

**EQUIPO SCRUM Y ROLES DEL PROYECTO – SERVIGENMAN**

# 1. Contexto del equipo

El equipo de desarrollo del proyecto Servigenman está conformado por tres integrantes del área de Ingeniería en Informática, quienes aplican la metodología ágil Scrum para organizar y gestionar el avance del sistema web de gestión de inventario. El trabajo se realiza mediante iteraciones cortas denominadas sprints, con una duración de dos semanas cada uno. Durante el desarrollo se utilizan herramientas colaborativas como Trello, GitHub y Google Drive para la asignación, control y seguimiento de tareas.

# 2. Roles y responsabilidades Scrum

• Jonathan Morales – Scrum Master / Backend Developer (líder técnico y coordinador del equipo).

• Diego Santis – Product Owner / Frontend Developer (encargado de la visión y documentación del producto).

• Nicolás Rivas – Development Team / UI & Testing (responsable de la interfaz y control de calidad).

Cada integrante cumple un rol específico dentro de la metodología Scrum, asegurando una colaboración efectiva y una distribución clara de tareas. El Scrum Master guía el proceso ágil, elimina impedimentos y mantiene la comunicación entre el equipo y los interesados. El Product Owner prioriza las historias del backlog y valida las entregas de cada sprint. El Development Team desarrolla, prueba y documenta las funcionalidades planificadas.

# 3. Responsabilidades por integrante

1. 3.1 Jonathan Morales – Scrum Master / Backend Developer

• Facilitar las ceremonias Scrum (Sprint Planning, Daily, Review y Retrospective).  
• Desarrollar la capa backend con Django y gestionar la conexión con el frontend.  
• Supervisar la integración técnica y resolver conflictos del código.  
• Controlar el uso del repositorio GitHub y mantener la documentación técnica actualizada.

1. 3.2 Diego Santis – Product Owner / Frontend Developer

• Liderar el diseño y desarrollo de las interfaces principales en Next.js.  
• Documentar decisiones técnicas y validar la coherencia visual.  
• Coordinar prioridades del backlog junto al Scrum Master.  
• Validar entregas y prototipos antes del cierre de sprint.

1. 3.3 Nicolás Rivas – Development Team / UI & Testing

• Implementar componentes visuales y de accesibilidad del sistema.  
• Realizar pruebas funcionales y visuales de las vistas creadas.  
• Apoyar en el control de calidad (QA) de cada entrega.  
• Documentar incidencias y proponer mejoras de usabilidad.

# 4. Reglas de continuidad (Backup operativo)

En caso de ausencia de un integrante, el Scrum Master mantendrá actualizado el código en GitHub y las evidencias en Trello. Si el Product Owner no puede asistir a una revisión, el Scrum Master presentará los avances al profesor guía. Cada miembro respalda semanalmente su trabajo en el repositorio para garantizar continuidad del desarrollo.

# 5. Herramientas de colaboración

El equipo utiliza las siguientes herramientas digitales para la coordinación del proyecto:  
• Trello – gestión del backlog y seguimiento de tareas.  
• GitHub – control de versiones y trabajo colaborativo.  
• Google Drive – almacenamiento de documentación y entregas.  
• Google Meet / WhatsApp – comunicación diaria y reuniones remotas.

# 6. Calendario de ceremonias Scrum

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ceremonia | Descripción | Frecuencia | Responsable |
| Sprint Planning | Planificación de tareas del sprint | Inicio de cada sprint | Todo el equipo |
| Daily Scrum | Reunión breve de seguimiento | Diaria (15 min) | Scrum Master |
| Sprint Review | Revisión y demostración de avances | Fin de sprint | Product Owner |
| Sprint Retrospective | Evaluación del proceso y mejoras | Fin de sprint | Todo el equipo |

# 7. Conclusión

El equipo Scrum de Servigenman mantiene un enfoque colaborativo y organizado que promueve la transparencia, la mejora continua y la entrega constante de valor. Cada integrante aporta desde su rol técnico y metodológico al éxito del proyecto, asegurando el cumplimiento de los objetivos definidos dentro de cada sprint.