

Propuesta Proyecto de Aula – Ingeniería de Software II “POLI - ANTIFRAUDE”

Perfilado del equipo de trabajo – Metodología Scrum

La perfilación del equipo de trabajo según la metodología Scrum, permite que el equipo se focaliza en construir un software de calidad. La gestión de un proyecto Scrum se centra en definir cuáles son las características que debe tener el producto a construir (qué construir, qué no y en qué orden) y en vencer cualquier obstáculo que pudiera entorpecer la tarea del equipo de desarrollo.



El equipo Scrum está formado por los siguientes roles:

Scrum master: Persona que lidera al equipo guiándolo para que cumpla las reglas y procesos de la metodología. Gestiona la reducción de impedimentos del proyecto y trabaja con el Product Owner para maximizar el ROI.

Product owner (PO): Representante de los accionistas y clientes que usan el software. Se focaliza en la parte de negocio y es responsable del ROI del proyecto (entregar un valor superior al dinero invertido). Traslada la visión del proyecto al equipo, formaliza las prestaciones en historias a incorporar en el Product Backlog y las reprioriza de forma regular.

Team: Grupo de profesionales con los conocimientos técnicos necesarios y que desarrollan el proyecto de manera conjunta llevando a cabo las historias a las que se comprometen al inicio de cada sprint.

Equipo de Trabajo - Roles:

INTEGRANTE	PROYECTO	ROL	FUNCIONES	TELEFONO	CORREO
Julio Rodriguez	Poli - Antifraude	Product Owner * Project Manager	Comunicación con las necesidades del cliente Requerimientos funcionales y no funcionales Definir casos de uso Historias de usuario Requerimientos de negocio	311 8546506	basespoli@gmail.com
Andres Buitrago		Project Manager * Scrum Master	Control y asignacion de tareas Control y asignacion de recursos Control de cumplimiento Optimizacion PERT / CPM -Definir fases Control del cumplimiento de fases de desarrollo Seguimiento de recursos Asignacion de trabajo y tareas Definicion de lenguajes y herramientas a utilizar	310 2199997	buitrago001@gmail.com
Sebastián Canastero		Diseñador * Tester	-Diseño de: UML Mockups Especificacion de Diseño funcional y tecnico Casos de Pruebas -Crear ambiente de Pruebas Reportes de certificacion Pruebas unitarias y funcionales Pruebas de despliegue	310 3296631	sebas91@gmail.com
Alejandro Daza		Desarrollador * DBA Tester	Logica de negocio y desarrollo Diseño e implementacion de bases de datos -Crear ambiente de Pruebas Reportes de certificacion Pruebas unitarias y funcionales Pruebas de despliegue	310 8011284	alejodt995@gmail.com

* Principal Actividad