



Procedimiento de compra de **Licencia de Certificación y activación de Timbrado FEL®**

PARA DESARROLLADORES DE SOFTWARE



Folio: 55029

Licencia de Certificación FEL®

Requisitos:

Antes de vender a un Desarrollador de Software una Licencia de Certificados que le permitirá comprar Paquetes de Timbrado FEL, el Distribuidor FEL que realiza la venta deberá indicarle al Desarrollador de Software que para poder timbrar con FEL su Software o ERP deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- 1 Cumplir estrictamente con el esquema de generación de CFD versión 3.0 de acuerdo a la última versión del anexo 20 del SAT. Esto quiere decir que su ERP o Sistema deberá previamente ser capaz de generar sus propios Archivos XML en Versión 3.0 para CFDI.
- 2 Es **MUY IMPORTANTE**, que cuente con un Módulo De Conexión A Servicios Externos.

Los pasos para realizar la compra de la Licencia de Certificados son :

1. Deberá firmar el Contrato de Licencia de Certificados FEL.
2. Deberá realizar el pago equivalente al importe de la Licencia de Certificación en alguna de las Cuentas Bancarias:

HSBC	<i>Cuenta</i> 4047009170	<i>Clabe Bancaria:</i> 021650040470091708
BANORTE	<i>Cuenta</i> 0646431293	<i>Clabe Bancaria:</i> 072650006464312936

3. Deberá enviar al Distribuidor que le haya vendido la Licencia de Certificados el comprobante de pago junto con la Cédula Fiscal de la empresa que compró la Licencia.
4. El Distribuidor FEL que haya vendido la Licencia de Certificados, deberá reenviar por correo electrónico a timbrado@facturarenlinea.com.mx el Comprobante de Pago junto con la Cédula Fiscal del Desarrollador de Software que compró la Licencia, junto con el Contrato firmado, poniendo como encabezado del mail: **PAGO LICENCIA DE CERTIFICADOS** para (RFC DEL DESARROLLADOR).



5. El Área de Timbrado de FEL le asignará al Desarrollador un Nombre de Usuario y Contraseña y se los enviará junto con el Archivo API de Configuración (que incluye un Manual, Indicaciones generales, Ligas y Soluciones a posibles inconsistencias) para que el Desarrollador implemente la Conexión con su Software o ERP.

6. Con ese Usuario y Contraseña el desarrollador podrá realizar todos los ensayos necesarios en Ambiente de Prueba. Para cualquier asesoría técnica podrá comunicarse con el Ing. Luis Rubio al correo lrubio@facturarenlinea.com.mx

7. Una vez que las pruebas se hayan realizado satisfactoriamente y quede lista la implementación de la conexión entre FEL y el Software del Desarrollador, éste estará listo para comprar Paquetes de Timbrado al Distribuidor FEL que le vendió la Licencia.

Cuando este Desarrollador de Software, ya con la Conexión lista, quiera realizar una compra de Paquetes de Timbrado:

a) Deberá realizar el pago equivalente a los Paquetes de Timbrado que haya elegido en algunas de las siguientes Cuentas:

Bancomer Cuenta 00164588304
HSBC Cuenta 4050514983
Banorte Cuenta 0664719182

Clabe Bancaria: 012650001645883045
Clabe Bancaria: 021650040505149839
Clabe Bancaria: 072650006647191822

b) Deberá enviar al Distribuidor que le vendió la Licencia, el comprobante de pago de los Paquetes de timbrado que compró, indicando el tamaño de cada Paquete pagado.

c) El Distribuidor FEL que le vendió la Licencia, queda asignado como el vendedor de estos paquetes, y deberá re-enviar por correo electrónico a timbrado@facturarenlinea.com.mx el correo de compra que recibió del Desarrollador poniendo como encabezado del mail: **COMPRA DE PAQUETES DE TIMBRADO** para Desarrollador (Razón Social del Desarrollador).

d) El Área de Timbrado de FEL solicitará al Departamento de Programación FEL, que se le activen estos Paquetes de folios recién comprados especificando a qué Desarrollador corresponden.

e) El Departamento de Programación activará dichos Paquetes al Programador para que él los asigne a sus clientes, enviando por correo, a través del Área de Timbrado, una indicación final para que el Programador pueda generar usuarios y contraseñas a cada uno de sus clientes y puedan comenzar a emitir Comprobantes Fiscales Digitales completamente Certificados.

