Google).
Paso a Paso de la prueba:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a la página principal de YouTube. 2. Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha. 3. El sistema redirige al formulario de autenticación de Google. 4. Ingresar un correo electrónico válido y seleccionar “Siguiente”. 5. Seleccionar la opción “¿Olvidaste la contraseña?”. 6. El sistema redirige al formulario de recuperación de cuenta de Google. 7. Elegir el método de acceso que más se ajuste para obtener código de verificación. 8. Ingresar el código de verificación recibido y continuar el proceso. 9. El sistema permite ingresar una nueva contraseña segura y confirma el cambio. 10. El sistema muestra un mensaje de confirmación indicando que la contraseña fue restablecida correctamente. 	
Postcondiciones de la prueba:	El sistema actualiza la contraseña de forma segura, impidiendo el acceso con la anterior. El usuario puede iniciar sesión correctamente con la nueva contraseña.
Criterios de aceptación	La opción “¿Olvidaste la contraseña?” debe estar visible en la pantalla de inicio de sesión. El sistema debe confirmar que el cambio fue exitoso. No debe ser posible iniciar sesión con la contraseña anterior.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 18 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.19*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	LOG_CP19_Campos_vacios
Responsable:	Andrés Ricardo
Módulo:	Login
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube. Tener internet.
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a la página principal de YouTube. 2. Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha. 3. El sistema redirige al formulario de autenticación de Google. 4. No ingresar ningún dato en el campo de correo electrónico. 5. Seleccionar “Siguiente” sin escribir nada. 6. El sistema valida los campos y muestra un mensaje de error indicando que el campo es obligatorio. 7. Posteriormente, ingresar un correo válido y avanzar a la pantalla de contraseña. 8. En el campo de contraseña, dejar el campo vacío y seleccionar “Siguiente”. 9. El sistema valida nuevamente y muestra un mensaje de error indicando que el campo no puede estar vacío.
Postcondiciones de la prueba:	El sistema no permite continuar el proceso de inicio de sesión si los campos requeridos están vacíos y muestra los mensajes de error correspondientes.
Criterios de aceptación	<p>El sistema debe validar que los campos requeridos no estén vacíos.</p> <p>Los mensajes de error deben mostrarse de forma visible y de manera clara.</p> <p>El usuario no debe poder avanzar hasta completar los campos obligatorios.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 19 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.20*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	LOG_CP20_Cerrar_Sesion
Responsable:	Andrés Ricardo
Módulo:	Login
	Caso de prueba
Precondiciones de la Prueba	Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube Tener internet Iniciar Sesión correctamente en YouTube
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acceder a la página principal de YouTube con la cuenta ya iniciada. 2. En la esquina superior derecha, seleccionar el ícono de perfil de usuario. 3. El sistema despliega un menú con varias opciones. 4. Seleccionar la opción “Salir”. 5. El sistema procesa la solicitud y redirige automáticamente a una página donde muestra que la sincronización se ha detenido. 6. Seleccionar la opción continuar y nos redirige automáticamente a la pantalla principal de YouTube sin sesión iniciada. 7. El sistema muestra la opción “Acceder”, confirmando que la cuenta se ha cerrado correctamente.
Postcondiciones de la prueba:	La sesión del usuario se cierra completamente y el sistema elimina las credenciales activas
Criterios de aceptación	<p>La opción “Salir” debe estar visible y accesible desde el menú del perfil.</p> <p>Al seleccionar la opción, el sistema debe cerrar la sesión activa sin errores.</p> <p>El sistema no debe permitir volver al perfil o historial del usuario sin autenticación.</p> <p>El sistema debe mostrar el botón “Acceder” indicando que no hay una sesión activa.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 20 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.21*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso de Responsable:	PLA_CP21_Crear_playlist
Módulo:	Neyder Martinez PlayList
Precondiciones de la Prueba	Caso de prueba Ingresar a web a través de un dispositivo (pc, Dispositivo móvil) A ver ingresado a la cuenta A ver ingresar al apartado de YouTube Studio O al apartado de YouTube en dispositivos móviles Tener algunos videos ya en la plataforma Conexión a internet
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar clic en el botón Crear ubicado en la parte superior derecha de la ventana (En móvil Clic el Símbolo “+” en la sección Playlist). 2. Seleccionar la opción de Nueva Playlist (PC) 3. Rellenar los apartados solicitados en la ventana Crear playlists nuevas, así como Seleccionar la Visibilidad Y El Orden de Video 4. Dar clic en el botón Agregar video (En móvil Seleccionar el botón Crear y posterior Agregar video) 5. Seleccionar uno o más video que aparecen en forma de lista (En móvil realizá una búsqueda del video o videos se añadirán) 6. Realizar Clic en el botón Listo (En móvil dar Clic el botón Guardar en una playlist) 7. Clic en el botón Crear.
Postcondiciones de la prueba:	En el apartado de Playlist de ver aparecer la playlist recién creada Con los videos seleccionados.
Criterios de aceptación	El sistema debe ser intuitivo en sus pasos y fácil de seguir. No se debe presentar Errores en la creación Mantener guardada la playlist creada con los detalles proporcionados por el usuario.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 21 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.22*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	PLA_CP22_ Añadir_video_playlist
Responsable:	Neyder Martinez
Módulo:	PlayList
Precondiciones de la Prueba	<p>Caso de prueba</p> <p>Ingresar a web a través de un dispositivo (pc, Dispositivo móvil).</p> <p>A ver ingresado a la cuenta.</p> <p>Tener seleccionado un video ya subido a la plataforma web.</p> <p>Tener una playlist ya creada.</p> <p>Conexión a internet.</p>
Paso a Paso de la prueba:	
Forma 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Seleccionar el video En página principal o en la lista de búsqueda y darle Clic e símbolo de tres Puntos (:) Ubicados ala derecha del título 2. El sistema mostrar una lista de opciones 3. Dar clic en la opción de guardar en una playlist 4. Es sistema mostrara Un recuadro con las opciones de Playlist disponibles 5. Dar clic en la playlist en la que se quiera añadir el video 6. En usuario cerrara el recuadro dando clic en la X
Forma 2	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresar en el video dando le clic en el recuadro del video. 2. El sistema abrirá el video y se comienza a reproducir 3. El usuario dará Clic en el botón de los tres puntos (...) 4. El sistema mostrara una lista de 3 opciones 5. El usuario dará clic en la opción de Guardar 6. Es sistema mostrara Un recuadro con las opciones de Playlist disponibles 7. Dar clic en la playlist en la que se quiera añadir el video 8. En usuario cerrara el recuadro dando clic en la X
Postcondiciones de la prueba:	El video severa aparecer en la lista de reproducción seleccionada
Criterios de aceptación	<p>El sistema debe ser intuitivo en sus pasos y fácil de seguir.</p> <p>No se debe presentar Errores en el proceso</p> <p>El video debe aparecer en la playlist seleccionada.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 22 caso pruebas

Tabla 9*Diseño de Pruebas de Software No.23.*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso:	PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist
Responsable:	Neyder Martinez
Módulo:	PlayList
Precondiciones de la Prueba	<p>Caso de prueba</p> <p>Ingresar a web a través de un dispositivo (pc, Dispositivo móvil).</p> <p>A ver ingresado a la cuenta.</p> <p>Tener una playlist ya creada.</p> <p>Conexión a internet.</p>
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa al apartado de playlist 2. El sistema mostrara todas sus playlist disponibles 3. El usuario dará clic en los tres puntos (:) de la playlist que quiera configurar 4. El sistema mostrara una lista con dos opciones 5. El usuario dará clic en la opción Editar 6. El sistema mostrara un recuadro con todos los datos de la playlist 7. El usuario dará clic en la opción de privacidad 8. El sistema mostrar una lista de tes opciones 9. El usuario dará en la opción que prefiera 10. El sistema serrara la lista 11. El usuario dará clic en el botón Save o Guardar 12. El sistema cerrara el recuadro de detalles y guardara los cambios
Postcondiciones de la prueba:	La privacidad de la playlist debe haber cambiado a la seleccionada
Criterios de aceptación	<p>No presentarse errores o fallas.</p> <p>El sistema debe guardar los cambios de privacidad en la playlist debe aparece la privacidad según seleccionada.</p>

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 23 caso pruebas

Tabla 30*Diseño de Pruebas de Software No.24.*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso de Responsable:	PLA_CP24_Eliminar_playlist Neyder Martinez
Módulo:	PlayList
Precondiciones de la Prueba	Caso de prueba Ingresar a web a través de un dispositivo (pc, Dispositivo móvil) A ver ingresado a la cuenta Tener una playlist ya creada conexión a internet
Paso a Paso de la prueba:	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa al apartado de playlist 2. El sistema mostrara todas sus playlist disponibles 3. El usuario dará clic en los tres puntos (:) de la playlist que quiera Eliminar 4. El sistema mostrara una lista con dos opciones 5. El usuario dará clic en la opción Borrar 6. El sistema eliminara la playlist 7. El sistema vuelve amostrar el apartado de playlist disponibles menos la que se borro
Postcondiciones de la prueba:	El sistema ya no mostrara la playlist eliminada
Criterios de aceptación	No presentarse errores o fallas. El sistema debe eliminar la playlist del sistema.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 24 caso pruebas

Tabla 31*Diseño de Pruebas de Software No.25.*

Datos de la prueba	
Nombre de Caso de Responsable:	PLA_CP25_Eliminar_video_playlist Neyder Martinez
Módulo:	PlayList
Precondiciones de la Prueba	Caso de prueba Ingresar a web a través de un dispositivo (pc, Dispositivo móvil). A ver ingresado a la cuenta. Tener una playlist ya creada conexión a internet.
Paso a Paso de la prueba:	<ol style="list-style-type: none"> 1. El usuario ingresa al apartado de playlist 2. El sistema mostrara todas sus playlist disponibles 3. El usuario dará clic en la playlist donde se encuentra el video a eliminar 4. El sistema abrirá el reproductor de video y un pequeño recuadro mostrando la playlist 5. El usuario dará clic en el símbolo de tres puntos (:) del video que quiere eliminar de la playlist 6. El sistema le mostrara una lista de 3 opciones 7. El usuario dará clic en la opción Quitar de la playlist. 8. El sistema cerrara la lista, quitara el video de la playlist y guardara los cambios
Postcondiciones de la prueba:	El video eliminado de la playlist no aparecerá en la lista de la playlist
Criterios de aceptación	No presentarse errores o fallas. El sistema debe guardar la eliminación del video de la playlist. El video no aparecerá en la playlist.

Nota. En la tabla se muestran el diseño para el 25 caso pruebas

Ejecución de casos de prueba

Tabla 32

Ejecución de Pruebas de Software No. 1.

Nombre del caso de prueba: REP_CP01_Reproducir_video		
Módulo: Reproducción		
Responsable: Andres Marroquín		
Precondiciones de la prueba:		
La aplicación o sitio web de YouTube debe estar cargado y accesible		
Debe existir conectividad a internet estable.		
El usuario debe estar en una pantalla con contenido de video visible.		
Paso a Paso de la prueba	Resultado	Soporte
Paso		
Seleccionar cualquier miniatura o título de video disponible en la interfaz.	El elemento seleccionado (miniatura del video "Vacío del universo") es resaltado visualmente, indicando que se ha registrado la acción de selección.	<p>Figura 2 <i>Video seleccionado</i></p> 
Ejecutar la acción de clic o toque sobre el elemento seleccionado.	La interfaz cambia inmediatamente y comienza a cargar la pantalla de reproducción del video. Se muestra un indicador de carga.	<p>Figura 3 <i>Video cargando</i></p> 
Confirmar que el contenido de video se despliegue y	El video comienza a reproducirse automáticamente.	<p>Figura 4</p>

Nombre del caso de prueba: REP_CP01_Reproducir_video

comience a correr en la interfaz del reproductor.

La imagen es visible y el audio se escucha a través de los altavoces. El contador de tiempo comienza a avanzar desde 0:01.

Video reproduciéndose



Postcondiciones de la prueba:

El stream de video se ha cargado completamente y está mostrando imagen con audio.

Criterios de aceptación
El sistema debe mostrar el video sin fallos de carga ni interrupciones, garantizando que la imagen y el sonido estén perfectamente sincronizados desde el inicio.

Exitoso (S/N)

S

Estado del caso de prueba

Ejecutado

- Exitoso X

- Fallido ___

Detenido ___

Pendiente de ejecución ___

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 1 y resultado.

Tabla 33*Ejecución de Pruebas de Software No. 2.*

 Nombre del caso de prueba: REP_CP02_Cambiar_Volumen_Sonido

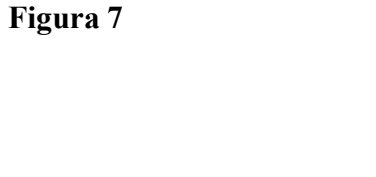
Módulo: Reproducción

Responsable: Andrés Marroquín

Precondiciones de la prueba:

El video debe estar reproduciéndose con el audio activo en YouTube.

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
Interactuar con el control deslizante de volumen dentro del reproductor (moverlo a un punto bajo).	La barra deslizante de volumen se mueve correctamente. El nivel del volumen percibido se reduce inmediatamente y de forma gradual, sin afectar la imagen.	Figura 5 <i>Volumen reducido</i> 
Verificar que el nivel de sonido se reduzca de manera clara.	El audio del video se percibe con un volumen notablemente bajo, acorde a la posición del deslizante.	Figura 6 <i>Volumen bajo</i> 
Pulsar el ícono de Silencio ("Mute") y confirmar que el audio desaparezca por completo.	El ícono de altavoz cambia a "Silencio" (generalmente una X o una barra). El audio se anula inmediatamente sin detener el video.	Figura 7 

Nombre del caso de prueba: REP_CP02_Cambiar_Volumen_Sonido

Pulsar el ícono de Silencio nuevamente para restablecer el nivel de audio.

El ícono regresa a su estado original (altavoz). El audio se restablece al nivel bajo que estaba configurado antes del silencio.

Video en "Mute"

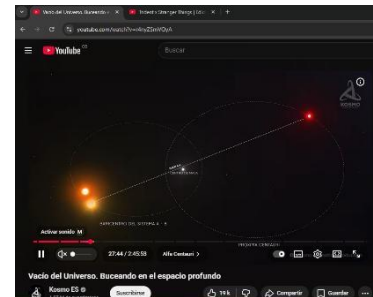
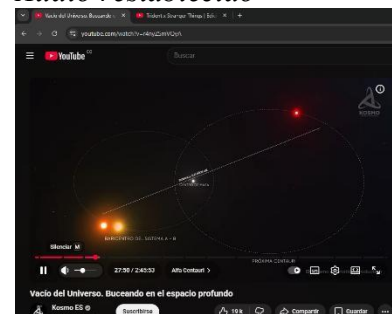


Figura 8
Audio restablecido



Postcondiciones de la prueba:

El nivel de intensidad sonora del video ha sido ajustado según la interacción del usuario.

Criterios de aceptación
El usuario debe controlar la salida de audio del video de forma gradual (subir/bajar) y absoluta (silenciar/activar) sin que la reproducción de la imagen se vea afectada.

Exitoso (S/N)
S

Estado del caso de prueba

Ejecutado
- Exitoso x
- Fallido
Detenido
Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 2 y resultado.

Tabla 34*Ejecución de Pruebas de Software No. 3.*

 Nombre del caso de prueba: REP_CP03_Cambiar_calidad_video

Módulo: Reproducción

Responsable: Andres Marroquín

Precondiciones de la prueba:

El video debe estar en curso de reproducción.

El video debe soportar y tener disponibles varias resoluciones (ej. 360p, 720p).

Paso a Paso de la prueba

Paso

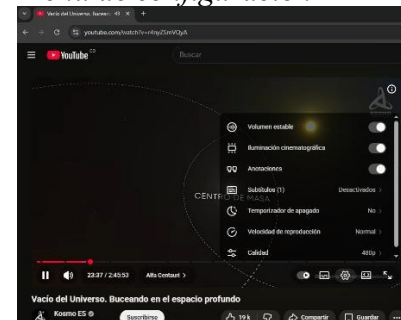
Resultado

Soporte

Acceder al menú de opciones de configuración (icono de engranaje).

El menú de configuración se despliega de forma inmediata y clara sobre la interfaz de reproducción.

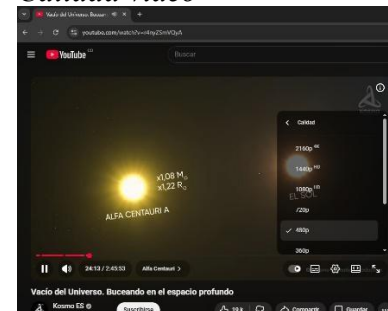
Figura 9
Menú de configuración



Navegar a la sección de "Calidad de Video".

La opción "Calidad de Video" es visible y navegable; se muestra un submenú con las resoluciones disponibles.

Figura 10
Calidad video

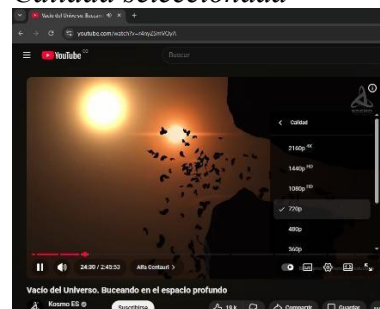


Nombre del caso de prueba: REP_CP03_Cambiar_calidad_video

Seleccionar una resolución diferente a la que se está usando (ej. cambiar de 480p a 720p).

La reproducción no se detiene; se observa una muy breve pausa y el sistema confirma la nueva selección de calidad (720p).

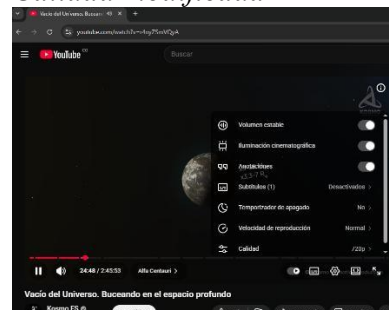
Figura 11
Calidad seleccionada



Observar el cambio en la nitidez y claridad del contenido visual.

La imagen del video se vuelve perceptiblemente más nítida y detallada, reflejando el cambio de 480p a 720p sin artefactos.

Figura 12
Calidad modificada



Postcondiciones de la prueba:

La definición de la imagen mostrada por el reproductor ha sido modificada a la resolución seleccionada.

Criterios de aceptación
La funcionalidad de cambio de calidad debe ser efectiva y fluida. El reproductor debe adaptarse a la nueva resolución de manera rápida y el usuario debe percibir la mejora o reducción visual sin que se detenga la reproducción.

Exitoso (S/N)
S

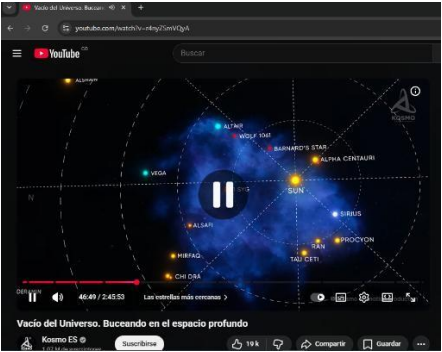
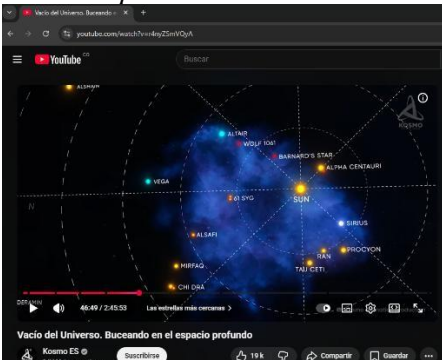
Estado del caso de prueba

Ejecutado
- Exitoso x
- Fallido ___
Detenido ___
Pendiente de ejecución ___

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 3 y resultado.

Tabla 35

Ejecución de Pruebas de Software No. 4.

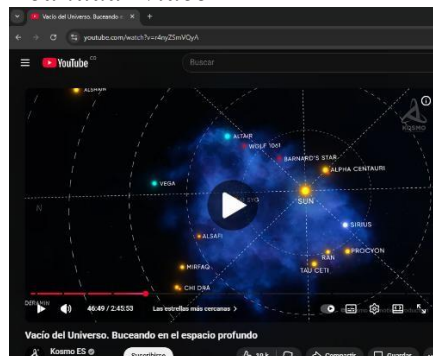
Nombre del caso de prueba: REP_CP04_Pausar_video		
Módulo: Reproducción		
Responsable: Andres Marroquín		
Precondiciones de la prueba:		
Un video debe estar siendo visualizado activamente en cualquier punto de su duración.		
Paso a Paso de la prueba	Resultado	Soporte
Paso		
Activar el comando de interrupción (botón de Pausa).	El ícono de "Pausa" cambia a "Reproducir/Play". El video se congela inmediatamente en el fotograma actual.	<p>Figura 13 <i>Pausar video</i></p> 
Confirmar que el flujo de imágenes se detenga instantáneamente.	Se verifica visualmente que el fotograma permanece estático y el contador de tiempo del video se detiene exactamente en la marca de la interrupción (46:49).	<p>Figura 14 <i>Video en pausa</i></p> 

Nombre del caso de prueba: REP_CP04_Pausar_video

Activar el comando de continuación (botón de Reproducir/Play).

El ícono de "Reproducir/Play" cambia de nuevo a "Pausa". El flujo de imágenes se reanuda inmediatamente.

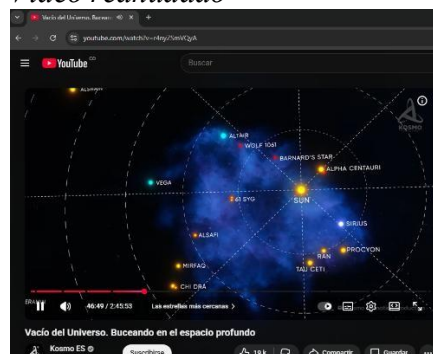
Figura 15
Reanudar video



Verificar que la reproducción se reanude sin pérdida de fotogramas desde el punto exacto de la interrupción.

El video continúa la reproducción precisamente desde la marca de tiempo donde se detuvo (46:49) y el audio se reanuda de forma sincronizada.

Figura 16
Video reanudado



Postcondiciones de la prueba:

El video ha congelado y reactivado su reproducción en el tiempo correcto.

Criterios de aceptación
El control de pausa y reanudación es una función crítica y debe operar sin problema. Al reanudar, el video no puede adelantar ni retroceder, debiendo continuar desde la marca de tiempo donde fue pausado.
Estado del caso de prueba

Exitoso (S/N)
S

Ejecutado
- Exitoso X
- Fallido ___
Detenido ___
Pendiente de ejecución ___

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 4 y resultado.

Tabla 36*Ejecución de Pruebas de Software No. 5.*

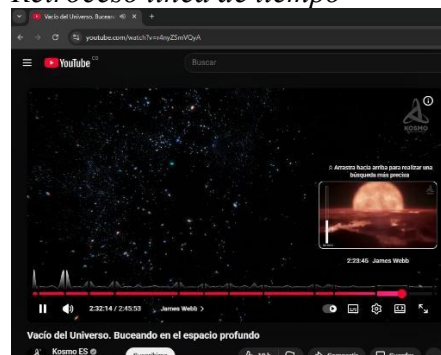
Nombre del caso de prueba: REP_CP05_Avanzar_retroceder_video			
Módulo: Reproducción			
Responsable: Andres Marroquín			
Precondiciones de la prueba:			
<p>La barra de progreso del video debe estar visible.</p> <p>El video debe tener una duración considerable para probar los saltos.</p>			
Paso a Paso de la prueba			
Paso	Resultado	Soporte	
Manipular el indicador de tiempo de la barra de progreso moviéndolo a un punto posterior en el video.	El indicador se mueve suavemente y al soltarlo, el tiempo actual del video cambia al nuevo punto (1:21:05 a 1:21:07).	<p>Figura 17 <i>Avance en línea de tiempo</i></p> 	
Verificar que el reproductor se sincronice con el nuevo tiempo y continúe.	El video inmediatamente carga y reanuda la reproducción en el nuevo punto (1:21:07) con una demora casi nula. El audio está sincronizado.	<p>Figura 18 <i>Reanudación Avance</i></p> 	

Nombre del caso de prueba: REP_CP05_Avanzar_retroceder_video

Manipular el indicador de tiempo a una posición anterior al punto actual.

El indicador se mueve suavemente y al soltarlo, el tiempo actual del video cambia al punto anterior (ej. de 2:32:14 a 2:23:45).

Figura 19
Retroceso línea de tiempo



Verificar que el video retroceda al tiempo indicado y continúe la reproducción.

El video inmediatamente carga y reanuda la reproducción en el nuevo punto anterior (2:23:45) sin interrupción y con el audio sincronizado.

Figura 20
Reanudación Retroceso



Postcondiciones de la prueba:

El video se sincroniza y reproduce desde una nueva marca de tiempo elegida por el usuario.

Criterios de aceptación
La navegación temporal (arrastrar/clicar en la barra) debe permitir al usuario saltar por el contenido de forma eficiente. El video debe reanudar la reproducción en el nuevo punto con una mínima o nula demora.

Exitoso (S/N)
S

Estado del caso de prueba

Ejecutado
- Exitoso x
- Fallido ___
Detenido ___
Pendiente de ejecución ___

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 5 y resultado.

Tabla 37

Ejecución de Pruebas de Software No. 6.

Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video

Módulo: Interacción

Responsable: Juan Sebastián Díaz Suarez

Precondiciones de la prueba:

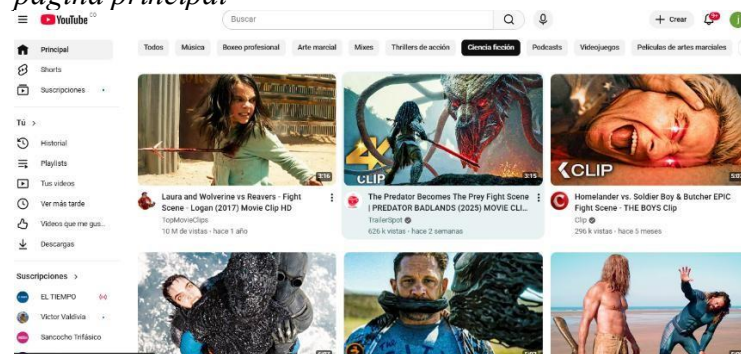
El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta de YouTube

El video debe estar disponible para reproducirse.

El usuario no debe haber dado “me gusta” previamente

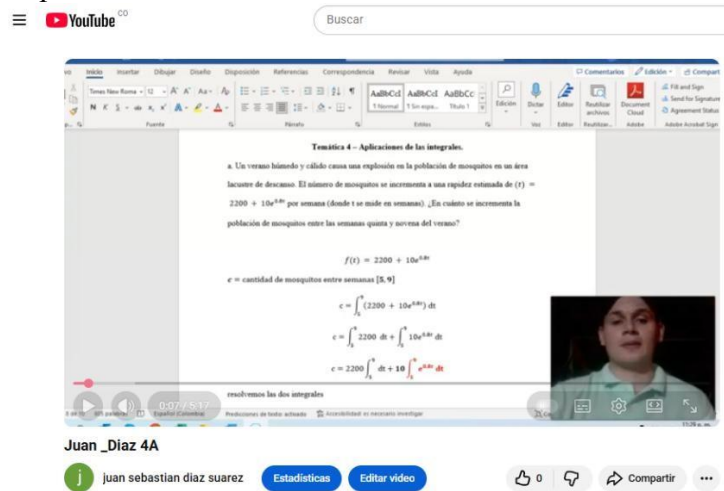
Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario accede a YouTube e inicia sesión.	El sistema carga correctamente la página de inicio con la sesión activa.	Figura 21 <i>página principal</i>
El usuario selecciona un video y lo reproduce.	El video se carga y reproduce correctamente.	Figura 22



Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video

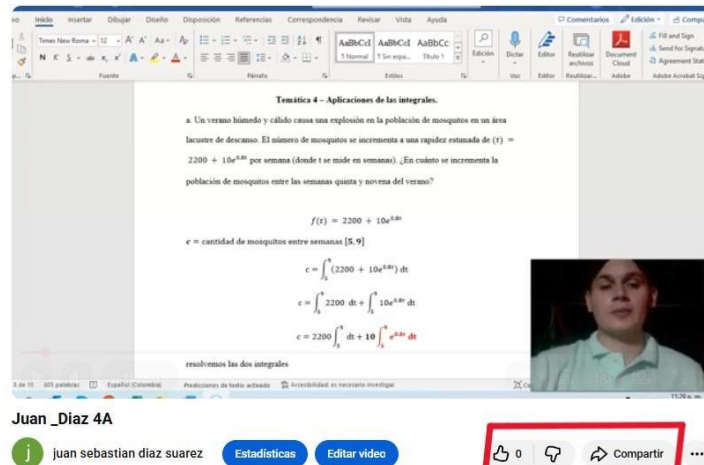
Reproductor de video



El usuario hace clic en el botón “Me gusta” debajo del video.

El sistema cambia el ícono de color y aumenta el contador en +1.

Figura 23
indicador de acciones



El usuario actualiza la página.

El sistema mantiene el botón en estado activo (acción guardada).

Figura 24

Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video

acción guardada

acción guardada

Buscar

Temática 4 - Aplicaciones de las integrales.

a. Un verano húmedo y cálido causa una explosión en la población de mosquitos en un área lacustre de descanso. El número de mosquitos se incrementa a una rapidez estimada de $f(t) = 2200 + 10e^{0.2t}$ por semana (donde t se mide en semanas). ¿En cuánto se incrementa la población de mosquitos entre las semanas quinta y novena del verano?

$$f(t) = 2200 + 10e^{0.2t}$$

c = cantidad de mosquitos entre semanas [5, 9]

$$c = \int_5^9 (2200 + 10e^{0.2t}) dt$$

$$c = \int_5^9 2200 dt + \int_5^9 10e^{0.2t} dt$$

$$c = 2200 \int_5^9 dt + 10 \int_5^9 e^{0.2t} dt$$

resolvemos las dos integrales

Juan_Diaz 4A

juan sebastian diaz suarez

Estadísticas Editar video

1

Compartir

Postcondiciones de la prueba:

El video conserva el estado de “me gusta” activo después de actualizar la página, confirmando que la acción fue guardada exitosamente.

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El botón cambia de color al dar clic.	S
El contador aumenta en +1.	S
La acción persiste después de recargar la página	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado - Exitoso <u>x</u> - Fallido <u>___</u> Detenido <u>___</u> Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 6 y resultado.

Tabla 38

Ejecución de Pruebas de Software No. 7.

Nombre del caso de prueba: INT_CP07_Compartir_video

Módulo: Interacción

Responsable: Juan Sebastián Díaz Suárez

Precondiciones de la prueba:

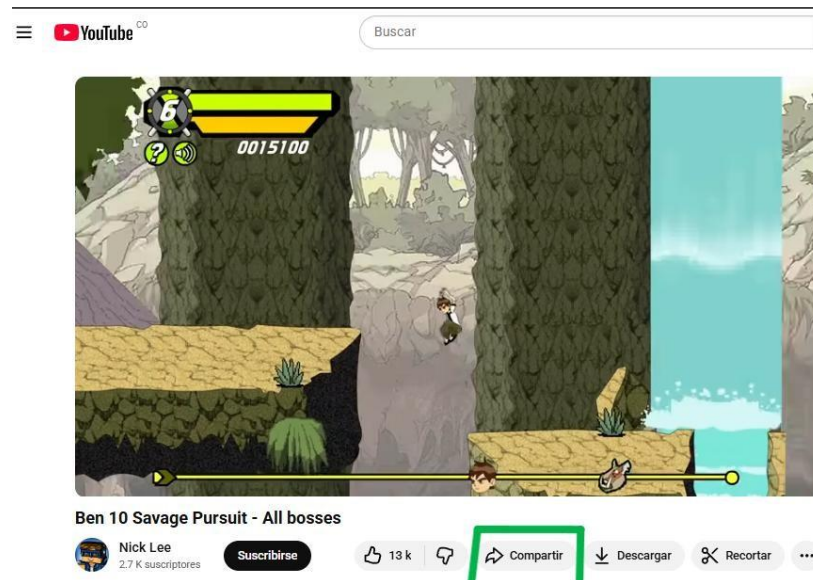
El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta de YouTube.

El video debe estar disponible y visible.

La opción “Compartir” debe estar habilitada en el video.

Figura 25

función de compartir



Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
El usuario inicia sesión en su cuenta de YouTube.	El sistema carga la página principal con la sesión activa.	Figura 26

Nombre del caso de prueba: INT_CP07_Compartir_video

El usuario selecciona un video de la lista y lo reproduce.

El video se reproduce correctamente.

inicio de YouTube

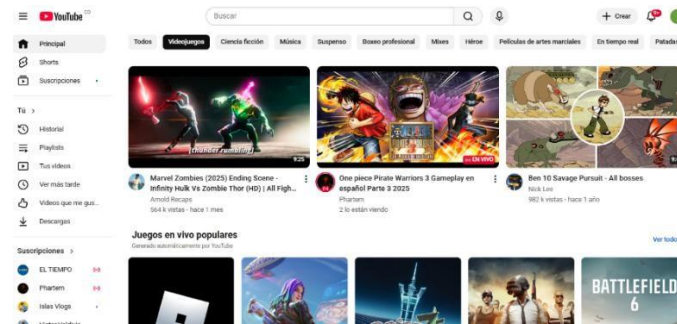


Figura 27
Reproducto

El usuario hace clic en el botón “Compartir”.

El sistema muestra un cuadro de diálogo con las diferentes opciones para compartir (enlace, redes sociales, correo, etc.).

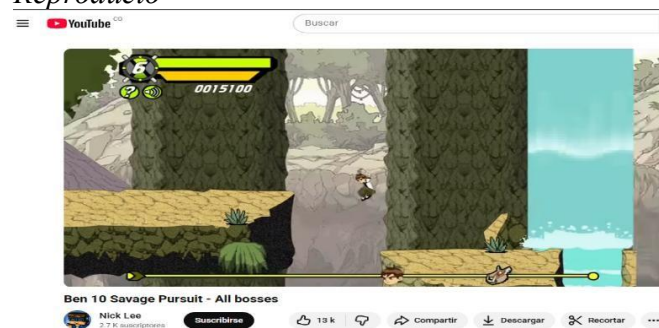


Figura 28
ventana de compartir

El usuario copia el enlace del video o selecciona una red social para compartir.

El sistema confirma la acción y el enlace es funcional.

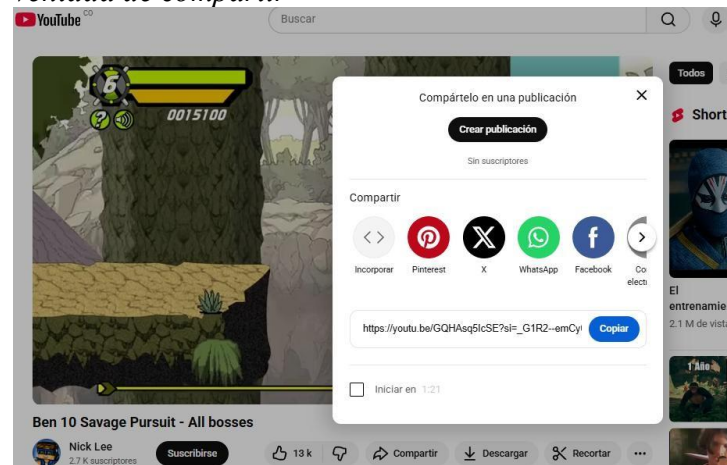


Figura 29

Nombre del caso de prueba: INT_CP07_Compartir_video

ventana de WhatsApp
WhatsApp

Características

Privacidad

Centro de ayuda

Blog

Para empresas

Aplicaciones

Compartir en Whatsapp

https://youtu.be/GQHAsq5lcSE?si=_G1R2--emCy0-gZc

Abrir aplicación

Continuar en WhatsApp Web

¿No tienes la aplicación? [Descárgala ahora](#)

Postcondiciones de la prueba:

El video se comparte correctamente mediante la opción seleccionada, y el enlace es accesible y funcional.

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El botón “Compartir” despliega las opciones correctamente	S
El enlace o red seleccionada funciona sin errores	S
El sistema responde en menos de 2 segundos.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado - Exitoso <u> x </u> - Fallido <u> </u> Detenido <u> </u> Pendiente de ejecución <u> </u>

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 7 y resultado.

Tabla 39

Ejecución de Pruebas de Software No. 8.

Nombre del caso de prueba: INT_CP08_Reportar_contenido_inapropiado

Módulo: Interacción

Responsable: Juan Sebastián Díaz Suárez

Precondiciones de la prueba:

El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta de YouTube.

El video debe estar disponible públicamente.

La opción “Reportar” debe estar visible en el menú del video.

Paso a Paso de la prueba

Paso

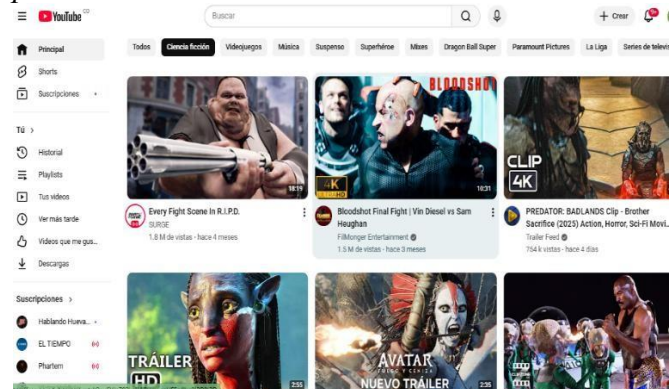
El usuario inicia sesión en su cuenta de YouTube.

Resultado

El sistema muestra la página de inicio correctamente autenticada.

Soporte

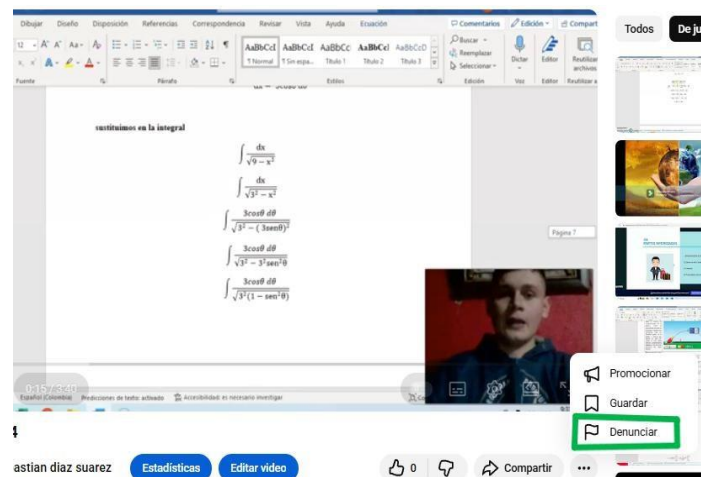
Figura 30
pantalla inicial



El usuario selecciona un video y accede al menú de opciones.

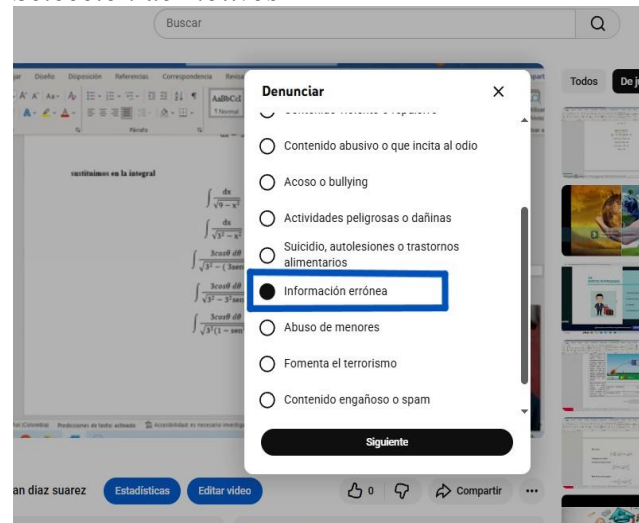
El sistema despliega el menú contextual con varias opciones.

Figura 31

Acción de denuncia

El usuario selecciona la opción “Reportar”.

El sistema abre el formulario de reporte de contenido.

Figura 32*Selección de motivos*

El usuario elige el motivo del reporte

El sistema muestra el mensaje “Tu reporte ha sido enviado”.

Figura 33

Nombre del caso de prueba: INT_CP08_Reportar_contenido_inapropiado

ventana de agradecimiento



Postcondiciones de la prueba:

El sistema registra el reporte del contenido y muestra confirmación visual de que la acción fue procesada correctamente.

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El formulario de reporte se despliega correctamente.	S
El sistema permite seleccionar una categoría de reporte.	S
Se muestra el mensaje de confirmación del reporte.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado - Exitoso <u>x</u> - Fallido <u>__</u> Detenido <u>__</u> Pendiente de ejecución <u>__</u>

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 8 y resultado.

Tabla 40

Ejecución de Pruebas de Software No. 9.

Nombre del caso de prueba: INT_CP09_Publicar_comentario

Módulo: interacción

Responsable: Juan Sebastián Díaz Suárez

Precondiciones de la prueba:

El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta de YouTube.

El video debe tener habilitada la opción de comentarios.

El usuario debe tener permiso para interactuar.

Paso a Paso de la prueba

Paso

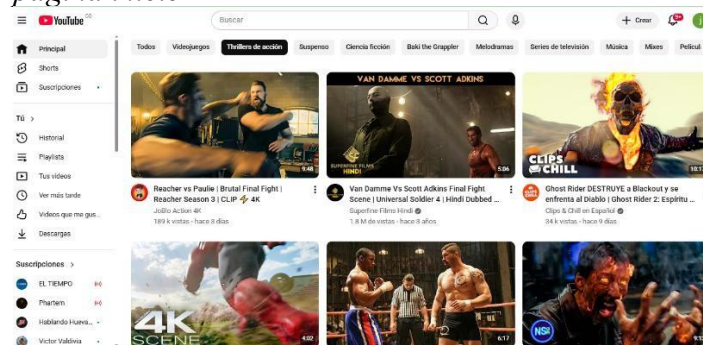
Resultado

Soporte

El usuario
accede a
YouTube e
inicia sesión.

El sistema
muestra la
página principal
autenticada.

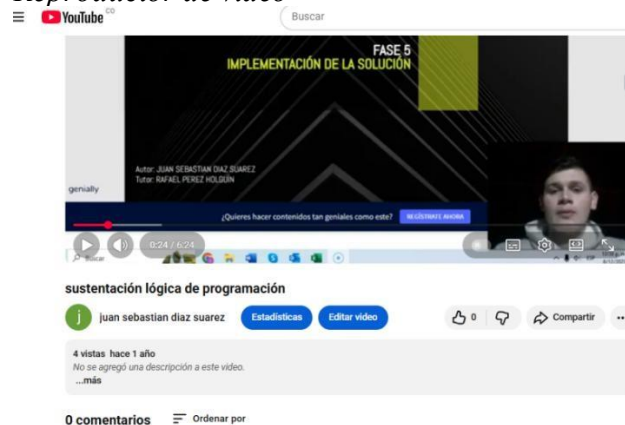
Figura 34
página inicio



El usuario
selecciona un
video con
comentarios
habilitados.

El sistema carga
el video y
muestra la
sección de
comentarios.

Figura 35
Reproductor de video

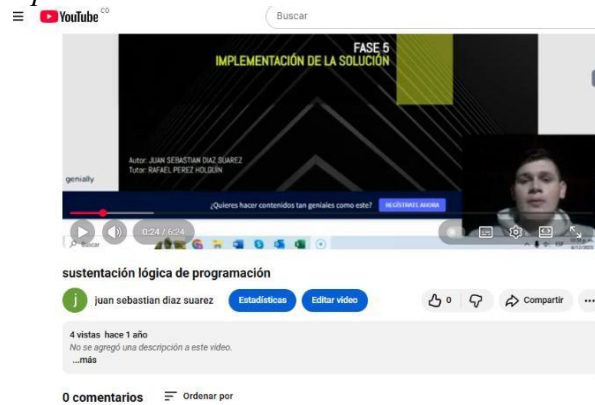


Nombre del caso de prueba: INT_CP09_Publicar_comentario

El usuario escribe un comentario en el campo de texto.

El texto se muestra correctamente antes de enviarse.

Figura 36
Apartado de comentario



El usuario presiona el botón “Comentar” o el ícono de envío.

El comentario se publica debajo del video, visible con el nombre del usuario.

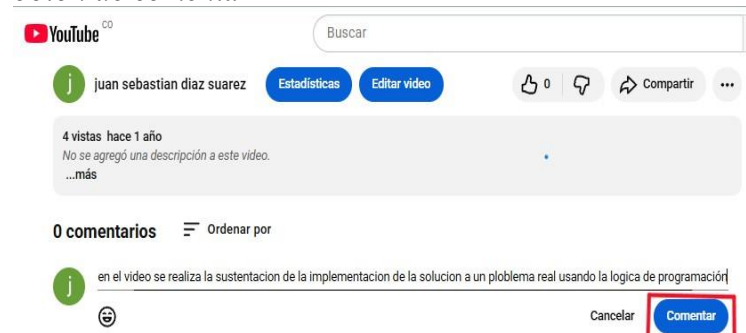
Figura 37
caja de texto de comentarios



El usuario actualiza la página

El comentario permanece publicado correctamente.

Figura 38
botón de comentar



Postcondiciones de la prueba:

Nombre del caso de prueba: INT_CP09_Publicar_comentario

Escribir las postcondiciones e incluir imágenes que evidencie la ejecución del caso de prueba

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El campo de comentario permite ingresar texto sin error.	S
El comentario se publica correctamente al enviar.	S
El comentario se mantiene tras actualizar la página.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado - Exitoso <u> x </u> - Fallido <u> </u> Detenido <u> </u> Pendiente de ejecución <u> </u>

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 9 y resultado.

Tabla 41

Ejecución de Pruebas de Software No. 10.

Nombre del caso de prueba: INT_CP10_Suscribirse_a_canal

Módulo: interacción

Responsable: Juan Sebastián Díaz Suárez

Precondiciones de la prueba:

El usuario debe haber iniciado sesión en su cuenta de YouTube.
Debe existir un canal público disponible para suscribirse.

Nombre del caso de prueba: INT_CP10_Suscribirse_a_canal

El usuario no debe estar suscrito previamente al canal.

Paso a Paso de la prueba
Paso Resultado

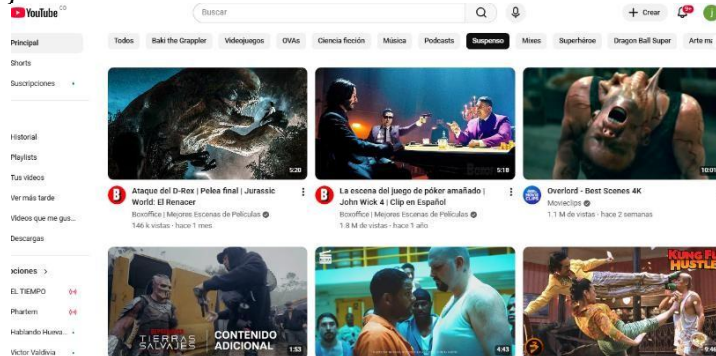
Soporte

El usuario inicia sesión en YouTube.

El sistema muestra la interfaz principal con la sesión activa.

Figura 39

pantalla inicio

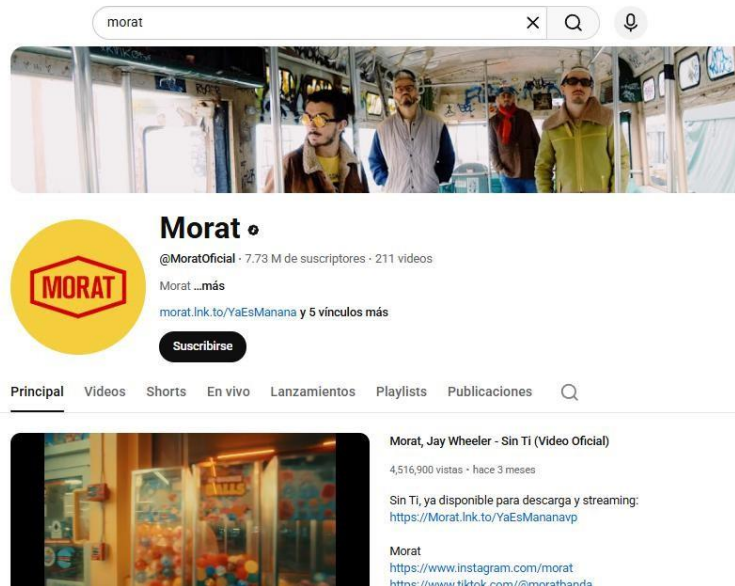


El usuario busca un canal y accede a su página principal.

El sistema carga el canal con su información y el botón “Suscribirse”

Figura 40

Pantalla de un canal Morat



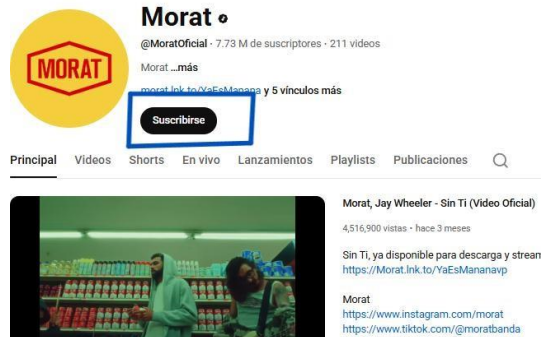
El usuario hace clic en el botón “Suscribirse”

El botón cambia de estado a “Suscrito” y aparece la opción de activar notificaciones

Figura 41

Nombre del caso de prueba: INT_CP10_Suscribirse_a_canal

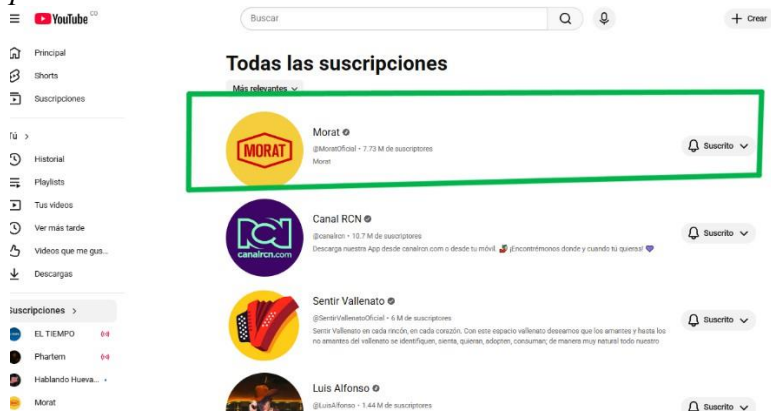
botón de suscripción



El usuario verifica en la lista de suscripciones

El canal aparece agregado correctamente

Figura 42 pantalla de resultados



Postcondiciones de la prueba:

El canal queda agregado a la lista de suscripciones del usuario y el botón permanece en estado “Suscrito” al recargar o volver a ingresar.

Criterios de aceptación
 El botón cambia de “Suscribirse” a “Suscrito”.
 El estado se mantiene tras actualizar la página.
 El estado se mantiene tras

Exitoso

(S/N) S

S

S

Nombre del caso de prueba: INT_CP10_Suscribirse_a_canal

actualizar la

página.

Estado del

caso de

prueba

Ejecutado

- Exitoso x

- Fallido

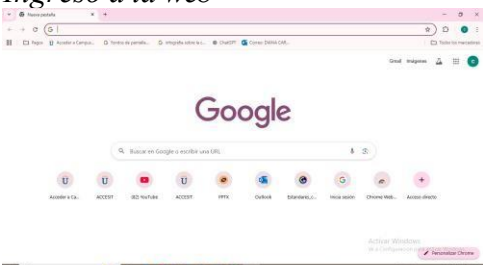
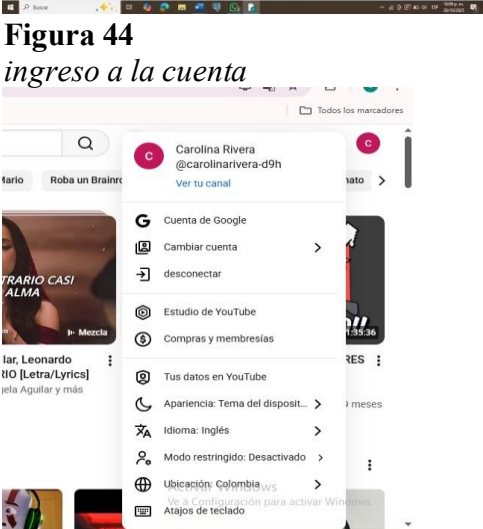
Detenido

Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 10 y resultado.

Tabla 42

Ejecución de Pruebas de Software No. 11.

Nombre del caso de prueba: CAR_CP11_Subir_video		
Módulo: Usabilidad		
Responsable: Diana Carolina Rivera		
Precondiciones de la prueba:		
Ingresar a la web a través de un dispositivo (pc, móvil) Ingresa a cuenta Agregar video conexión a internet		
Paso a Paso de la prueba		
Paso	Resultado	Soporte
Ingresar a la página web	ingresamos a la página web con acceso conexión a internet	<p>Figura 43 <i>Ingreso a la web</i></p> 
Ingresar a su cuenta	Desplazarse a la parte superior derecha y darle clip en el logo de la cuenta	<p>Figura 44 <i>ingreso a la cuenta</i></p> 

Nombre del caso de prueba: CAR_CP11_ Subir_video

Ingresar a los videos

Ingresar al canal de su cuenta y ver los videos realizados

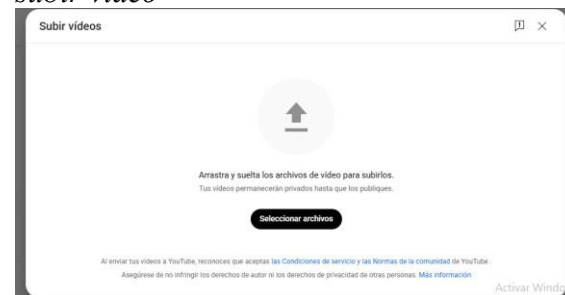
Figura 45
ingresar a los videos



Dar clip en videos

Dar clip en crear video para agregar nuestro video de preferencia

Figura 46
subir video



Postcondiciones de la prueba:

La creación del video quedara exhibida en la sección de los videos realizados

Criterios de aceptación
Ingresar al usuario o cuenta y subir una video preferencia
Estado del caso de prueba

Exitoso (S/N)

S

Ejecutado

- Exitoso x

- Fallido

Detenido

Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 11 y resultado.

Tabla 43

Ejecución de Pruebas de Software No. 12.

Nombre del caso de prueba: CAR_CP12_Agregar_etiquetas_video

Módulo: Usabilidad

Responsable: Diana Carolina Rivera

Precondiciones de la prueba:

Ingresar a la aplicación o sitio web
 Revelación directa
 Velocidad
 Cumplimiento de normas de la comunicación
 Idioma coherente

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado
acceder a YouTube estudio	ingresamos a la página web con acceso conexión a internet

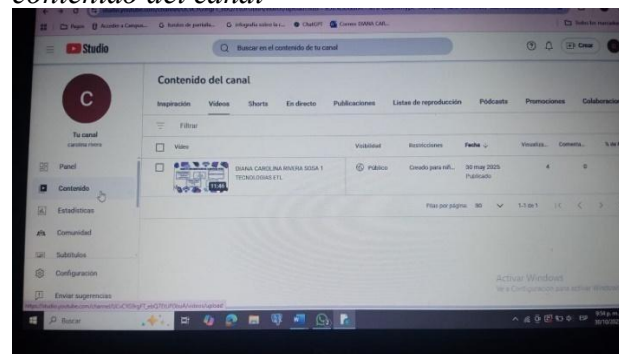
Soporte

Figura 47
YouTube estudio



ir a la sección de contenido	Ingresar a el apartado de contenido en la parte izquierda
------------------------------	---

Figura 48
contenido del canal

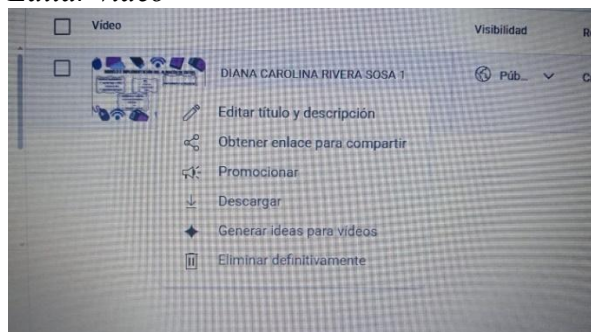


Nombre del caso de prueba: CAR_CP12_Agregar_etiquetas_video

editar el video
Etiquetas

Para editar el video ingresar al apartado donde encontraremos un listado de como editarlo

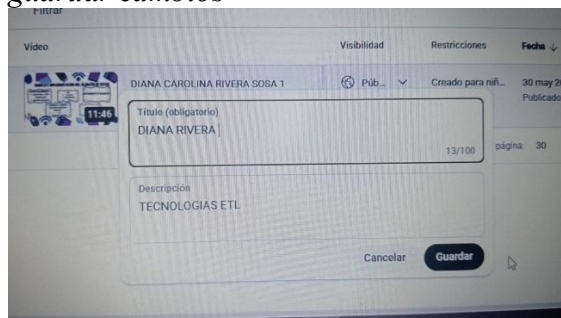
Figura 49
Editar video



guardar los cambios

Editar el video y hacer unos cambios y guardarlo

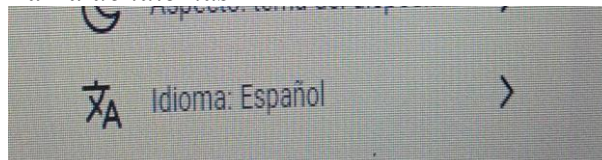
Figura 50
guardar cambios



idioma coherente

Dar clip en el logo de la cuenta y te aparece la barra de idiomas

Figura 51
Barra de idiomas



Postcondiciones de la prueba:

Clasificación

Sugerencias de los videos

Impacto de la retención

Riesgos, si las etiquetas son incorrectas

Criterios de
aceptación

Las etiquetas
deriven con
precisión el
contenido de los
videos, la cantidad y
los cumplimientos

Exitoso (S/N)

S

Nombre del caso de prueba: CAR_CP12_Agregar_etiquetas_video

Estado del caso de prueba	Ejecutado
	- Exitoso <u> x </u>
	- Fallido <u> </u>
	Detenido <u> </u>
	Pendiente de ejecución <u> </u>

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 12 y resultado.

Tabla 44

Ejecución de Pruebas de Software No. 13.

Nombre del caso de prueba: BUS_CP13_Buscar_contenido

Módulo: Usabilidad

Responsable: Diana Carolina Rivera

Precondiciones de la prueba:

Ingresar a la web a través de un dispositivo (pc, móvil)

Identificación de necesidades

Usar barra de búsqueda

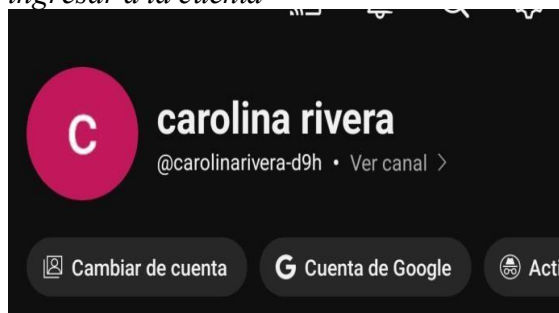
Tener las palabras específicas para la búsqueda

Conexión a internet

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
Ingresar a la cuenta	ingresamos a la página web con acceso conexión a internet	

Figura 52
ingresar a la cuenta

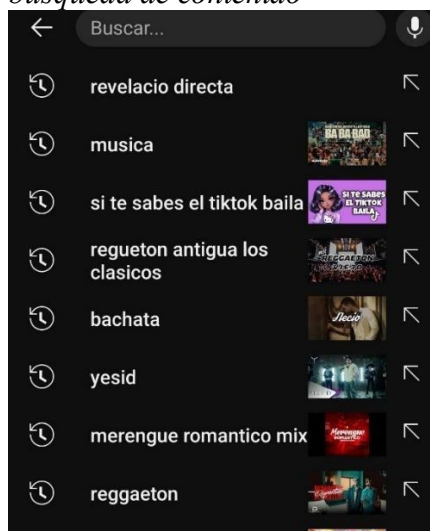


Nombre del caso de prueba: BUS_CP13_Buscar_contenido

Localizar barra de búsqueda

Buscar la barra de búsqueda para buscar el contenido de preferencia

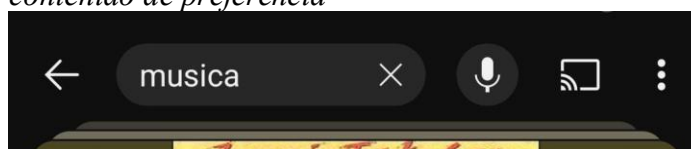
Figura 53
búsqueda de contenido



Ingresar términos claves

Buscar contenido de preferencia

Figura 54
contenido de preferencia



Postcondiciones de la prueba:

- Generador de páginas y resultados
- Visualización de métricas claves
- Activación de sugerencias relacionadas
- Capacidad de reproducción

Criterios de aceptación

Exitoso (S/N)

Estas etiquetas nos ayudaran a mejorar las búsquedas y el cumplimiento de las políticas

S

Estado del caso de prueba

Ejecutado

- Exitoso x

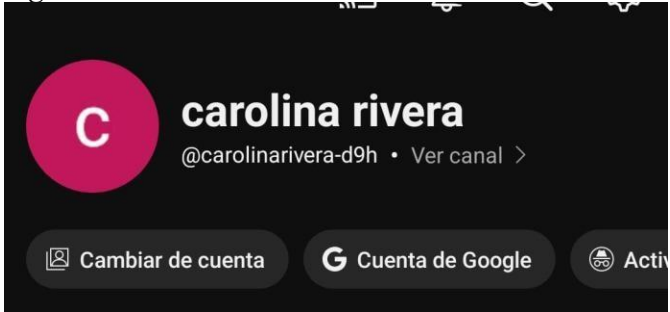
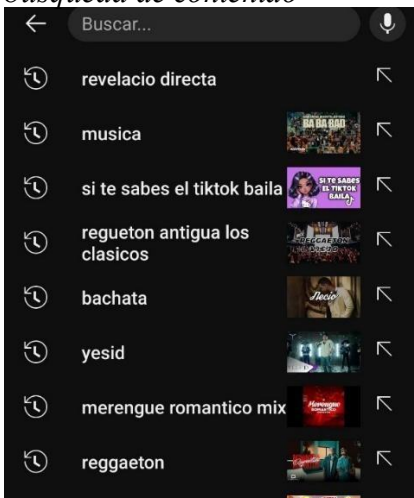
- Fallido __

Detenido __

Pendiente de ejecución __

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 13 y resultado.

Tabla 45*Ejecución de Pruebas de Software No. 14.*

Nombre del caso de prueba: BUS_C14_Buscar_con_filtros		
Módulo: Usabilidad		
Responsable: Diana Carolina Rivera		
Precondiciones de la prueba: Búsqueda inicial ejecutada Visibilidad para la opción de filtro Conocimiento del criterio		
Paso a Paso de la prueba		
Paso	Resultado	Soporte
Ingresar a la cuenta	ingresamos a la página web con acceso conexión a internet	<p>Figura 55 <i>ingresar a la cuenta</i></p> 
Localizar barra de búsqueda	Buscar la barra de búsqueda para buscar el contenido de preferencia	<p>Figura 56 <i>búsqueda de contenido</i></p> 

Nombre del caso de prueba: BUS_C14_Buscar_con_filtros

localizar la opción de filtros de filtros

Buscar contenido de filtros

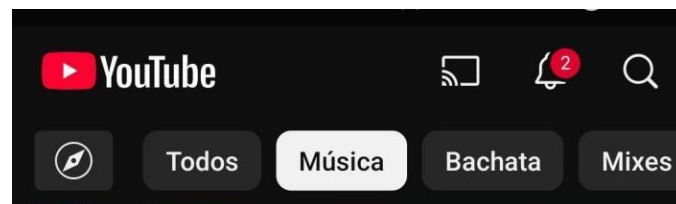
Figura 57

ver el contenido del video



Figura 58

filtros de búsqueda



Postcondiciones de la prueba:

- Visualización restringida
- Mejora en la relevancia percibida
- Actualización en el conteo
- Mantenimiento del estado

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

Monitoreo de ancho de banda del espectador S

Estado del caso de prueba Ejecutado

- Exitoso x
- Fallido
- Detenido
- Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 14 y resultado.

Tabla 46

Ejecución de Pruebas de Software No. 15.

Nombre del caso de prueba: HIS_CP15_Verificar_historial_reproducción

Módulo: Usabilidad

Responsable: Diana Carolina Rivera

Precondiciones de la prueba:

- Ingresar a la web a través de un dispositivo (pc, móvil)
- Cuenta activa y autentica
- Historial habilitado
- Visualización previa a los videos
- Uso de dispositivos compatibles

Paso a Paso de la prueba

Paso

Resultado

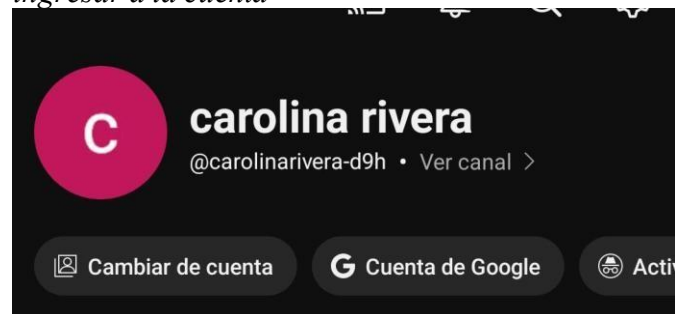
Soporte

Ingresar a la cuenta

ingresamos a la página web con acceso conexión a internet

Figura 59

ingresar a la cuenta

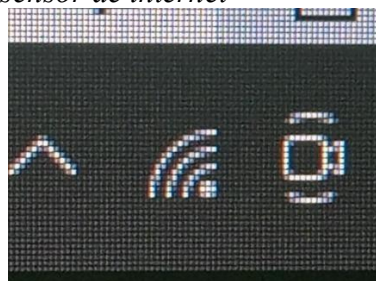


asegurarte de tener internet

Debemos verificar si tenemos conexión a internet a hacer este proceso

Figura 60

sensor de internet



Acceder al menú lateral

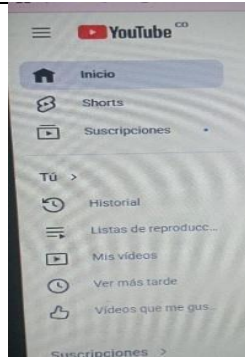
En la parte izquierda se encontrará un

Figura 61

menú de YouTube

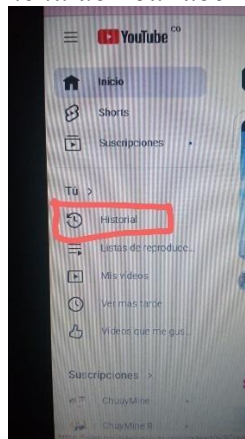
Nombre del caso de prueba: HIS_CP15_Verificar_historial_reproducción

menú donde encontraras el historial



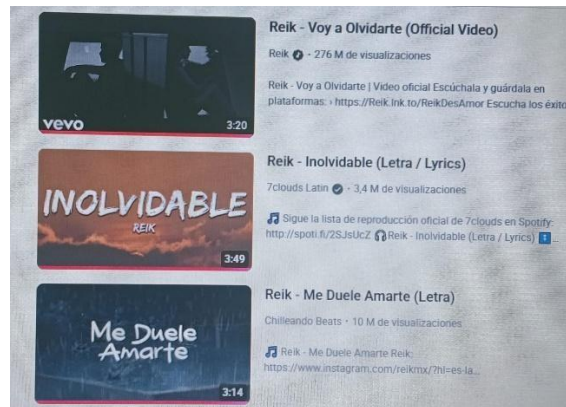
Selección a historial Darle clip a historial

Figura 62
menú de YouTube



Revisar historial Allí se encontrará un listado de nuestro historial de YouTube

Figura 63
Historial



Postcondiciones de la prueba:
 Acceso directo al contenido anterior
 Capacidad de gestión
 Realimentación para recomendaciones
 Información del estado

Criterios de aceptación

Exitoso (S/N)

Nombre del caso de prueba: HIS_CP15_Verificar_historial_reproducción

Esto nos ayuda a entender con qué frecuencia vemos los videos y cuáles son lo videos de suscripcion S

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

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 15 y resultado.

Tabla 47

Ejecución de Pruebas de Software No.16.

 Nombre del caso de prueba: LOG_CP16_Ingreso

Módulo: Login

Responsable: Andrés Ricardo Díaz

Precondiciones de la prueba:

- Tener una cuenta de YouTube (vinculada a una cuenta de Google)
- Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube
- Tener internet

Paso a Paso de la prueba
Paso Resultado

Acceder a la página principal de YouTube.

Se carga correctamente y muestra la opción “Acceder” o “Iniciar sesión” en la esquina superior derecha.

Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha.

El sistema redirige al formulario de autenticación de Google.

Soporte

Figura 64
Página inicio

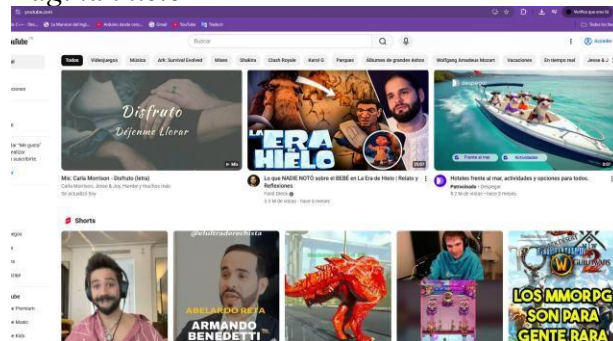


Figura 65
Ventana de correo electrónico de inicio de sesión



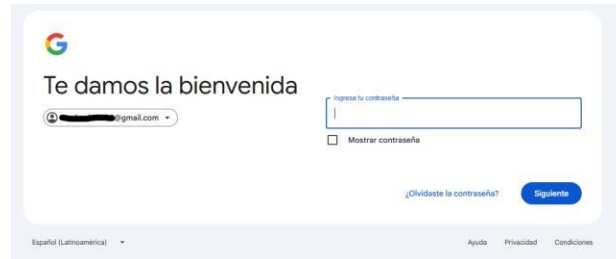
Nombre del caso de prueba: LOG_CP16_Ingreso

Ingresar un correo electrónico válido y seleccionar “Siguiente”.

El sistema procesa la información y valida las credenciales ingresadas. Si un correo correcto redirige hacia el formulario de contraseña

Figura 66

Ventana de contraseña de inicio de sesión



Ingresar la contraseña correcta y seleccionar nuevamente el botón “Siguiente”.

El sistema procesa la información y valida las credenciales ingresadas.

Figura 67

Botón de Siguiente

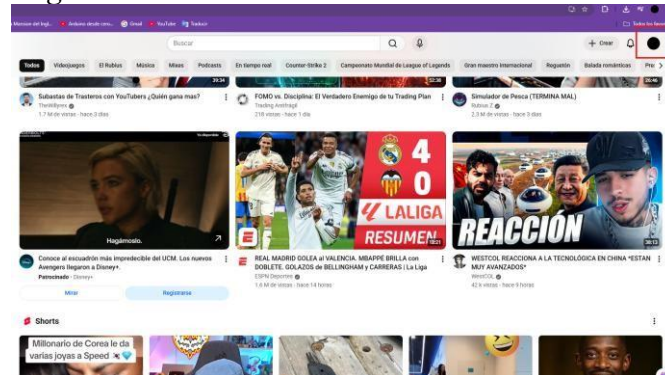


Si las credenciales son correctas, el sistema permite el acceso y muestra la cuenta activa (ícono de perfil visible).

Si las credenciales son correctas, el sistema autoriza el acceso y redirige al sitio de YouTube, mostrando el ícono de perfil del usuario

Figura 68

Página de inicio con sesión iniciada



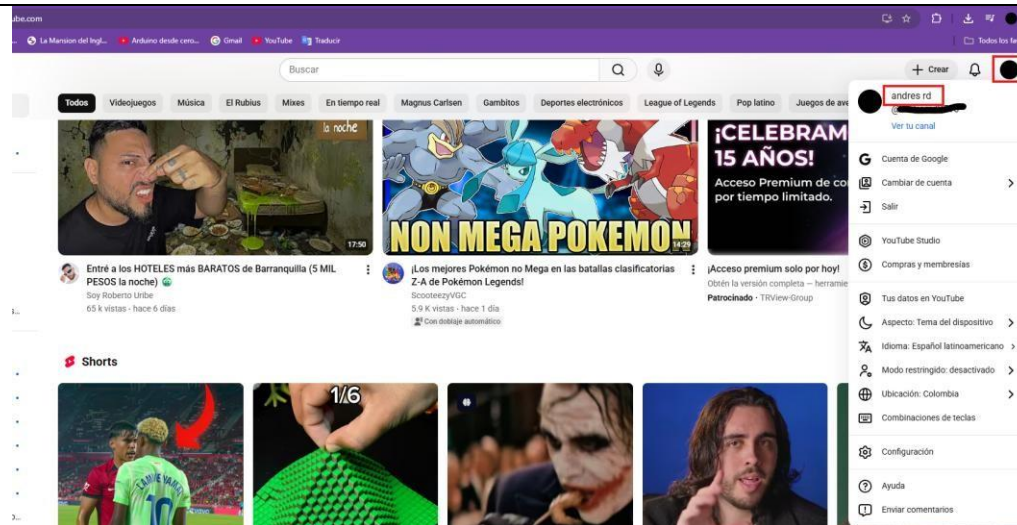
Postcondiciones de la prueba:

El sistema debe autenticar al usuario correctamente y mostrar la interfaz personalizada de YouTube con la sesión iniciada. El nombre o foto del usuario aparece en la parte superior derecha de la pantalla.

Figura 69

Ventana de opciones

Nombre del caso de prueba: LOG_CP16_Ingreso



Se muestra correctamente el ícono o nombre del usuario tras iniciar sesión.

Exitoso (S/N)

Estado del caso de prueba

S

S

Ejecutado

- Exitoso x

- Fallido

Detenido

Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 16 y resultado.

Tabla 48

Ejecución de Pruebas de Software No.17.

Nombre del caso de prueba: LOG_CP17_Mensajes_de_error

Módulo: Login

Responsable: Andrés Ricardo Diaz

Precondiciones de la prueba:

Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube.

Tener internet.

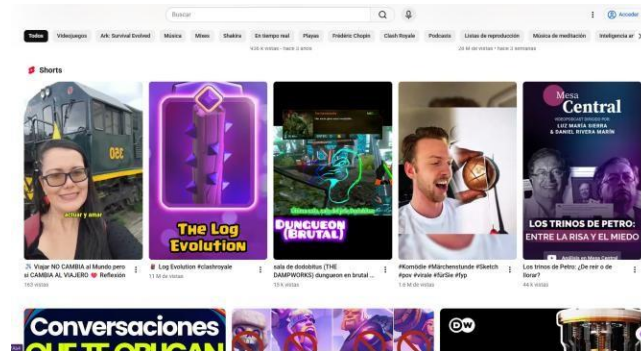
Paso a Paso de la prueba

			Soporte
--	--	--	---------

Acceder a la página principal de YouTube.

Se carga correctamente y muestra la opción “Acceder” o “Iniciar sesión” en la esquina superior derecha.

Figura 70
Inicio sin sesión



Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha.

El sistema redirige al formulario de autenticación de Google.

Figura 71
Caja de inicio de sesión



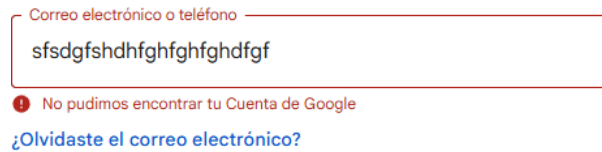
Nombre del caso de prueba: LOG_CP17_Mensajes_de_error

En el campo correo, ingresar una dirección no registrada o incorrecta y seleccionar “Siguiente”.

Aparece un mensaje de error indicando que la cuenta no fue encontrada o no existe

Figura 72

Alerta de correo incorrecto

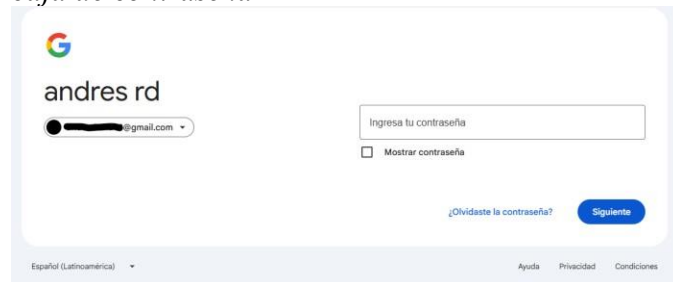


Ingresar una dirección de correo válida y seleccionar “Siguiente”.

El sistema acepta el correo y muestra el siguiente paso: el campo para ingresar la contraseña asociada a esa cuenta.

Figura 73

caja de contraseña

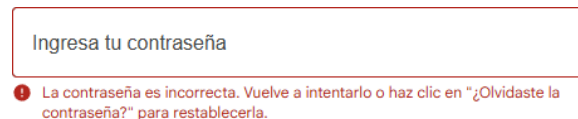


Ingresar una contraseña inválida y seleccionar “Siguiente”

muestra un mensaje de error indicando que la contraseña es incorrecta

Figura 74

Alerta de contraseña incorrecta

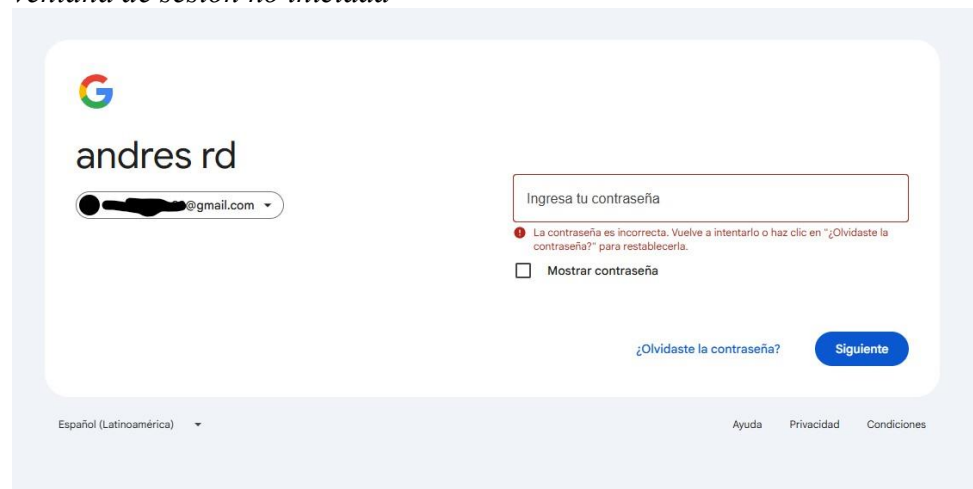


Postcondiciones de la prueba:

El sistema no permite el acceso y presenta mensajes de errores claros

Figura 75

ventana de sesión no iniciada



Nombre del caso de prueba: LOG_CP17_Mensajes_de_error

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe mostrar mensajes de error claros y específicos. “Contraseña incorrecta” o “No se ha encontrado tu cuenta”	S
Los mensajes deben ser comprensibles y visibles en la interfaz.	S
No se debe permitir el ingreso con credenciales inválidas.	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado - Exitoso <u> x </u> - Fallido <u> __ </u> Detenido <u> __ </u> Pendiente de ejecución <u> __ </u>

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 17 y resultado.

Tabla 49

Ejecución de Pruebas de Software No.18.

Nombre del caso de prueba: LOG_CP18_Recuperar_Contraseña

Módulo: Login

Responsable: Andrés Ricardo Diaz

Precondiciones de la prueba:

- Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube
 - Tener internet
 - Tener una cuenta de YouTube (vinculada a una cuenta de Google)
-

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
Acceder a la página principal de YouTube	Se carga correctamente y muestra la opción “Acceder” o “Iniciar sesión” en la esquina superior derecha.	<p>Figura 76 <i>Página inicio</i></p> 
Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha.	El sistema redirige al formulario de autenticación de Google	<p>Figura 77 <i>Ventana de inicio de sesión</i></p> 
Ingresar un correo electrónico válido y seleccionar “Siguiente”.	El sistema acepta el correo y muestra el siguiente paso: el campo para ingresar la contraseña asociada a esa cuenta.	<p>Figura 78 <i>Ventana de inicio de sesión para contraseña</i></p> 
Seleccionar la opción “¿Olvidaste la contraseña?”.	El sistema redirige automáticamente al formulario de recuperación de cuenta de Google.	<p>Figura 79 <i>Opciones de recuperación</i></p>

Elegir el método de acceso que más se ajuste para obtener código de verificación

El sistema envía un código de verificación al método seleccionado y muestra una pantalla para ingresarlo.

Ingresar el código de verificación recibido y continuar el proceso.

El sistema valida el código ingresado y habilita la opción para establecer una nueva contraseña.

El sistema permite ingresar una nueva contraseña segura y confirma el cambio

La nueva contraseña se guarda correctamente, cumpliendo con los requisitos de seguridad

El sistema muestra un mensaje de confirmación indicando que

Aparece un mensaje de verificación de seguridad con la



Figura 80
Opción de código de verificación



Figura 81
confirmación de código



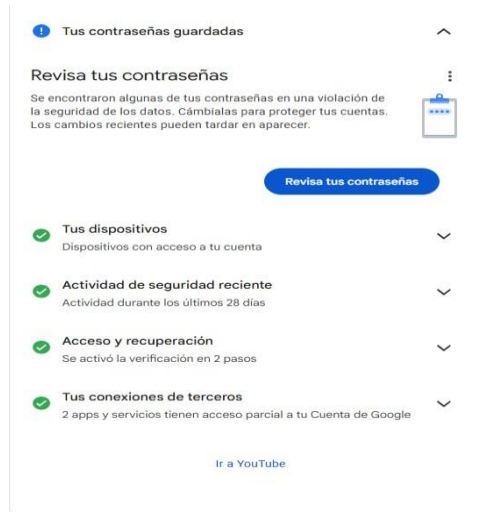
Figura 82
ventana de nueva contraseña



Figura 83
ventana de contraseñas guardadas

Nombre del caso de prueba: LOG_CP18_Recuperar_Contraseña

la contraseña fue restablecida correctamente. opción de ir a YouTube



Postcondiciones de la prueba:

El sistema actualiza la contraseña de forma segura, impidiendo el acceso con la anterior. El usuario puede iniciar sesión correctamente con la nueva contraseña.

Figura 84
opciones de cuenta



<p> Criterios de aceptación La opción “¿Olvidaste la contraseña?” debe estar </p>	<p> Exitoso (S/N) S </p>
--	--

Nombre del caso de prueba: LOG_CP18_Recuperar_Contraseña

visible en la
pantalla de
inicio de
sesión.

El sistema debe S
confirmar que
el cambio fue
exitoso.

No debe ser S
posible iniciar
sesión con la
contraseña
anterior.

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

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 18 y resultado.

Tabla 50

Ejecución de Pruebas de Software No.19.

Nombre del caso de prueba: LOG_CP19_Campos_vacios

Módulo: Login

Responsable: Andrés Ricardo Diaz

Precondiciones de la prueba:

Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube

Tener internet

Paso a Paso de la prueba

Paso

Resultado

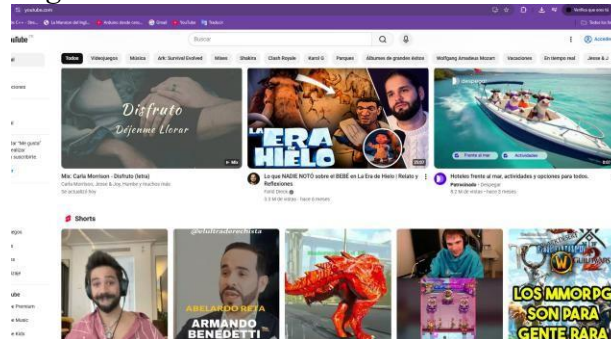
Soporte

Nombre del caso de prueba: LOG_CP19_Campos_vacios

Acceder a la página principal de YouTube

Se carga correctamente y muestra la opción “Acceder” o “Iniciar sesión” en la esquina superior derecha.

Figura 85
Página inicio



Hacer clic en el botón “Acceder” o “Iniciar sesión” ubicado en la esquina superior derecha.

El sistema redirige al formulario de autenticación de Google

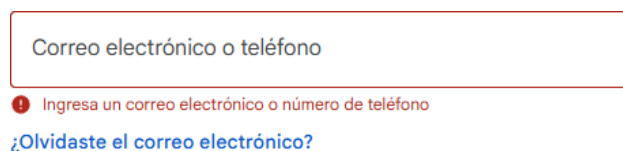
Figura 86
Ventana de acceder a tu cuenta



No ingresar ningún dato en el campo de correo electrónico. Y seleccionar siguiente

El sistema intenta validar el campo y detecta que está vacío.

Figura 87
Apartado de correo en error



Posteriormente, ingresar un correo válido y avanzar a la pantalla de contraseña.

El sistema valida el correo correctamente y muestra la pantalla para ingresar la contraseña.

Figura 88
Ventana de contraseña



En el campo de contraseña, dejar

El sistema valida nuevamente y

Figura 89
Notificación de contraseña incorrecta

Nombre del caso de prueba: LOG_CP19_Campos_vacios

el campo vacío y seleccionar “Siguiente”.

muestra un mensaje de error “Ingrese una contraseña” impidiendo continuar hasta que se ingrese un valor válido.

Ingesta tu contraseña

● Ingesta una contraseña

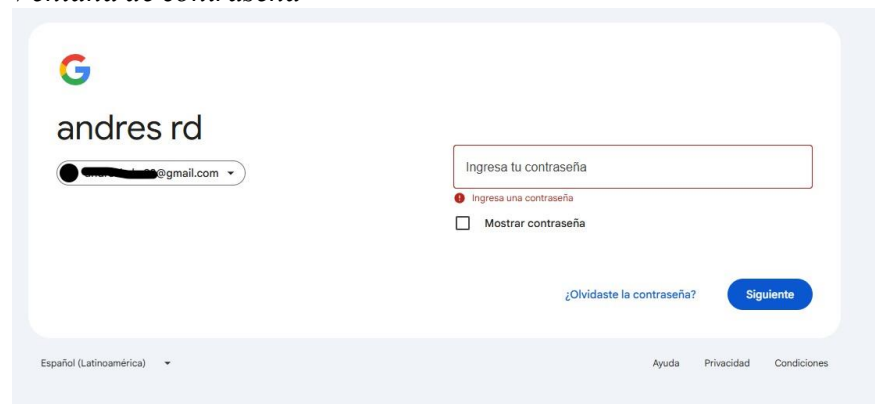
Mostrar contraseña

Postcondiciones de la prueba:

El sistema no permite continuar el proceso de inicio de sesión si los campos requeridos están vacíos y muestra los mensajes de error correspondientes.

Figura 90

Ventana de contraseña



Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe validar que los campos requeridos no estén vacíos.	S
Los mensajes de error deben mostrarse de forma visible y de manera clara.	S
El usuario no debe poder avanzar hasta completar los	S

Nombre del caso de prueba: LOG_CP19_Campos_vacios

campos

obligatorios.

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

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 19 y resultado.

Tabla 51

Ejecución de Pruebas de Software No.20.

Nombre del caso de prueba: LOG_CP20_Cerrar_Sesion

Módulo: Login

Responsable: Andrés Ricardo Diaz

Precondiciones de la prueba:

Ingresar a través de algún dispositivo a la aplicación de YouTube

Tener internet

Iniciar Sesión correctamente en YouTube

Paso a Paso de la prueba

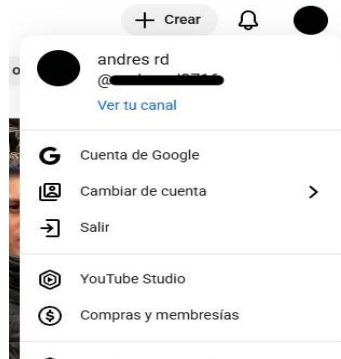
Paso	Resultado	Soporte
Acceder a la página principal de YouTube con la cuenta ya iniciada	La página se carga correctamente y se muestra el ícono de perfil del usuario en la esquina superior derecha	<p>Figura 91 Pagina inicio</p> 

Nombre del caso de prueba: LOG_CP20_Cerrar_Sesion

En la esquina superior derecha, seleccionar el ícono de perfil de usuario

Se despliega un menú emergente con varias opciones relacionadas con la cuenta

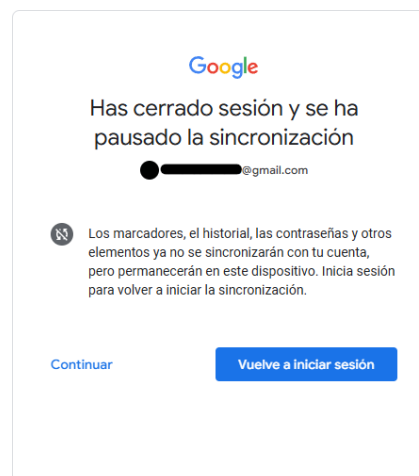
Figura 92
Cascada de opciones



El sistema despliega un menú con varias opciones. Seleccionar la opción “Salir”.

El sistema procesa la solicitud de cierre de sesión.

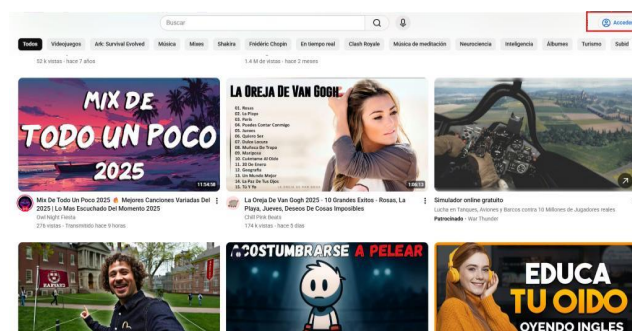
Figura 93
Sesión cerrada



Seleccionar la opción continuar y nos redirige automáticamente a la pantalla principal de YouTube sin sesión iniciada. El sistema muestra la opción “Acceder”, confirmando que la cuenta se ha cerrado correctamente.

La página principal se carga nuevamente, pero ya sin mostrar el perfil del usuario, confirmando que la sesión se cerró.

Figura 94
Página inicio sin sesión



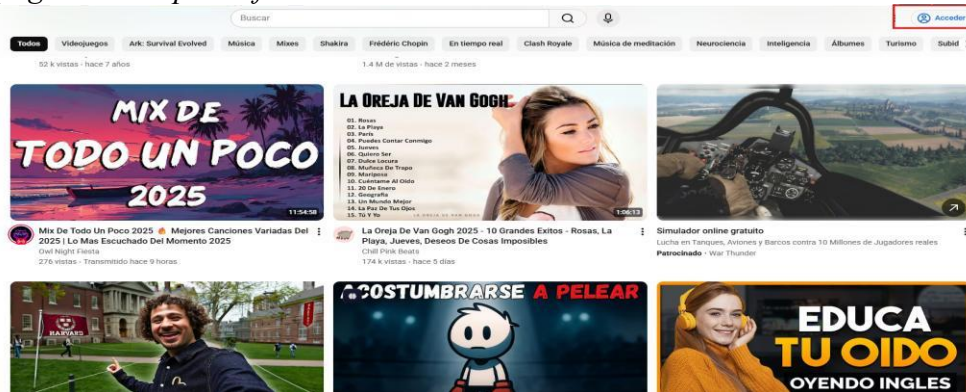
Nombre del caso de prueba: LOG_CP20_Cerrar_Sesion

Postcondiciones de la prueba:

La sesión del usuario se cierra completamente y el sistema elimina las credenciales activas.

Figura 95

página inicio por defecto



Criterios de aceptación
La opción “Salir” debe estar visible y accesible desde el menú del perfil.
Al seleccionar la opción, el sistema debe cerrar la sesión activa sin errores.

El sistema no debe permitir volver al perfil o historial del usuario sin autenticación.

El sistema debe mostrar el botón “Acceder” indicando que no hay una sesión activa.

Estado del caso de prueba

Exitoso (S/N)

S

S

S

Ejecutado

- Exitoso x

- Fallido __

Detenido __

Pendiente de ejecución __

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 20 y resultado.

Tabla 52*Ejecución de Pruebas de Software No.21.*

 Nombre del caso de prueba: PLA_CP21_Crear_playlist

Módulo: PlayList

Responsable: Neyder Martinez

Precondiciones de la prueba:

Haber iniciado sección en YouTube Studio

Tener algún video ya en la plataforma

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
Realizar clic en el botón Crear ubicado en la parte superior derecha de la ventana.	Se despliega unas distintas opciones de creación.	Figura 96 <i>Opciones de creación</i>
Seleccionar la opción de Nueva Playlist	Aparece una ventana apartados para colocar datos de la playlis (titulo, descripción, visibilidad, orden y agregar videos)	Figura 97 <i>Ventana de creación de playlits Nueva</i>

Figura 96
Opciones de creación

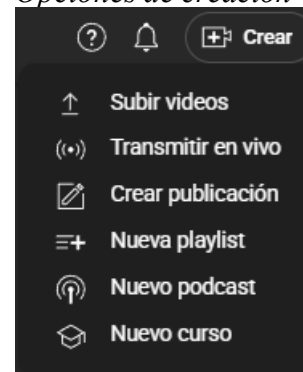
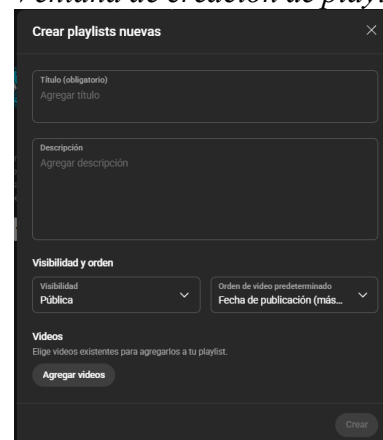


Figura 97
Ventana de creación de playlits Nueva



Nombre del caso de prueba: PLA_CP21_Crear_playlist

Rellenar los apartados solicitados en la ventana Crear playlists nuevas, así como Seleccionar la Visibilidad Y El Orden de Video

Se muestra las palabras y/o numeración que se digito, además de mostrás los despegables con los aviones de visibilidad y orden.

Figura 98
Digitalización de datos de playlit

Dar clic en el botón Agregar video

Se despliega nueva ventana con una lista de videos subidos por el usuario a la plataforma

Figura 99
Ventana de sección de agregar video a playlist



Seleccionar uno o más video que aparecen en forma de lista

El recuadro al lado del video aparece seleccionado y ala derecha aparece el nombre del video

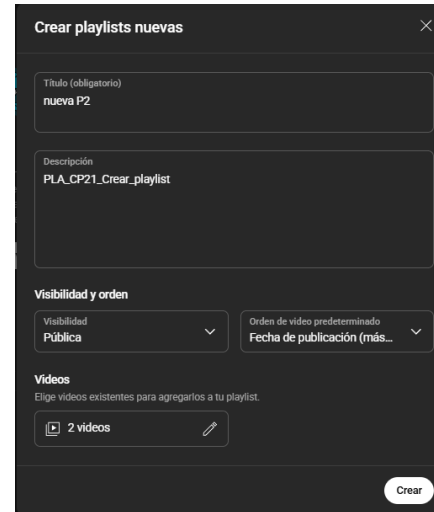
Figura 100
Selección de videos



Nombre del caso de prueba: PLA_CP21_Crear_playlist

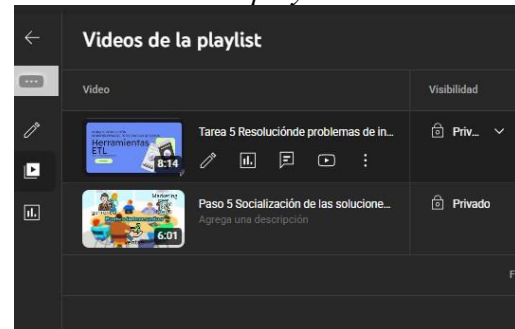
Realizar Clic en el botón Listo
Cierra la ventana “Agregar Videos” y vuelve a mostrar la ventana de crear playlist nueva mostrando adicionalmente cuantos videos se seleccionaron

Figura 101
Digitalización de datos de playlit con cantidad de videos seleccionados.



Clic en el botón Crear
Cierra la ventana creando la playlist y redirige a la lista de videos de la playlist

Figura 102
Lista de videos de playlist



Postcondiciones de la prueba:

Se debe crear la playlist y en el apartado de Playlist de ver aparecer la playlist recién creada Con los videos seleccionados

Crterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema debe ser intuitivo en sus pasos y fácil de seguir.	S
No se debe presentar Errores en la creación	S
Mantener guardada la	S

Nombre del caso de prueba: PLA_CP21_Crear_playlist

playlist creada con los detalles proporcionados por el usuario

Estado del caso de prueba

Ejecutado

- Exitoso X

- Fallido ___

Detenido ___

Pendiente de ejecución ___

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 21 y resultado.

Tabla 53

Ejecución de Pruebas de Software No.22.

Nombre del caso de prueba: PLA_CP22_Añadir_video_playlist

Módulo: PlayList

Responsable: Neyder Martinez

Precondiciones de la prueba:

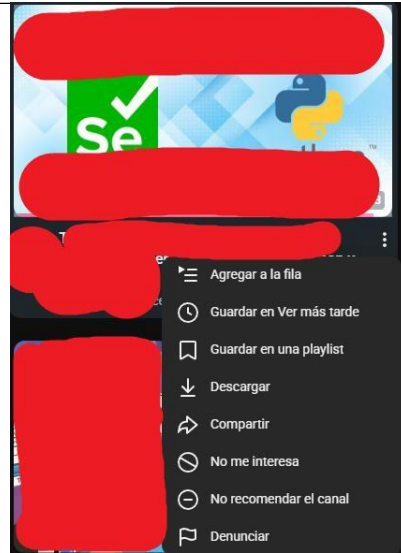
Haber iniciado sección en YouTube

Tener Una Playlist ya creada

Tener algún video ya en la plataforma

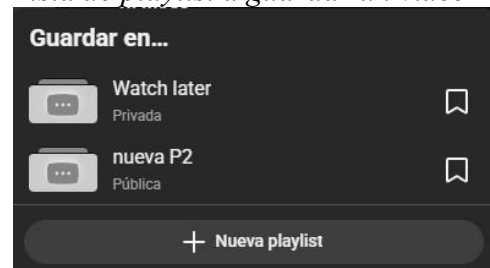
Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
Seleccionar el video En página principal o en la lista de búsqueda y darle Clic e símbolo de tres Puntos (:)	Se muestra una lista de opciones	Figura 103 <i>Opciones de acción de un video</i>

**Figura 104***Lista de playlist a guardar un video*

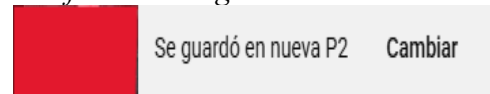
Dar clic en la opción de guardar en una playlist

Aparece una lista de playlist creadas por el usuario

**Figura 105***Notificación de guardado del video*

Dar clic en la playlist en la que se quiera añadir el video

Se cierra la lista Figura 9 y aparece una notificación



Postcondiciones de la prueba: El video severa aparecer en la lista de reproducción seleccionada

Criterios de aceptación Exitoso (S/N)

No se debe presentar Errores en el proceso S

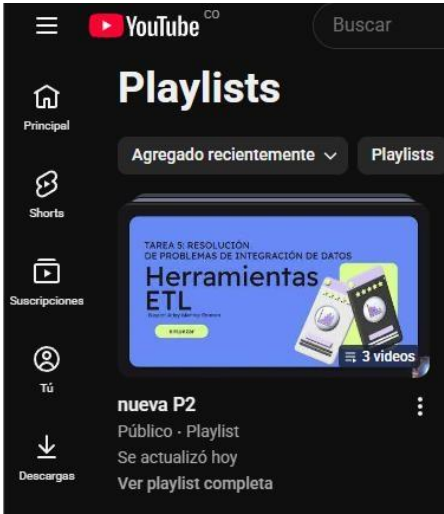
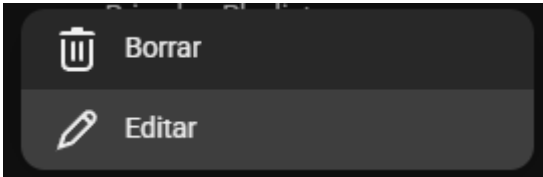
El video debe aparecer en la playlist seleccionada. S

Estado del caso de prueba Ejecutado

- Exitoso X- Fallido __Detenido __Pendiente de ejecución __*Nota.* Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 22 y resultado.

Tabla 54

Ejecución de Pruebas de Software No.23.

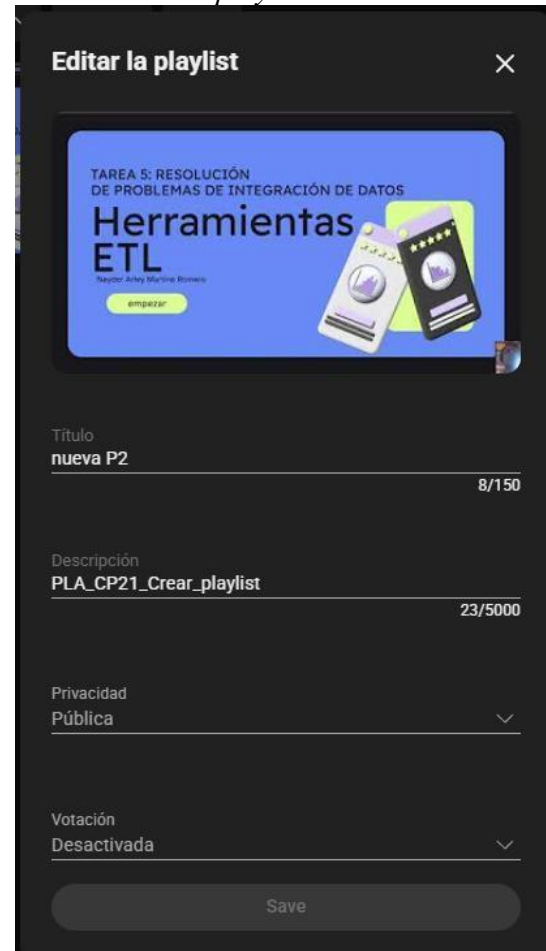
Nombre del caso de prueba: PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist		
Módulo: PlayList		
Responsable: Neyder Martinez		
Precondiciones de la prueba:		
<p>Haber iniciado sección en YouTube</p> <p>Tener Una Playlist ya creada</p>		
Paso a Paso de la prueba		
Paso	Resultado	Soporte
el usuario ingresa al apartado de playlist	Muestra la ventana con las playlist creadas por el usuario	<p>Figura 106</p> <p><i>Ventana de las playlist de usuario</i></p> 
el usuario dará clic en los tres puntos (:) de la playlist que quiera configurar	Muestra una lista de dos opciones	<p>Figura 107</p> <p><i>Opciones de playlist</i></p> 

Nombre del caso de prueba: PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist

el usuario dará clic en la opción Editar

Muestra una ventana con los detalles de la playlist

Figura 108
Ventana Editar playlist



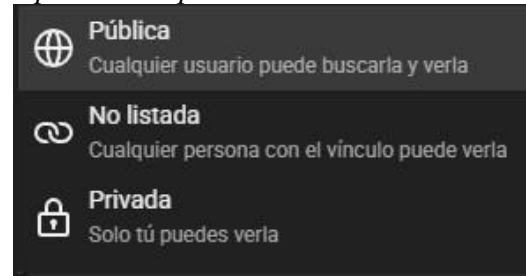
Nombre del caso de prueba: PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist

el usuario dará clic en la opción de privacidad

Despliega las opciones de privacidad

Figura 109

Opciones de privacidad

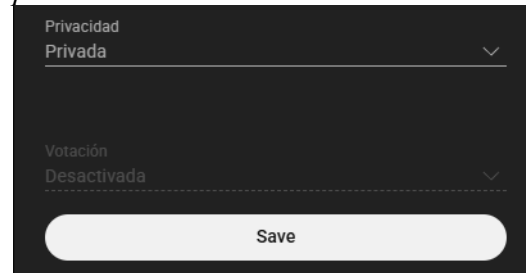


el usuario dará Clic en la opción que prefiera

Se cierra el desplegable de las opciones

Figura 110

Ventana Editar playlist con cambio de privacidad



el usuario dará clic en el botón Save o Guardar

Se cierra la Ventana Editar playlist mostrando la ventana de playlist

Figura 111

Playlist con privacidad en privado



Postcondiciones de la prueba:

El sistema cambiara la privacidad de la playlist debe haber cambiado a la seleccionada

Criterios de aceptación
El sistema debe guardar los cambios de privacidad en la playlist debe aparece la privacidad según seleccionada.

Exitoso (S/N)

S

Estado del caso de prueba

Ejecutado

- Exitoso X

Nombre del caso de prueba: PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist

- Fallido ___
 Detenido ___
 Pendiente de ejecución ___

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 23 y resultado.

Tabla 55

Ejecución de Pruebas de Software No.24.

Nombre del caso de prueba: PLA_CP24_Eliminar_playlist

Módulo: PlayList

Responsable: Neyder Martinez

Precondiciones de la prueba:

Haber iniciado sección en YouTube

Tener una playlist ya creada

Paso a Paso de la prueba

Paso

Resultado

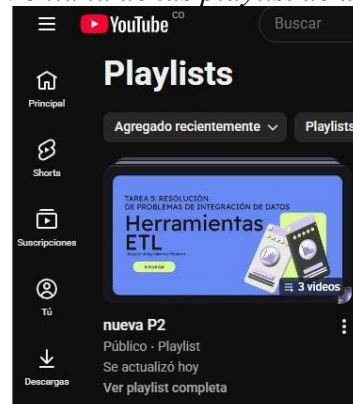
Soporte

el usuario ingresa al apartado de playlist

Muestra la ventana con las playlist creadas por el usuario

Figura 112

Ventana de las playlist de usuario



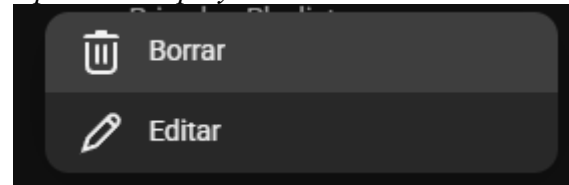
Nombre del caso de prueba: PLA_CP24_Eliminar_playlist

el usuario dará clic en los tres puntos (:) de la playlist que quiera Eliminar

Muestra una lista de dos opciones

Figura 113

Opciones de playlist

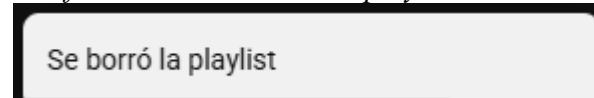


el usuario dará clic en la opción Borrar

Descripción de la consecuencia de ejecutar el paso.

Figura 114

Notificación de se borró la playlist



Postcondiciones de la prueba:

El sistema ya no mostrara la playlist eliminada

Criterios de aceptación

Exitoso (S/N)

El sistema debe eliminar la playlist del sistema

S

Estado del caso de prueba

Ejecutado

- Exitoso X

- Fallido

Detenido

Pendiente de ejecución

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 24 y resultado.

Tabla 56

Ejecución de Pruebas de Software No.25.

Nombre del caso de prueba: PLA_CP25_Eliminar_video_playlist

Módulo: PlayList

Responsable: Neyder Martinez

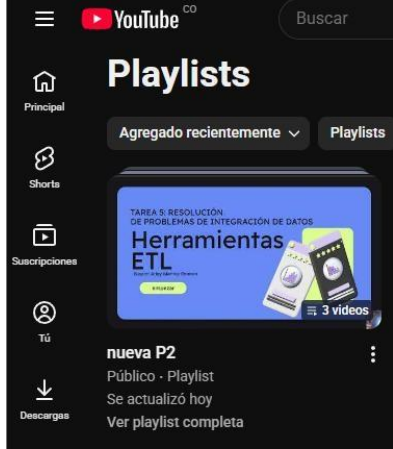
Precondiciones de la prueba:

Haber iniciado sección en YouTube

Nombre del caso de prueba: PLA_CP25_Eliminar_video_playlist

Tener una playlist ya creada

Paso a Paso de la prueba

Paso	Resultado	Soporte
el usuario ingresa al apartado de playlist	Muestra la ventana con las playlist creadas por el usuario	<p>Figura 115 <i>Ventana de las playlist de usuario</i></p> 
el usuario dará clic en la playlist donde se encuentra el video a eliminar	Se abre el reproductor de video y justo a este la lista de los videos de la playlist	<p>Figura 116 <i>Reproductor de playlist</i></p> 
el usuario dará clic en el símbolo de tres puntos (:)	Se muestran una lista de 4 opciones	<p>Figura 117 <i>Lista de opciones de video en playlist</i></p> 
el usuario dará clic en la opción Quitar de la playlist.	Desaparece el video de la lista y aparece una notificación de sea quitado	<p>Figura 118 <i>Notificación de quitar un video de playlist</i></p>

Nombre del caso de prueba: PLA_CP25_Eliminar_video_playlist

Se quitó de nueva P2

[Deshacer](#)

Postcondiciones de la prueba:

El video eliminado de la playlist no aparecerá en la lista de la playlist

Criterios de aceptación	Exitoso (S/N)
El sistema de guardar la eliminación del video de la playlist	S
El video no aparecerá en la playlist	S
Estado del caso de prueba	Ejecutado
	- Exitoso <u>X</u>
	- Fallido <u>__</u>
	Detenido <u>__</u>
	Pendiente de ejecución <u>__</u>

Nota. Desarrollo del paso a paso para el caso de prueba # 25 y resultado.

Pruebas Automatizadas

Tabla 57

Automatización de Pruebas de Software No.4.

Nombre del caso de prueba: REP_CP04_Pausar_video

Responsable: Andres Marroquín

Paso a paso de la automatización de la prueba:

Se ejecutan los comandos open y set window size. Luego, el comando click (css=.ytp-cued-thumbnail-overlay-image) inicia la reproducción del video, cumpliendo la Precondición.

Se ejecuta el primer comando click (css=.video-stream). El resultado visible es que el video se congela inmediatamente y el contador de tiempo se detiene en la marca de interrupción(46:49).

Se ejecuta el segundo comando click (css=.video-stream). Esto reanuda la reproducción.

Se observa que el video continúa la reproducción sin saltos ni retrocesos, avanzando desde el punto exacto de la interrupción (46:49), lo cual verifica visualmente el Criterio de Aceptación.

El log de Selenium IDE registra que todos los comandos se ejecutaron satisfactoriamente (OK), confirmando que las acciones de Pausa y Reanudación fueron ejecutadas por la herramienta.

Figura 119
Video en pausa

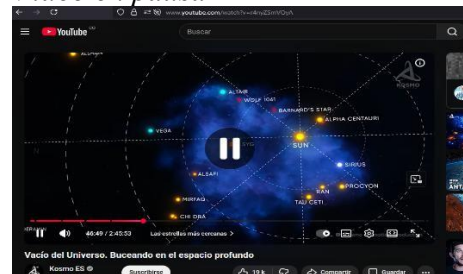


Figura 120
Reanudar video

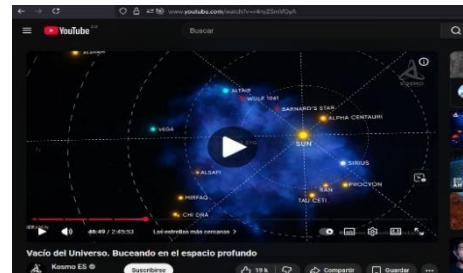
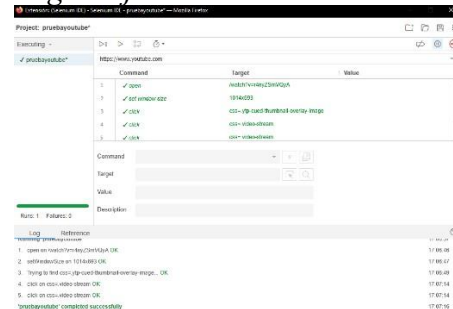


Figura 121
Video reanudado



Nombre del caso de prueba: REP_CP04_Pausar_video

Figura 122
Log de ejecución



Nota. Esta tabla demuestra un proceso de automatización de pruebas usando la herramienta selenium

Tabla 58

Automatización de Pruebas de Software No.6.

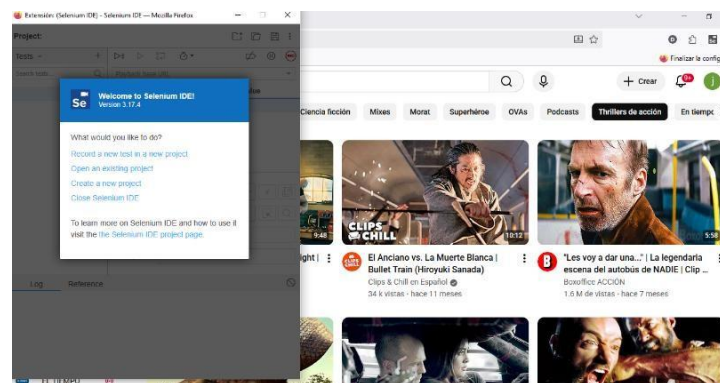
Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video

Responsable: Juan Sebastián Díaz Suarez

Paso a paso de la automatización de la prueba:

Iniciar el entorno de prueba configurando el navegador (Chrome Driver) y abrir la página principal de YouTube.

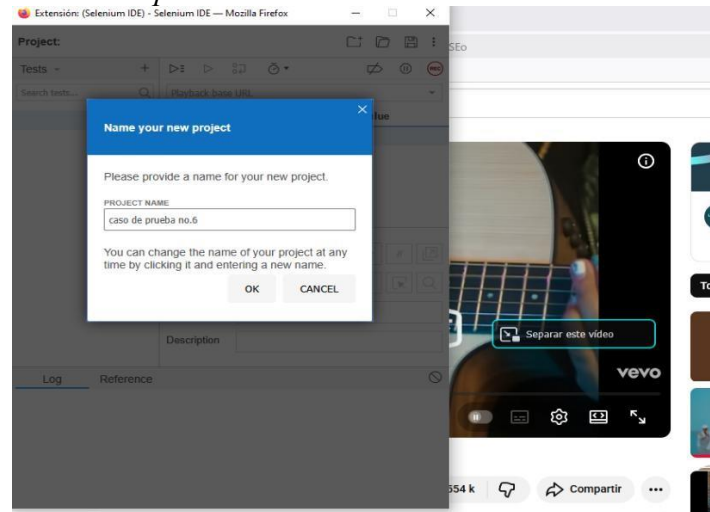
Figura 123
inicio de selenium



Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video

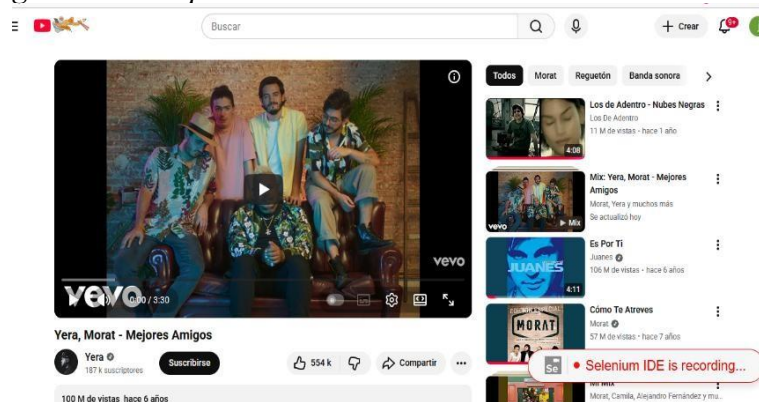
Abrir la extension selenium y elegir el nombre del proyecto

Figura 124
nombre de prueba



Colocar url de youtube y comenzar la grabacion en selenium

Figura 125
grabación de prueba



Seleccionar el primer video de la lista y abrirlo mediante un click en el enlace.

Figura 126
seccion de Yera

Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video



Buscar



Yera, Morat - Mejores Amigos



Yera

187 k suscriptores

Suscribirse

554 k



Compartir



Localizar el botón “Me gusta” mediante su XPath o atributo aria-label, y ejecutar la acción click(para marcar el video como “liked”

Figura 127
boton de me gusta



Yera, Morat - Mejores Amigos



Yera

187 k suscriptores

Suscribirse

554 k




Compartir








Cerrar la sesión o finalizar el script de prueba cerrando el navegador con `driver.quit()`.

Figura 128
lita de ejecución selenium



Nombre del caso de prueba: INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video



Project: caso 6_dar me gusta* 

Tests +    

Search tests... 

	Command	Target
1	open	/
2	set window size	1113x698
3	mouse over	css= style-scope:nth-child(1) > #content_yt-lock-up-view-model__content-image_ytCoreImageHost
4	click	css= style-scope:nth-child(1) > #content_yt-lock-up-view-model__content-image_ytCoreImageHost

Command  

Target  

Value

Description

Nota. Automatización del caso de prueba # 6 utilizando la herramienta selenium.

Tabla 60*Automatización de Pruebas de Software No.13.*

 Nombre del caso de prueba: BUS_CP13_Buscar_contenido

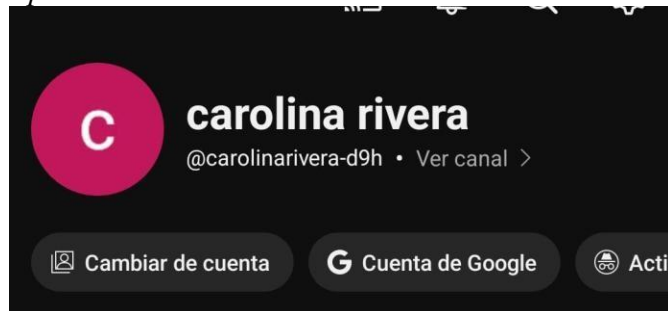
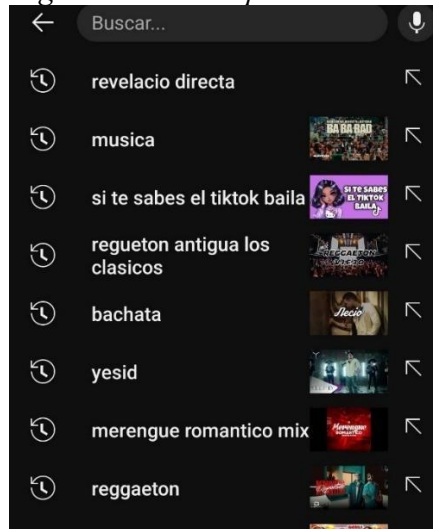
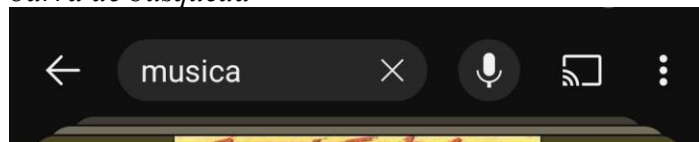
 Responsable: Diana Rivera

Paso a paso de la automatización de la prueba:

Principalmente dar ingreso a la página web con acceso a internet y teniendo en cuenta que primero debe ingresar a tu cuenta

Localizar la barra de búsqueda e ingresamos en la búsqueda de nuestra preferencia y damos clip y allí saldrá el contenido de nuestra preferencia

Ingresar temimos claves de cuál es el contenido de nuestra preferencia

Figura 129
Apartado Tu en móvil

Figura 130
sugerencia de búsqueda

Figura 131
barra de búsqueda


 Nota. Automatización del caso de prueba # 13.

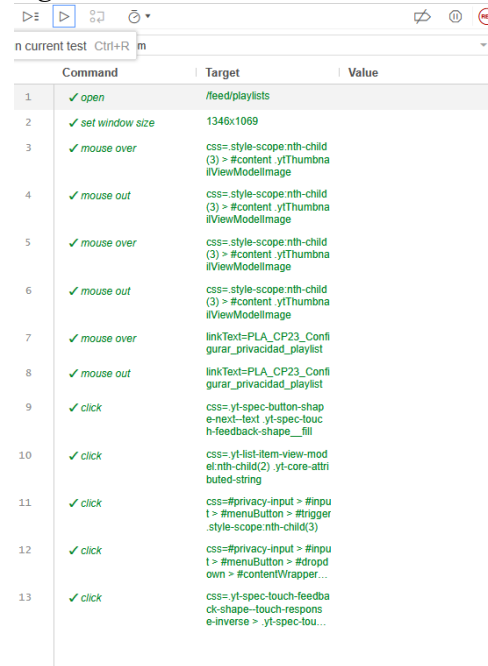
Tabla 61*Automatización de Pruebas de Software No.21.*

Nombre del caso de prueba: PLA_CP21_Crear_playlist

Responsable: Neyder Martinez

Paso a paso de la automatización de la prueba:

1. Instalar la extensión de selenium en Firefox
2. Seleccionar grabar nueva prueba
3. Colocar el nombre de caso y la URL de la página e iniciar grabación
4. Parar la grabación de selenium ejecutar la prueba automática

Figura 132
log de selenium


	Command	Target	Value
1	✓ open	/feed/playlists	
2	✓ set window size	1346x1069	
3	✓ mouse over	css= style-scope:nth-child(3) > #content_ytThumbnailImageViewModelImage	
4	✓ mouse out	css= style-scope:nth-child(3) > #content_ytThumbnailImageViewModelImage	
5	✓ mouse over	css= style-scope:nth-child(3) > #content_ytThumbnailImageViewModelImage	
6	✓ mouse out	css= style-scope:nth-child(3) > #content_ytThumbnailImageViewModelImage	
7	✓ mouse over	linkText=PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist	
8	✓ mouse out	linkText=PLA_CP23_Configurar_privacidad_playlist	
9	✓ click	css= yt-spec-button-shape-next-text yt-spec-touch-feedback-shape_fill	
10	✓ click	css= yt-list-item-view-model:nth-child(2) yt-core-attribute-string	
11	✓ click	css=#privacy-input > #input > #menuButton > #triggerStyle-scope:nth-child(3)	
12	✓ click	css=#privacy-input > #input > #menuButton > #dropdown > #contentWrapper...	
13	✓ click	css= yt-spec-touch-feedback-shape--touch-response-inverse > yt-spec-tou...	

Nota. Automatización del caso de prueba # 21 utilizando la herramienta selenium.

Tabla 61

Automatización de Pruebas de Software No.19.

Nombre del caso de prueba: LOG_CP19_Campos_vacios	
Responsable: Andrés Ricardo	
Paso a paso de la automatización de la prueba:	Figura 133
Se abre la pantalla principal de YouTube	<i>paso 1</i> 1. open on / OK 2. setWindowSize on 652x672 OK
Se da click en acceder	Figura 134
Se da click en siguiente sin ingresar correo. Se evidencia mensaje de error campo vacío	<i>paso 2</i> 3. click on css=.yt-spec-touch-feedback-shape:nth-child(3) > .yt-spec-touch-feedback-shape__fill OK 4. click on css=.VfPpkd-vQzf8d OK
Se ingresa correo valido y da click en siguiente	Figura 135
Se da click en siguiente sin ingresar valores al campo de contraseña. Se evidencia error por campo vacío.	<i>paso 3</i> click on css=.VfPpkd-LgbsSe-OWXEXe-k8QpJ > .VfPpkd-RLmnJb OK
	Figura 136
	<i>paso 4</i> click on id=identifierId OK
	Figura 137
	<i>paso 5</i> click on css=.VfPpkd-LgbsSe-OWXEXe-k8QpJ > .VfPpkd-RLmnJb OK click on css=.VfPpkd-LgbsSe-OWXEXe-k8QpJ > .VfPpkd-vQzf8d OK click on css=.VfPpkd-LgbsSe-OWXEXe-k8QpJ > .VfPpkd-vQzf8d OK

Nota. Automatización del caso de prueba # 19 utilizando la herramienta selenium.

Métricas Externas Aplicadas

Tabla 59

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba (CP04_Pausar_video)

Métrica 1	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de respuesta	
Medición de la métrica:	T = Tiempo en que se obtiene el resultado (registro al hacer clic) menos el tiempo en que se inicia la operación (se pausa el video).
Valor de la métrica:	T = 0.25s – 0.05s = 0.20segundos
Caso de prueba asociado	
REP_CP04_Pausar_video	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 4

Tabla 60

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba (CP05_Avanzar_retroceder_video)

Métrica 2	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo medio de respuesta	
Medición de la métrica:	$T_{\text{medio}} = \sum_{i=1}^N T_i / N$ donde T_i =Tiempo de respuesta en la evaluación i y N = Numero de evaluaciones.
Valor de la métrica:	$T_{\text{medio}} = \frac{0.5s + 0.6s + 0.4s + 0,5s + 0.5s}{5} = 0.5 \text{ segundos}$

 Métrica 2

Caso de prueba asociado

REP_CP05_Avanzar_retroceder_video

Cumple: SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 5

Tabla 61

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba (CP03_Cambiar_calidad_video)

 Métrica 3

Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Rendimiento

Medición de la métrica: $X = A/T$ donde A = Numero de tareas completas (cambios de calidad) y T =Intervalo de tiempo de observación (minutos).

Valor de la métrica: $X = \frac{6}{10} = 0.6$ tareas por minuto

Caso de prueba asociado

REP_CP03_Cambiar_calidad_video

Cumple: SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 3

Tabla 62

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba (CP24_Eliminar_playlist)

Métrica 4	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de Respuesta ¿Cuánto tiempo completar una tarea específica?	
Medición de la métrica:	T= (tiempo en que se obtiene el resultado [eliminación de playlist]) - (tiempo en que concluye el ingreso de comando [dar clic a eliminar])
Valor de la métrica:	T=0.35s – 0.11s =0.24
Caso de prueba asociado	
PLA_CP24_Eliminar_playlist	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 24

Tabla 63

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba (CP24_Eliminar_playlist) No.2

Métrica 5	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Reducción de procedimientos de operación ¿puede el usuario reducir fácilmente procedimientos de operación para su conveniencia?	
Medición de la métrica:	X=A/B
	A=número de procedimientos de operación reducidos después de una operación personalizada
	B= número de procedimientos de operación antes de personalizar la operación.
Valor de la métrica:	X=2/3 =0.666...
Caso de prueba asociado	
PLA_CP24_Eliminar_playlist	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa No. 2 para al caso de prueba # 24

Tabla 64

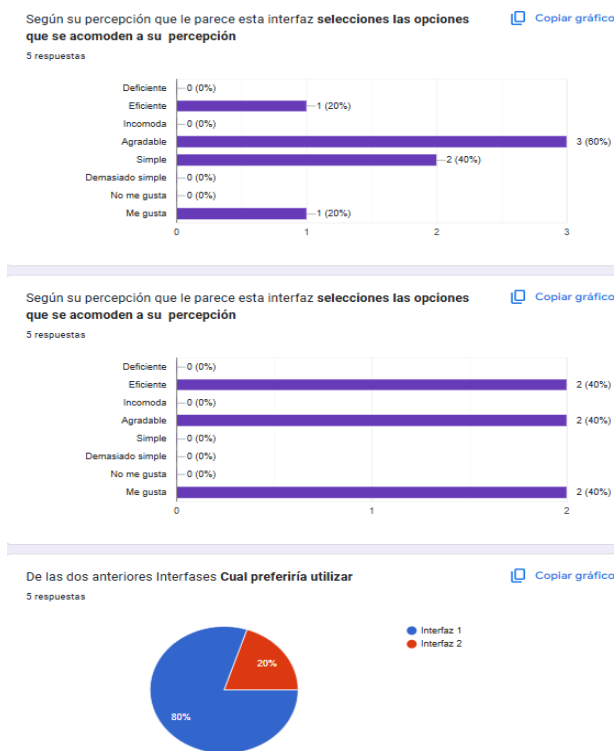
Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba (CP21_Crear_playlist)

Métrica 6

Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Interacción Atractiva ¿cuán atractiva es la interfaz de usuario?

Medición de la métrica: Aplicar cuestionario a los usuarios

Valor de la métrica: **Figura 138.**gráficas de encuesta



Caso de prueba asociado

PLA_CP21_Crear_playlist

Cumple: SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 21

Tabla 64

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba CP_ CP13_buscar_contenidos

Métrica 7	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de Respuesta ¿Cuánto tiempo completar una tarea específica?	
Medición de la métrica:	T = (tiempo en mostrar la pantalla con la sesión iniciada) – (tiempo en el que se presiona el icono Acceder)
Valor de la métrica:	5 segundos
Caso de prueba asociado	
LOG_CP16_Ingreso	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 13

Tabla 64*Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba LOG_CP20_Cerrar_Sesion*

 Métrica 8.

Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Valor medio de rendimiento (throughput). ¿Cuál es el número promedio de tareas concurrentes que el sistema puede manejar en una unidad de tiempo?

Medición de la métrica: $X = X_{\text{medio}} / R_{\text{medio}}$

$$X_{\text{medio}} = (X_i) / N$$

R_{medio} = rendimiento medio requerido.

$$X_i = A_i / T_i$$

A_i = número de cierre de sesión observadas simultáneamente.

T_i = tiempo en que tarda en cerrar sesión

N = número de evaluaciones

Valor de la métrica: $R_{\text{medio}} = 0.6$

$$A_i = 6$$

$$T_i = 10 \text{ segundos}$$

$$N = 3$$

$$X_i = 6 / 10 = 0.6$$

$$X = X_{\text{medio}} / R_{\text{medio}} \rightarrow 0.6 / 0.6$$

$$X = 1.0$$

El sistema cumple exactamente con el rendimiento esperado.

 Métrica 8.

Caso de prueba asociado

LOG_CP20_Cerrar_Sesion

Cumple: SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 20

Tabla 71

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba LOG_CP13_Buscar_contenido

 Métrica 9.

Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de respuesta. ¿Cuánto tiempo toma completar una tarea específica?

Medición de la métrica: $T = (\text{Tiempo en que el sistema muestra la respuesta}) - (\text{Tiempo en que el usuario termina de ingresar la búsqueda})$

Valor de la métrica: $T = 3$

Caso de prueba asociado

LOG_CP13_Buscar_contenido

Cumple: SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa No. 2 para al caso de prueba # 13

Tabla 72*Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba*

Métrica 10	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de respuesta	
Medición de la métrica:	T= (tiempo en el que se obtiene el resultado)- (tiempo en que concluye el ingreso del comando).
Valor de la métrica:	0.4 segundos tiempo promedio registrado al dar “me gusta” a un video.
Caso de prueba asociado	
INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 6

Tabla 66*Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba Métrica 11*

Métrica 11	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Aspectos de interfaz personalizadas	
Medición de la métrica:	$X=A/B$ A= Número de elementos de interfaz personalizados en la apariencia para la satisfacción del usuario B= número de elementos de interfaz que los usuarios desean personalizar
Valor de la métrica:	A = 8 elementos de interfaz personalizados (por ejemplo: tema oscuro/claro, idioma, subtítulos, velocidad, calidad del video, notificaciones, diseño del reproductor, tamaño de ventana). B = 10 elementos que los usuarios desean personalizar.
	$X = A / B$ $= 8 / 10$ $= 0.8$
Caso de prueba asociado	
INT_CP10_Suscribirse_a_canal	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 5

Tabla 67*Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba Métrica 12*

Métrica 12	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de retorno	
Medición de la métrica:	T=tiempo que transcurre desde que el usuario culmina su requerimiento hasta que obtiene los resultados finales
Valor de la métrica:	0.9 segundos tiempo promedio de retorno en compartir un video en YouTube
Caso de prueba asociado	
INT_CP07_Compartir_video	
Cumple:	SI

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 7

Tabla 68*Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba CAR_CP11_Subir_video*

Métrica 13	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada rendimiento	
Medición de la métrica:	=tiempo en el que el video queda publicado en el canal
Valor de la métrica:	10 minutos
	Tiempo de duración al subir un video
Caso de prueba asociado	
CAR_CP11_Subir_video	
Cumple:	Si

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 11

Tabla 69

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba CAR_CP12_Agregar_etiquetas_video

Métrica 14	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada capacidad de aprendizaje	
Medición de la métrica:	$X = A/B$ A= número de funciones descritas B= número total de funciones suministradas
Valor de la métrica:	A= 3 funciones principales (como, por ejemplo: la clasificación de contenido, mejora de las búsquedas, agrupación de videos) B= 3
Caso de prueba asociado	CAR_CP12_Agregar_etiquetas_video
Cumple:	Si

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa para al caso de prueba # 12

Tabla 69

Métricas Externas para el Diseño del Caso de Prueba CP_ CP13_buscar_contenidos

Métrica 15	
Nombre de la métrica ICONTEC asociada: Tiempo de retorno	
Medición de la métrica:	T= tiempo en el que dura el usuario asiendo la consulta de su preferencia
Valor de la métrica:	= 0.5 segundos
Caso de prueba asociado	CP13_buscar_contenidos
Cumple:	Si

Nota. Aplicación y resultado de métrica externa No. 3 para al caso de prueba # 13

Gestión de Defectos

Los defectos encontrados durante la ejecución de las pruebas se registran en la tabla

Tabla 71*Gestión de Incidencias*

Consecutivo	Fecha Detección	Responsable	Modulo / Funcionalidad	Caso de Prueba	Descripción Defecto	Naturaleza	Tipo Incidencia	Severidad	Prioridad
1	29/10/2025	Neyder Martinez	PlayList	PLA_CP21_Crear_playlist	Poder seleccionar videos sin tener que desplegar otra ventana	funcionalidad	sugerencia	Baja	Baja
2	29/10/2025	Andres Marroquín	Reproducción	REP_CP04_Pausar_video	La pausa y reanudación del video es extremadamente lenta, superando el tiempo de respuesta máximo establecido.	Rendimiento	Defecto	Alto	Alta
3	29/10/2025	Andres Ricardo	Login	LOG_CP16_Ingreso	El sistema presenta lentitud debido al envío del código de seguridad al correo o teléfono del usuario. Esto retrasa el Inicio de sesión.	Rendimiento	Defecto	Medio	Medio
4	31/10/2025	Juan Sebastian Diaz Suarez	Interacción	INT_CP06_Dar_me_gusta_a_video	se detectó que en ocasiones el botón “Me gusta” no cambia su estado visual inmediatamente después del clic, aunque la acción sí se registra en segundo plano.	Presentación	Defecto	Medio	Normal
5	29/10/2025	Diana Ribera	filtros de búsqueda	C14_buscar_con filtros	Poder agregar un listado de los videos que más nos gustaron para volverlos a ver	Funcionalidad	Sugerencia	Bajo	Bajo

Nota. En esta tabla se ve los detalles de defectos, sugerencias o consideraciones encontrada

Métricas

Para determinar la calidad de un producto de software, no solo se puede denotar si funciona o cuantas funciones funcionan correctamente, se tiene que medir todas las funciones y e identificar sus problemas o defectos, para su posterior solución esto se puede medir o contar me di antes las métricas proporcionando datos que podamos contar para dar una nota de calidad sobre el producto que se está desarrollando y el puntaje final de producto final, por lo que podemos decir que:

“Las métricas de pruebas de software son medidas cuantitativas con las que los equipos de control de calidad comprueban la eficacia, el progreso y el rendimiento de un sistema de pruebas de software” (QAwerk ES, 2025)

Métricas de Ejecución

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

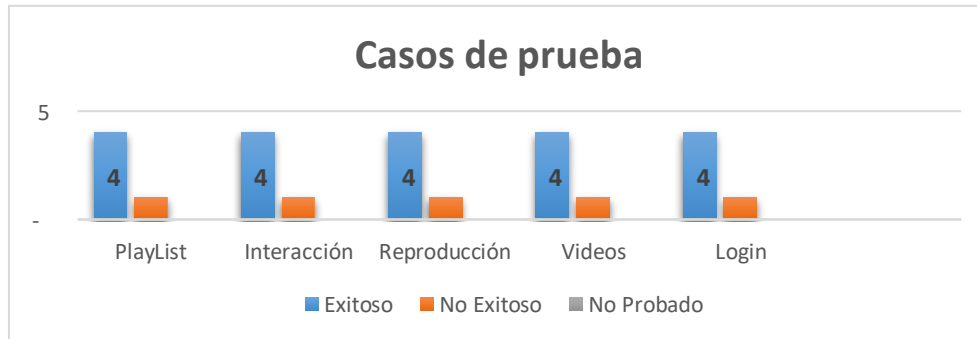
Tabla 72*Métricas de Ejecución*

RESPONSABLE	MODULO	Casos de prueba Exitosos		Casos de prueba No Exitoso/Sugerencias		Casos de pruebas que no se ejecutaron		P Totales
		#	%	#	%	#	%	
Persona encargada de ejecutar los casos de prueba.	Módulo de Pruebas	# De casos de prueba exitosos	# De casos de prueba / El total de los casos de prueba	De casos de prueba exitosos	De casos de prueba / El total de los casos de prueba	De casos de prueba exitosos	De casos de prueba / El total de los casos de prueba	Total, de los casos de prueba
Neyder Martínez	PlayList	5	4/5 = 0.8 →80%	1	1/5=0.2→20%	0	0/5=0 0%	5
Juan Sebastián Díaz	Interacción	5	4/5 = 0.8 →80%	1	1/5 = 0.2 → 20%	0	0/5 = 0 → 0%	5
Andres Marroquin	Reproducción	5	4/5 = 0.8 →80%	1	1/5 = 0.2 → 20%	0	0/5 = 0 → 0%	5
Diana carolina Rivera	videos	5	4/5 = 0.8 →80%	1	1/5 = 0.2 → 20%	0	0/5 = 0 → 0%	5
Andres Ricardo Diaz	Login	5	4/5 = 0.8 →80%	1	1/5 = 0.2 → 20%	0	0/5 = 0 → 0%	5

Nota. Se muestra los resultados de las pruebas si resultaron exitosas o tuvieron algún inconveniente

Figura 139

graficas barras sobre casos de prueba



Nota. Grafica con los datos de la anterior tabla para tener un forma más visual y clara

Se realizaron pruebas en 5 módulos los cuales de esos 5 módulos cuentan con 5 pruebas un total de 25 pruebas dándonos de 20 pruebas un 80% fueron exitosas y 20% errores o sugerencias el cual representa 5 pruebas de las 25.

Métricas acordes a Severidad

Las métricas de severidad se usan para clasificar que impacto técnico tiene algún error o defecto tiene el sistema en sus funciones dándonos posibilidad de evaluar de qué forma puede este error o defecto afectar al sistema mediante una escala de gravedad donde, “La gravedad se refiere al grado de impacto que un error tiene en la funcionalidad del software” (TestCaseLab, 2023)

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

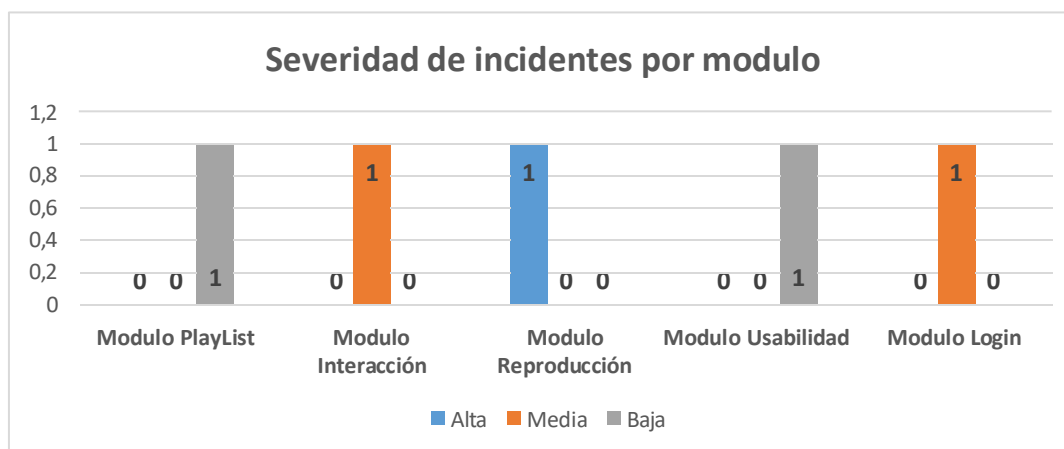
Tabla 80*Métricas Acordes a Severidad*

RESPONSABLE	MODULO	#	Alta %	Media #	#	Baja #	%	P Totales
Persona encargada de ejecutar los casos de prueba.	Módulo de Pruebas	# De casos de prueba con severidad alta	# De casos de prueba con severidad alta / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con severidad media	# De casos de prueba con severidad media / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con severidad baja	# De casos de prueba con severidad baja / El total de los casos de prueba	Total, de los casos de prueba
Neyder Martinez	PlayList	0	0%	0	0%	1	20%	5
Juan Sebastian Díaz	Interacción	0	0%	1	20%	0	0%	5
Andres Marroquín	Reproducción	1	20%	0	0%	0	0%	5
Diana Carolina Rivera	Usabilidad	0	0%	0	0%	1	20%	5
Andrés Ricardo	Login	0	0%	1	20%	0	0%	5

Nota. Se muestra en que severidad se encuentra las incidencias encontradas

Figura 140

graficas barras sobre Severidad de incidencias por modulo



Nota. Grafica con los datos de la anterior tabla para tener un forma más visual y clara

La severidad de las 5 incidencias encontradas durante la ejecución de las 25 pruebas se dividen en 2 incidencias de una severidad baja repartido en los módulos (playList, Usabilidad), 2 incidencias de severidad media repartido en los módulos (inteccion, login) y 1 incidencia de severidad alta en el módulo Reproducción, lo cual nos indica las incidencias encontradas en su mayoría no afectan demasiado a el funcionamiento de los modulo pero si llega hacer solucionadas o implementadas mejoraría la calidad del proyecto.

Métricas Acordes a Tipo de Incidencia

Las métricas de tipos de incidentes es una métrica que nos permite identificar qué tipo de incidentes son frecuentes durante el proceso de pruebas dándonos formas de detectar en que se puede está fallando ya sean defectos que se tienen que solucionar, sugerencias o cambio que puedan mejorar el sistema dando así una mejor calidad del producto.

En la siguiente tabla se muestran los incidentes encontrados clasificados acorde al tipo de Incidencia

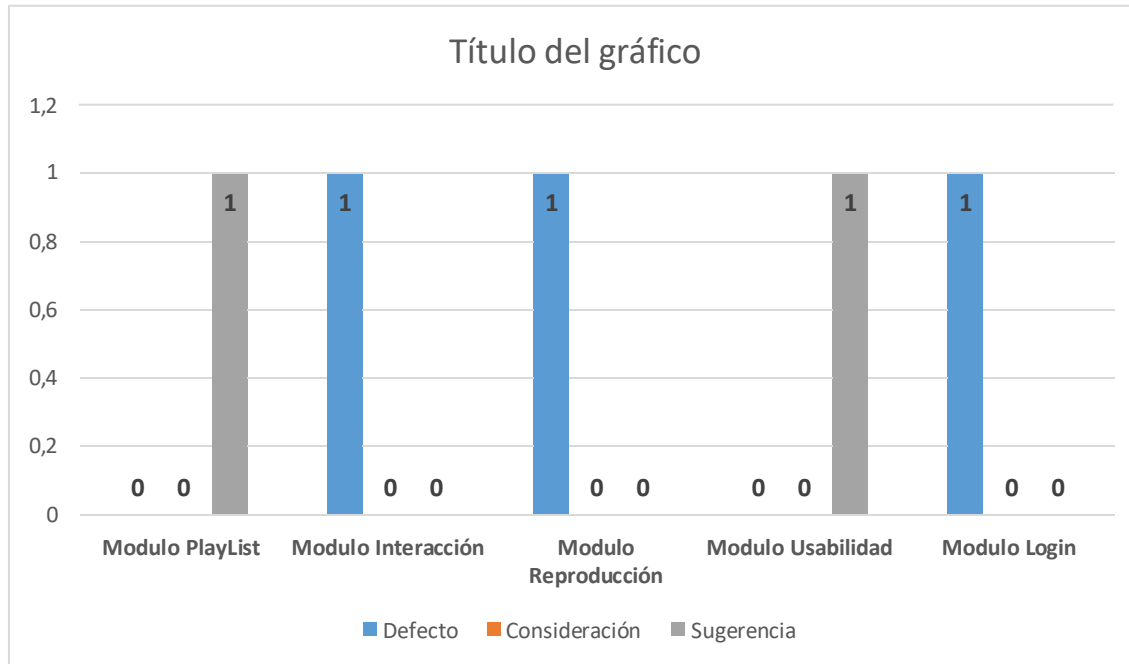
Tabla 81*Métricas Acordes al Tipo de Incidencia*

RESPONSA BLE	MODULO	Defecto #	%	Consideración #	#	Sugerencia #	%	Cambio #	%	P Totales
Persona encargada de ejecutar los casos de prueba.	Módulo de Pruebas	# De casos de prueba con defectos	De casos de prueba con defectos / El total de los casos de prueba	De casos de prueba con consideración	# De casos de prueba con consideración / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con sugerencia	De casos de prueba con sugerencia/ El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con cambio	De casos de prueba con cambio/ El total de los casos de prueba	Total, de los casos de prueba
Neyder Martínez	PlayList	0	0%	0	0%	1	20%	0	0%	5
Juan Sebastián Díaz	Interacción	1	0%	0	20%	0	0%	0	0%	5
Andres Marroquín	Reproducción	1	20%	0	0%	0	0%	0	0%	5
Diana Rivera	Usabilidad	0	0%	0	0%	1	20%	0	0%	5
Andres Ricardo	Login	1	20%	0	0%	0	0%	0	0%	5

Nota. En la tabla se muestra que tipos de incidencias se encontraron en la ejecución de las pruebas

Figura 141

graficas barras sobre Tipo de incidencias por modulo



Nota. Grafica con los datos de la anterior tabla para tener un forma más visual y clara.

Tras la ejecución de las pruebas se detectaron 2 sugerencias que podrían mejorar funciones de los módulos Playlist, usabilidad. También se llegó a detectar 3 defectos repartidos en los módulos interacción, Reproducción, Login, que podrían afectar en la funcionalidad de los módulos.

Métricas Acordes a su Prioridad

Las métricas acordes a su prioridad tienen que tomarse en contexto de que una métrica nos da datos medibles dentro de un ámbito. En este caso, al ser un caso de pruebas de software que involucra prioridades, nos centramos en que estas métricas nos muestran las cantidades de pruebas que se realizan a un software, dividiéndolas por su prioridad.

Es decir que, si una prueba tiene una prioridad alta, es una prueba donde la función que se está probando puede afectar la eficiencia y calidad de todo el producto de una forma severa. En cambio, si es una prueba de baja prioridad, se puede determinar que es una función que puede llegar a ser más un añadido que no tiene mucha relevancia en el sistema

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

Tabla 82

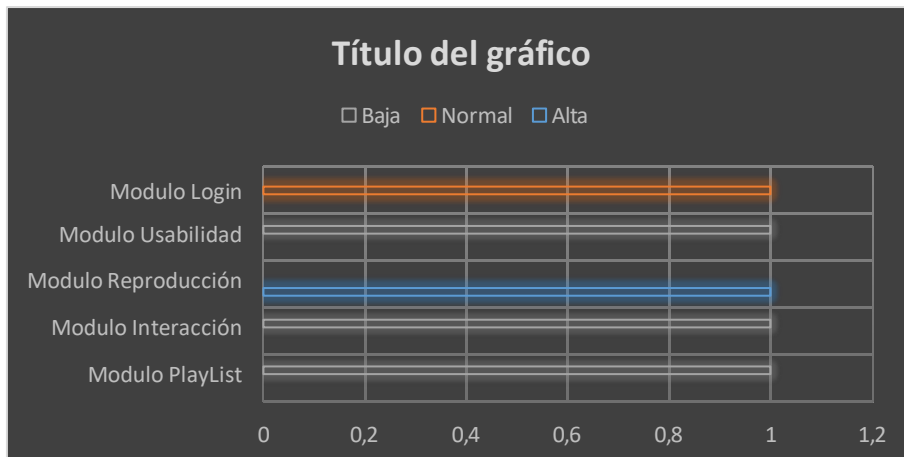
Métricas Acordes a su Prioridad

RESPONSABLE	MODULO	#	Alta %	Normal #	#	Baja #	%	CP Totales
Persona encargada de ejecutar los casos de prueba.	Módulo de Pruebas	# De casos de prueba con prioridad alta	# de casos de prueba con prioridad alta / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con prioridad normal	# de casos de prueba con prioridad media / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con prioridad baja	# de casos de prueba con prioridad baja / El total de los casos de prueba	Total, de los casos de prueba
Neyder Martinez	PlayList	0	0%	0	0%	1	20%	5
Juan sebastian Diaz	Interacción	0	0%	0	0%	1	20%	5
Andres Marroquín	Reproducción	1	20%	0	0%	0	0%	5
Diana rivera	Usabilidad	0	0%	0	0%	1	20%	5
Andrés Ricardo	Login	0	0%	1	20%	0	0%	5

Nota. Resultado de clasificación de defectos acorde a prioridad.

Figura 142

graficas barras sobre Nivel de prioridad



Nota. Grafica con los datos de la anterior tabla para tener un forma más visual y clara.

De las incidencias encontramos podemos encontrar 3 incidencias las cuales se dividen en los módulos (usabilidad, Interaccion, Playlsit) son incidencias con una prioridad baja el no impacto e en el software puede dar un detalle extra que puede mejorar el sistema, 1 incidencia del módulo (login) de prioridad alta que puede afectar el software o las funciones y se tiene que mantener en vira para solucionar y 1 incidencia del módulo (Reproduccion) de prioridad alta el cual es una incidencia que se tiene que centrar el esfuerzo en solucionarlo para que funciones o mejore la calidad del sotfware.

Métricas por Naturaleza

En la siguiente tabla se muestran los incidentes encontrados clasificados acorde a su naturaleza.

Tabla 73

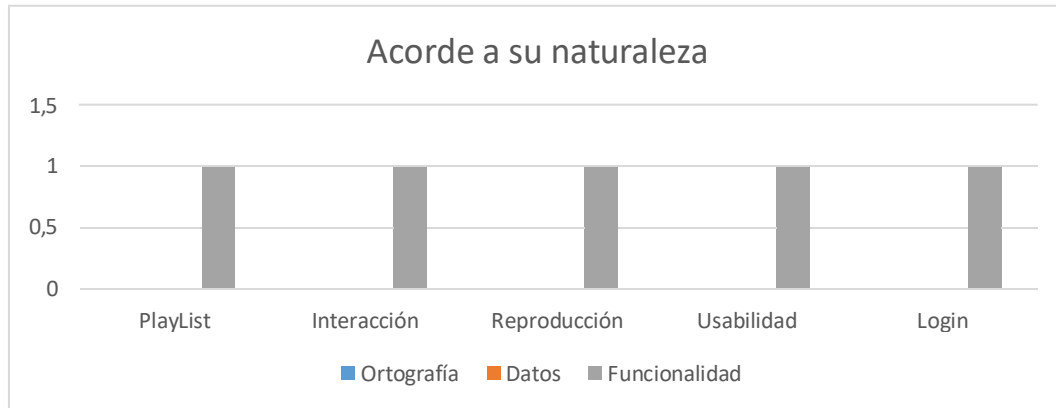
Métricas Acordes a su Naturaleza

RESPONSABLE	MODULO	Ortografía	Datos	Funcionalidad	CP			
		#	%	#	#	%	Total	
Persona encargada de ejecutar los casos de prueba.	Módulo de Pruebas	# De casos de prueba con naturaleza ortografía	# de casos de prueba con naturaleza ortografía / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con naturaleza datos	# de casos de prueba con naturaleza datos / El total de los casos de prueba	# De casos de prueba con naturaleza funcionalidad	# de casos de prueba con naturaleza funcionalidad / El total de los casos de prueba	Total, de los casos de prueba
Neyder Martinez	PlayList	0	0%	0	0%	1	20%	5
Juan Sebastian	Interacción	0	0%	0	0%	1	20%	5
Andres Marroquín	Reproducción	0	0%	0	0%	1	20%	5
Diana rivera	Usabilidad	0	0%	0	0%	1	20%	5
Andres Ricardo	Login	0	0%	0	0%	1	20%	5

Nota. Se muestra la naturaleza de las incidencias encontradas

Figura 143

graficas barras Acorde a su Naturaleza



Nota. Grafica con los datos de la anterior tabla para tener un forma más visual y clara.

Podemos identificar que un 100% de las incidencias tienen una naturaleza de Funcionalidad es decir que todos los defectos, sugerencias y consideración están centradas en funcionalidades de los módulos.

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 74

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
PlayList	5	0	0	1	$1*100/5=20\%$	Alta
Interacción	5	0	0	1	$1*100/5=20\%$	Alta
Reproducción	5	1	0	0	$1*100/5=20\%$	Alta
Usabilidad	5	0	0	1	$1*100/5=20\%$	Alta
Login	5	0	1	0	$1*100/5=20\%$	Alta

Nota. Se muestra se muestra la severidad de las incidencias encontradas

Informe de Pruebas

Definición

El Informe de Pruebas de Software es el documento formal que evalúa y comunica la calidad del producto (YouTube) a los stakeholders. Su objetivo primario es ofrecer una base objetiva para la toma de decisiones, determinando la idoneidad de liberación del software (Pressman & Maxim, 2021).

Este informe convierte la ejecución técnica de las pruebas en métricas cuantitativas (como los porcentajes de defectos por módulo) y contrasta los resultados reales con los riesgos identificados (como el Riesgo de Experiencia Ma). Este proceso no solo verifica la funcionalidad, sino que también ofrece un panorama claro de la solidez y confiabilidad del sistema, siendo el entregable final del proceso de Aseguramiento de la Calidad (Sommerville, 2016).

Información Básica

Fecha de inicio del proceso de pruebas:19/09/2025

Fecha fin del proceso de pruebas:09/12/2025

Responsables: Neyder Arley Martinez Romero

Juan Sebastián Diaz Suarez

Gonzalo Andres Marroquín Téllez

Andres Ricardo Diaz

Diana Carolina Rivera Sosa

Alcance

Características que Fueron Probadas (módulos)

PLayList, Reproducción, interacción, Usabilidad, Login

Características que No Fueron Probadas

Pruebas de seguridad: No se evaluaron mecanismos de defensa ante ataques cibernéticos hacking e inyección.

Pruebas de rendimiento masivo: No se verificó el comportamiento de la aplicación bajo alto volumen de usuarios simultáneos.

Pruebas funcionalidad short: No se verifico el comportamiento y funcionalidad de la edición o creación de short.

Transmisión: No se verifico la funcionalidad de transmisión en vivo. Iniciar directo y chat en vivo.

Métricas de Ejecución del Proyecto

Tabla 75

Métricas de Ejecución del Proyecto

Módulo	Fase	Fecha inicial	Fecha Final	Tiempo estimado en horas	% avance	Fecha real inicial	Fecha real final	Tiempo en horas	%Avance real
PlayList	Análisis	19/09/25	20/09/25	4	90%	19/09/25	20/09/25	5	90%
	Diseño	24/09/25	13/10/25	8,5	100%	24/09/25	30/09/25	9	100%
	Ejecución	15/10/25	25/11/25	10	100%	15/10/25	25/10/25	9	100%
Reproducción	Análisis	21/09/25	22/09/25	4	100%	21/09/25	22/09/25	4	100%
	Diseño	01/10/25	20/10/25	8,5	100%	01/10/25	07/11/25	8	100%
	Ejecución	26/10/25	06/12/25	10	100%	26/10/25	05/11/25	10	100%
Interacción	Análisis	21/09/25	22/09/25	3,5	90%	21/09/25	22/09/25	4	90%
	Diseño	25/09/25	10/10/25	7	100%	25/09/25	12/10/25	7,5	100%
	Ejecución	16/10/25	28/11/25	9	100%	16/10/25	29/10/25	8,5	100%
Usabilidad	Análisis	20/09/25	21/09/25	4	100%	20/09/25	21/09/25	4	100%
	Diseño	10/10/25	13/10/25	8,5	100%	10/10/25	24/10/25	8	100%
	Ejecución	26/10/25	29/11/25	10	100%	26/10/25	30/10/25	9	100%
Login	Análisis	19/09/25	20/09/25	4	100%	19/09/25	20/09/25	5	100%
	Diseño	23/09/25	14/10/25	9	100%	25/09/25	13/10/25	9,3	100%
	Ejecución	21/10/25	4/11/25	7,3	100%	23/10/25	01/11/25	8	100%

Nota. Se muestra el tiempo llevado y en qué porcentaje de pruebas se trabajó

Análisis

Durante el trayecto del proyecto, se logró hacer una estimación correcta del tiempo necesaria para re alisar todo el proceso gracias a que se logró realizar una buena división de módulos y cantidad de realizaba cada integrante, logrando que las tareas estuvieran mejor repartidas y equilibradas permitiendo tener el suficiente tiempo para planificar diseñar y ejecutar pruebas de una forma satisfactoria y sin retrasos.

Conclusiones

El realizar pruebas de software es una base importante para mantener la calidad del producto. Por ende, es importante revisar cada escenario posible. A veces, los escenarios se pueden repetir o se necesite realizar la misma prueba, ya sea por comprobación o por algún cambio mínimo que pueda afectar el funcionamiento. En estos casos, el poder automatizar algunas pruebas suele ser bastante beneficioso, ya no solo para el técnico de pruebas, sino para todo el equipo, agilizando y disminuyendo el tiempo de pruebas.

Las pruebas ejecutadas permitieron verificar el correcto funcionamiento de las principales acciones del sistema, comprobando que la plataforma responde adecuadamente ante las interacciones del usuario. En general, los resultados fueron exitosos, evidenciando un buen desempeño, estabilidad y facilidad de uso en las funcionalidades evaluadas.

La ejecución de las pruebas funcionales en todos los módulos del sistema nos permitió evaluar el desempeño y la funcionalidad de la plataforma. Cada caso de prueba fue diseñado y ejecutado con base en los requerimientos definidos, validando que la mayoría de las funciones respondan correctamente ante diferentes escenarios de uso. Se aplicaron métricas externas según la norma ICONTEC 5420, como tiempo de respuesta, valor medio de rendimiento y apariencia. Estas métricas facilitaron la medición del comportamiento del sistema y permitieron identificar áreas de mejora.

En conclusión, se tuvo la oportunidad de analizar de manera objetiva la calidad y el rendimiento de la plataforma YouTube en relación con sus requisitos, lo que permitió detectar aspectos que pueden ser mejorados. Se establece que la automatización es fundamental para optimizar el proceso de verificación y asegurar la eficiencia del equipo.

Referencias Bibliográficas

- Bose, S. (2024, September 18). Software Testing Strategies and Approaches | BrowserStack. BrowserStack. <https://www.browserstack.com/guide/software-testing-strategies-and-approaches>
- Enov. (2025, July 25). Entry and exit criteria in software testing, explained. Enov8. <https://www.enov8.com/blog/release-entry-exit-criteria-explained/>
- Felice, S. (2024, December 20). Understanding Testing Documentation | BrowserStack. BrowserStack. <https://www.browserstack.com/guide/test-documentation>
- Selenium. (2024, noviembre 7.). WebDriver. <https://www.selenium.dev/documentation/webdriver/>
- ICONTEC (2007). NTC 5420-2:2007. Calidad del producto de Software . Parte 2. Métricas externas. Páginas 44-49; 55 <https://ecollection-icontec-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/pdfview/viewer.aspx?locale=es&Q=50B13BC57C05F8EFD99ADC5421AB25D996DF3D9C2A164539&Req=>
- ISTQB®, I. (2018). Programa de estudio de nivel básico ISTQB . Colombia. Páginas 41-56, 58 – 68. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/26560>
- Plan de pruebas de software: Claves para asegurar la calidad. (n.d.). <https://qalified.com/es/blog/plan-pruebas-software/>
- Stephanie S, Ian S (2025) ¿Qué son las pruebas de software? IBM. <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/software-testing>

Trejo, M(2024). Principios de aseguramiento de calidad para el diseño de software: innovación de procesos en las tecnologías de información . México. Páginas: 19-22, 29-31, 51-53

<https://elibro-net.bibliotecavirtual.unad.edu.co/es/ereader/unad/250101cc>

Team, A. (2025, April 30). Métricas de calidad de software: ¿cómo medir tu impacto? Blog De Desarrollo De Software, Testing E Inteligencia Artificial | Abstracta.

<https://es.abstracta.us/blog/metricas-de-calidad-de-software/>

Web Diplomado en Pruebas de Software-20251016_190134-Grabación de la reunión.mp4.

(n.d.). <https://unadvirtualedu->

my.sharepoint.com/personal/maria_amortegui_unad_edu_co/_layouts/15/stream.aspx?id=%2Fpersonal%2Fmaria%5Famortegui%5Funad%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FRecordings%2FWeb%20Diplomado%20en%20Pruebas%20de%20Software%2D20251016%5F190134%2DGrabaci%C3%B3n%20de%20la%20reuni%C3%B3n%2Emp4&referrer=StreamWebApp%2EWeb&referrerScenario=AddressBarCopied%2Eview%2E860ee1e9%2Dbe71%2D4d4f%2Db925%2D82db02509c69