**ESTUDIO DE ROLES**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| STAKEHOLDERS | Características de los roles | Actividades a desarrollar | Conocimientos y habilidades |
| Cliente | Los Clientes del proyecto son aquellos individuos u organizaciones que están activamente involucrados en el proyecto, o cuyos intereses pueden verse afectados, positiva o negativamente, como resultado de la ejecución y término del proyecto;  También pueden ejercer influencia en el proyecto y sus resultados. | Representante de todas las personas interesadas en los resultados del proyecto (internas o externas a la organización  Definir los objetivos del producto o proyecto.  Dirigir los resultados del proyecto y maximizar su ROI (Return Of Investment).  Colaborar con el equipo para planificar, revisar y dar detalle a los objetivos de cada iteración:  Participar en la reunión de planificación de iteración, proponiendo los requisitos más prioritarios a desarrollar  Estar disponible durante el curso de la iteración para responder a las preguntas que puedan aparecer.  No cambiar los requisitos que se están desarrollando en una iteración, una vez está iniciada.  Participar en la reunión de demostración de la iteración, revisando los requisitos completados. | Personas que pertenezcan a la dirección de la empresa del cliente o que tengan la visión general de la empresa y el poder de decidir sobre los objetivos del proyecto.  Personas que sean gerentes del área involucrada de la empresa del cliente o que tengan el conocimiento de la operativa de esa área y de la información que se maneja en ella.  Conocimiento del personal del área y el poder de asignar a los individuos más indicados para participar del proyecto  Personas que pertenezcan al área de la empresa cuyas funcionalidades se deban relevar y que tengan el conocimiento de la funcionalidad que debe tener el sistema para satisfacer las necesidades de dicha área. Puede haber uno o más por área de la empresa involucrada en el proyecto. |
| Project manager | 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 también dirige 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. | Debe dirigir y evaluar el proyecto, planear, proponer e implementar políticas de administración de proyectos,  Asegurar la finalización del proyecto con la máxima eficiencia posible.  Dirigir el proyecto el administrador debe informar y dar parte del progreso del proyecto,  Programar los avances y la financiación para que el resultado final se ejecute en el tiempo estipulado y con la calidad planteada.  Sirve como lubricante entre las distintas piezas que forman los miembros del proyecto.  Mejora la ecuación costo/beneficio de los recursos.  Produce un aumento de la satisfacción del cliente interno.  Desarrolla las habilidades del equipo. | 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. |
| System Architect | 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.  Además, debe de combinar las siguientes habilidades: liderazgo, orientación a metas, comunicación y ser proactivos. Además, deben contar con experiencia. | Definir de arquitectura de los sistemas, vista física, vista lógica, principios de arquitectura, seguridad, etc.  Selección de Software: Pilas de aplicaciones, bases de datos, librerías, frameworks, estándares tecnológicos, etc.  Selección de Infraestructura: Sistemas Operativos, hardware, redes, sistemas de recuperación, etc.  Requisitos no Funcionales: Rendimiento, escalabilidad, seguridad, etc.  Liderazgo: Liderazgo Técnico, responsabilidad y autoridad, dirección de equipos, etc.  Coaching y Mentoring: Ayuda sobre problemas técnicos, ayuda en la evolución profesional, etc.  Metodología de Proyectos: Estructura de Proyectos, Metodologías (Waterfall, Scrum, RUP, XP…).  Procesos de Desarrollo: Control de versiones de código fuente, procesos de construcción, integración continua, automatización de pruebas y otros procesos y herramientas de desarrollo.  Prácticas y Estándares: Estándares de codificación y libros blancos, selección de herramientas, etc.  Diseño, Desarrollo y Pruebas: Diagramas UML, codificación, pruebas unitarias, etc. | 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. |
| Programmer | 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. | Explorar los diferentes ambientes en que el sistema puede ser desarrollado  Interactuar con los analistas y diseñadores  Explorar los diferentes lenguajes disponibles para el ambiente seleccionado  Interactuar con los diseñadores  Explorar diferentes herramientas de desarrollo (compiladores, depuradores, etc.) disponibles para el lenguaje seleccionado  Explorar los distintos estilos de codificación que pueden ser utilizados en el lenguaje seleccionado  Realizar la codificación del sistema  Interactuar con los ingenieros de testeo  Apoyar al ingeniero de testeo  Reunirse con otros miembros del equipo de programadores  Realizar los cambios solicitados al código  Hacer la documentación del código | • 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. |
| Analist | El rol de analista será responsable de analizar los procesos de negocios, especificar los requisitos y diseñar la interfaz 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. | Entrevistar al cliente, ayudándole a identificar sus necesidades.  Verificar si los requisitos especificados son los correctos.  Definir una estructura básica del sistema que incluya fuentes de información, módulos de procesamiento de información, y resultados esperados.  Realizar el análisis de los requisitos.  Analizar la estructura básica del sistema.  Generar los diagramas de la arquitectura.  Construir el documento de requisitos de usuarios. | • 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.  • Estar familiarizado con las herramientas utilizadas en la captura del modelo del negocio.  • Estar familiarizado con todas las herramientas usadas para capturar requerimientos. |
| 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. | Participar en la revisión de los requisitos del sistema.  Construir un plan de testeo.  Coordinarse con los diseñadores para incluir el test del diseño en el documento.  Ejecutar los tests de bajo nivel.  Ejecutar los tests de mediano nivel.  Ejecutar los tests de alto nivel.  Construir la documentación del proceso de tests. | • 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. |
| Documentador | Se encarga de 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.  Asegurando los cambios que necesitan hacerse en el sistema serán reflejados en  la documentación correspondiente. | Elaboración de los formatos de la documentación:    Definir su formato  Elaborar una plantilla para cada documento  Publicar las plantillas.    Diseño y elaboración del repositorio central  Estudio de las herramientas que serán usadas para elaborar el repositorio.  Elaborar el diseño lógico de la base de datos.    Incluir un puntero entre la base de datos y el sitio  Elaboración de las actas de reunión y documentos de acuerdo:  Asistir a reuniones y escribir las actas.  Elaborar los documentos de acuerdo de las reuniones.  Elaborar las actas finales de cada reunión.  Incluir las actas en el repositorio.  • Almacenamiento de los documentos generados  • Manutención del repositorio con la documentación,  • Manutención del sitio Web del proyecto durante todo su ciclo de vida.    • Elaboración del manual de usuario del sistema. | Gestión de Proyectos  Alta capacidad de análisis  Pro-activo, Metódico y Negociador  Buenas relaciones interpersonales.  Trabajo en Equipo.  Trabajo bajo presión.  Flexibilidad ante los cambios.  Orientar el trabajo a la consecución de los objetivos del grupo  Tener disposición a colaborar con otros  Ser innovador y práctico  Buscar nuevas alternativas de solución. |
| Engagement Manager | Construir relaciones positivas con los clientes durante los proyectos. Es el primer punto de contacto de los clientes asignados, asegurando que los clientes estén satisfechos con los servicios.  Para tener éxito en este rol, deberá.  Su objetivo será garantizar que las relaciones con los clientes sean fuertes, rentables y duraderas. | Administrar la relación con el cliente durante la duración del proyecto y actuar como el principal punto de contacto entre el cliente y la organización del proveedor;  Garantizar que los servicios prestados por el proveedor se ajusten a lo acordado contractualmente entre el cliente y el proveedor y monitorear la entrega de dichos servicios según el cronograma, calidad, alcance y presupuesto acordados;  Gestionar la planificación de los recursos del proveedor y abordar los problemas de rendimiento de los recursos;  Gestionar los aspectos financieros del contrato (facturación de servicios, seguimiento de pagos, etc.); | Experiencia comprobada como Gerente de Compromiso  Experiencia en gestión de proyectos  Los antecedentes en ventas y servicio al cliente son un plus  Competente en MS Office y CRM / software de gestión de proyectos  Fuertes habilidades organizativas y multitarea  Enfoque orientado al cliente  Excelentes habilidades de comunicación verbal y escrita  Aguda visión para los negocios  Aptitud para resolver problemas  BSc / BA en negocios o campo similar |
| 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. | Descomposición de subsistemas  Definir la administración de acceso a recursos globales  Seleccionar una técnica de administración de almacenamiento de datos  Interactuar con los programadores  Asignación de subsistemas a procesadores  Administración de la concurrencia  Determina el método apropiado para las líneas de control de ejecución,  Asegurarse que los módulos operan apropiadamente en los bordes, establecidos para limitar o restringir procesos | • 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. |

**Tablas**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STAKEHOLDERS | Unaware | Resistan | Neutral | Supportive | Leading |
| Client-Barquillos.choc |  |  |  | C |  |
| Project manager-JESA |  |  |  | C | C |
| System Architect  Erick - Mayrani |  |  |  | D |  |
| Programmer  Óscar - Erick |  |  |  | C |  |
| Analist  Óscar |  |  |  | D |  |
| Tester  Jairo |  |  |  | CD |  |
| Documentador  Mayrani - Óscar |  |  | C |  |  |
| Engagement Manager  Mayrani | D |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Rol Asignado | Justificación de los roles |
| José Eduardo Soreque Ávila | * Project Manager. * Analist. | * Para mayor desarrollo de sus capacidades, así como reafirmación de su capacidad de liderazgo * Puesto que es bueno para detectar como traducir los requerimientos |
| Mayrani Reyes Galán | * Engagement Manager * System Architec. * Designer. * Documenter. | * Puesto que fue contacto directo con el otro equipo * Pues es muy buena para el diseño y la estructuración estética de los sitios. * Porque es organizada y muy buena en la estructuración de los documentos. |
| Óscar David López | * Your Management * Programmer. * Analist * Documenter. | * Para desarrollo y mejor desempeño de sus capacidades. * Puesto que es buen programador y sabe investigar sobre funciones que aún no conocemos * Puesto que es bueno para detectar como traducir los requerimientos y como implementarlos en el proyecto * Porque es organizado y muy buen en la estructuración de los documentos, así como para la sintaxis. |
| Erick Antonio Mejía Meza | * System Architec   .   * Designer. * Programmer. | * Es muy buen diseñador y editor de formas e imágenes, además de que sabe combinar colores y formas. * Puesto que es buen programador y sabe aplicar funciones dentro de la estructuración del programa. |

High

Interest

Low

Low

High

Power

Mayrani

Engagement Manager.

Oscar –

Programmer, Documentador.

Mayrani

Designer, Documenter.

Erick

Programmer, System Architec

Eduardo - Project Manager

Jairo - Client