



Manual de calidad

Versión # 01, 2020

EL GESTOR DE CALIDAD

REPRESENTANTE DE LA INSTITUCIÓN
CERTIFICADORA

MAURICIO MORALES MARTÍNEZ DRA. ROCIO CRYSTAL CAMACHO HERNÁNDEZ



INDICE

1.Historia	4
1.1 Integrantes y organigrama del equipo	4
1.2 Funciones de los puestos	5
2.-Objetivo	6
3.-Alcance.....	7
4.-Vocabulario :	8
5.- Condiciones Generales.....	8
5.1.-Misión	8
5.2.-Visión.....	8
5.3.-Política de la empresa	8
5.4.-Política del cliente.....	9
5.5.-Política del software	9
PROCESO DEL PROYECTO #1	11
PROCESO DEL PROYECTO #2	11
PROCESO DEL PROYECTO #3	13
PROCESO DEL PROYECTO #4	15
PROCESO DEL PROYECTO #5	17
PROCESO DEL PROYECTO #6	19
PROCESO DEL PROYECTO #7	21
PROCESO DEL PROYECTO #8	23
PROCESO DEL PROYECTO #9	25
6.-Documentacion de referencia	27
6.1.- Listado de riesgos y soluciones	27
Minuta de acuerdo.....	28
MINUTA DE REUNIÓN 1	28
MINUTA DE REUNIÓN 2	31
MINUTA DE REUNIÓN 3	32
MINUTA DE REUNIÓN 4	33
MINUTA DE REUNIÓN 5	34
MINUTA DE REUNIÓN 6	35
MINUTA DE REUNIÓN 7	36
MINUTA DE REUNIÓN 8	37
MINUTA DE REUNIÓN 9	38
ASISTENTES	38
Plantilla de evidencia	40
Plantilla de validación de los componentes.....	40

Plantilla de validación del diseño de interfaz41

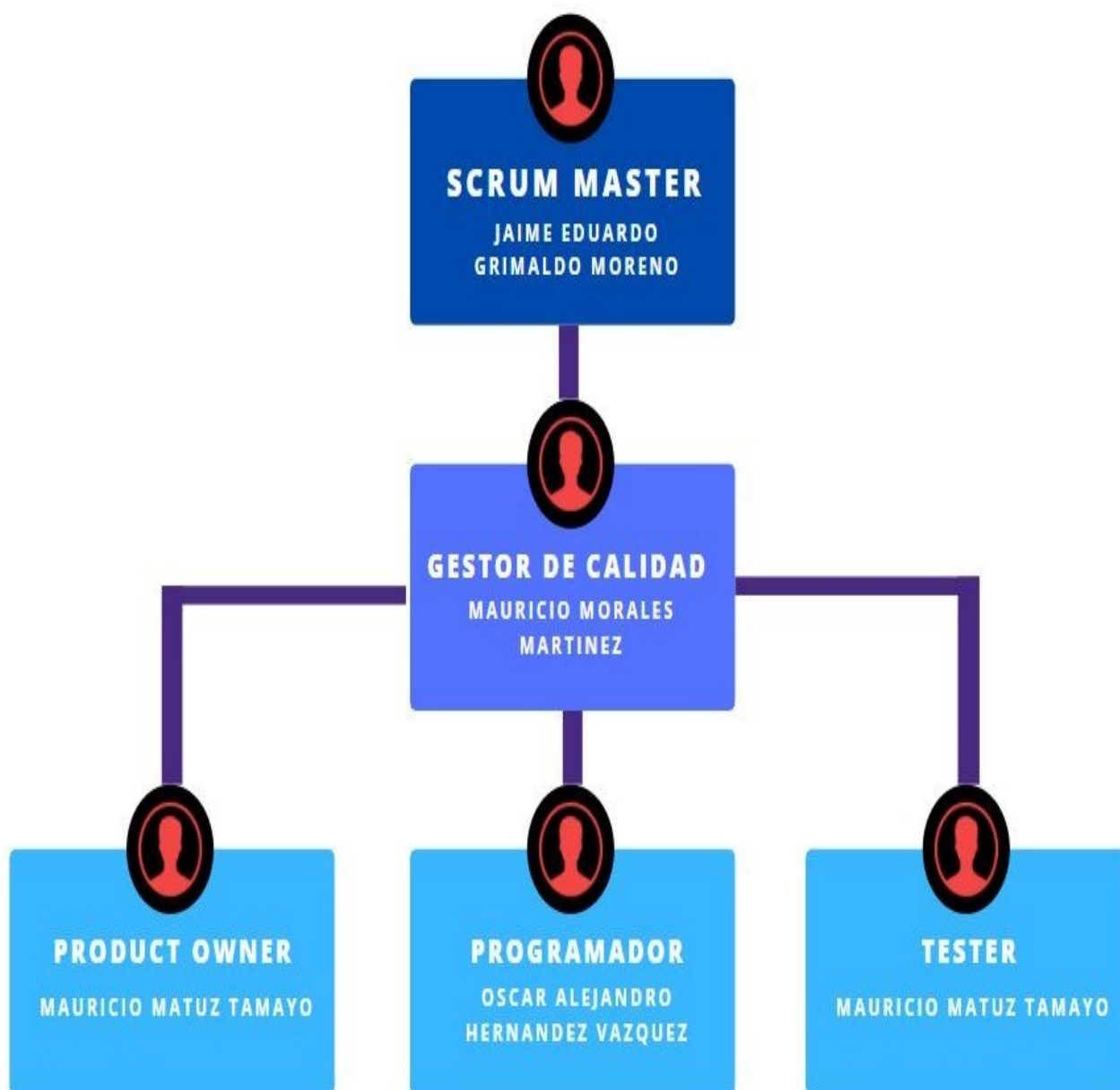
Caso de prueba42



1. Historia

La empresa BlackDev inicio en septiembre del 2020 con la necesidad actual, donde muchas empresas están “migrando” al mundo de la tecnología, lo cual llevó a las personas se involucrarán en estas tecnologías, y formar la empresa conocida como BLackDev para dar soluciones a problemas que están relacionados, como: Sistema de cómputo, página web, aplicaciones móviles, ETC.

1.1 Integrantes y organigrama del equipo





1.2 Funciones de los puestos

1. **Scrum Master:** Es el líder del equipo y su función es que el equipo alcance con sus objetivos hasta llegar la fase de Sprint final, eliminando cualquier problema que se encuentra en el camino de elaboración del proyecto.

- **Capacidades:** Tener un liderazgo de equipo, tener facilidad de comunicación, tener capacidad de relación laboral.
- **Objetivos:**
 - Supervisar que los alcancen el objetivo deseado
 - Asignar actividades a los equipos de trabajo
 - Eliminar cualquier problema que pueda surgir con respecto al proyecto
 - Intervenir en alguna parte del proceso si es necesario

2. **Product Owner:** Es el responsable de asegurar que el equipo aporte valor al negocio. Representa las partes interesadas internas y externas, por lo que debe comprender y apoyar las necesidades de todos los usuarios en el negocio, así como también las necesidades y el funcionamiento del Equipo Scrum.

- **Capacidades:** Visión de negocios con habilidades sociales y facilitar de expresar sus ideas, gestión del Product Backlog y estar disponible para el equipo de trabajo.
- **Objetivo:**
 - Expresar claramente los elementos de la lista de producto
 - Tener un orden de objetivos para alcanzar los objetivos y misiones de una manera rápida y concisa
 - Asegurar que el equipo de desarrollo entiende los elementos de los requerimientos a nivel necesario.
 - Ser la imagen que representara la empresa.

3. **Gestor de calidad:**

- Cuenta con el conocimiento y las capacidades necesarias para implementar la gestión de la calidad del sistema de manera orientada a un éxito sostenido en la organización para posibles mejoras de los productos de software a realizarse según de MoProSoft.
 - **Capacidades:** tener pensamiento analítico, tener una alta capacidad de comunicación.
 - **Objetivos:**
-

- Realizar reportes directamente con el jefe de la empresa
- Llevar el control de los procesos y su calibración
- Asegurar de que los procesos utilizados son los necesarios para la gestión de calidad

4. Programador:

- Se encarga de codificar, depurar y construir el código fuente del proyecto.
- **CAPCIDADES:** Realizar tareas de investigación, habilidades de programación y habilidades con diferentes lenguajes.
- **Objetivos:**
 - Controlar el funcionamiento y rendimiento del código fuente para posteriormente exportarlo.

5. Tester:

- Este puesto planifica las pruebas de software de los programas desarrollados. Identifican el riesgo de sufrir errores de un software, detectan errores y los comunican. Evalúan el funcionamiento general del software y sugieren formas de mejorarlo.
- **Capacidades:** Deber ser una persona creativa con pensamiento analítico y crítico, debe poder trabajar en equipo y facilidad de comunicación tanto oral como escrita.



2.-Objetivo

El objetivo de BlackDev es ser una empresa de suma confianza del sector tecnológico, para empresas que “temen” de las tecnologías por su falta de seguridad, mientras nos enfocamos en dar la mejor calidad y facilitarles su vida diaria a las personas alrededor

del mundo, buscando la solución a través del software.

3.-Alcance

Se compone de 9 procesos, cada proceso tiene asignado a un responsable que va a realizar dicha tarea.

No	Tarea	Identificador	Encargado
1	Selección de roles	pdms_FI_SM_1	Scrum master
2	Entrevista con el cliente	pdms_FI_PO_1	Product owner
3	Pruebas de software funcionar	pdms_FR_Tester_1	Tester
4	Mantenimiento del software	pdms_FI_Programador_1	Programador
5	Diseño de los componentes	pdms_FC_PO_1	Product owner
6	Diseño de interfaz	pdms_FC_Programador_1	Programador
7	Validación de los componentes	pdms_FIP_PO_1	Product owner
8	Validación del diseño de interfaz	pdms_FIP_PO_2	Product owner
9	Verificación de software	pdms_FIP_Tester_1	Tester



4.-Vocabulario:

1. SM: significa como el Scrum master. Tiene el encargo de liderar al equipo de trabajo para tener una gestión ágil para el proyecto.
2. PO: significa como el product owner. Es el representante del cliente para el equipo que está realizando su proyecto.
3. QA: significa como el gestor de calidad. Tiene como encargado de revisar que el proyecto cumpla con las normas de calidad del producto.
 4. Programadores el que se encarga de codificar el software del proyecto con los requerimientos y diseños que se implementó.
5. Tester: Es que se encarga de hacer las pruebas que va a tener el producto para que no tenga errores en el uso del cliente.

5.- Condiciones Generales

5.1.-Misión

Ser una empresa dedicada a la producción de software (páginas web, sistemas de cómputo, apps ETC). Utilizando tecnologías de primera.

5.2.-Visión

La visión de la empresa crecer exponencialmente siguiendo metas de corto, mediano y largo plazo, para así poder llegar a al objetivo de crecimiento (regional, estatal y nacional) y tener un mayor alcance.

5.3.-Política de la empresa

1. Los trabajadores tienen una tolerancia de 20 minutos.
2. Solo tiene dos días de descanso que son los fines de semana.
3. Tiene derecho de servicio médico y de vacaciones.



-
4. Si tiene más de 3 retardos será penalizado con un descuento a su salario.
 5. No hay restricciones en la vestimenta.
 6. Los trabajadores tienen la responsabilidad de cuidar su equipo de trabajo que le fue asignado.
 7. Los empleados tienen que tener un buen comportamiento.
 8. Los trabajadores tienen una hora y media de descanso al día.
 9. Su horario laboral que tiene cada empleado es de 8 horas y si pasa más de su hora laboral será pagado como horas extras.

5.4.-Política del cliente

1. El cliente debe pagar en tiempo en forma sobre su proyecto.
2. Si el cliente desea cancelar el proyecto tiene que ser menor del 20% de elaboración ya que si tiene vas del 20% no se podrá cancelar.
3. El cliente puede ver sus avances del proyecto.
4. Si el cliente desea hacer algunos cambios a su proyecto será un costo extra.
5. La empresa se compromete a entregar a la fecha que se acordó.
6. Si la empresa no cumple con la entrega el proyecto será gratis para el cliente.

5.5.-Política del software

1. El usuario no podrá modificar el software.
 2. Los datos del usuario van a estar protegido en el software.
 3. El cliente no puede revender este software
 4. Los datos del usuario solo van a ser utilizados en el software.
 5. El usuario tiene la responsabilidad de actualizar sus datos.
 6. Si el software presenta fallos o anomalías, tiene la responsabilidad el cliente de llamar servicio técnico.
-



Sustitución de puesto

Nombre	Puesto	Sustituto
Jaime Eduardo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Mauricio Matuz Tamayo
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Mauricio Morales Martínez
Oscar Alejandro Hernández	Programador	Mauricio Matuz Tamayo
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Jaime Eduardo Grimaldo Moreno
Mauricio Matuz Tamayo	Tester	Oscar Alejandro Hernández



PROCESO DEL PROYECTO #1

pdms_FI_SM_1

Proceso	Selección de roles
Responsable	Scrum Master
Categoría	Gerencia
Participantes	Product Owner, Gestor de calidad, Programador, Tester
Entradas	Organizar los roles de trabajo del equipo
Evidencias de salidas	pdms_FI_SM_1_PT1 Un documento de asignación de roles
Frecuencia	Cada vez que exista un proyecto

OBJETIVOS

1. Asignar los cargos y tareas para cada integrante del equipo de desarrollo
2. Establecer indicaciones para el Product Owner para una entrevista exitosa y con mucha retroalimentación
3. Obtener la documentación/información sobre la coordinación del proyecto

PROPÓSITO

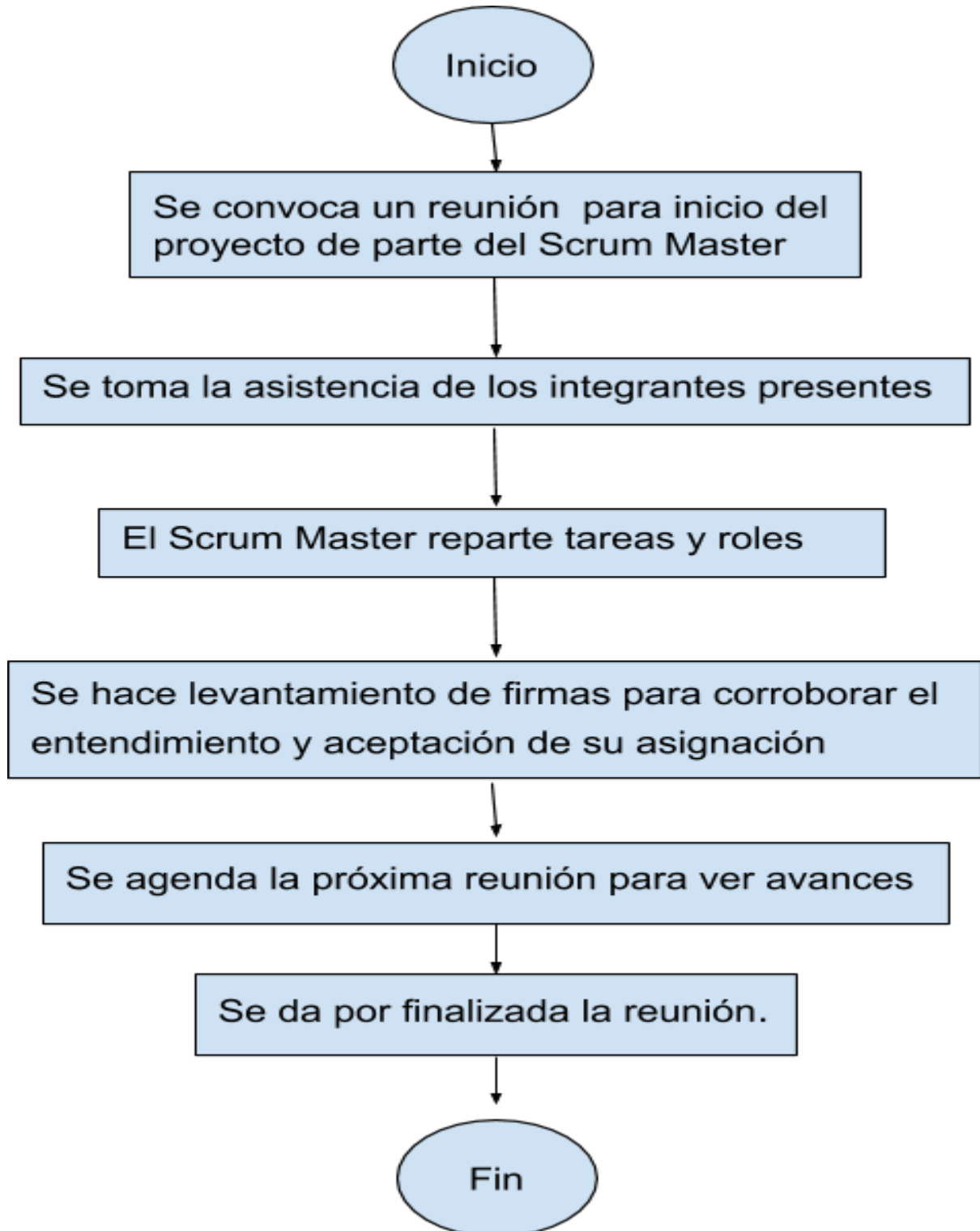
Es que el scrum master tiene que asignar los roles que van a tener cada uno de los integrantes del equipo para realizar el proyecto que pidió el cliente.

DESCRIPCIÓN

1. Se convoca una reunión para inicio del proyecto de parte del Scrum Master
2. Se toma la asistencia de los integrantes presentes
3. El Scrum Master reparte tareas y roles
4. Se hace levantamiento de firmas para corroborar el entendimiento y aceptación de su asignación
5. Se agenda la próxima reunión para ver avances
6. Se da por finalizada la reunión.



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #2

pdms_FI_PO_1

Proceso	Entrevista con el cliente
Responsable	Product Owner
Categoría	Gerencia
Participantes	Cliente
Entradas	La problemática del cliente
Evidencias de salidas	<p>pdms_FI_PO_1_PT1</p> <p>Un documento que tiene la problemática</p>
Frecuencia	Cada vez que haya una reunión con el cliente

OBJETIVOS

1. Realizar las preguntas que se tomaron en la reunión con el equipo de trabajo
2. Preguntar si es posible poder visitar su negocio y poder ver cómo se realiza el proceso que hacen.

PROPÓSITO

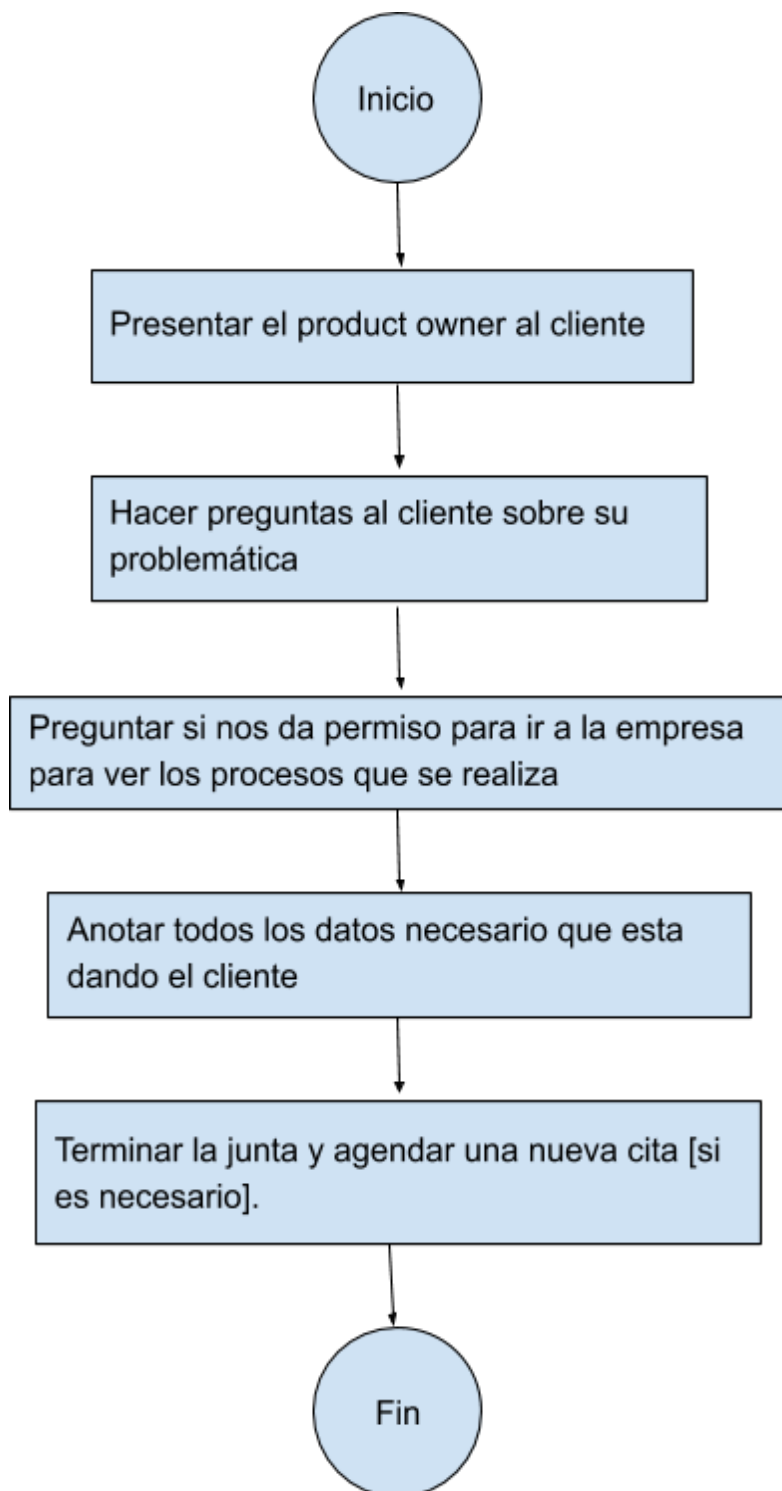
Es enlistar todos los requerimientos del cliente y los procesos de trabajo que se realizan en la empresa para tener una mejor idea.

DESCRIPCIÓN

1. Presentar el product owner al cliente
2. Hacer preguntas al cliente sobre su problemática
3. Preguntar si nos da permiso para ir a la empresa para ver los procesos que se realiza
4. Anotar todos los datos necesarios que está dando el cliente
5. Terminar la junta y agendar una nueva cita [si es necesario].



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #3

pdms_FR_Tester_1

Proceso	Prueba de software funcional
Responsable	tester
Categoría	Generación
Participantes	Product Owner
Entradas	Requerimientos, Programa o el repositorio de git
Evidencias de salidas	pdms_FR_Tester_1_PT1 Reporte de las pruebas realizadas.
Frecuencia	Cada que se modifica el programa.

OBJETIVOS

Saturar el sistema con varios pedidos o varios usuarios haciendo pedidos al mismo tiempo y aumentando cada vez más usuarios y registros para saber el rendimiento del programa.

PROPÓSITO

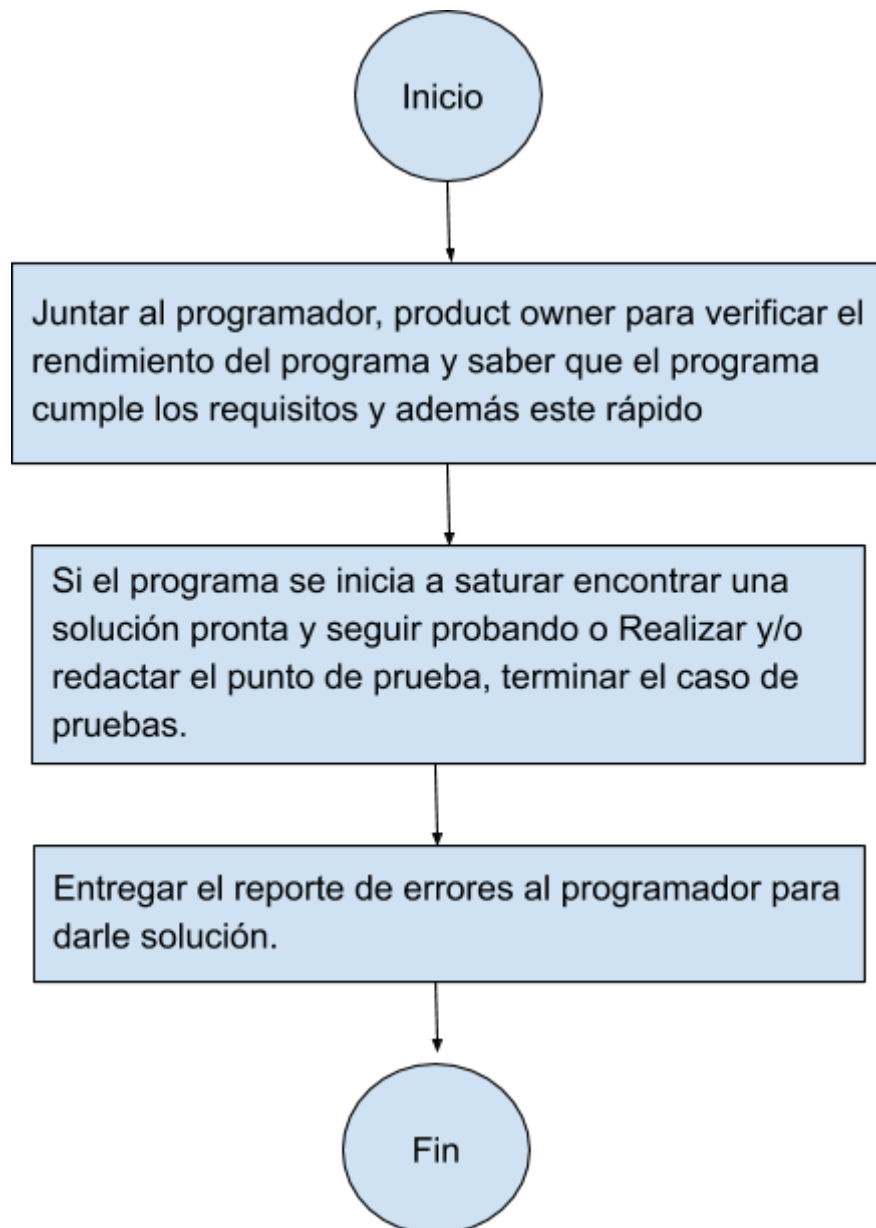
Es encontrar fallas técnicas que tiene el programa para que después lo puedan arreglar los programadores las fallas que se encontró para que después se entrega al cliente su programa funcional.

DESCRIPCIÓN

1. Juntar al programador, product owner para verificar el rendimiento del programa y saber que el programa cumple los requisitos y además este rápido
2. Si el programa se inicia a saturar encontrar una solución pronta y seguir probando o Realizar y/o redactar el punto de prueba, terminar el caso de pruebas.
3. Entregar el reporte de errores al programador para darle solución.



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #4

pdms_FI_Programador_1

Proceso	Mantenimiento del software
Responsable	Programador
Categoría	Operación
Participantes	Product Owner, Gestor de calidad y scrum master
Entradas	Carpeta de configuración del software
Evidencias de salidas	<p>pdms_FI_Programador_1_PT1</p> <p>Manual de mantenimiento</p>
Frecuencia	Cada vez que el cliente desea realizar un mantenimiento al software

OBJETIVOS

1. Guardar todos los mantenimientos que se realizó en el manual de mantenimiento para tener un control
2. Realizar el mantenimiento al software con una buena calidad

PROPÓSITO

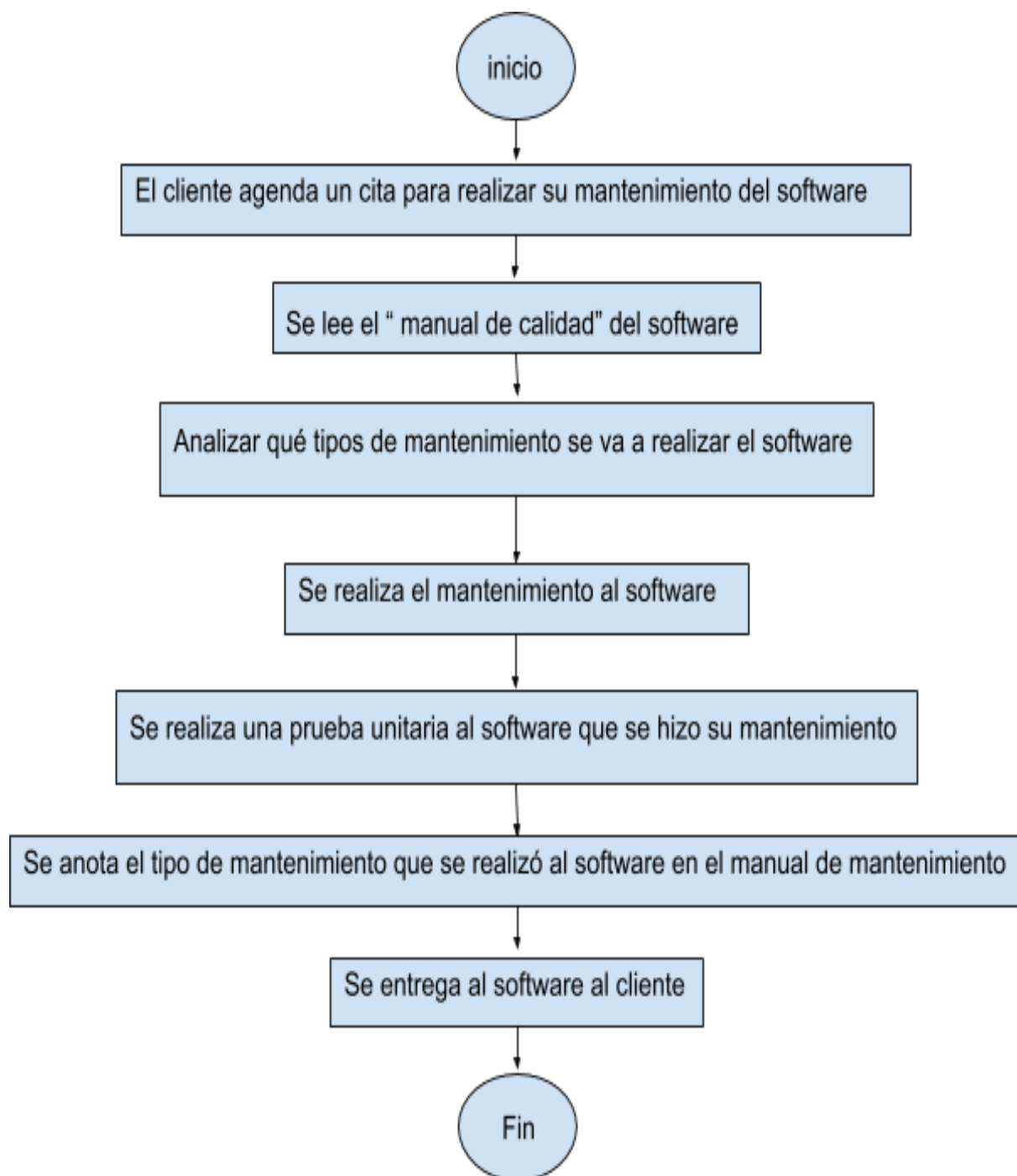
Corregir los posibles errores, mejorar el rendimiento u otras cosas que el software requiere que pidió el cliente.

DESCRIPCIÓN

1. El cliente agenda una cita para realizar su mantenimiento del software
2. Se lee el “manual de calidad” del software
3. Analizar qué tipos de mantenimiento se va a realizar el software
4. Se realiza el mantenimiento al software
5. Se realiza una prueba unitaria al software que se hizo su mantenimiento
6. Se anota el tipo de mantenimiento que se realizó al software en el manual de mantenimiento.
7. Se entrega al software al cliente



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #5

pdms_FC_PO_1

Proceso	Diseño de los componentes
Responsable	Product Owner
Categoría	Gerencia
Participantes	Gestor de calidad, Programador
Entradas	Un documento que tiene la problemática
Evidencias de salidas	<p>pdms_FC_PO_1_PT1</p> <p>Un documento donde están todos los diagramas de los componentes</p>
Frecuencia	Cada vez que exista un proyecto

OBJETIVOS

1. Es obtener el modelado y la arquitectura del software

PROPÓSITO

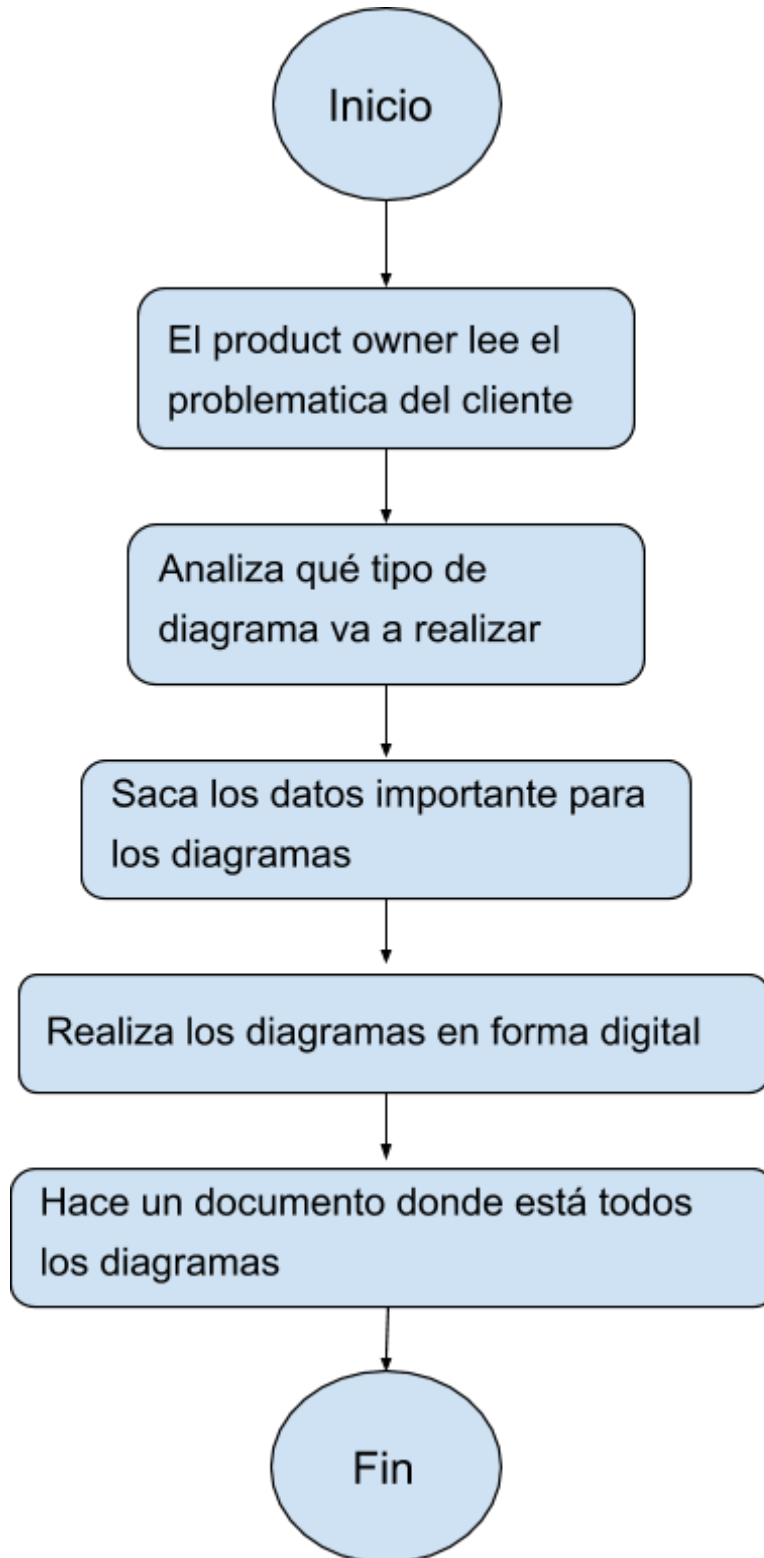
Es analizar qué tipo de diagrama se va a realizar para que se las bases principales para realizar el software del proyecto.

DESCRIPCIÓN

1. El product owner lee la problemática del cliente
2. Analiza qué tipo de diagrama va a realizar para el proyecto
3. Saca los datos importantes para los diagramas
4. Realiza los diagramas en forma digital
5. Hace un documento donde está todos los diagramas



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #6

pdms_FC_Programador_1

Proceso	Diseño de interfaz
Responsable	Programador
Categoría	Operación
Participantes	Gestor de calidad, Product owner
Entradas	Documento donde esta los diagramas
Evidencias de salidas	pdms_FC_Programador_1_PT1 Diseño de interfaz en Adobe XD
Frecuencia	Cada vez que exista un proyecto

OBJETIVOS

1. Navegación del programa
2. Combinación de colores amigable para la interfaz
3. Interfaz eficiente

PROPÓSITO

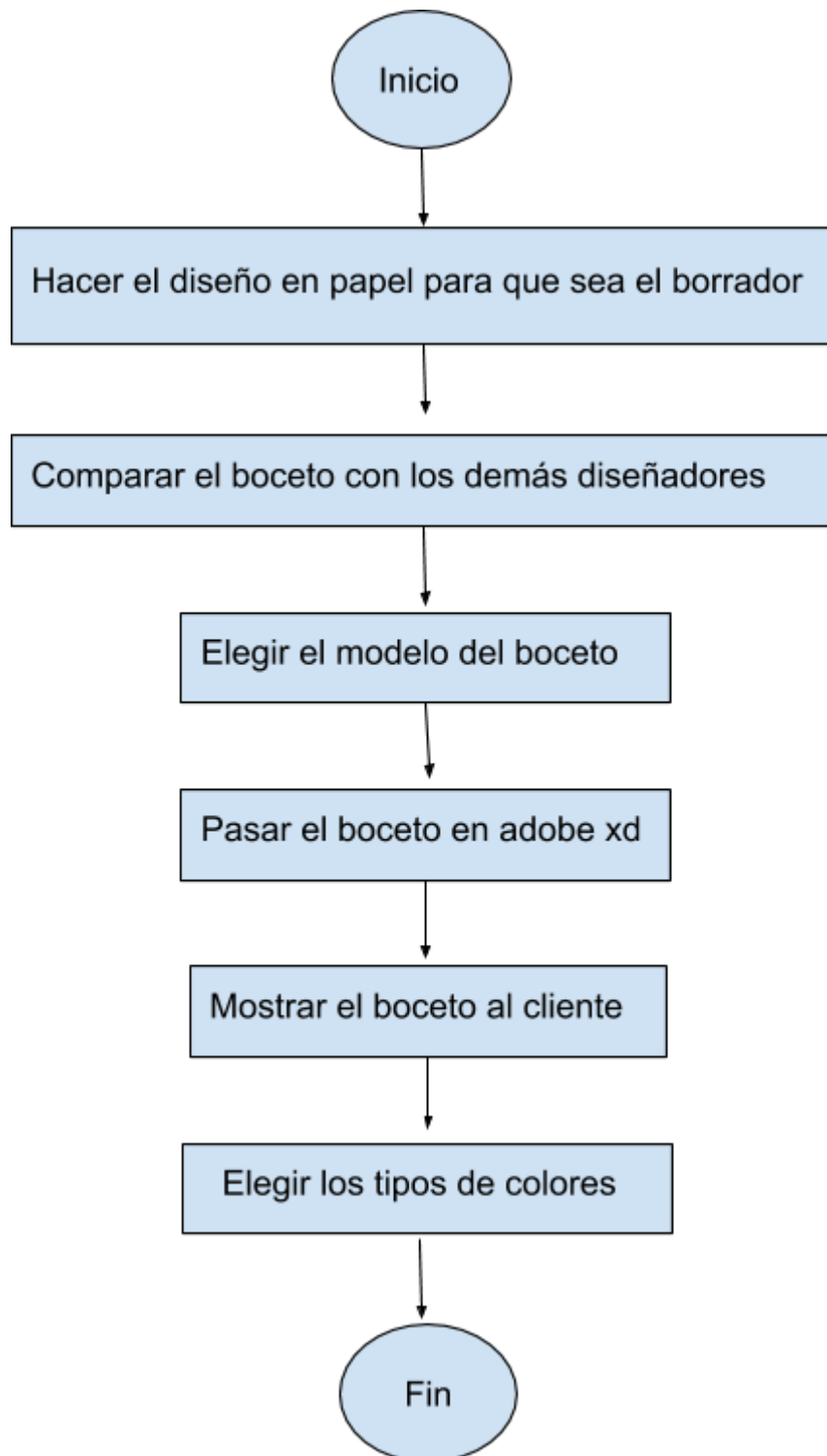
Un bosquejo del diseño que tendrá en el software.

DESCRIPCIÓN

1. Hacer el diseño en papel para que sea el borrador
2. Comparar el boceto con los demás diseñadores
3. Elegir el modelo del boceto
4. Pasar el boceto en adobe xd
5. Mostrar el boceto al cliente
6. Elegir los tipos de colores



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #7

pdms_FIP_PO_1

Proceso	Validación de los componentes
Responsable	Gestor de calidad
Categoría	Gerencia
Participantes	Product Owner
Entradas	Documento donde está los diagramas de componentes
Evidencias de salidas	<p>pdms_FIP_PO_1_PT1</p> <p>Un reporte de validación de los diseños de los diagramas</p>
Frecuencia	Cada vez que hacen un diagrama de componente

OBJETIVOS

1. Verificar si no hay un error los diagramas que se realizó

PROPÓSITO

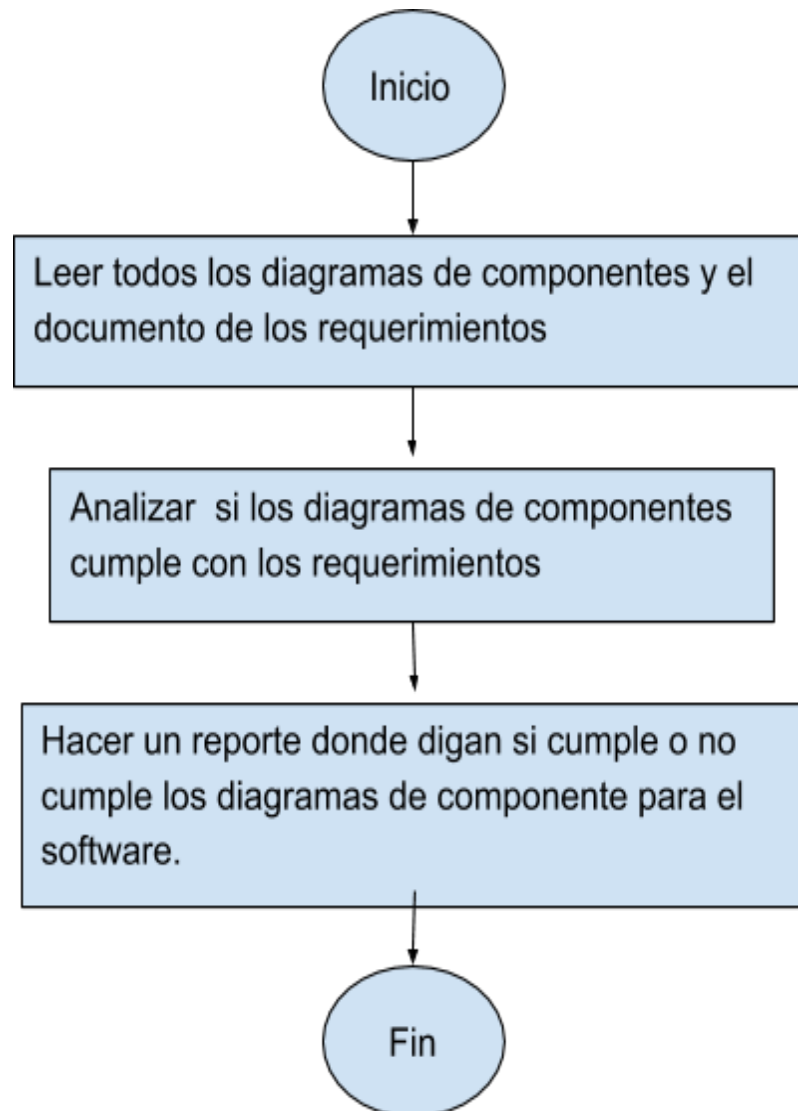
Validar si los diagramas de componentes cumplen con los requerimientos del proyecto que se realiza para el cliente para que luego se pueda realizar el software.

DESCRIPCIÓN

1. Leer todos los diagramas de componentes y el documento de los requerimientos
2. Analizar si los diagramas de componentes cumplen con los requerimientos
3. Hacer un reporte donde digan si cumple o no cumple los diagramas de componente para el software.



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #8

pdms_FIP_PO_2

Proceso	Validación del diseño de interfaz
Responsable	Gestor de calidad
Categoría	Gerencia
Participantes	Product Owner
Entradas	Documento donde está los diseños de interfaz
Evidencias de salidas	pdms_FIP_PO_2_PT2 Un reporte de validación del diseño de interfaz
Frecuencia	Cada vez que se hace un diseño de interfaz

OBJETIVOS

1. Analizar si el diseño de interfaz tiene la parte de UX y UI
2. Analizar si está bien la combinación de colores del diseño

PROPÓSITO

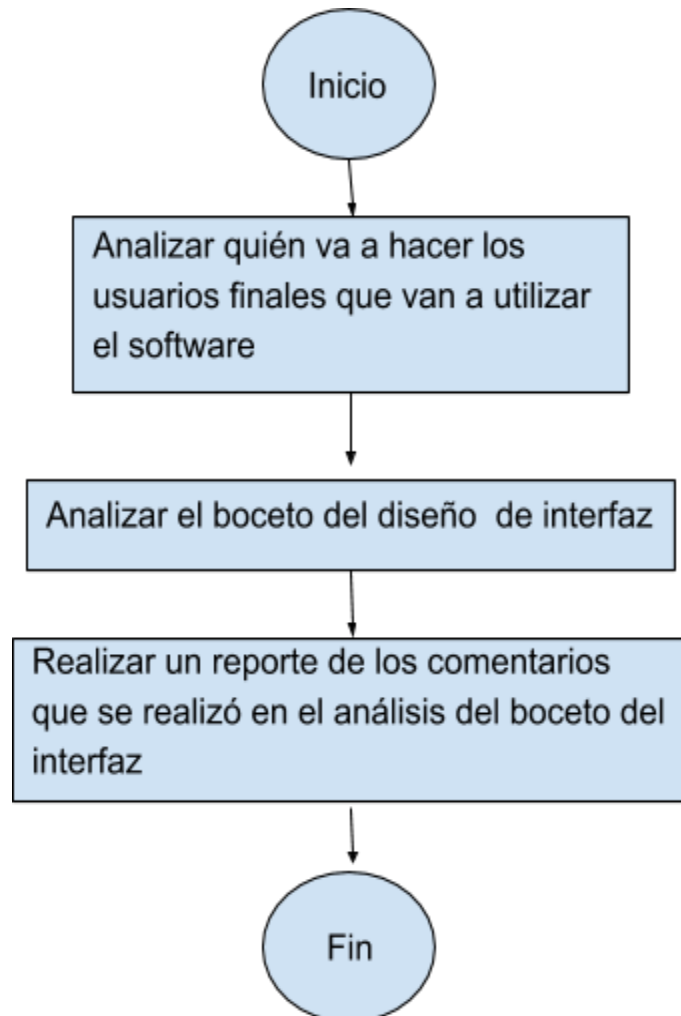
Validar si el diseño del interfaz cumple en el apartado de UX y UI para el desarrollo del software que se va a realizar.

DESCRIPCIÓN

1. Analizar quién va a hacer los usuarios finales que van a utilizar el software
2. Analizar el boceto del diseño de interfaz
3. Realizar un reporte de los comentarios que se realizó en el análisis del boceto del interfaz



DIAGRAMA DE FLUJO





PROCESO DEL PROYECTO #9

pdms_FIP_Tester_1

Proceso	Verificación de software
Responsable	Tester
Categoría	Gerencia
Participantes	Product Owner, Gestor de calidad, Programador
Entradas	Casos de prueba
Evidencias de salidas	pdms_FIP_Tester_1_PT1 Tabla de errores
Frecuencia	Cada actualización del software.

OBJETIVOS

1. Realizar los casos de prueba.

PROPÓSITO

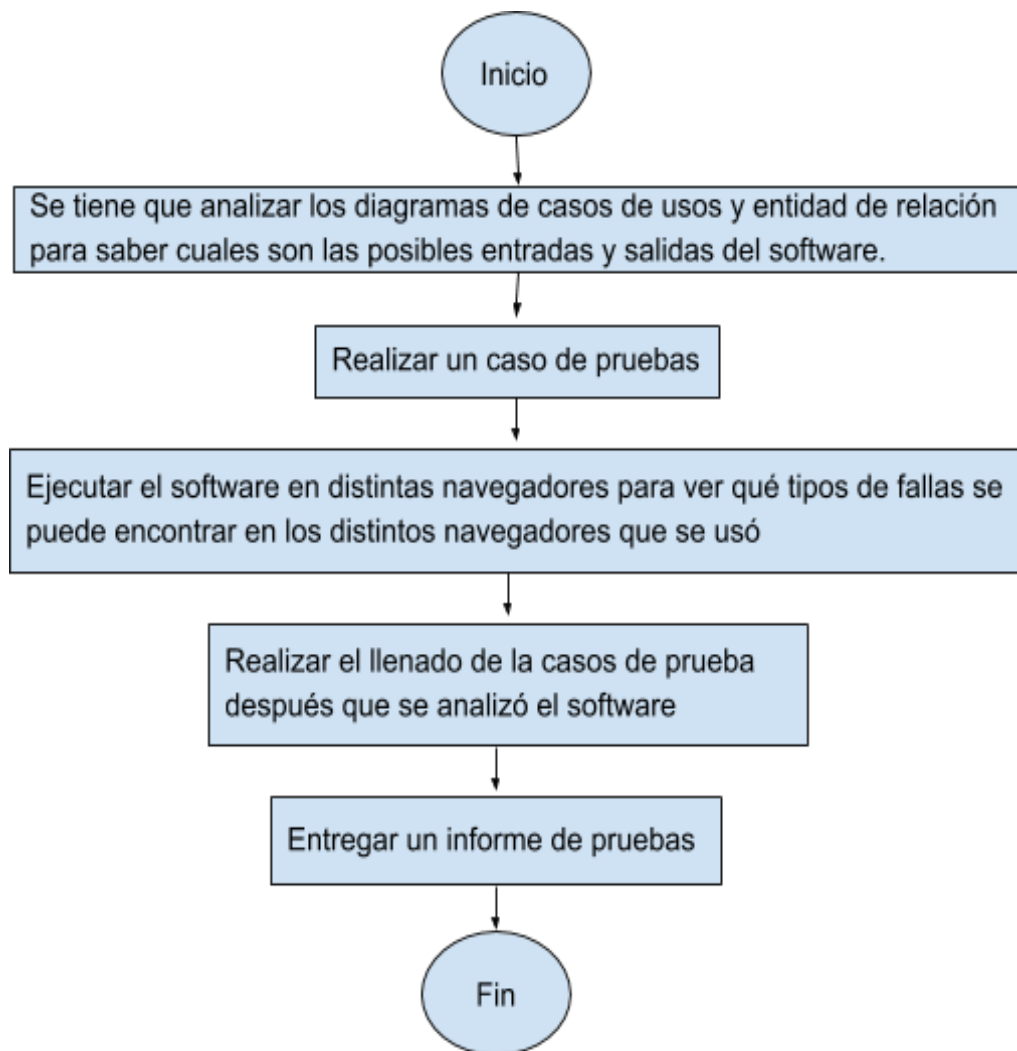
El programa corre sin ningún error en los diferentes navegadores que tiene el usuario final.

DESCRIPCIÓN

1. Se tiene que analizar los diagramas de casos de usos y entidad de relación para saber cuáles son las posibles entradas y salidas del software.
2. Realizar un caso de pruebas
3. Ejecutar el software en distintas navegadoras para ver qué tipos de fallas se puede encontrar en los distintos navegadores que se usó
4. Realizar el llenado de los casos de prueba después que se analizó el software
5. Entregar un informe de pruebas



DIAGRAMA DE FLUJO





6.-Documentacion de referencia

- ISO 900 1/2015 Sistemas de gestión de calidad
- IEEE 830
- Moprosoft, nomars NMX-I-059-NYCE-2016
 - NMX-I059/01-NYCE
 - NMX-I059/02-NYCE
 - NMX-I059/03-NYCE
 - NMX-I059/04-NYCE

6.1.- Listado de riesgos y soluciones

Sustitutos de puestos:

ENCARGADO	ROL	SUSTITUTO
Jaime Eduardo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Mauricio Matuz Tamayo
Mauricio Morales Martines	Gestor de calidad	Jaime Eduardo Grimaldo Moreno
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Mauricio Morales Martines
Oscar Alejandro Hernández Vázquez	Programador	Mauricio Matuz Tamayo
Mauricio Matuz Tamayo	Tester	Jaime Eduardo Grimaldo Moreno



Minuta de acuerdo

MINUTA DE REUNIÓN 1

Identificador: pdms_FI_SM_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Establecer los procesos con sus corresponsales encargados			

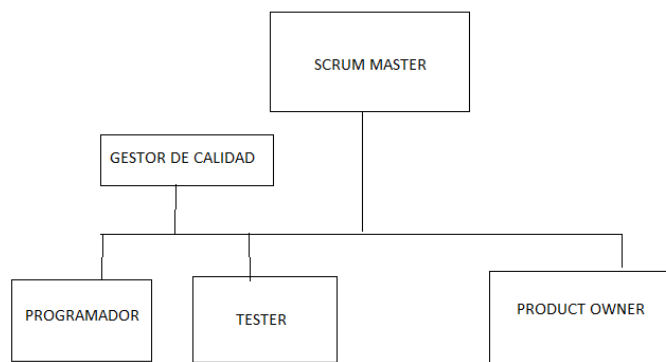
ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Jaime Eduardo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernández	Programador	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Tester	Si	



ASUNTOS TRATADOS

1. Realizar el nombre y el logo de la empresa.
2. Asignar los roles de cada integrante del equipo.
3. Realizar el organigrama de los roles que tiene cada integrante del equipo.



COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
1	Selección de roles	Scrum master	
2	Entrevista con el cliente	Product owner	
3	Pruebas de software funcional	Tester	
4	Mantenimiento del software	Programador	
5	Diseño de los componentes	Product owner	
6	Diseño de interfaz	Programador	
7	Validación de los componentes	Product owner	
8	Validación del diseño de interfaz	Product owner	
9	Verificación de software	Tester	



MINUTA DE REUNIÓN 2

Identificador: pdms_FI_PO_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Primera reunión con el cliente			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Va a ver dos veces al mes una reunión con el cliente para mostrar avances.
2. Cada reunión va a tener una minuta de acuerdo con el cliente.
3. No se podrá hacer cambios con el programa si ya fue aceptado.
4. La fecha de entrega ya está establecida para entrega del proyecto.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
2	Entrevista con el cliente	Product owner	



MINUTA DE REUNIÓN 3

Identificador: pdms_FR_Tester_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar la prueba del software			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Tester	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Se va a realizar un documento donde venga el caso de prueba y lo tiene que llenar.
2. Ese documento se entrega al programador.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
3	Pruebas de software funcional	Tester	



MINUTA DE REUNIÓN 4

identificador: pdms_FI_Programador_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar el mantenimiento del software			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Jaime Eduardo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Realizar un manual de mantenimiento.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
4	Mantenimiento del software	Programador	



MINUTA DE REUNIÓN 5

identificador: pdms_FC_PO_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar los diseños de los componentes			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernández	Programador	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Se va a realizar los diseños de los componentes.
2. Realizar un documento donde están todos los diseños.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
5	Diseño de los componentes	Product owner	



MINUTA DE REUNIÓN 6

identificador: pdms_FC_Programador_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar el diseño de interfaz			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernández	Programador	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Se va a realizar el diseño del interfaz que va a tener el software en adobe xd.
2. Luego va a tener un documento de evidencia donde va a estar el diseño.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
6	Diseño de interfaz	Programador	



MINUTA DE REUNIÓN 7

identificador: pdms_FIP_PO_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar una verificación de los componentes			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Verificar si los componentes están bien realizados.
2. Realizar un reporte donde se muestran todas las características que se encontraron en los diagramas de los componentes “si está bien o no está bien”.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
7	Validación de los componentes	Product owner	



MINUTA DE REUNIÓN 8

identificador: pdms_FIP_PO_2_PT2

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar una verificación del interfaz			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Verificar si el diseño de interfaz está bien realizado.
2. Realizar un reporte donde se muestran todas las características que se encontraron en el diseño de interfaz “si está bien o no está bien”.

COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
8	Validación del diseño de interfaz	Product owner	



MINUTA DE REUNIÓN 9

identificador: pdms_FIP_Tester_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar		Hora Fin	
Objetivo			
Realizar los casos de pruebas			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Jaime Eduardo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernández	Programador	Si	
Mauricio Morales Martínez	Gestor de calidad	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Tester	Si	

ASUNTOS TRATADOS

1. Es realizar un caso de prueba al software.
2. Se llena el documento que se creó.
3. Se entrega el documento al programador.



COMPROMISOS ASUMIDOS

No	Tarea	Responsable	Fecha de entrega
9	Verificación de software	Tester	



Identificador: pdms_FR_Tester_1_PT1



Manual de Mantenimiento

Nombre del software:	
Fecha Entrada:	
Fecha Salida:	
Costo:	
Nombre del cliente:	
Nombre del supervisor:	
Nombre del encargado:	

No:	Nombre del proceso	Descripción
1		
2		

Firma del responsable

Firma del cliente



identificador: pdms_FIP_PO_1_PT1

Plantilla de validación de los componentes

Nombre del diagrama de componente	
Descripción	
Verificación de validación	

Comentarios

--

Nombre del diagrama de componente	
Descripción	
Verificación de validación	

Comentarios

--

Nombre del diagrama de componente	
Descripción	
Verificación de validación	

Comentarios

--



Nombre del diagrama de componente	
Descripción	
Verificación de validación	

Comentarios

--

identificador: pdms_FIP_PO_2_PT2

Plantilla de validación del diseño de interfaz

Nombre del diseño	
Descripción	
Verificación de validación	

--

Comentarios



identificador: pdms_FIP_Tester_1_PT1

Caso de prueba

id	Nombre de caso de prueba	Descripción	Entrada	Salida de espera