

ISO 29119 – GAMIFICACIÓN: UN MÉTODO PARA MEJORAR LA PRUEBA DE SOFTWARE Y LA MOTIVACIÓN DEL EQUIPO DE TRABAJO

Soledad Bianciotti* (1), Carlos Salgado (2), Alberto Sánchez (2), Mario Peralta(2)

(1) Universidad Tecnológica Nacional, San Francisco, Córdoba, Argentina.

(2) Universidad Nacional de San Luis, San Luis, San Luis, Argentina.

*solebianciotti@gmail.com

Palabras Clave: Gamificación, ISO 29119, Pruebas de Software, Equipos de Trabajo.

El presente trabajo de investigación se basa en estándares y técnicas ya definidas y probadas en diferentes contextos. La propuesta se centra en la definición de un método para mejorar las pruebas de software y la motivación de los distintos actores que intervienen en el proceso de aseguramiento de la calidad de los procesos y productos de software. Este método se definirá en el contexto de una empresa de la provincia de Córdoba dedicada a la producción de alimentos. Para lograr la estandarización de las pruebas y una interacción ordenada de los distintos usuarios de la empresa, se han definido instrumentos para listar los casos de uso, definir los casos de prueba y registrar las pruebas a realizar. La aplicación de estos instrumentos provocó una mejora en el trabajo de equipo y en la autonomía de los usuarios involucrados. Estableció una manera más comprensible de realizar las tareas y de registrar resultados. También fue más sencilla y ordenada la presentación de las actividades que tienen que ver con la relación con los proveedores y a niveles superiores de la organización. Si bien estos instrumentos aportan información importante sobre el desarrollo de las actividades de testing, no son suficientes para asegurar un adecuado seguimiento de las mismas y una fluida retroalimentación. La propuesta de mejora en relación a las dificultades de seguimiento, consiste en aplicar aspectos de la norma ISO 29119 relacionados a la prueba de software, acompañadas por técnicas de Gamificación que motiven a los participantes de las pruebas y que permitan una comunicación y retroalimentación más fluida entre el personal del área de sistemas y demás sectores de la empresa. Así, Se plantea el desarrollo de una aplicación a través de la cual se lleve el registro y seguimiento de las actividades relacionadas a la prueba, que permita la generación de los instrumentos mencionados anteriormente y la emisión de informes de resultados. Mediante su aplicación, los usuarios podrán compartir información y trabajar colaborativamente. Los resultados podrán verse y compararse de manera ágil mediante herramientas que ofrece la Gamificación y, además, podrán plasmarse en reportes con el formato adecuado para ser presentado a niveles más altos de la empresa y a los proveedores. Entre los resultados que será posible obtener desde la aplicación pueden mencionarse; cantidad de casos de prueba realizados y pendientes de realizar por sector; cantidad de pruebas realizadas por usuario y por sector; cantidad de pruebas con resultados correctos e incorrectos, etc. Se espera que el método propuesto produzca una prueba de software estándar, aplicable a la mejora de otros productos de software existentes en la empresa y a los que, a futuro, puedan surgir.