Estudio y asignación de roles

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Rol | Descripción | Responsabilidades | Actor | Justificación |
| Jefe de proyecto | En proyectos grandes, sin dudas, es preciso dividir la gestión del proyecto (jefe del proyecto) de la dirección técnica (arquitecto o director de desarrollo) incluso se requiere un director de planificación debido al volumen y complejidad de las tareas. Sin embargo, en la propuesta, el rol de jefe de proyecto se encarga de realizar las funciones propias de la gestión del proyecto y de la planificación. En dependencia de la empresa, si no se dispone de suficiente personal, este rol debería también dirigir las cuestiones técnicas por lo que sería el más apropiado para asumir las responsabilidades definidas para el rol de arquitecto. El rol de jefe de proyecto debe además responder a la alta dirección de la empresa, manteniéndola informada del progreso del equipo, y debe trabajar estrechamente relacionado con el especialista de calidad que participa en el proyecto. Además, es el responsable de controlar el trabajo de cada miembro del equipo y evaluar el cumplimiento de sus planes. |  Poseer experiencia en el dominio de la aplicación y en el desarrollo del software.   Poseer habilidades para el análisis y manejo de riesgos, estimación, planificación y análisis de decisión.   Poseer habilidades de presentación, comunicación y negociación.   Mostrar liderazgo y capacidades para la creación de equipos.   Poseer buenas habilidades para manejo de tiempo y un historial de tomas de decisiones rápidas y efectivas bajo tensión.  Poseer buenas habilidades interpersonales y mostrar ser juicioso en la selección del personal.   Estar enfocado en la entrega de valor del cliente, de forma tal que exactamente se cumplan con las necesidades del cliente. | Miguel Angel Rios | Tiene capacidad de liderazgo.  Trabaja en equipo  Trabaja por metas  Trabaja bajo presión  Le gusta el trabajo en equipo  Es empático  Es dedicado  Es colaborativo  Gusto por la investigación  Es auto-critico |
| Analista | El rol de analista será responsable de analizar los procesos de negocios, especificar los requisitos y diseñar la interfaz de usuario. Debe estar muy relacionado con los interesados en el negocio para determinar claramente las funcionalidades del sistema. Se debe destacar que si en la entidad es posible contar con personal especializado que pueda asumir el diseño de interfaz usuario sería conveniente que se destinara a dicha función, trabajando estrechamente relacionado con el analista.  Recuerda la mayor parte del éxito de un proyecto está en el buen entendimiento y especificación de los requerimientos. No solo basta con tomar nota de lo que requieren los usuarios funcionales, un analista debe de convertirse en un consultor de negocios que proponga mejoras y soluciones a las necesidades del cliente. | Poseer conocimiento del dominio del negocio.   Comprender los requerimientos de todos los interesados en el negocio, sus estrategias y metas.   Ser un buen facilitador y poseer excelentes habilidades para la comunicación oral y escrita.   Facilitar el modelamiento del negocio.   Tomar parte en la definición de requerimientos del producto final del proyecto.   Apreciar y evaluar la situación de la organización donde el producto final del proyecto será instalado.   Realizar un análisis costo-beneficio para cualquier cambio sugerido en el proyecto.   Discutir y soportar a quienes compran y venden el producto final del proyecto. | Óscar David López Bárcenas | Es centrado  Es analítico  Tiene buena lógica  Conoce de programación  Distingue los requerimientos  Se entiende con el programador |
| Diseñador | El rol del diseñador debe definir las responsabilidades, operaciones, atributos y relaciones de una o varias clases y determinar cómo ajustarlas al ambiente de implementación. Es responsable de diseñar la base de datos definiendo las tablas, los índices, las vistas, las restricciones, triggers, los procedimientos o parámetros de almacenamiento, así como todo aquello que resulte necesario para almacenar, recuperar y borrar los objetos persistentes.  Es el responsable de la creación de un concepto de sistema que ayude a cumplir los objetivos de negocio fijados por los interesados, asegurándose que el sitio cumpla con las características de accesibilidad, navegabilidad, interactividad y usabilidad que garanticen una experiencia agradable al usuario. |  Requerimientos del sistema.  Técnicas de diseño de software, incluyendo técnicas de análisis y diseño orientado a objetos y UML.  Técnicas de diseño de bases de datos.   Tecnologías con las cuales el sistema ha sido implementado.  Comprender la arquitectura del sistema, como fue representada por el arquitecto.  Comprender el rol de probador del sistema.   Conocer en general los principios del manejo de la configuración | Miguel Angel Ríos Gómez | Es creativo  Le gusta diseñar  Es muy dinámico  Es innovador  Le gusta intentar cosas nuevas  Le gusta trabajar en equipo  Sabe opinar sobre lo mejor para el diseño  Es multi-plataforma |
| Programador | El rol de programador debe implementar componentes, localizar y corregir defectos. De acuerdo con la entidad donde se aplique la plantilla de roles, es posible que en algunos casos este rol deba asumir la responsabilidad de implementar componentes y subsistemas de prueba, así como desarrollar artefactos de instalación.  Pero un desarrollador tiene más responsabilidades que solo escribir código. Él es a menudo responsable de hacer el seguimiento de su propio progreso, e informar al jefe de proyecto de los problemas a los que se enfrenta. Él es también quien implementa las ideas del arquitecto, y como tal, puede tener que discutir las (in)posibilidades de la implementación con el arquitecto. | Ser un comunicador persuasivo que sea capaz de detectar y discutir aspectos sensibles.   Técnicas de modelamiento del sistema.   Requerimientos del sistema.  Técnicas de diseño de software, incluyendo técnicas de análisis y diseño orientado a objetos y UML.   Tecnologías con la cual el sistema ha sido implementado.  Base de datos y técnicas de análisis y diseño orientadas a objetos.   Administración de Base de Datos.   Comprensión del ambiente y el lenguaje de implementación.  Poseer conocimientos y habilidades de programación | Óscar David López Bárcenas | Conoce varios lenguajes de programación  Es innovador  Interés por conocer nuevos lenguajes  Creativo y dinámico  Capacidad de búsqueda  Auto-didáctico  Trabaja en equipo  Disponible a cambios |
| Arquitecto | En grandes proyectos puede existir un equipo de arquitectos, con experiencias tanto en el dominio del problema como en el de la solución. Estas cualidades pueden estar dispersas entre los miembros del equipo, pero al menos un arquitecto debe poseer la visión global del proyecto.  Para ser efectivo, el arquitecto y el jefe del proyecto necesitan trabajar estrechamente vinculados, el arquitecto como líder en los aspectos técnicos y el jefe de proyecto en los aspectos administrativos.  El papel del arquitecto de software es traducir los requisitos, tal como se define por el analista, en una solución técnica. Él puede crear un diseño técnico, o simplemente algunos bocetos a mano alzada, de cómo el sistema va a estar estructurado. En cualquier caso, es la responsabilidad del arquitecto a pensar en el sistema antes de que se desarrolle. Si se hace bien, durante la fase de diseño que se abordarán correctamente todos los problemas que se enfrenten en el desarrollo de la solución. |  Necesita poseer todas las habilidades de un diseñador.   Estar bien ubicado, poseer madurez, visión y una gran experiencia que permita detectar problemas rápidamente y estar educado al hacer juicios críticos en ausencia de una completa información.  Específicamente, el arquitecto de software, o miembros de este equipo, debe combinar las siguientes habilidades: liderazgo, orientación a metas, comunicación y ser proactivos. Además, deben contar con experiencia. | José Eduardo Soreque Ávila | Analítico  Critico  Trabaja en equipo  Creativo  Seguro  Trabaja sobre metas  Abierto a cambios  Adaptable al proyecto |
| Documentador | El rol de documentador sirve como medio de comunicación entre los miembros de los diferentes roles del proyecto. El  documentador genera documentos y se responsabiliza con la gestión de toda la documentación residente en el repositorio,  estableciendo políticas de seguridad para el acceso a la información del repositorio y velando que cumplan con el estándar de  documentación vigente en ese momento.  Mantiene una estrecha relación con los analistas de sistema y diseñadores gráficos puesto que de ellos recibe descripciones del  prototipo al efectuarse el levantamiento de requisitos en la fase de inicio y las pantallas que son generadas a partir de estas descripciones respectivamente, de forma tal que la realización de los manuales comiencen durante la fase de elaboración, cuando las funcionalidades del sistema comienzan a evolucionar. Estos documentos continúan refinándose en las fases de construcción y transición, en paralelo con el propio desarrollo del sistema. | La principal responsabilidad del rol de documentador es mantener la información generada durante el proceso de desarrollo con un adecuado procesamiento. Existen otras responsabilidades o tareas del rol documentador.  -Organizar y garantizar el almacenamiento y recuperación de la documentación de los procesos y productos más recientes  durante el desarrollo, manteniendo así la información al día.  -Mantener la consistencia en la apariencia y estructura de los documentos, facilitando su almacenamiento, recuperación e  intercambio, no permitiendo el almacenamiento de documentos con formatos diferentes al establecido. | Óscar David López Bárcenas | Le gusta el trabajo en equipo  Es empático  Es dedicado  Es colaborativo  Capacidad de búsqueda  Auto-didáctico  Ordenado  Buena redacción  Buena ortografía |
| Tester | Es el rol responsable de la planificación, diseño, implementación y evaluación de la prueba, que incluye generar el plan y el modelo de prueba, implementar los procedimientos de prueba, evaluar la envergadura y resultados de las pruebas y su efectividad así como generar un resumen de la evaluación de la prueba. |  Poseer conocimiento del sistema o aplicación a probar.  Poseer conocimiento de pruebas y herramientas de pruebas automáticas.   Poseer habilidades para el diagnóstico y la solución de problemas.   Poseer habilidades de programación. | José Eduardo Soreque Ávila | Crítico  Veraz  Disponible  Ha sido tester, por lo que conoce cuál es la forma que más conviene para los sitos dependiendo de su rol.  Trabaja en equipo  Abierto a cambios  Adaptable al proyecto |
| Cliente | Se puede pensar que tratar al cliente como parte del equipo de desarrollo es extraño, pero en realidad, no lo es: El cliente es un factor importante en el éxito de un proyecto, tanto como cualquier otro miembro del equipo, por eso es importante contar con la participación activa del cliente dentro del proyecto.  El cliente, es en esencia, quien pone en marcha el proyecto, paga las cuentas, o define el resultado final. Aun si no se tiene literalmente un “cliente”, es bueno entender que aun así existe un rol “cliente” en su proyecto. |  |  |  |

Fuentes:

<http://www.redalyc.org/pdf/3604/360433560012.pdf>

<http://www.marioperez.com.mx/equipos-de-desarrollo/roles-y-responsabilidades/>

<https://sg.com.mx/revista/33/el-rol-del-arquitecto-software>