



Manual de calidad



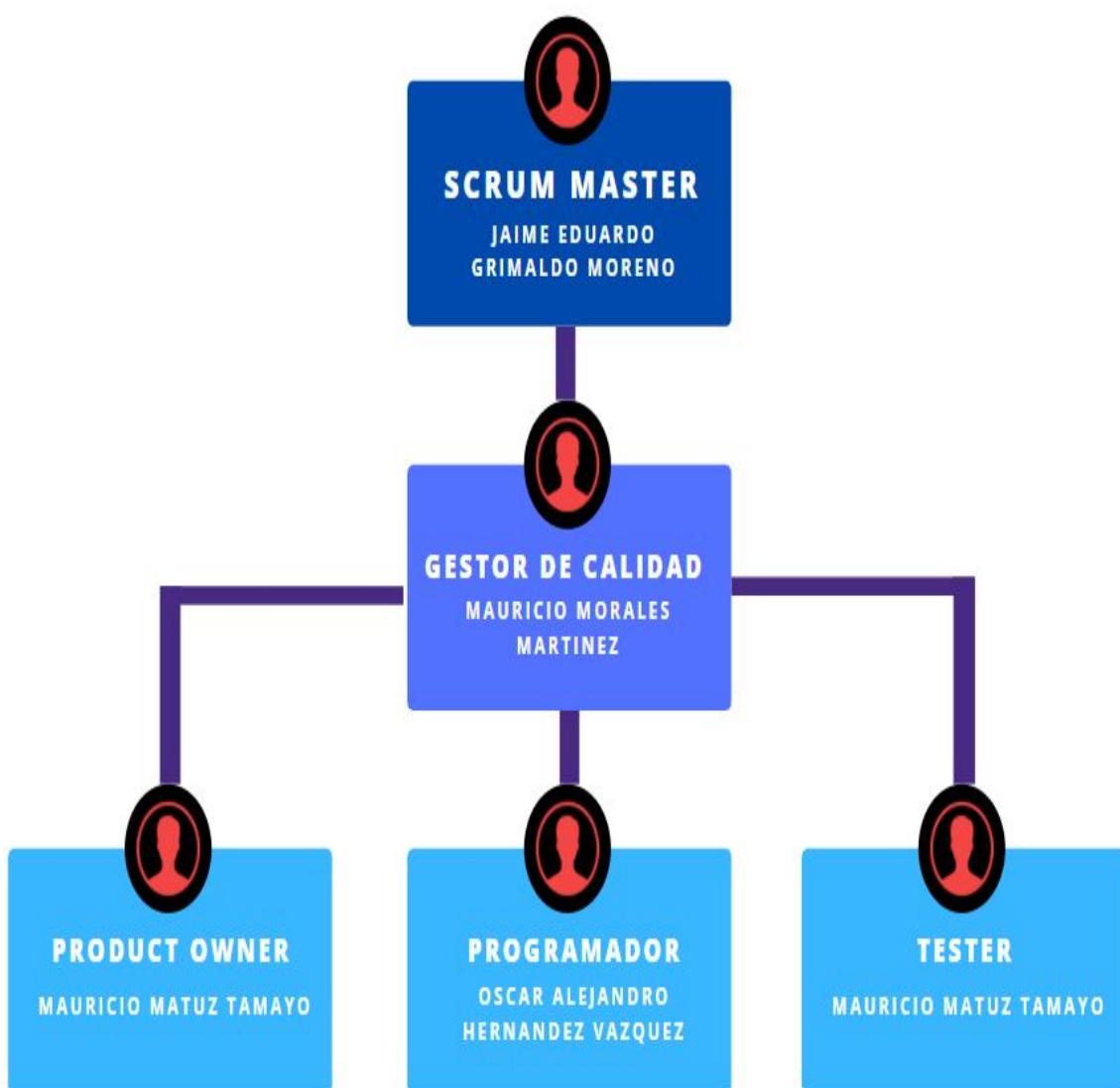
Índice

1.	Historia	3
1.1.	Integrantes y organigrama del equipo	3
1.2.	Funciones de los puestos	4
2.	Objetivo	5
3.	Alcance	5
4.	Vocabulario	6
5.	Condición general	6
5.1.	Misión	6
5.2.	Visión	6
5.3.	Políticas de la empresa	6
5.4.	Políticas del cliente	7
5.5.	Políticas del software	7
5.6.	Sustitución de puesto	8
6.	Contenido	9
7.	Documentación de referencia	27
8.	Minuta de acuerdo	28
9.	Control de cambios	39
10.	Anexo	40



Historia

La empresa BlackDev inició 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 involucran 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.





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.
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.
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.
4. **Programador:** Se encarga de desarrollar aplicaciones.
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.



Objetivo

El objetivo del manual de calidad para la empresa es diseñar el software perfecto para el cliente, entregar el producto en tiempo y forma y brindar el mejor soporte técnico. Todo esto se va a mostrar los procesos que se va a realizar en la fabricación del software.

Alcance

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

No	Tarea	Responsable
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	Gestor de calidad
8	Validación del diseño de interfaz	Gestor de calidad
9	Verificación de software	Tester



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. Programador:Es 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.

Condiciones Generales

Misión

Sistematizar, gestionar y optimizar mediante la creación de software donde haya necesidades que lo requieran.

Visión

BlackDev diseña software con una compatibilidad extrema con respecto a las necesidades del cliente. Haciendo posible que tus problemas de gestión u organización de tu empresa desaparezcan y tengas todo controlado

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.

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.

Política del software

1. El usuario no podrá modificar el software.
2. Los datos del usuario va 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 Edaurdo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Mauricio Matuz Tamayo
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Mauricio Morales Martinez
Oscar Alejandro Hernandez	Programador	Mauricio Matuz Tamayo
Mauricio Morales Martinez	Gestor de calidad	Jaime Edaurdo Grimaldo Moreno
Mauricio Matuz Tamayo	Tester	Oscar Alejandro Hernandez



Proceso

pdms_FI_SM_1

Proceso	Selección de roles
Responsable	Scrum Master
Categoría	
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

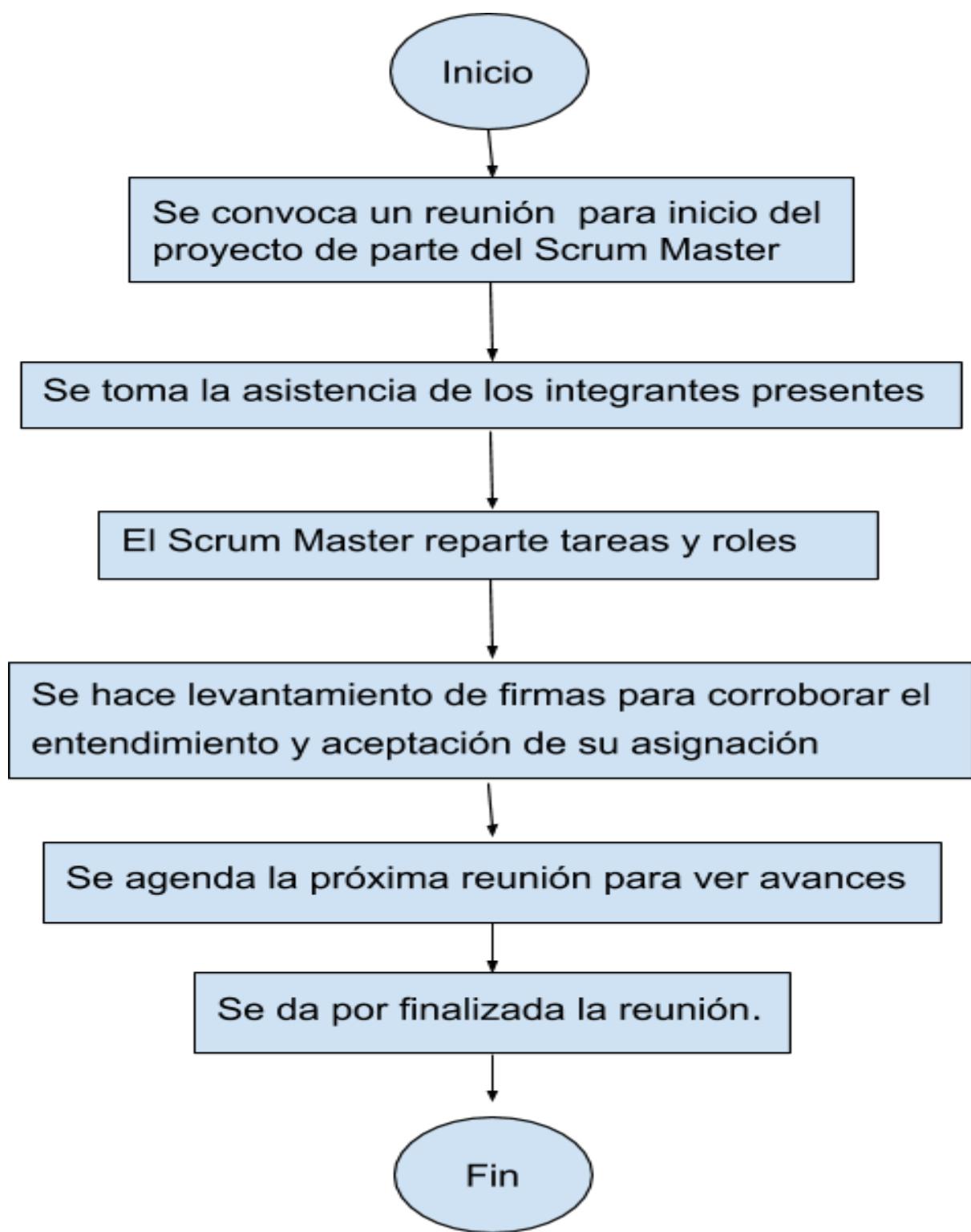
Es que el scrum master tiene que asignar los roles que van a tener cada uno de los integrantes del equipo para realizar el proyecto que pidió el cliente.

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

pdms_FI_PO_1

Proceso	Entrevista con el cliente
Responsable	Product Owner
Categoría	
Participantes	Cliente
Entradas	El problema del cliente
Evidencias de salidas	<p>pdms_FI_PO_1_PT1</p> <p>Un documento que tiene el problema</p>
Frecuencia	Cada vez que haiga 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

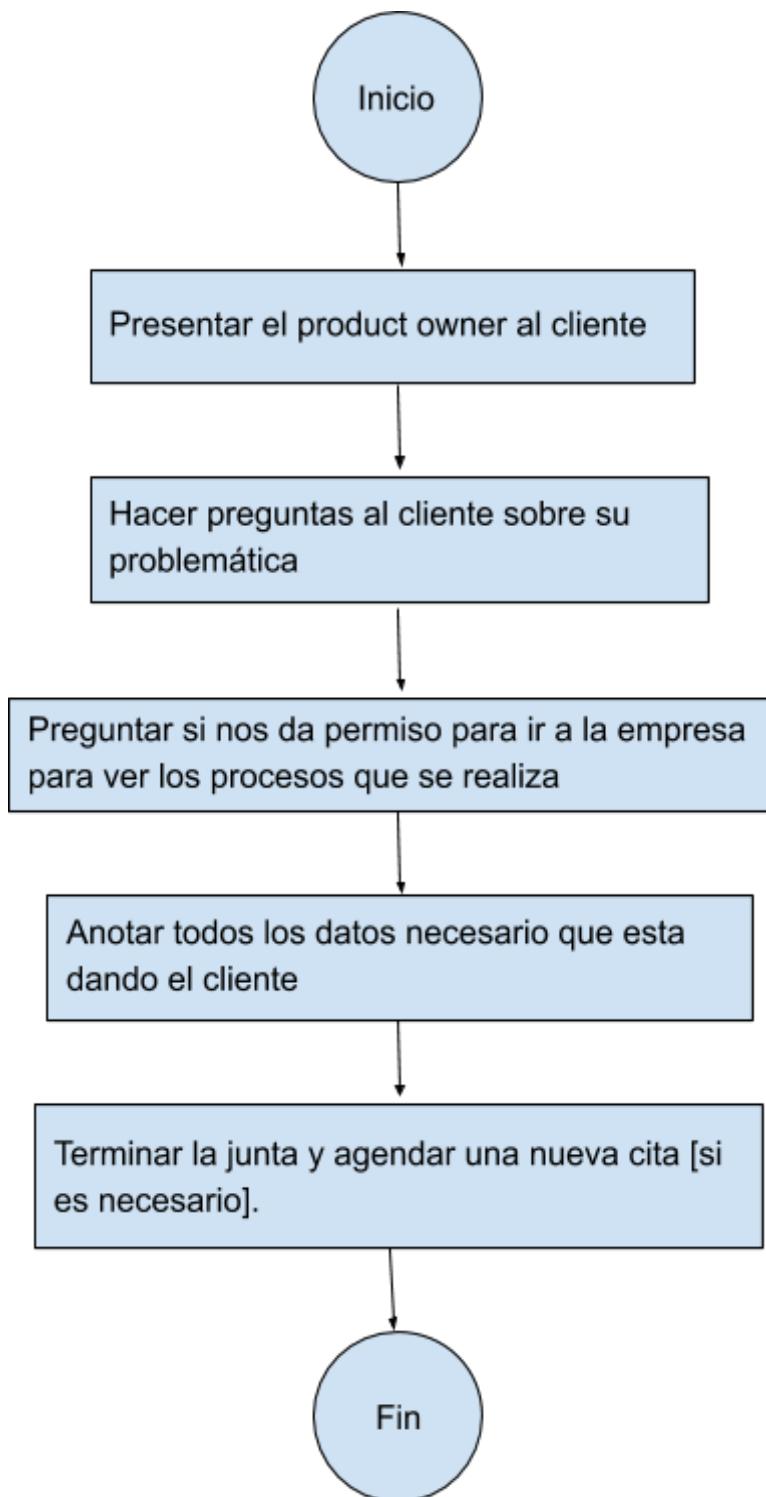
Es enlistar todos los requerimientos del cliente y los procesos de trabajo que se realizan en la empresa para tener una mejor idea.

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

pdms_FR_Tester_1

Proceso	Prueba de software funcional
Responsable	tester
Categoría	
Participantes	Product Owner
Entradas	Requerimientos, Programa o el repositorio de git
Evidencias de salidas	<p>pdms_FR_Tester_1_PT1</p> <p>Reporte de las pruebas realizadas.</p>
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

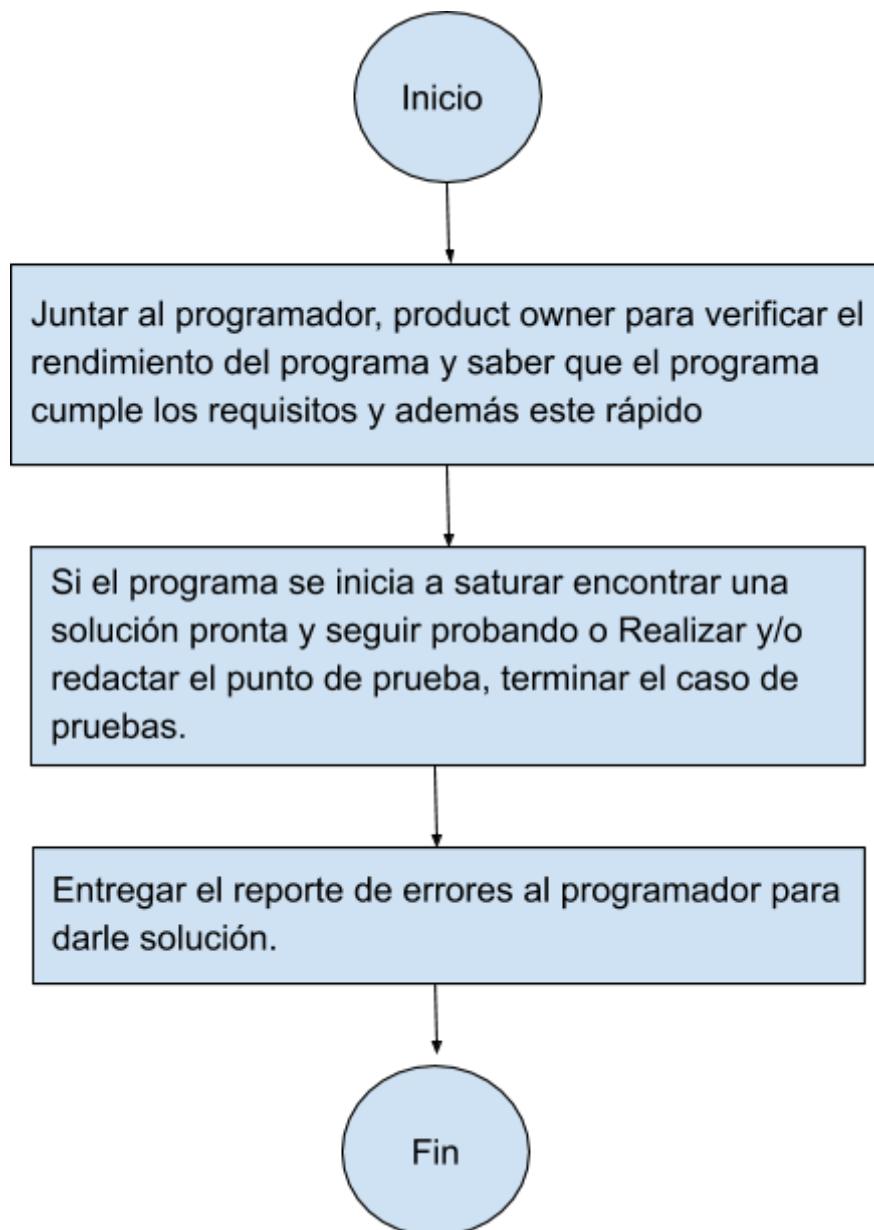
Es encontrar fallas técnicas que tiene el programa para que después lo puedan arreglar los programadores las fallas que se encontró para que después se entrega al cliente su programa funcional.

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

pdms_FI_Programador_1

Proceso	Mantenimiento del software
Responsable	Programador
Categoría	
Participantes	Product Owner,Gestor de calidad y scrum master
Entradas	Carpeta de configuración del software
Evidencias de salidas	pdms_FI_Programador_1_PT1 Manual de mantenimiento
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

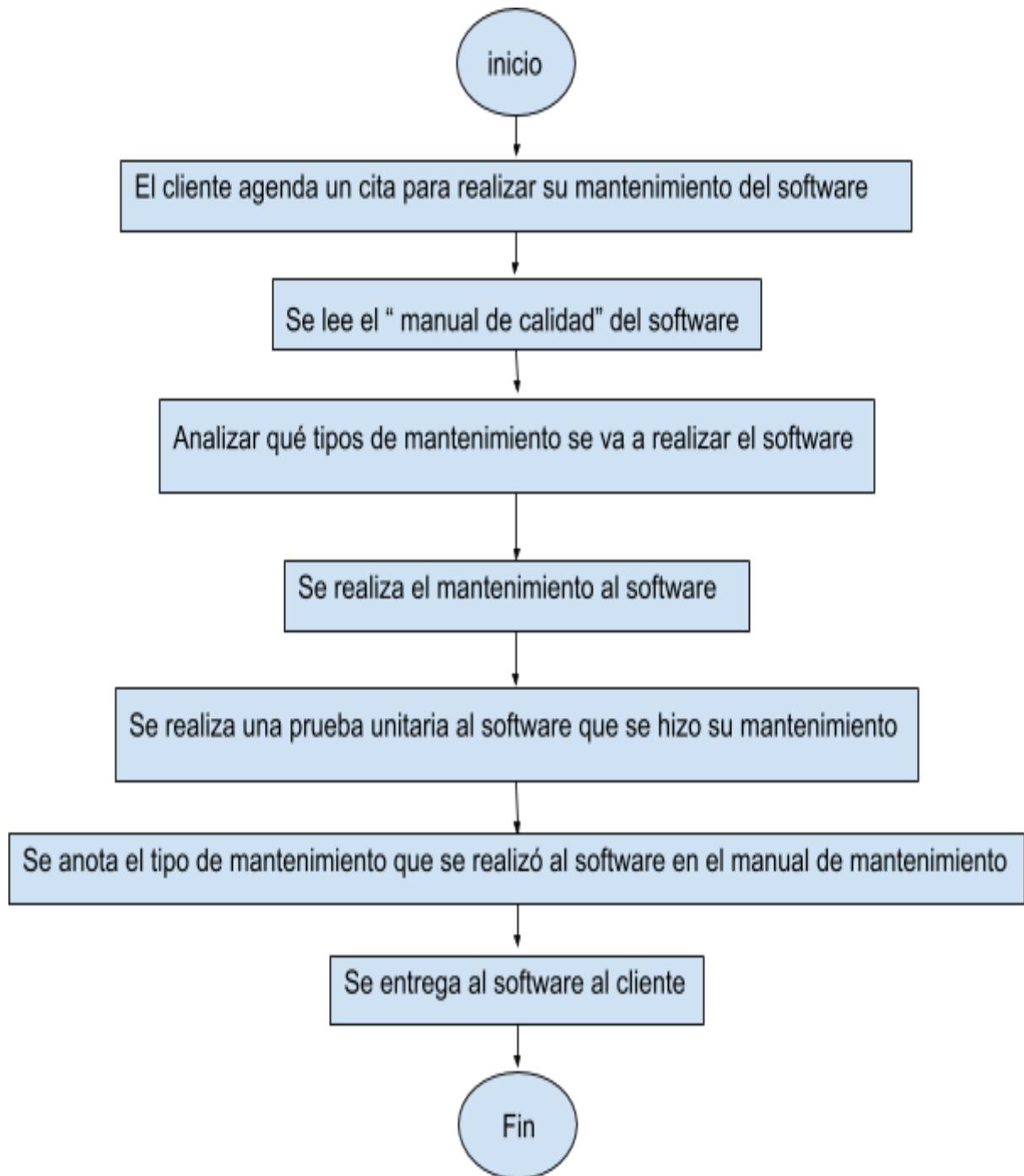
Corregir los posibles errores, mejorar el rendimiento o otras cosas que el software requiere que pidió el cliente.

DESCRIPCIÓN

1. El cliente agenda un 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

pdms_FC_PO_1

Proceso	Diseño de los componentes
Responsable	Product Owner
Categoría	
Participantes	Gestor de calidad, Programador
Entradas	Un documento que tiene el problema
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 existe un proyecto

OBJETIVOS

1. Es obtener el modelado y la arquitectura del software

PROPÓSITO

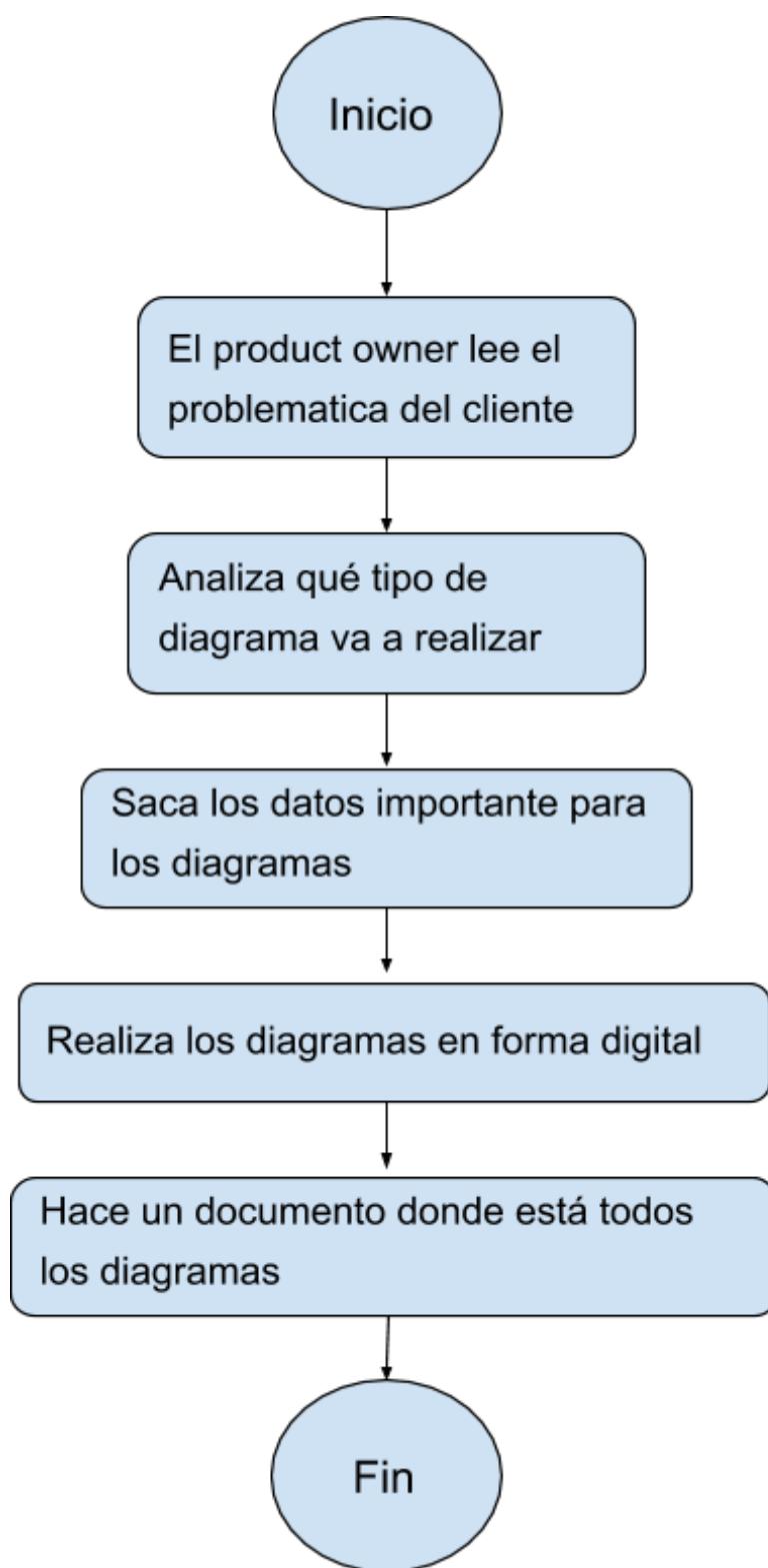
Es analizar qué tipo de diagrama se va a realizar para que se las bases principales para realizar el software del proyecto.

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

pdms_FC_Programador_1

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

OBJETIVOS

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

PROPÓSITO

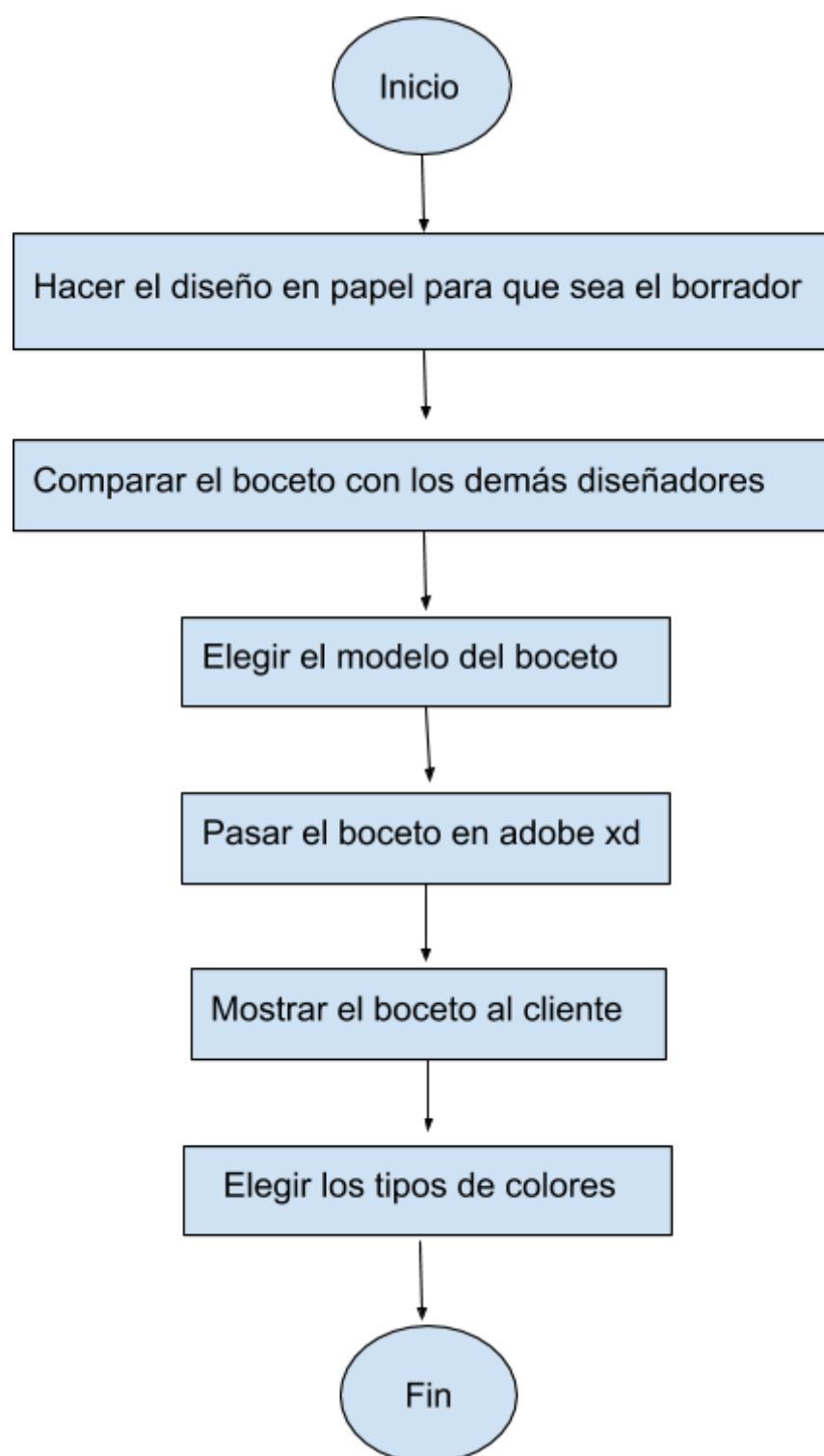
Un bosquejo del diseño que tendrá en el software.

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

pdms_FIP_PO_1

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

OBJETIVOS

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

PROPÓSITO

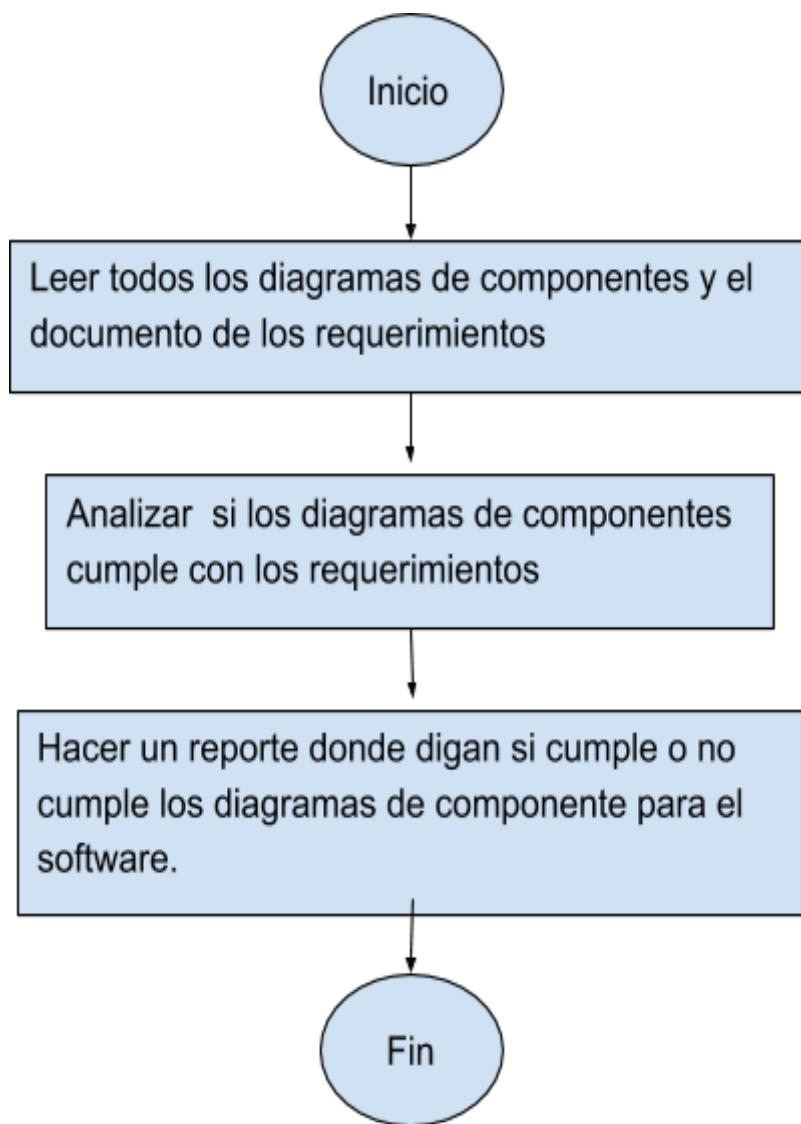
Validar si los diagramas de componentes cumplen con los requerimientos del proyecto que se realiza para el cliente para que luego se pueda realizar el software.

DESCRIPCIÓN

1. Leer todos los diagramas de componentes y el documento de los requerimientos
2. Analizar si los diagramas de componentes cumple 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

pdms_FIP_PO_2

Proceso	Validación del diseño de interfaz
Responsable	Gestor de calidad
Categoría	
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 esta bien la combinación de colores del diseño

PROPÓSITO

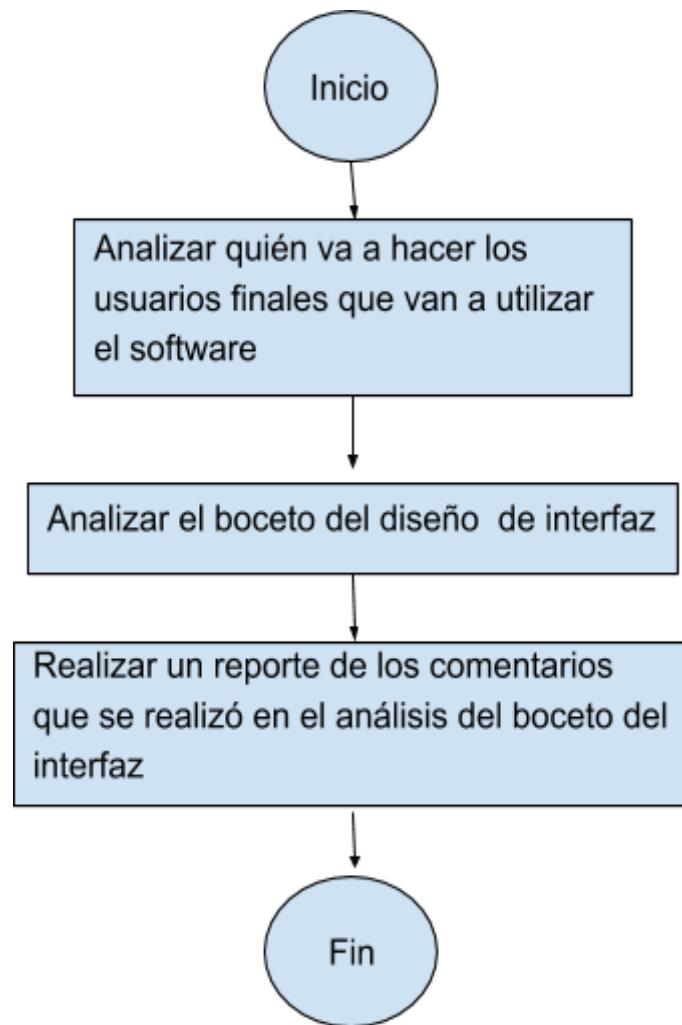
Validar si el diseño del interfaz cumple en el apartado de UX y UI para el desarrollo del software que se va a realizar.

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

pdms_FIP_Tester_1

Proceso	Verificación de software
Responsable	Tester
Categoría	
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

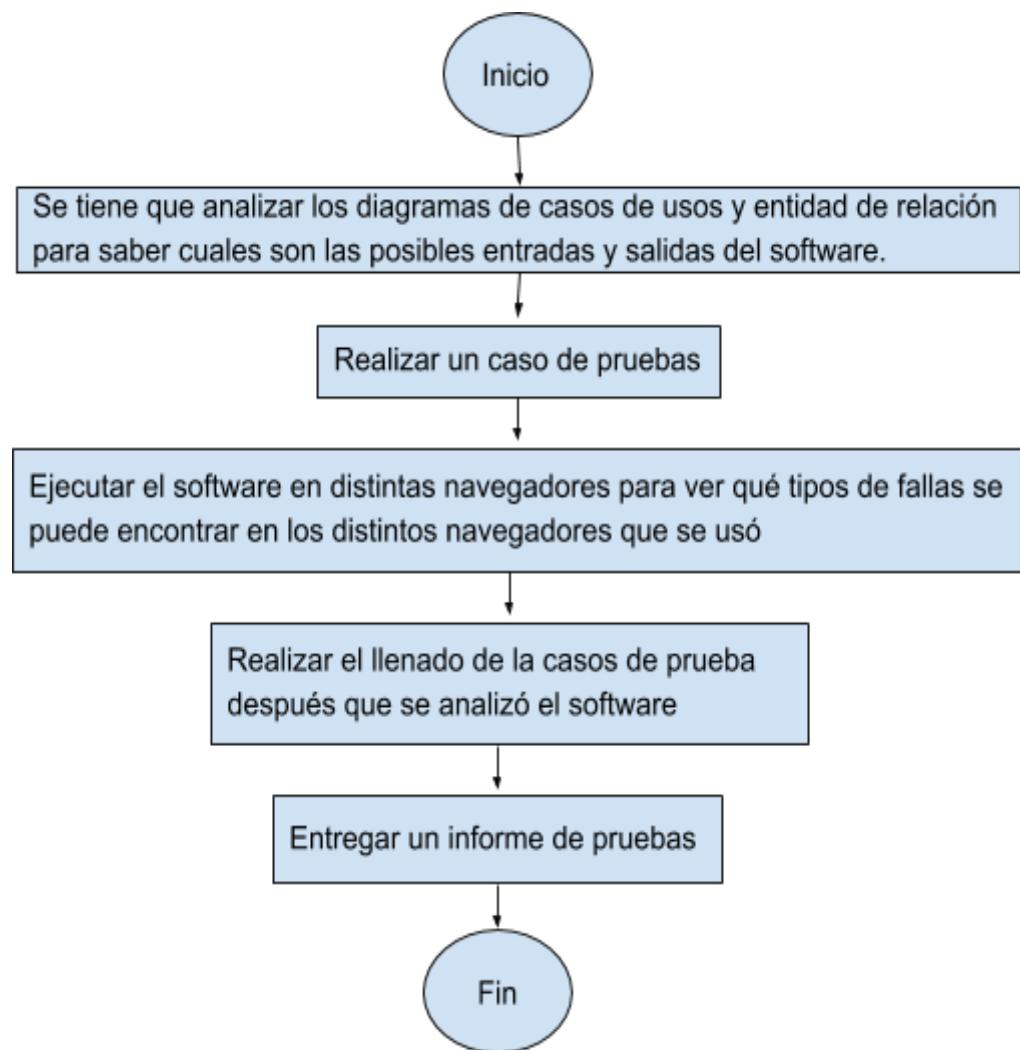
El programa corre sin ningún error en los diferentes navegadores que tiene el usuario final.

DESCRIPCIÓN

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



DIAGRAMA DE FLUJO





Documentación de referencia

Los documentos de referencia que se utilizamos para hacer el manual de calidad para la empresa son:

1. ISO 9001
2. IEEE 830
3. ISO 12207

Estas referencias se ocupan cuando se levanta los requerimientos de la problemática del cliente y realizar los análisis , la organización del equipo de trabajo y por último se usa para establecer el marco de trabajo que va a tener el ciclo de la vida del producto.



Minuta de acuerdo

MINUTA DE REUNIÓN 1

Identificador:pdms_FI_SM_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Establecer los procesos con sus correspondientes encargados			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Jaime Edaурdo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernandez	Programador	Si	
Mauricio Morales Martinez	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	Gestor de calidad	
8	Validación del diseño de interfaz	Gestor de calidad	
9	Verificación de software	Tester	



MINUTA DE REUNIÓN 2

Identificador:pdms_FI_PO_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar	https://discord.gg/bddSywXk	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	https://discord.gg/bddSywXk	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	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Realizar el mantenimiento del software			

ASISTENTES

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

ASUNTOS TRATADOS

- 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	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Realizar los diseños de los componentes			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernandez	Programador	Si	
Mauricio Morales Martinez	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	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Realizar el diseño de interfaz			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernandez	Programador	Si	
Mauricio Morales Martinez	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	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Realizar una verificación de los componentes			

ASISTENTES

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



MINUTA DE REUNIÓN 8

identificador:pdms_FIP_PO_2_PT2

Fecha		Hora Inicio	
Lugar	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Realizar una verificación del interfaz			

ASISTENTES

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



MINUTA DE REUNIÓN 9

identificador:pdms_FIP_Tester_1_PT1

Fecha		Hora Inicio	
Lugar	https://discord.gg/bddSywXk	Hora Fin	
Objetivo			
Realizar los casos de pruebas			

ASISTENTES

Asistentes			
Nombre	Puesto	Asistencia	Firma
Jaime Edaurdo Grimaldo Moreno	Scrum Master	Si	
Mauricio Matuz Tamayo	Product Owner	Si	
Oscar Alejandro Hernandez	Programador	Si	
Mauricio Morales Martinez	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	



Control de cambios

En los procesos de realización del proyecto se encontraron algunos cambios que se necesitaron para tener un mejor calidad que son:

Fecha de modificación	No.Cambio	Identificador	Descripción	Encargo
8/10/2020	1	pdms_FL_SM_1	Se asignó roles auxiliares si un integrante falta para realizar la actividad	Scrum Master
19/10/2020	1	pdms_FR_Tester_1	Se agregó una nueva plantilla de prueba	Tester
26/10/2020	1	pdms_FIP_PO_1	Se agregó un nuevo diagrama de componente	Gestor de calidad



Anexo

Identificador:pdms_FR_Tester_1_PT1

Caso de prueba



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