****

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA**

Maestría en Software

**Asignatura:**

Dirección y gestión de proyectos de software

**Tema:**

**Identificación de principales roles**

**Docente:** Ing. Joffre Cartuche

**Estudiantes:**

* Ing. Castillo Fernando
* Ing. Caraguay Leonardo
* Ing. Gonzabay Esteban
* Ing. Miranda Jorge
* Ing. Quezada Carlos

2021-2022

**ORGANIZACIÓN Y RESPONSABILIDADES**

**Propuesta #1**

Los siguientes roles fueron seleccionados en base a la metodología ágil XP.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ÍTEMS | ACTOR | DESCRIPCIÓN | RESPONSABILIDADES |
| 1 | Manager (big boss) | Es el vínculo entre el cliente y programadores. Experto  en tecnología y labores de gestión. Construye el plantel del equipo, obtiene los recursos necesarios y maneja los problemas que se generan. Administra a su vez las reuniones (planes de iteración, agenda de compromisos, etc). Su labor fundamental es de coordinación. | * Favorece la relación entre usuarios y desarrolladores. * Confía en el equipo XP. * Cubre las necesidades del equipo XP. * Asegura que alcanza sus objetivos. |
| 2 | Entrenador (coach) | Es responsable del proceso en general. Se encarga de iniciar y de guiar a las personas del equipo en poner en marcha cada una de las prácticas de la metodología XP. | * Responsable del proceso en su conjunto. * Identifica las desviaciones y reclama atención sobre las mismas. * Guía al grupo de forma indirecta (sin dañar su seguridad ni confianza). * Interviene directamente si es necesario. * Atajar rápidamente el problema. |
| 3 | Encargado de seguimiento (tracker) | Una de las tareas más importante del tracker, consiste en seguir la evolución de las estimaciones realizadas por los programadores y compararlas con el tiempo real de desarrollo. De esta forma, puede brindar información estadística en lo que refiere a la calidad de las estimaciones para que puedan ser mejoradas | * Recoge, analiza y publica información sobre la marcha del proyecto sin afectar demasiado el proceso. * Supervisa el cumplimiento de las estimaciones en cada iteración. * Informa sobre la marcha de la iteración en curso * Controla la marcha de las pruebas funcionales, de los errores reportados, de las responsabilidades aceptadas y de las prueba añadidas por los errores encontrados. |
| 4 | Encargado de pruebas (tester) | Es el encargado de ejecutar las pruebas regularmente, difunde los resultados dentro del equipo y es también el responsable de las herramientas de soporte para pruebas. | * Apoya al cliente en la preparación/realización de las pruebas funcionales * Ejecuta las pruebas funcionales y publica los resultados |
| 5 | Programador | Es el responsable de implementar las historias de usuario por el cliente. Además, estima el tiempo de desarrollo de cada historia de usuario para que el cliente pueda asignarle prioridad dentro de la iteración.  Cada iteración incorpora nueva funcionalidad de acuerdo a las prioridades establecidas por el cliente. El Programador también es responsable de diseñar y ejecutar los test de unidad del código que ha implementado o modificado | * Pieza básica en desarrollos XP. * Más responsabilidad que en otros modos de desarrollo. * Responsable sobre el código. * Responsable sobre el diseño (refactorización, simplicidad). * Responsable sobre la integridad del sistema (pruebas). |

--------------------------------------------

Responsable del proyecto

**Propuesta #2**

Los siguientes roles fueron seleccionados en base a la metodología SCRUM.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ÍTEMS | ACTOR | DESCRIPCIÓN | RESPONSABILIDADES |
| 1 | PRODUCT OWNER | Es el responsable de maximizar el valor del trabajo del equipo de desarrollo. La maximización del valor del trabajo viene de la mano de una buena gestión del Product Backlog (requerimientos iniciales del producto que se va a desarrollar).  Un equipo Scrum debe tener solo un product Owner y este puede ser parte del equipo de desarrollo. | * Debe maximizar el Valor entregado y para ello debe conocer el negocio, saber qué quiere construir, ser capaz de crear nuevos elementos que creen valor. * Debe liderar el [Sprint](https://proyectosagiles.org/planificacion-iteracion-sprint-planning/) Planning y el Sprint Review y participar del Sprint Retrospective. * En el Sprint Planning, el Product Owner debe definir el Sprint Goal. * En el Sprint Review, el Product Owner debe demostrar y explicar los elementos del Product Blacklog, comentar su estado y hacer un feedback relacionando el estado del mercado en ese momento. * Debe participar como un miembro más del Scrum Team para observar cómo trabajan los demás miembros del Scrum Team los procesos. * Debe conocer el negocio, tener capacidad de decidir, estar dispuesto siempre, saber cómo funciona el desarrollo del software y, sobre todo, ser un buen comunicador. |
| 2 | SCRUM TEAM | Es un grupo o equipo de personas que son responsables de entender los requerimientos del negocio especificados por el propietario del producto, estimar historias de usuario y crear los sprints del proyecto. Deben ser auto-organizados, inter-funcionales, utilizar comunicación frontal y realizarán entregas iterativas del producto. | * Se encargan de desarrollar el producto, auto-organizándose y auto-gestionándose para conseguir entregar un incremento de software al final del ciclo de desarrollo. * Se encargan de crear un incremento terminado a partir de los elementos del Product Backlog seleccionados (Sprint Backlog) durante el Sprint Planning. |
| 3 | SCRUM MASTER | El marco de trabajo maneja reuniones (que en Scrum se llaman eventos) y artefactos (incremento de producto, product backlog, sprint backlog) concretos que hace que la implementación de Scrum cumpla los valores y pilares. El Scrum Master es quien vela por que esos valores y pilares estén presentes en todos esos eventos y artefactos. Por ejemplo, es quien facilita la sesión de planificación al inicio de cada sprint, donde hará fluir la conversación para que Product Owner y equipo de desarrollo puedan definir el objetivo del sprint a través de la selección de los elementos del product backlog que más valor aportan a los clientes. También es quien está acompañando al equipo en el desarrollo de su madurez a través de la facilitación de sesiones de retrospectiva donde el equipo revisa su forma de trabajo para buscar aquellas cosas que no están funcionando, y generar acciones para la mejora continua. | * Se encarga de gestionar el proceso Scrum. * Ayuda a eliminar impedimentos que puedan afectar a la entrega del producto. Además, se encarga de las labores de mentoring y formación, coaching y de facilitar reuniones y eventos si es necesario. |

# Bibliografía

INTECO, L. N. (03 de 2009). INGENIERÍA DEL SOFTWARE: METODOLOGÍAS Y CICLOS DE VIDA. España.

VALLADAREZ, S. M. (2016). METODOLOGIA ÁGIL DE DESARROLLO DE SOFTWARE PROGRAMACION. MANAGUA, NICARAGUA. Obtenido de https://repositorio.unan.edu.ni/1365/1/62161.pdf