

INTRODUCCIÓN

A continuación se presentara una descripción de los roles o perfiles utilizados en el equipo de trabajo, claramente teniendo en cuenta los roles de la metodología utilizada, en nuestro caso la metodología ágil con Scrum. Se debe tener presente que en Scrum, el equipo se focaliza en construir software de calidad.

ROLES EN SCRUM

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, por tal razón se presentan los siguientes roles:

- ✚ El **Product Owner/Dueño del producto** es la “voz del cliente” y el responsable de desarrollar, mantener y priorizar las tareas en el backlog.
- ✚ El **Scrum Master** es responsable de asegurarse que el trabajo del equipo vaya bien siguiendo las bases de Scrum. Además, se encarga de remover cualquier obstáculo que pueda encontrar el equipo de desarrollo.
- ✚ Los **Development Team Members/Miembros del Equipo de desarrollo** son los encargados de escribir y probar el código.

INTEGRANTES DEL EQUIPO DE DESARROLLO

A continuación presentamos las responsabilidades de algunos de los integrantes de un equipo de desarrollo:






- ✚ **El analista:** es responsable de entender las necesidades del cliente y asegurarse de que la solución que está siendo desarrollada se ajusta a esas necesidades. Las actividades típicas de un analista incluyen levantamiento de requisitos, reuniones con clientes y la redacción de especificaciones funcionales
- ✚ **El desarrollador:** es a menudo el 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. Una responsabilidad importante es documentar el código.
- ✚ **El Arquitecto de Software:** 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

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS BÁSICAS
INGENIERÍA DEL SOFTWARE II
PERFILADO DEL EQUIPO DE TRABAJO





Cualquier caso, es la responsabilidad del arquitecto a pensar en el sistema antes de que se desarrolle.





- ✚ **El Arquitecto del Sistema:** Al igual que el arquitecto de software, el Arquitecto del Sistema es responsable de pensar el sistema antes de construirlo. Así como el arquitecto de software es responsable para el software, un arquitecto del sistema es responsable del hardware.
- ✚ **El gerente del proyecto:** Es responsable de la planificación del proyecto, de mantener el proyecto dentro del presupuesto, y de la solución de problemas. él resuelve cualquier problema que ponga en peligro el progreso del proyecto. Muchas de las tareas del gerente del proyecto tienen que ver con la comunicación, la comunicación al cliente sobre el progreso del proyecto y la comunicación con todos los miembros del equipo
- ✚ **El Administrador de Código:** El Código es importante y debe ser tratado como tal, el código necesita ser gestionado. Si varios de los desarrolladores están trabajando en conjunto, el código que escriben deben integrarse en algún momento, independientemente del sistema de control de versiones utilizado.
- ✚ **El Tester:** Las pruebas son una parte importante para asegurar que el software funciona de la manera que debería. El papel de 'tester' se realiza a menudo por los desarrolladores para los aspectos técnicos y los usuarios para los aspectos funcionales.
- ✚ **El diseñador:** Es bueno tener alguien encargado de la disposición general de una aplicación. Esto puede ir desde el diseño completo de la interfaz de usuario, hasta el definir sólo algunas directrices de interfaz de usuario que los desarrolladores deban cumplir.

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
FACULTAD DE INGENIERÍA Y CIENCIAS BÁSICAS
INGENIERÍA DEL SOFTWARE II
PERFILADO DEL EQUIPO DE TRABAJO
Perfilado del equipo de trabajo del proyecto “sistema de gestión de activos de información”

Nombre	YUDI NATALIA ORTIZ
Rol	<ul style="list-style-type: none">  desarrollador  arquitecto de software  arquitecto del sistema  documentador  tester
Categoría profesional	INGENIERA DE SISTEMAS
Responsabilidades	LIDER DE PROYECTO
Información de contacto	yudinatalia@hotmail.es - Tel 3143815824

Nombre	WILDER CRISTIANO CASTELLANOS
Rol	<ul style="list-style-type: none">  scrum master  gerente de proyecto  desarrollador  administrador de código  tester
Categoría profesional	INGENIERO DE SISTEMAS
Responsabilidades	LIDER DE PROYECTO
Información de contacto	wcristiano@segurosmondial.com.co tel 2855600 ext 1467

Nombre	INGRID JOHANNA VELANDIA
Rol	<ul style="list-style-type: none">  asegurador de calidad o tester  diseñador  analista de software  arquitecto del sistema
Categoría profesional	INGENIERA DE SISTEMAS
Responsabilidades	LIDER DE PROYECTO
Información de contacto	ingrid3599@hotmail.com – Tel 3132979326

Nombre	ALEXANDER CACERES
Rol	<ul style="list-style-type: none">  Desarrollador  tester  scrum master  administrador de código
Categoría profesional	INGENIERIA DE SISTEMAS
Responsabilidades	LIDER DE PROYECTO
Información de contacto	j.alexc.p@hotmail.com – Tel 3213718232