

MANUAL DE CALIDAD DE SOFTWARE



FIRMAS

Roció Cristal Hernández Camacho.

Asesor de Calidad

Ulises de Jesús Hernández Hernández.

Gestor de Calidad

Versión 1.0.0

Fecha: 25/07/2021

Integrantes:

Kevin Sahib Rivera Toledo

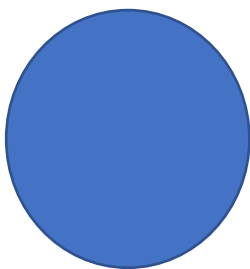
Ulises de Jesús Hernández Hernández

Abner Alejandro Barrios Hernández

HISTORIA

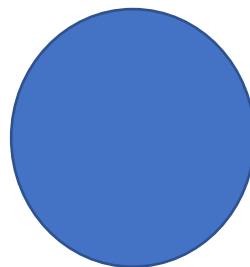
AUKA DESING es una empresa chiapaneca enfocada al desarrollo de software a la medida, con sede en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México, nuestra empresa tiene como objetivo el realizar productos de calidad y a su vez tener el mejor de los servicios para nuestros clientes, nuestras prioridades se enfocan de manera equitativa entre producto y cliente. La empresa fue creada a principios del mes de mayo del 2021 en el poblado de Suchiapa, Chiapas. La empresa está conformada por un grupo de ingenieros en desarrollo de software. Cada integrante posee un rol específico y fundamental para realizar productos de calidad, esto nos permite ser una empresa responsable con nuestros clientes y nuestros productos. La empresa se basa en metodologías de desarrollo con enfoques clásicos y ágiles, eliminando obstáculos que limiten la capacidad de desarrollo laboral, manteniéndonos actualizados con las tendencias enfocadas al desarrollo de software.

Organización empresarial:



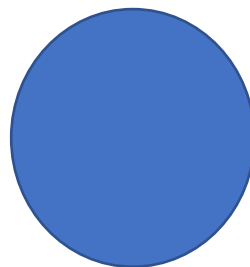
Product Owner

Abner Alejandro
Barrios Hernández



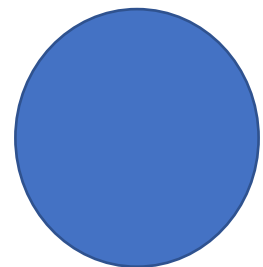
Scrum Team

Kevin Sahib
Rivera Toledo



Scrum Master

Kevin Sahib
Rivera Toledo



Gestor de Calidad

Ulises de Jesús
Hernández
Hernández

Organigrama

Product Owner

Scrum Master



Gestor de Calidad



Scrum Team

Función de los puestos de la empresa.

Product Owner

Descripción del Puesto:

1. Responsabilidades principales y/o competencias

- El Product Owner es el encargado de optimizar y maximizar el valor del producto, siendo la persona encargada de gestionar el flujo de valor del producto a través del Product Backlog. Adicionalmente, es fundamental su labor como interlocutor con los stakeholders y sponsors del proyecto, así como su faceta de altavoz de las peticiones y requerimientos de los clientes.

2. Actividades que realiza

- Crear la visión del proyecto. El Product Owner debe formar la visión del proyecto y además crear los límites del presupuesto
- Reconocer Scrum. Nos facilitará el proyecto al identificar los interesados.
- Organizamos el Equipo Scrum. El Product Owner elige quienes participan, colaborará con el plan a desarrollar y también elaborará un plan de trabajo.
- Crear Épicas. El Product Owner definirá a las personas para abstraerse de algunos usuarios.
- Hacer un Backlog priorizado de producto. Favorece ítems de producto que fueron identificados en el Backlog y establece los criterios de aceptación y culminación.
- El Product Owner crea un Roadmap (hoja de ruta) de Entregas y duración de Sprint.
- El Product Owner crea la historia del usuario, define su aceptación y proporciona la confirmación de las historias de Usuario con el Equipo Scrum.
- Identificar las tareas.
- Colabora con el Equipo Scrum en el esfuerzo estimado por tarea.
- Diseña Sprint Backlog. El Product Owner define los requerimientos del Equipo Scrum y a la vez diseña el Sprint Backlog.

- Realiza los Entregables. El Product Owner debe dejar claro los requisitos básicos de negocio al Equipo Scrum.
- Elaborar productos con mayor importancia en el Backlog.
- Comprobar y validar Sprint. Está de acuerdo o no con los Entregables; realiza feedback a quien proporciona y al Equipo Scrum; renueva el plan de entrega y el Backlog de los productos.
- Libera entregables. Distribuye el producto y coordina con el cliente.
- Participa en las reuniones de retrospectiva.

Scrum Master

Descripción del Puesto:

1. Responsabilidades principales y/o competencias

- Es responsable de asegurar que el equipo tenga un ambiente productivo mediante metodologías que promuevan el trabajo eficaz, a su vez es el encargado de remover cualquier obstáculo que limite el desarrollo del proyecto.

2. Actividades que realiza

- Encontrar técnicas para una gestión eficaz del Product Backlog.
- Ayudar al Scrum Team a entender la necesidad de elementos claros, concisos y bien definidos en el Product Backlog.
- Comprender la planificación del desarrollo de productos en un entorno empírico.
- Asegurar que el Product Owner sepa cómo organizar el Product Backlog para maximizar el valor.
- Comprender y practicar la agilidad.
- Facilitar eventos de Scrum según se solicite o necesite.

Gestor de Calidad

Descripción del Puesto:

1. Responsabilidades principales y/o competencias

- El perfil del gestor de calidad debe ser el de una persona con altas dotes de liderazgo, lo cual no está reñido con saber desempeñar su papel con mano izquierda. De él depende que todos los departamentos de la empresa se comprometan a trabajar en la misma dirección: la búsqueda de la excelencia.

2. Actividades que realiza

- Función de mantenimiento y gestión de toda la documentación y registros del sistema de gestión de calidad.
- Función de revisión periódica del sistema de gestión, realizando auditorías internas con sus respectivos informes.
- Función de seguimiento de los procedimientos. Seguimiento de las no conformidades que puedan surgir y de las acciones preventivas y correctivas.
- Función de informar al resto de la organización de los cambios o modificaciones que suceden en el sistema de gestión de calidad.

Scrum Team

Descripción del Puesto:

1. Responsabilidades principales y/o competencias

- El equipo de desarrollo suele estar formado por entre 3 a 8 profesionales que se encargan de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionándose para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo.

2. Actividades que realiza

- El analista programador debe analizar, desarrollar y aplicar guías electrónicas mediante el uso de las nuevas tecnologías de información, para satisfacer las necesidades de sus clientes.
- Debe ser capaz de realizar mantenimiento de los sistemas ya existentes y de las actualizaciones de los mismos.
- Diseñar cada programa ajustándolo de acuerdo a las especificaciones recomendados.
- Es el encargado de hacer las pruebas de los programas que ha desarrollado para que estas funcionen debidamente.
- Además, asiste, capacita a quienes van a usar estos sistemas.

OBJETIVO

El siguiente manual de calidad de software tiene como objetivo describir y establecer los alineamientos que se deben seguir durante el proceso de desarrollo de un proyecto o producto de software con el equipo de desarrollo, generando conocimiento de los procesos a seguir, buscando obtener un producto de calidad al finalizar el proyecto.

ALCANCE

Tabla de Procesos

El siguiente Manual de calidad de software cuenta con 10 procesos, los cuales son ejecutados por algún integrante del equipo de desarrollo. A continuación, se muestran los procesos, encargado del proceso y fase a la que pertenecen.

Identificador	Proceso	Encargado del proceso
Identificador: DMS.inicial.PO.RC1	Reunión con el Cliente	Product Owner
Identificador: DMS.inicial.SM.FETAR2	Formación de equipos de trabajo de acuerdo a sus roles	Scrum Master
Identificador: DMS.Requerimientos.PO.OR3	Obtención de los requerimientos	Product Owner
Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4	Análisis del proyecto	Product Owner
Identificador: DMS.Diseño.PO.DP5	Diseño del proyecto	Product Owner
Identificador: DMS.Construccion.ST.DP6	Construcción del proyecto	Scrum Team
Identificador: DMS.Integracion.SM.IS7	Integración del Software	Scrum Master
Identificador: DMS.Pruebas.GC.PS8	Pruebas del Software	Gestor de Calidad

Identificador: DMS.cierre.PO.EPLA9	Fase de cierre: Entrega de proyecto y lecciones aprendidas.	Product Owner
Identificador: DMS.Cierre.SM.ECS10	Fase de cierre: Encuestas de calidad de software	Scrum Master
Identificador: DMS.DMS.Cierre.GC.MS11	Fase de cierre: Mediciones del software	Gestor de Calidad

VOCABULARIO

Base de datos: Programa capaz de almacenar gran cantidad de datos, relacionados y estructurados, que pueden ser consultados rápidamente de acuerdo con las características selectivas que se deseen.

Proceso: Un proceso es una secuencia de acciones que se llevan a cabo para lograr un fin determinado. Se trata de un concepto aplicable a muchos ámbitos, a la empresa, a la química, a la informática, a la biología, a la química, entre otros.

Requerimiento: Requerimiento es el acto y la consecuencia de requerir. Este verbo, que tiene su origen etimológico en el término latino requiere, refiere a solicitar, pedir, avisar o necesitar algo.

Plantilla: En el ámbito de la informática, una plantilla es un documento compuesto de líneas y tablas, con distintos márgenes y tamaños, que facilitan el desarrollo de páginas web, cartas u otros contenidos.

Mockup: Un mockup es un fotomontaje de alta calidad que se utiliza mucho en el mundo del diseño y la publicidad a la hora de presentar un diseño a un cliente, ya sea un logotipo, una página web o el envase de un producto. En estas maquetas se reflejan todas las opciones del diseño, teniendo en cuenta los esquemas de color, la tipografía, tamaño de imágenes, iconografía y la apariencia general del producto.

ID: Identificador

CONDICIONES GENERALES

Misión

Ser una empresa enfocada al desarrollo web, diseñando e implementando estrategias para ayudar a las empresas a cumplir sus objetivos, desarrollando experiencias con la implementación de diferentes herramientas o tecnologías adaptadas para los usuarios.

Visión

Ser la empresa líder en el área del desarrollo web a nivel nacional e internacional, generando soluciones innovadoras y tecnológicas, teniendo en cuenta siempre la responsabilidad social y ambiental, dispuestos a generar cambios continuos para así obtener una mejor calidad como empresa.

Políticas Generales

- Constatar que el personal de la empresa o equipo de desarrollo sean personas que posean como principios salvaguardar la integridad de sus demás compañeros de trabajo, así como trabajen conjunto a los valores de honestidad y responsabilidad.
- Tener como prioridad los problemas que se presenten durante la realización del proyecto.
- Mantener como prioridad alta la infraestructura de datos.
- Proporcionar a los clientes los servicios o productos que requiera para la realización de su software o proyecto.
- Brindar un ambiente laboral adecuado al personal de la empresa para la realización de proyectos, así como los medios necesarios para la realización de dichos proyectos.
- Impulsar y gestionar cursos de capacitación constante para mantener a los equipos de trabajo actualizado con las nuevas tecnologías en el campo del desarrollo de software.
- Promover la comunicación asertiva en los diversos puestos de la empresa.

Políticas De La Empresa Hacia El Cliente.

- Realizar en mayor parte los requisitos o requerimientos acordados con los clientes.
- Promover el comportamiento ético en todos los empleados hacia el cliente.
- Brindar un trato ético hacia los clientes de la empresa.
- Garantizar productos y servicios de calidad para el cliente.
- Para la realización del proyecto, el cliente tendrá que proporcionar como anticipo el 50% del costo total del proyecto.
- El cliente podrá cancelar el contrato siempre y cuando este dentro de los primeros 20 días hábiles partiendo de la fecha de creación del contrato.
- Si el cliente decide cancelar el contrato fuera de los 20 días hábiles partiendo de la fecha de creación del contrato, este perderá el anticipo en su totalidad.
- El cliente podrá realizar las quejas, dudas y/o sugerencias hacia la empresa con la debida formalidad.
- Proporcionar un contrato de confidencialidad sobre la información del cliente por parte de la empresa.
- Proporcionar la información necesaria sobre los avances que se tengan del proyecto.
- Cumplir en tiempo y forma los contratos acordados con el cliente.

Proceso: Reunión con el Cliente

Identificador: DMS.inicial.PO.RC1

Propósito de la reunión: poder conocer al cliente para saber cómo opera la empresa y así el equipo de trabajo pueda obtener información para desarrollar a futuro un proyecto para la empresa de acuerdo a lo que solicite el cliente. Y también poder agendar una próxima cita para futuras reuniones.

Objetivos:

- Presentarse con sencillez y respeto hacia el cliente.
- Recolectar información útil de la forma de operar de la empresa.
- Obtener los datos del cliente como medio de contacto.

Indicadores:

- Tener una buena expectativa de nosotros con el cliente.
- Ir recolectando información sobre la empresa a como se espera.
- Pendiente.

Metas cuantitativas:

- Poder lograr un 10 de 10 al momento de interactuar con el cliente para tener buena comunicación.
- Poder lograr una buena recolección de información sobre la empresa de al menos un 75%.
- Lograr el 100% al momento de obtener la futura reunión con el cliente.

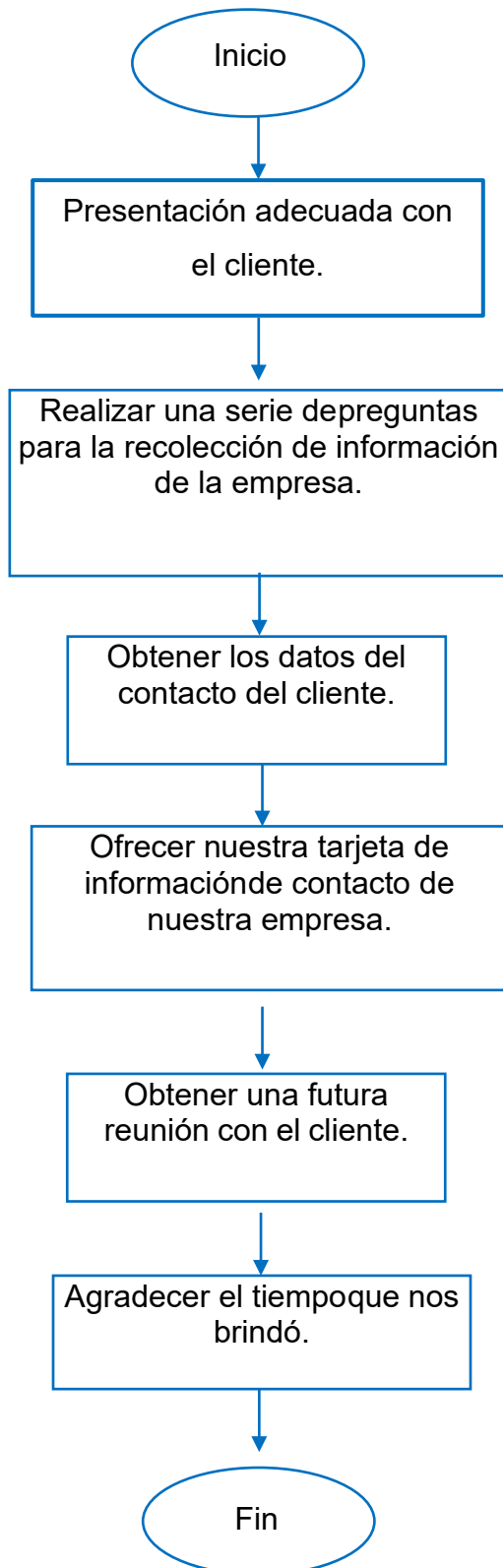
Descripción de las actividades:

- Presentación adecuada con el cliente.
- Realizar una serie de preguntas para la recolección de información de la empresa.
- Obtener los datos del contacto del cliente.
- Ofrecer nuestra tarjeta de información de contacto de nuestra empresa.
- Obtener una futura reunión con el cliente.

- Agradecer el tiempo que nos brindó.

Diagrama de flujo

Identificador: DMS.inicial.SM.RC1



- Responsable (Puesto)
 - ✓ Product Owner.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum master.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Ningún proceso.
- Información de entrada:
 - ✓ Información proporcionada por el equipo de trabajo.
- Evidencias de salida:
 - ✓ Documentación de la entrevista.
Identificador: DMS.inicial.SM.RC1
 - ✓ Minuta de acuerdo.
Identificador: DMS.inicial.PO.M2
- Frecuencia:
 - ✓ Al iniciar el proyecto.

Proceso: Formación de equipos de trabajo de acuerdo a sus roles

Identificador: DMS.inicial.SM.FETAR2

Propósito de la reunión: poder llegar a un acuerdo de que roles corresponde a cada integrante del equipo de trabajo es decir poder asignar cada uno de los roles de cada integrante del equipo en cada inicio de los proyectos y así tener el óptimo desempeño de cada uno de los integrantes.

Objetivos:

- Asignar los cargos de cada personal o integrante del equipo de trabajo.
- Establecer y dar a conocer las indicaciones que debe hacer el Product Owner para una entrevista exitosa con el cliente.
- La obtención de la información del documento sobre cómo será la coordinación del proyecto.

Indicadores:

- Porcentaje de responsabilidad de cada integrante.
- Porcentaje al tener buena organización con el equipo de trabajo.
- Porcentaje al obtener una futura cita.

Metas cuantitativas:

- Poder lograr un 100 al momento de interactuar con el equipo de trabajo para tener buena comunicación.
- Lograr el 100% de conformidad entre el equipo de trabajo al aceptar sus roles.

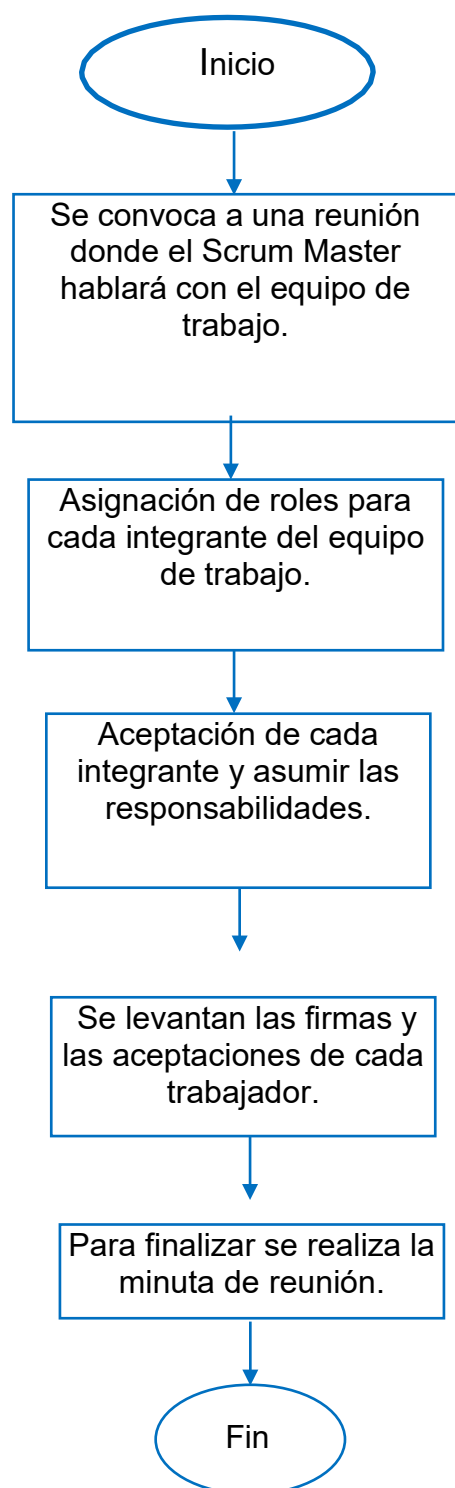
Descripción de las actividades:

- Se convoca a una reunión donde el Scrum Master hablará con el equipo de trabajo.
- Asignación de roles para cada integrante del equipo de trabajo.
- Aceptación de cada integrante y asumir las Responsabilidades.
- Se levantan las firmas y las aceptaciones de cada trabajador.

- Para finalizar se realiza la minuta de reunión.

Diagrama de flujo

Identificador: DMS.inicial.SM.FETAR2



- Responsable (Puesto)
 - ✓ Scrum Master.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Product Owner.
 - ✓ Gestor de calidad.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Ningún proceso.
- Información de entrada:
 - ✓ Información proporcionada por los integrantes del equipo de trabajo.
- Evidencias de salida:
 - ✓ Documentación de la entrevista. Identificador: DMS.inicial.PO.PT2
 - ✓ Minuta de acuerdo. Identificador: DMS.inicial.PO.M1
- Frecuencia:
 - ✓ Al iniciar el proyecto.

Proceso: Obtención de los requerimientos

Identificador: DMS.Requerimientos.PO.OR3

Propósito de la reunión: En esta reunión tendrá como objetivo entablar una conversación con el cliente para poder recopilar, analizar y verificar las necesidades del cliente, es decir obtener los requerimientos necesarios para trabajar mejor el proyecto.

Objetivos:

- Entregar una especificación del requerimiento de requisitos del software correcta y completa.
- Describir los requerimientos funcionales y no funcionales.

Indicadores:

- Porcentaje al obtener los requerimientos.
- Porcentaje al tener respuestas claras del cliente.

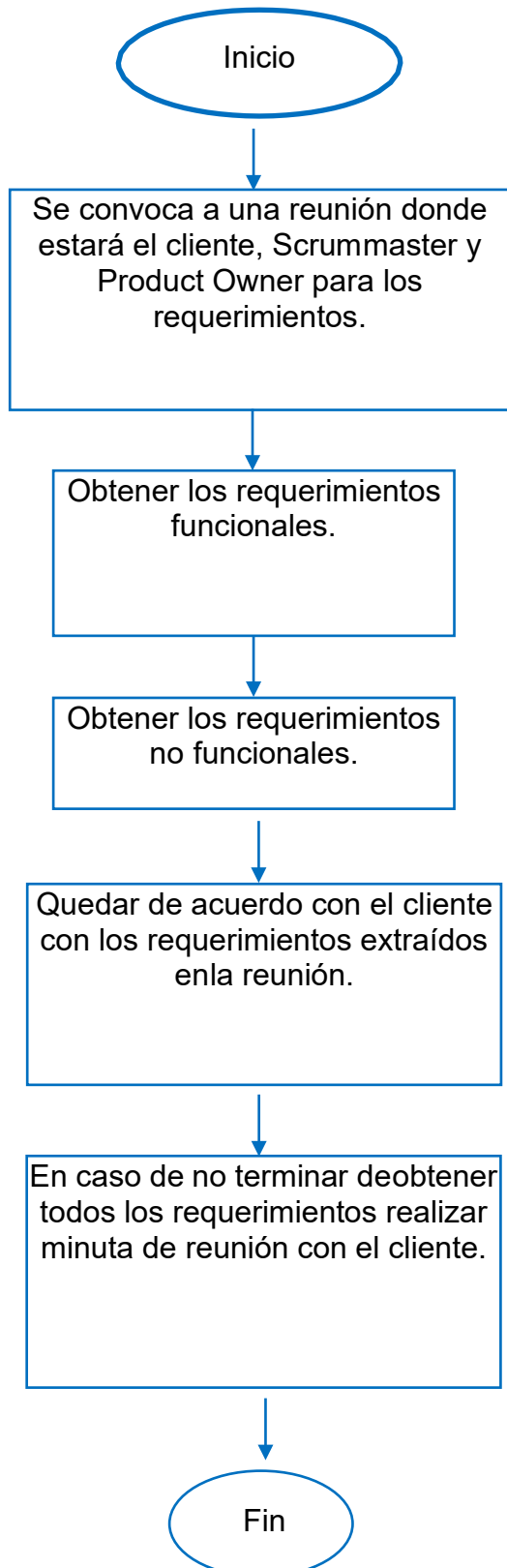
Metas cuantitativas:

- Lograr el 90% la conformidad entre el equipo de trabajo y el cliente
- Lograr el 100% de los requerimientos para lograr una recopilación correcta del software.

Descripción de las actividades:

- Se convoca a una reunión donde estará el cliente, Scrum master y ProductOwner para los requerimientos.
- Obtener los requerimientos funcionales.
- Obtener los requerimientos no funcionales.
- Quedar de acuerdo con el cliente con los requerimientos extraídos en la reunión
- En caso de no terminar de obtener todos los requerimientos realizar una reunión de seguimiento con el cliente.

Diagrama de flujo



Identificador: DMS. Requerimientos.PO.OR3

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Product Owner.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Master.
 - ✓ Scrum Team.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Reunión con el Cliente.
Identificador: DMS.inicial.PO.RC1
- Información de entrada:
 - ✓ Información proporcionada por el cliente.
- Evidencias de salida:
 - ✓ Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales. Identificador: DMS.Requerimientos.PO.P T3
 - ✓ Minuta de reunión con el cliente. Identificador: DMS.inicial.PO.M2
- Frecuencia:
 - ✓ Al iniciar el proyecto.

Proceso: Análisis del proyecto

Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4

Propósito de la reunión: En esta reunión tendrá como objetivo analizar a profundidad la problemática, priorizando los requerimientos que son de mayor importancia mediante la técnica del Planning Póker.

Objetivos:

- Priorizar requerimientos para la elaboración del software.
- Identificar las necesidades del proyecto para realizar el software.

Indicadores:

- Porcentaje de identificación sobre las tecnologías a usar para la realización del proyecto.
- Porcentaje de la identificación de requerimientos funcionales y no funcionales.

Metas cuantitativas:

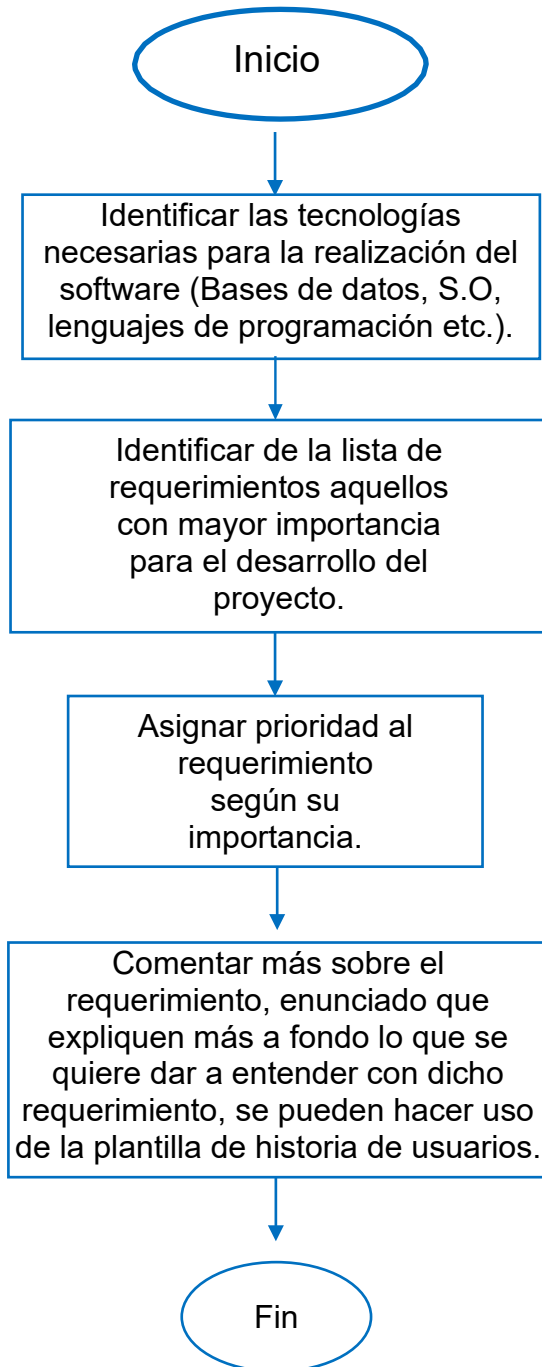
- Obtener el 100% de la identificación de las tecnologías a usar para la realización del proyecto.
- Obtener de la lista de requerimientos el 100% de la identificación de los diferentes tipos de requerimientos (Funcionales y no funcionales)

Descripción de las actividades:

- Identificar las tecnologías necesarias para la realización del software (Bases de datos, S.O, lenguajes de programación etc.).
- Identificar de la lista de requerimientos aquellos con mayor importancia para el desarrollo del proyecto.
- Asignar prioridad al requerimiento según su importancia.
- Comentar más sobre el requerimiento, enunciado que expliquen más a fondo lo que se quiere dar a entender con dicho requerimiento, se pueden hacer uso de la plantilla de historia de usuarios.

Diagrama de flujo

Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4



- Responsable (Puesto)
 - ✓ Product Owner.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Master
 - ✓ Scrum Team.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Reunión con el Cliente.Identificador: DMS.inicial.PO.R C1.
- Información de entrada:
 - ✓ Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales.Identificador: DMS.Requerimientos.PO.PT3
- Evidencias de salida:
 - ✓ Plantilla de análisis de requerimientos.Identificador: DMS.Analisis.PO.PT4.
- Frecuencia:
 - ✓ Durante la fase de Análisis y diseño del proyecto.

Proceso: Diseño del proyecto

Identificador: DMS.Diseño.PO.DP5

Propósito de la reunión: Diseño o modelado de la arquitectura de software, diagramas UML, diagramas de entidad relación e interfaces de usuario.

Objetivos:

- Diseñar la arquitectura del software.
- Con base a los resultados obtenidos de análisis del proyecto, diseñar los diagramas y plantillas UML.
- Con base a los resultados obtenidos de análisis del proyecto, diseñar los mockups.

Indicadores:

- Obtener el porcentaje de diseño de los diagramas UML.
- Obtener el porcentaje de diseño de los diagramas de base de datos.
- Obtener el porcentaje de diseño de los mockups.

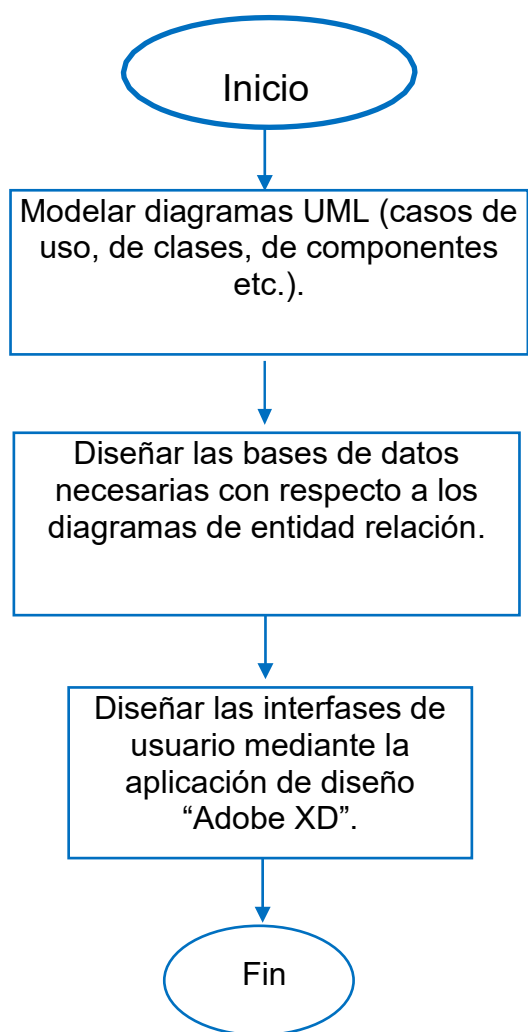
Metas cuantitativas:

- Realizar con base a la fase de análisis el 100% de los diagramas UML.
- Realizar con base a la fase de análisis el 100% de los diagramas de base de datos.
- Realizar con base a la fase de análisis el 100% de los mockups.

Descripción de las actividades:

- Modelar diagramas UML (casos de uso, de clases, de componentes etc.).
- Diseñar las bases de datos necesarias con respecto a los diagramas de entidad relación.
- Diseñar las interfases de usuario mediante la aplicación de diseño “Adobe XD”.

Diagrama de flujo



Identificador: DMS.Diseño.PO.DP5

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Product Owner.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Master
 - ✓ Scrum Team.
 - ✓ Gestor de Calidad
- Procesos relacionados:
 - ✓ Reunión con el Cliente. Identificador: DMS.inicial.PO.RC1.
 - ✓ Análisis del Proyecto. Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4.
- Información de entrada:
 - ✓ Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales. Identificador: DMS.Requerimientos.PO.PT3
 - ✓ Plantilla de análisis de requerimientos. Identificador: DMS.Analisis.PO.PT4
- Evidencias de salida:
 - ✓ Diagramas UML. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT5
 - ✓ Diagramas de base de datos. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT6
 - ✓ Mockups. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT7
 - ✓ Registro de rastreo. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8
- Frecuencia: Durante la fase de Análisis y diseño del proyecto

Proceso: Construcción del proyecto

Identificador: DMS.Construccion.ST.DP6

Propósito de la reunión: Programar los módulos del sprint correspondiente y realizar un respaldo en la nube de todo lo que se haga en la construcción y desarrollo del proyecto.

Objetivos:

- Programar el software e ir respaldándolo.
- Designar actividades y medios para la realización del software en conjunto.

Indicadores:

- Obtener de los Sprint acordados el 100% de su realización.
- Obtener de las actividades asignadas al Scrum Team el 100% de su realización total.

Metas cuantitativas:

- Obtener de los Sprint acordados el 100% de su realización.
- Obtener de las actividades asignadas al Scrum Team el 100% de su realización total.

Descripción de las actividades

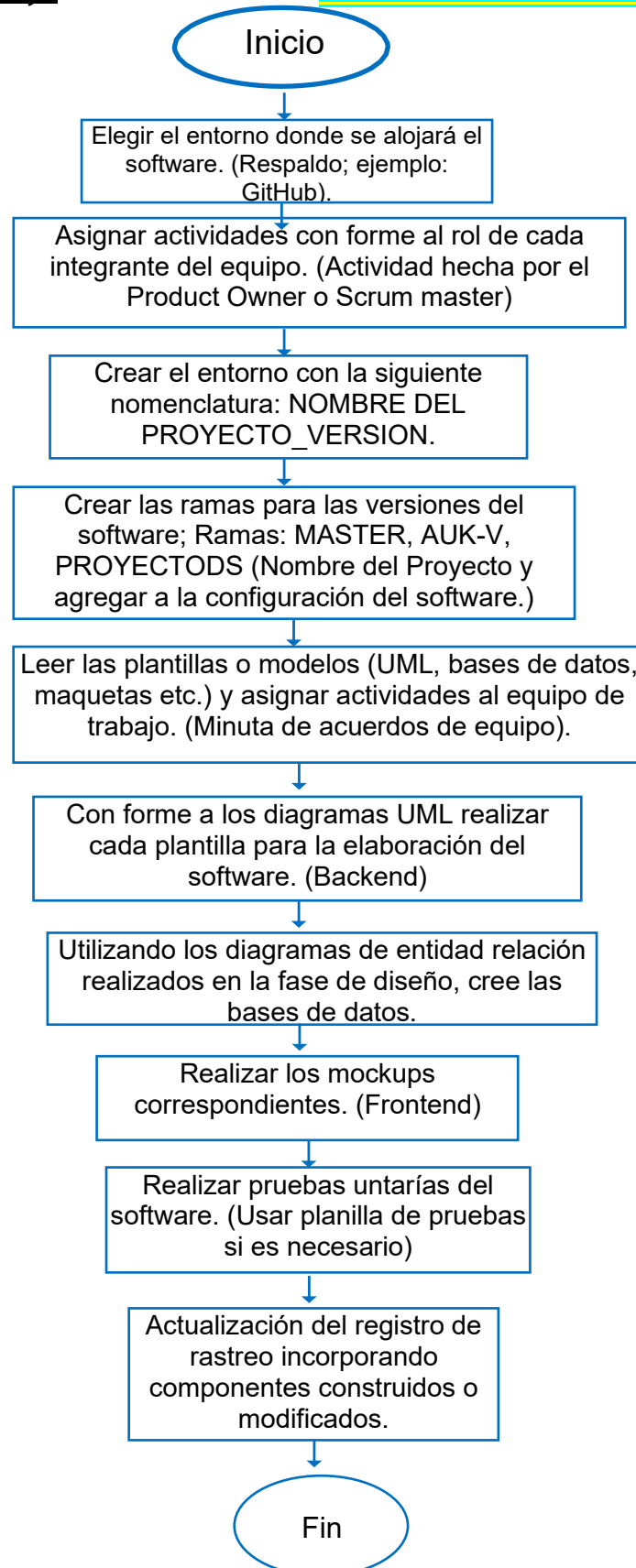
- Elegir el entorno donde se alojará el software. (Respaldo; ejemplo: GitHub).
- Asignar actividades con forme al rol de cada integrante del equipo. (Actividad hecha por el Product Owner o Scrum master)
- Crear el entorno con la siguiente nomenclatura: NOMBRE DEL PROYECTO_VERSION.
- Crear las ramas para las versiones del software; Ramas: MASTER, AUK-V, PROYECTODS (Nombre del Proyecto y agregar a la configuración del software)
- Leer las plantillas o modelos (UML, bases de datos, maquetas etc.) y asignar

actividades al equipo de trabajo. (Minuta de acuerdos de equipo)

- Con forme a los diagramas UML realizar cada plantilla para la elaboración del software. (Backend)
- Utilizando los diagramas de entidad relación realizados en la fase de diseño, cree las bases de datos.
- Realizar los mockups correspondientes. (Frontend)
- Realizar pruebas unitarias del software. (Usar planilla de pruebas si es necesario)
- Actualización del registro de rastreo incorporando componentes construidos o modificados.

Diagrama de flujo

Identificador: DMS. Construccion.ST.DP6



- Responsable (Puesto)
 - ✓ Scrum Team.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Product Owner.
 - ✓ Scrum Team.
 - ✓ Gestor de Calidad
- Procesos relacionados:
 - ✓ Reunión con el Cliente. Identificador: DMS.inicial.PO.RC1
 - ✓ Análisis del Proyecto. Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4
 - ✓ Diseño del Proyecto. Identificador: DMS.Diseño.PO.DP5
- Información de entrada:
 - ✓ Minuta de acuerdos y compromisos. Identificador: DMS.inicial.PO.M1
 - ✓ Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales. Identificador: DMS.Requerimientos.PO.PT3
 - ✓ Diagramas UML. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT5
 - ✓ Diagramas de base de datos. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT6
 - ✓ Mockups. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT7
 - ✓ Plantilla Registro de rastreo. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8
- Evidencias de salida:
 - ✓ Registro de rastreo actualizado. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8
 - ✓ Pruebas unitarias. DMS.Construccion.SM.PT9
 - ✓ Reporte de actividades:
 - ✓ Entorno de respaldo:
- Frecuencia:
 - ✓ Durante la fase de construcción

Proceso: Integración de software

Identificador: DMS.Integracion.SM.IS7

Propósito de la reunión: Integrar componentes del software creados por el equipo de trabajo basándose en los requerimientos, diagramas UML y mockups.

Objetivos:

- Programar el software e ir respaldándolo.
- Designar actividades y medios para la realización del software en conjunto.

Indicadores:

- Porcentaje de la integración de los componentes creados por el Scrum Team.

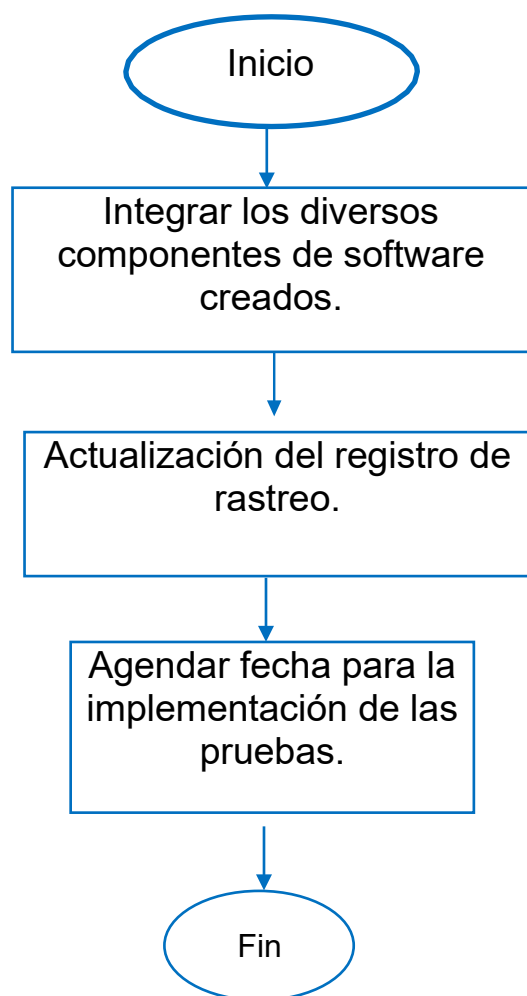
Metas cuantitativas:

- Obtener el 100% de integración de los componentes creados.

Descripción de las actividades

- Integrar los diversos componentes de software creados.
- Actualización del registro de rastreo.
- Agendar fecha para la implementación de las pruebas.

Diagrama de flujo



Identificador: DMS. Integracion.PO.IS7

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Scrum Master
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Team.
 - ✓ Gestor de Calidad
- Procesos relacionados:
 - ✓ Análisis del Proyecto. Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4.
 - ✓ Diseño del Proyecto. Identificador: DMS.Diseño.PO.DP5
- Información de entrada:
 - ✓ Minuta de acuerdos y compromisos. Identificador: DMS.inicial.PO.M1
 - ✓ Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales. Identificador: DMS.Requerimientos.PO.PT3
 - ✓ Diagramas UML. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT5
 - ✓ Diagramas de base de datos. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT6
 - ✓ Mockups. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT7
 - ✓ Plantilla Registro de rastreo. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8

- ✓ Pruebas unitarias

Identificador:

DMS.Construccion.SM.PT9

- Evidencias de salida:

- ✓ Agendar fecha para fase de pruebas. (Link de trello)

- ✓ Registro de rastreo actualizado. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8

- Frecuencia:

- ✓ Durante la fase de Integración de software.

Proceso: Pruebas del Software

Identificador: DMS.Pruebas.GC.PS8

Propósito de la reunión: Realizar pruebas de funcionamiento de software creados por el equipo de trabajo, basándose en los requerimientos, diagramas UML y Mockups.

Objetivos:

- Aplicación de las pruebas de integración.
- Aplicación de las pruebas de sistema.
- Creación de manual de operación o usuario.
- Actualización de registro de rastreo de software.

Indicadores:

- Porcentaje de aplicación del plan de pruebas.
- Porcentaje de eficacia del plan de pruebas.
- Porcentaje de pruebas no ejecutadas.
- Porcentaje de la calidad de las pruebas.

Metas cuantitativas:

- Realizar al 100% la aplicación del plan de pruebas.
- Obtener al aplicar el plan de pruebas como mínimo el 98% de eficacia.
- Obtener al aplicar el plan de pruebas como máximo un 10% de pruebas no ejecutadas.
- Obtener al aplicar el plan de pruebas 100% de calidad en las pruebas.

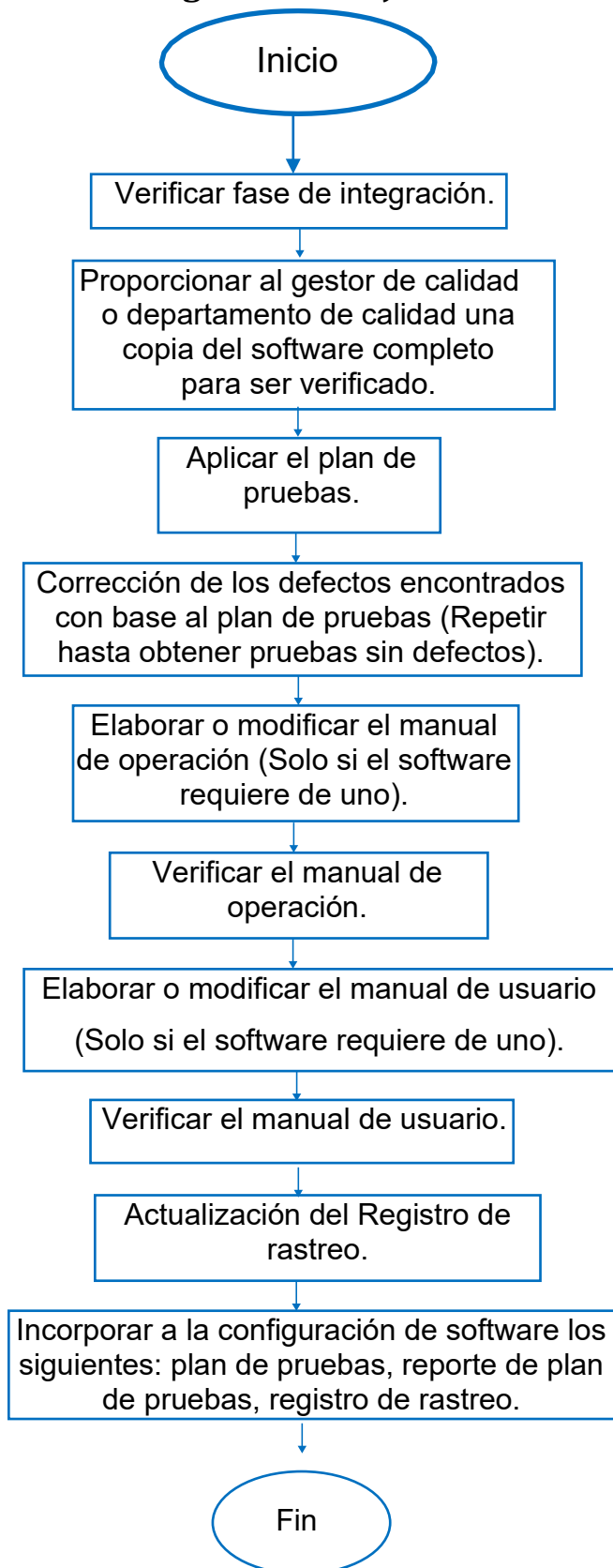
Descripción de las actividades:

- Verificar fase de integración.
- Proporcionar al gestor de calidad o departamento de calidad una copia del software completo para ser verificado.
- Aplicar el plan de pruebas.
- Corrección de los defectos encontrados con base al plan de pruebas

(Repetir hasta obtener pruebas sin defectos).

- Elaborar o modificar el manual de operación (Solo si el software requiere de uno)
- Verificar el manual de operación.
- Elaborar o modificar el manual de usuario (Solo si el software requiere de uno)
- Verificar el manual de usuario.
- Actualización del Registro de rastreo.
- Incorporar a la configuración de software los siguientes: plan de pruebas, reporte de plan de pruebas, registro de rastreo.

Diagrama de flujo



Identificador: DMS.Pruebas.GC.PS8

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Gestor de Calidad
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Team.
 - ✓ Scrum Master.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Análisis del Proyecto. Identificador: DMS.Analisis.PO.AP4.
 - ✓ Diseño del Proyecto. Identificador: DMS.Diseño.PO.DP5
- Información de entrada:
 - ✓ Minuta de acuerdos y compromisos. Identificador: DMS.inicial.PO.M1
 - ✓ Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales. Identificador: DMS.Requerimientos.PO.PT3
 - ✓ Diagramas UML. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT5
 - ✓ Diagramas de base de datos. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT6
 - ✓ Mockups. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT7
 - ✓ Plantilla Registro de rastreo. Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8
 - ✓ Pruebas unitarias

Identificador:

DMS.Construccion.SM.PT9

- Evidencias de salida:
 - ✓ Plan de pruebas de software.
 - ✓ Reporte de plan de pruebas.
 - ✓ Configuración del software.
 - ✓ Registro de rastreo actualizado. Identificador:
DMS.Diseño.PO.PT8
- Frecuencia:
 - ✓ Durante la fase de Pruebas de software.

Proceso: Fase de cierre: Entrega de proyecto y lecciones aprendidas.

Identificador: DMS.cierre.PO.EPLA9

Propósito de la reunión: Entrega de proyecto de software realizado e identificación de lecciones aprendidas.

Objetivos:

- Entregar el software final (Aprobado y testeado).
- Conocer las habilidades o lecciones aprendidas durante el proyecto.

Indicadores:

- Porcentaje de culminación del proyecto.
- Porcentaje de las habilidades aprendidas durante el desarrollo del proyecto.
- Porcentaje de las lecciones aprendidas durante el proyecto.

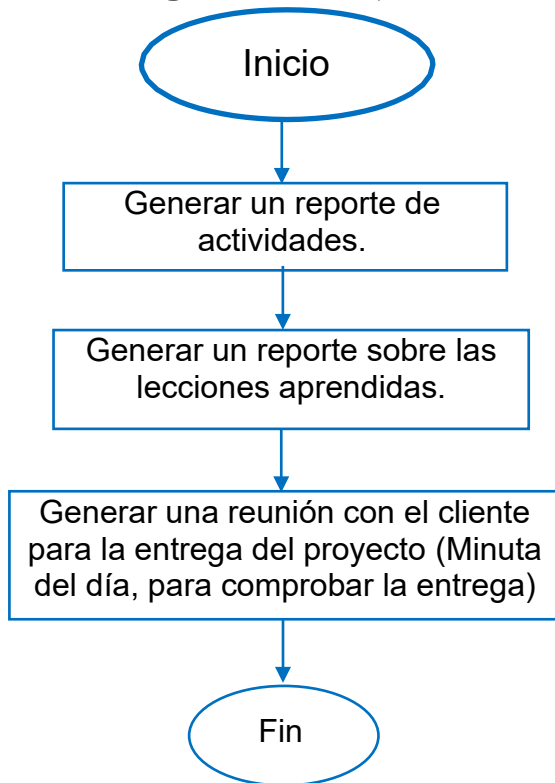
Metas cuantitativas:

- Para finalizar el proyecto, se debe obtener el 100% de los procesos finalizados con sus respectivas evidencias.
- Se debe obtener de los diferentes procesos realizados como mínimo el 80% de lecciones o habilidades aprendidas.

Descripción de las actividades:

- Generar un reporte de actividades.
- Generar un reporte sobre las lecciones aprendidas.
- Generar una reunión con el cliente para la entrega del proyecto (Minuta del día, para comprobar la entrega).

Diagrama de flujo



Identificador: DMS.cierre.PO.EPLA9

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Product Owner.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Master.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Integración Del Software.
Identificador:
DMS.Integracion.PO.IS7
 - ✓ Pruebas Del Software.
Identificador:
DMS.Pruebas.GC.PS8
- Información de entrada:
 - ✓ Plan de pruebas de software.
 - ✓ Reporte de plan de pruebas.
 - ✓ Registro de rastreo.
Identificador:
DMS.Diseño.PO.PT8
- Evidencias de salida:
 - ✓ Reporte de actividades.
 - ✓ Reporte de lecciones aprendidas.
 - ✓ Minuta de la entrega del software. Identificador:
DMS.Cierre.PO.PT10
- Frecuencia:
 - ✓ Durante la fase cierre de proyecto.

Proceso: Fase de cierre: Encuestas de calidad de software

Identificador: DMS.Cierre.SM.ECS10

Propósito de la reunión: Conocer la calidad del software realizado mediante encuestas de calidad hacia el cliente.

Objetivos:

- Conocer la evaluación de software por parte del cliente (Encuestas de satisfacción).

Indicadores:

- Porcentaje de la satisfacción del cliente con su producto.
- Porcentaje de satisfacción del cliente hacia la empresa.

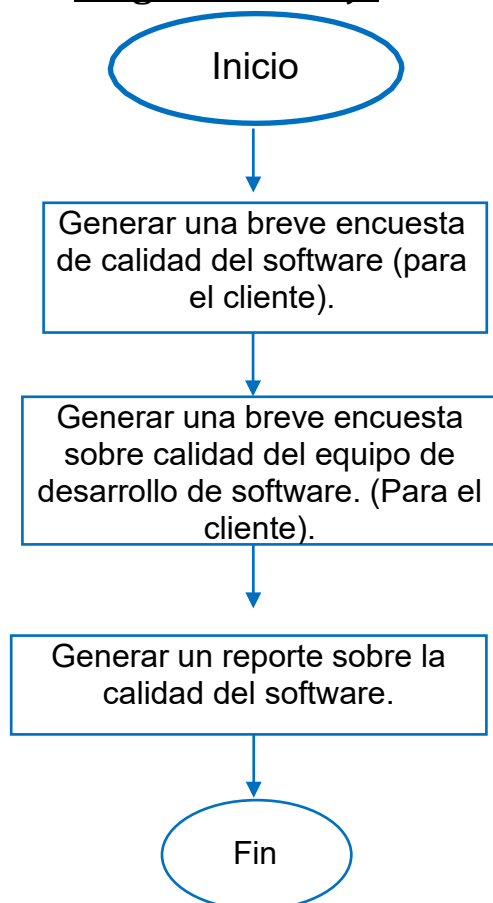
Metas cuantitativas:

- Obtener como mínimo el 90% de satisfacción del cliente con respecto a su software, para calificar como exitoso el proyecto.
- Obtener como mínimo el 90% de satisfacción del cliente, para calificar el proyecto como exitoso, con respecto al desempeño que tuvo la empresa con el desarrollo de su software.

Descripción de las actividades:

- Generar una breve encuesta de calidad del software (para el cliente).
- Generar una breve encuesta sobre calidad del equipo de desarrollo de software. (Para el cliente).
- Generar un reporte sobre la calidad del software.

Diagrama de flujo



Identificador: DMS.Cierre.SM.ECS10

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Scrum Master.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
- Procesos relacionados:
 - ✓ Integración Del Software.
Identificador:
DMS.Integracion.PO.IS7
 - ✓ Pruebas Del Software.
Identificador:
DMS.Pruebas.GC.PS8
 - ✓ Fase de cierre: Entrega del proyecto y lecciones aprendidas. Identificador:
DMS.Cierre.SM.ECS10
- Información de entrada:
 - ✓ Plan de pruebas de software.
 - ✓ Reporte de plan de pruebas.
- Evidencias de salida:
 - ✓ Encuesta de satisfacción del software.
 - ✓ Encuesta de satisfacción de la atención del equipo de desarrollo de software.
 - ✓ Reporte de calidad del Software.
- Frecuencia:
 - ✓ Durante la fase cierre de proyecto.

Proceso: Fase de cierre: Mediciones del software

Identificador: DMS.DMS.Cierre.GC.MS11

Propósito de la reunión: Establecer un sistema que permita identificar o realizar en un futuro modificaciones al software. Así como posibles mantenimientos.

Objetivos:

- Realizar el manual de mantenimiento.
- Conocer las mediciones del software.

Indicadores:

- Porcentaje de calidad del manual de mantenimiento.
- Porcentaje de realización del reporte de mediciones.

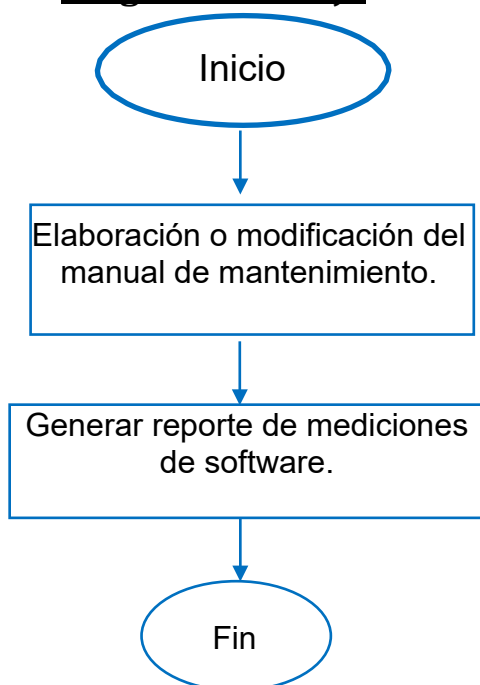
Metas cuantitativas:

- Obtener el 100% de calidad al realizar el manual de mantenimiento de software.
- Obtener el 100% de realización del reporte de mediciones.

Descripción de las actividades:

- Elaboración o modificación del manual de mantenimiento.
- Generar reporte de mediciones de software.

Diagrama de flujo



Identificador: DMS.Cierre.GC.MS11

- Responsable (Puesto)
 - ✓ Gestor de calidad.
- Categoría:
 - ✓ Operacional.
- Participantes:
 - ✓ Scrum Master.
- Procesos relacionados:
 - ✓ Integración Del Software.
Identificador:
DMS.Integracion.PO.IS7
 - ✓ Pruebas Del Software.
Identificador:
DMS.Pruebas.GC.PS8
- Información de entrada:
 - ✓ Plan de pruebas de software.
 - ✓ Reporte de plan de pruebas.
 - ✓ Registro de rastreo.
Identificador:
DMS.Diseño.PO.PT8
- Evidencias de salida:
 - ✓ Manual de mantenimiento.
- Frecuencia:
 - ✓ Durante la fase cierre de proyecto.

DOCUMENTACIÓN DE REFERENCIA

NNMX-I-059/01-NYCE-2005

NNMX-I-059/02-NYCE-2005

NNMX-I-059/03-NYCE-2005

NNMX-I-059/04-NYCE-2005

ISO 9001/2015

IEEE-STD-830-1998

Listado de riesgos y soluciones

Riesgo	Solución
Cliente no asiste a alguna reunión	Notificar al cliente de su ausencia y preguntar sobre una posible reagenda.
Ausencia de integrantes del equipo de cualquier proceso.	Scrum master o Product Owner deben ocupar el lugar o delegar si hay más integrantes disponibles.
Código fuente del programa extraviado.	Crear un respaldo del código en algún ordenador o sistema de nube.
Documentación extraviada.	Hacer un respaldo en algún ordenador, nube o respaldo físico de la documentación.
Equipo de trabajo desconoce sobre las tecnologías acordadas para un proyecto	Recurrir a cursos sobre la tecnología o analizar si la tecnología acordada puede ser cambiada.
De la lista de requerimientos algunos no fueron posibles terminar.	Notificar al cliente y explicar la razón del porque alguna funcionabilidad o característica del software está incompleta, llegar a un acuerdo.
Documentación en la nube no es posible acceder por fallas en el servidor.	Almacenar en algún otro host de nube la documentación o recurrir a la documentación almacenada en los demás ordenadores de la empresa.

Empresa: DESING AUKA

Identificador: DMS.inicial.PO.M1

MINUTA DE REUNION

Fecha	08/05/2021	Hora Inicio	10:00 AM
Lugar	Meet (https://meet.google.com/vus-xhtq-van)	Hora Fin	11:20 AM
OBJETIVO			
Decidir el nombre de la empresa, el logotipo que la representaría y el rol que cada integrante debe de tomar, así como el diseño del organigrama y la asignación de las tareas para cada uno.			

ASISTENTES

ASISTENTES			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma o Motivo
Kevin Sahib Rivera Toledo		si	Lo Firma
Ulises de Jesús Hernández Hernández		si	Lo Firma
Abner Alejandro Barrios Hernández		si	Lo Firma
Kevin Sahib Rivera Toledo		si	Lo Firma

ASUNTOS

TRATADOS

1. Asunto con prioridad

1.1. Asignación de los roles

- ☐ Se decidieron los roles necesarios para crear el software, teniendo en cuenta el número de personal a disposición.

1.2. Elección de proyecto a elegir

- ☐ Se discutirá acerca de los proyectos disponibles que se tengan, para así llegar a un acuerdo sobre cual elegir y que sea de agrado de todos.

1.3. Organigrama

- ☐ Diseñar el organigrama de acuerdo a los roles decididos

2. Asunto secundario o menos importantes

2.1. Asignación de las tareas

- ☐ En base al proyecto seleccionado, se analizará qué tareas son las más adecuadas para cada rol.

No.	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
1	Creación del logo	Equipo de trabajo	12/05/2021
2	Distribución de roles	Equipo de trabajo	12/05/2021
3	Elección de proyecto	Equipo de trabajo	12/05/2021
4	Creación del Organigrama	Equipo de trabajo	12/05/2021

NOMBRE DE LA EMPRESA

Nombre: DESING AUKA

LOGO DE LA EMPRESA



Diseñado por: Kevin Sahib Rivera Toledo

Identificador:DMS.inicial.PO.P2

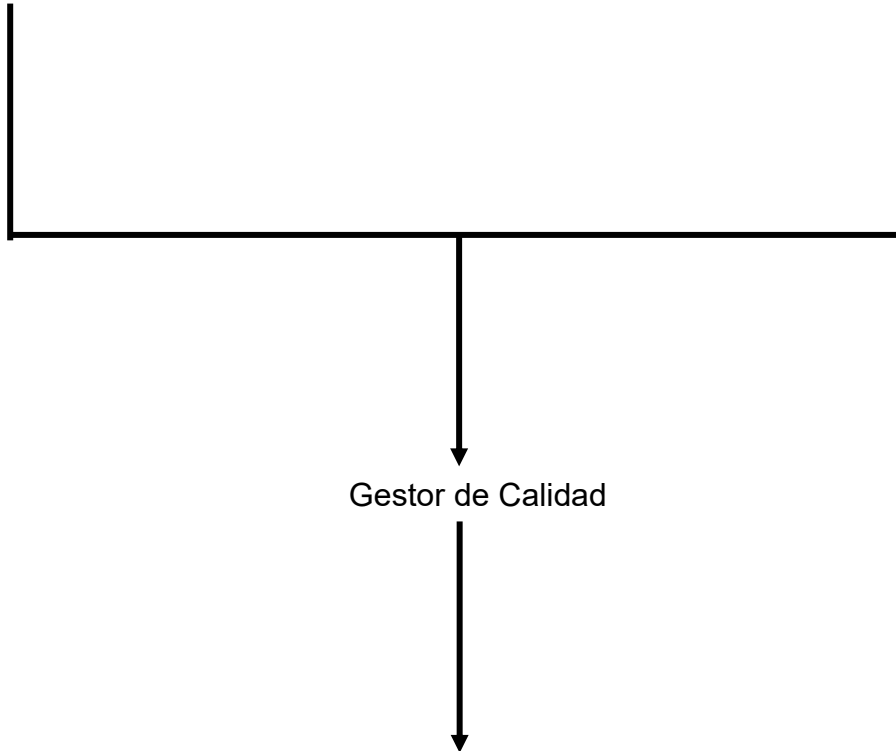
Fecha	12/05/2021	Hora Inicio	12:00 PM
Lugar	Meet (https://meet.google.com/vus-xhtq-van)	Hora Fin	12:45 PM
OBJETIVO			
Asignación de los integrantes, rol de cada integrante, función del puesto			

Integrantes	Rol	Función
Abner Alejandro Barrios Hernández	Product Owner	Priorización clara de objetivos -Conocer el mercado en torno a clientes y usuarios finales.
Kevin Sahib Rivera Toledo	Scrum Master	Gestión de Scrum Team y del proceso Scrum -Toma de decisiones durante el desarrollo. -Corrección de errores e inconvenientes que retrasen el desarrollo del proyecto -Realización de requerimientos funcionales y no funcionales. - Implementación de requerimientos.
Ulises de Jesús Hernández Hernández	Gestor de Calidad	Gestión de los requerimientos funcionales y no funcionales. -Gestión de pruebas. -Control de calidad del software.
Kevin Sahib Rivera Toledo	Scrum Team	Realización de requerimientos funcionales y no funcionales. - Implementación de requerimientos

ORGANIGRAMA

Product Owner

Scrum Master



Gestor de Calidad

Scrum Team

PROYECTO:

Fábrica de tamales.

FORMATO DEL MANUAL:

Tipografía títulos o temas: Arial 14, Negritas. Alineación: centrado. Tipografía subtítulos o subtemas.: Arial 12, Negritas. Alineación: Izquierda. Tipografía texto: español latan, Arial 12, interlineado 1.5, Alineación: Justificado. Márgenes: Normal, color negro. Marcas de agua: Logo de la empresa, hojas numeradas.

Empresa: DESING AUKA

Identificador: DMS.inicial.PO.M2

MINUTA DE REUNION CON EL CLIENTE

Fecha	15/05/2021	Hora Inicio	10:00 AM
Lugar	Meet (https://meet.google.com/vus-xhtq-van)	Hora Fin	11:20 AM
OBJETIVO			
Decidir el nombre de la empresa, el logotipo que la representaría y el rol que cada integrante debe de tomar, así como el diseño del organigrama y la asignación de las tareas para cada uno.			

ASISTENTES

ASISTENTES			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma o Motivo
Kevin Sahib Rivera Toledo		si	Lo Firma
Ulises de Jesús Hernández Hernández		si	Lo Firma
Abner Alejandro Barrios Hernández		si	Lo Firma
Kevin Sahib Rivera Toledo		si	Lo Firma

ASUNTOS

TRATADOS

3. Asunto con prioridad

3.1. Asignación de los roles

- ☐ Se decidieron los roles necesarios para crear el software, teniendo en cuenta el número de personal a disposición.

3.2. Elección de proyecto a elegir

- ☐ Se discutirá acerca de los proyectos disponibles que se tengan, para así llegar a un acuerdo sobre cual elegir y que sea de agrado de todos.

3.3. Organigrama

- ☐ Diseñar el organigrama de acuerdo a los roles decididos

4. Asunto secundario o menos importantes

4.1. Asignación de las tareas

- ☐ En base al proyecto seleccionado, se analizará qué tareas son las más adecuadas para cada rol.

No.	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
1	Creación del logo	Equipo de trabajo	12/05/2021
2	Distribución de roles	Equipo de trabajo	12/05/2021
3	Elección de proyecto	Equipo de trabajo	12/05/2021
4	Creación del Organigrama	Equipo de trabajo	12/05/2021

Minuta de acuerdos y compromisos

Identificador: DMS.inicial.PO.M2

Datos de la reunión					
Organizador	(Nombre de la empresa o persona que organiza la reunión)				
Lugar	(Lugar donde se realiza la reunión)				
Fecha	(Fecha de la reunión)	Hora de inicio	(Hora de elaboración de la minuta)	Hora al finalizar	(Hora de finalización de la minuta)
Proyecto	(Nombre del proyecto)				
Participantes	(Nombre y cargo de los participantes de la reunión, proveedores, clientes)				
Acuerdos y compromisos					
(Enlistar con respecto a la lista de requerimientos funcionales y no funcionales, los acuerdos y compromisos que tendrá el proveedor hacia el cliente y del cliente hacia el proveedor)					

Lista de requerimientos Funcionales y no Funcionales

Identificador: DMS.Requerimientos.PO.PT3

Fecha	(Ingresar fecha)	Hora Inicio	(ingresar hora)
Lugar	(ingresar lugar)	Hora Fin	(ingresar hora)
OBJETIVO			
(Ingresar el objetivo de esta plantilla)			

Requerimientos Funcionales	Requerimientos no Funcionales

Plantilla de análisis de requerimientos

Identificador: DMS. Analisis.PO.PT4

DATOS DE LA PLANTILLA						
Realizado por:		<<Nombre de la persona que realiza el análisis>>				
Cargo:		<<Cargo de la persona que realiza el análisis>>				
Proyecto:	<<Nombre del proyecto>>		Hora:	<<Hora de realización de la plantilla>>		Fecha:
PLANTILLA						
Identificador (ID) de la Historia	Enunciado de la Historia	Alias	Estado	Dimensión / Esfuerzo	Iteración (Sprint)	Prioridad
(Código que identifica a la historia)	(Nombre de la historia)	(Título de la historia alternativo a la descripción)	(Identific a los posibles estados de la historia)	(Medida del esfuerzo (tamaño) que implica desarrollar la historia)	(Iteración o Sprint al que se asigna la historia)	(Se le deben asignar prioridades a las historias)

Registro de rastreo

Identificador: DMS.Diseño.PO.PT8

Datos generales

Nombre del proyecto	(Inserte el nombre del proyecto)		
Versión	(Inserte número de versión del documento)	Fecha	(Inserte fecha)
Puesto	(Inserte puesto del encargado)		
Herramienta	(Inserte el nombre de la herramienta para las historias de usuarios)		
Enlace	(Inserte el enlace de la herramienta)		

Tabla Informativa

No.	Requisitos	Fase Análisis	Fase Diseño	Fase de Construcción	Fase de Integración y Prueba	Estatus
1						
2						
3						
4						

Diagramas UML

Identificador:DMS.Diseño.PO.PT5

Plantilla de caso de uso

Caso de uso	(Nombre del caso de uso)	Identificador:
Actores	(Actores que participan en este caso de uso)	
Tipo	(Nivel de prioridad de la plantilla)	
Referencias	(Plantillas a las que puede estar asociado este caso de uso)	
Precondición	(Datos o información necesaria para que se pueda cumplir esta plantilla)	
Postcondición	(Resultado de los datos o información que se tienen para cumplir esta plantilla)	
(Nombre de la persona que realiza la plantilla)	(Fecha en la que se elabora la plantilla)	(Versión de la plantilla o software)

Propósito
(Propósito del caso de uso)

Resumen
(Resumen breve de lo que se hace en este caso de uso)

Cursos Alternos	
(Identificador del curso Alternativo)	(Curso alternativo en el que no se desarrolla normalmente el software (Desde una formal lógica e interactiva))
Curso Normal (Básico)	
(Identificador del curso)	(Curso en el que se desarrolla normalmente el caso de uso es decir como se ejecuta el software desde una parte lógica e interactiva)

Otros Datos			
Frecuencia esperada	(Insertar frecuencia del caso de uso)	Rendimiento	(Insertar rendimiento del caso de uso)
Importancia	(Insertar importancia del caso de uso)	Urgencias	(Insertar nivel de importancia del caso de uso)
Estado	(Insertar estado del caso de uso)	Estabilidad	(Insertar estabilidad del caso de uso)

Diagrama de caso de uso

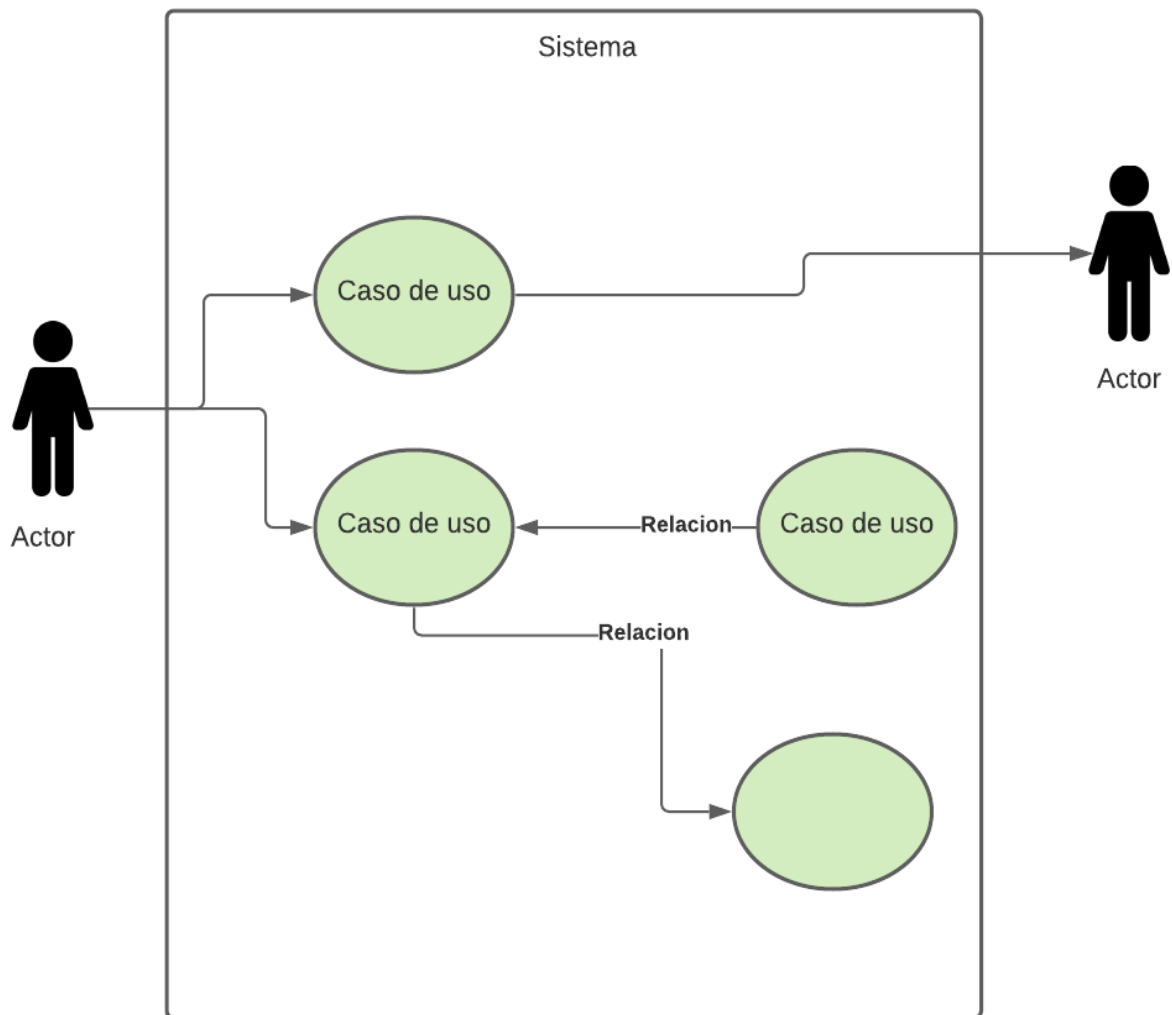


Diagrama de estado

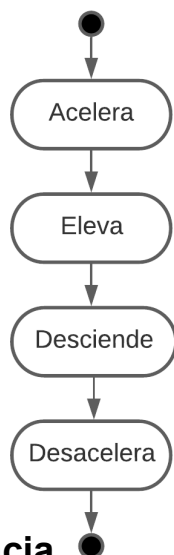


Diagrama de secuencia

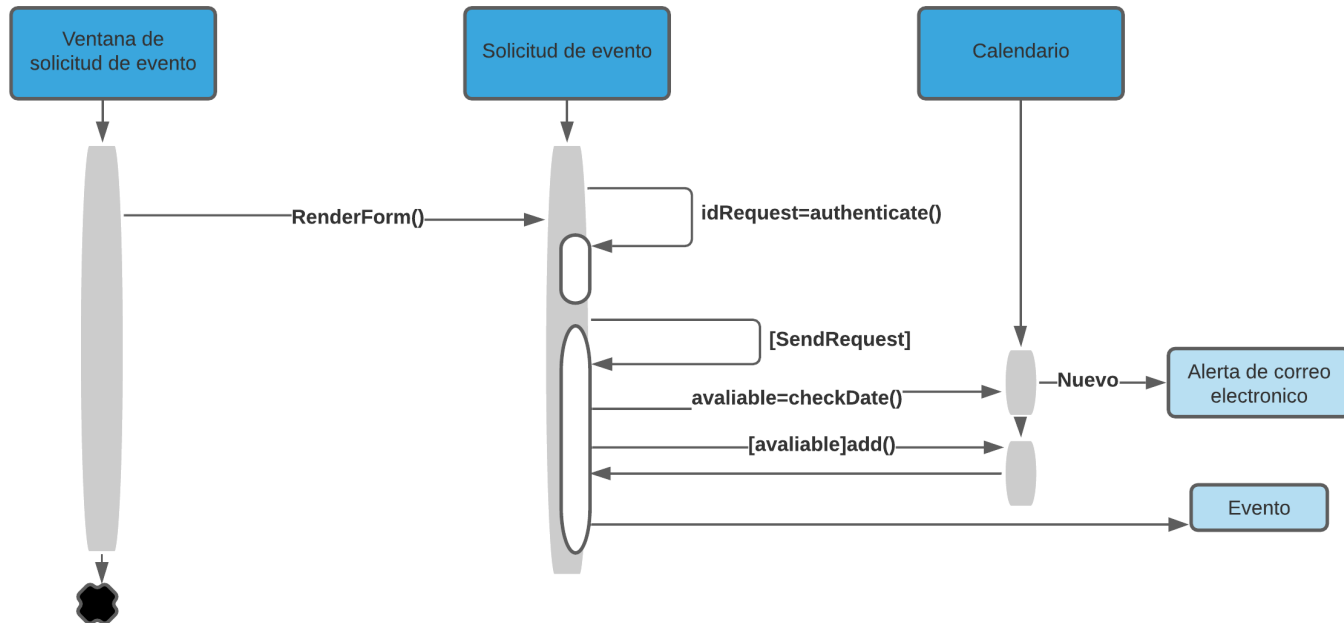


Diagrama de componentes

Componente

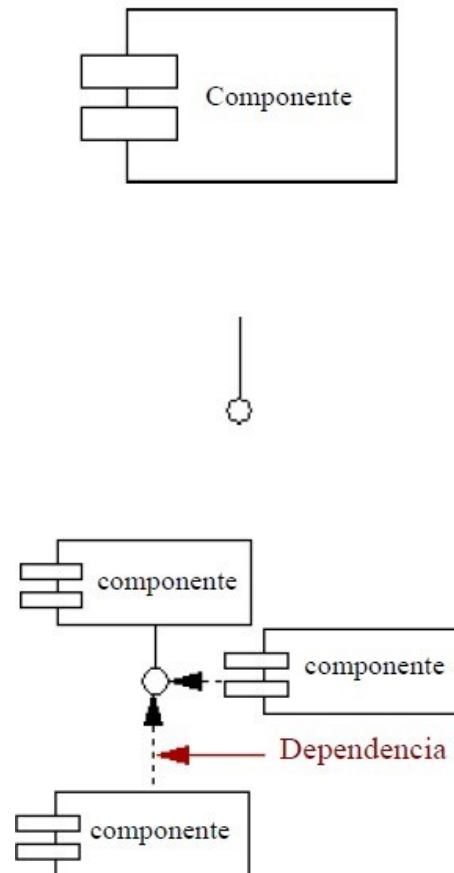
Un componente es un bloque de construcción física del sistema.

Interfase

Una interfase describe a un grupo de operaciones usada o creada por componentes.

Dependencias

Las dependencias entre componentes se grafican usando flechas de puntos.



Conectores, usar verbos para interconectar las tablas

Plantilla de pruebas unitarias

Identificador: Construcción.SM.PT9

Datos de la plantilla					
Realizado por:		(Nombre Completo)			
Cargo:		(Ingresar cargo)			
Proyecto:	(Nombre del proyecto)	Hora:	(Ingresar hora)	Fecha:	(Ingresar fecha)
Plantilla					
Identificador de caso de prueba	Nombre de la prueba	Descripción	Entrada	Salida esperada	Salida obtenida

Control de Cambio

Fecha de modificación	Numero de cambios	Identificador de la evidencia.	Descripción de modificación	Encargado de la modificación.
07/05/2021	1	Minuta de acuerdos 1 ID: DMS.INICIAL.1.PT1	1. Identificación de roles y procesos de trabajo	Equipo de trabajo.
11/05/2021	1	Minuta de acuerdos 2 ID: DMS.INICIAL.PO.2.PT2	1. Asignación de roles, creación de formato para documentos , descripción de aptitudes por roles, diseño del logo.	Product Owner
14/05/2021	2	Minuta de acuerdos 3 ID: DMS.INICIAL.PO.2.PT3	1. Proceso: "Reunión con el cliente" 2. Proceso: "REUNION CON EL CLIENTE 2 (Actualización de los requerimientos Entrega de avances)"	Product Owner

18/05/2021	2	Minuta de acuerdos 4 ID: DMS.ANALISIS.P O.3	1. Proceso: "Análisis del proyecto"	Product Owner

Plantilla de minuta del día de entrega del proyecto

Identificador: DMS.Cierre.PO.PT10

Fecha	(Ingresar fecha)	Hora Inicio	(Ingresar hora)
Lugar	(Ingresar lugar)	Hora Fin	(Ingresar hora)
OBJETIVO			
(Nombrar o listar procesos del proyecto)			

ASISTENTES

ASISTENTES			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma o Motivo
(Nombre Completo)	(Ingresar puesto)	(si/no)	(Firma aquí)
(Nombre Completo)	(Ingresar puesto)	(si/no)	(Firma aquí)
(Nombre Completo)	(Ingresar puesto)	(si/no)	(Firma aquí)
(Nombre Completo)	(Ingresar puesto)	(si/no)	(Firma aquí)

ASUNTOS TRATADOS

1. Asunto con prioridad
2. Asunto secundario o menos importantes

COMPROMISOS ASUMIDOS

No.	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
	(Ingresar tarea)	(Ingresar responsable)	(Ingresar fecha)
	(Ingresar tarea)	(Ingresar responsable)	(Ingresar fecha)

FIRMAS

Nombre del representante del lado
del cliente
Puesto que ocupa el representante

Nombre del representante de
DESING AUKA.
Puesto del representante