**ROLES DE XP**

PROGRAMADOR

Pieza básica en desarrollos XP

Más responsabilidad que en otros modos de desarrollo

Responsable sobre el código

Responsable sobre el diseño (refactorización, simplicidad)

Responsable sobre la integridad del sistema (pruebas)

Capacidad de comunicación

Acepta críticas (código colectivo)

CLIENTE

Pieza básica en desarrollos XP

Define especificaciones

Influye sin controlar Confía en el grupo de desarrollo

Define pruebas funcionales

Encargado de pruebas (Tester)

Apoya al cliente en la preparación/realización de las pruebas funcionales

Ejecuta las pruebas funcionales y publica los resultados

Encargado de seguimiento (Tracker)

Recoge, analiza y publica información sobre la marcha del proyecto sin afectar demasiado el proceso

Supervisa el cumplimiento de las estimaciones en cada iteración

Informa sobre la marcha de la iteración en curso

Controla la marcha de las pruebas funcionales, de los errores reportados, de las responsabilidades aceptadas y de las pruebas añadidas por los errores encontrados

Entrenador (Coach)

Experto en XP

Responsable del proceso en su conjunto

Identifica las desviaciones y reclama atención sobre las mismas

Guía al grupo de forma indirecta (sin dañar su seguridad ni confianza)

Interviene directamente si es necesario

Atajar rápidamente el problema

Gestor (Big boss)

Favorece la relación entre usuarios y desarrolladores

Confía en el equipo XP

Cubre las necesidades del equipo XP

Asegura que alcanza sus objetivos

**ROLES DE SCRUM**

**Scrum Máster:**

No sólo es el líder del equipo, sino sobre todo el encargado de eliminar cualquier obstáculo que impida la consecución de los objetivos. Delega las tareas en sus colaboradores para que éstos se autorganicen y alcancen un nivel de coordinación y colaboración exitoso. Es una persona que aglutina.

**Product Owner:**

Es quien representa la voz del cliente. A veces es el mismo, aunque en otras oca-siones es un representante o tercero.

**Scrum Team:**

Es el que se encarga de ejecutar las acciones previstas. Para el que el proceso sea exitoso, lo ideal es que sean mínimo 5 personas y máximo 9.

**Usuarios:**

es el destinatario final del producto. Ojo, no hay que confundirlo con el cliente, que es quien delega en el equipo la elaboración del proyecto. Los usuarios son los que se benefician tras la compra, uso o adquisición de dicho producto en el mercado para satisfacer una necesidad específica.