



Ingeniería de Software
Universidad de Caldas
Oscar Franco-Bedoya
oscar.franco@ucaldas.edu.co

Conformar un equipo de Trabajo	
Objetivos	
<ul style="list-style-type: none">• Identificar los miembros del equipo de desarrollo• Asignar los roles a los miembros del equipo de acuerdo con sus competencias y habilidades• Definir las reglas de juego del equipo• Dar identidad al equipo con un nombre y un logo	
Entrada	Resultado
Condiciones iniciales <ul style="list-style-type: none">• Un grupo de 3 a 5 estudiantes del curso de Ingeniería de Software Productos de Trabajo <ul style="list-style-type: none">• Videos relacionados con el equipo• Guion del curso• Plantillas• Documentos<ul style="list-style-type: none">○ Roles de bolsillo○ Lista reglas de juego	Condiciones <ul style="list-style-type: none">• Equipo de desarrollo conformado<ul style="list-style-type: none">○ Identificado con nombre y logo.○ Cada participante del equipo conoce su rol y sus responsabilidades.○ Se han definido y aceptado las reglas generales del grupo○ Los objetivos del grupo se han establecido Productos de trabajo <ul style="list-style-type: none">○ Plantilla Documento de lanzamiento○ Primera parte diligenciada
Actividades	
<ol style="list-style-type: none">1) Identificar los estudiantes que conformaran el equipo2) Leer el documento de roles de bolsillo3) Asignar los roles4) Definir el nombre y el logo del equipo5) Leer el documento de las reglas del equipo6) Definir las reglas de juego del equipo7) Definir la dinámica de las reuniones semanales del equipo y con el profesor8) Actualizar el documento de lanzamiento con esta información en las secciones respectivas.	
Herramientas	
<ul style="list-style-type: none">○ Herramientas ofimáticas para edición de documentos y elaboración de gráficos	