# DEFINICIÓN ROLES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nombre** | **Rol** | **Mail** |
| Jesus Molina | Analista | jesu.molina@alumnos.duoc.cl |
| Franco Urra | Diseñador | f.urraq@alumnos.duoc.cl |
| Pablo Guerra  Franco Urra  Jesus Molina  Braulio Nelson | Programador | p.guerraf@alumnos.duoc.cl  f.urraq@alumnos.duoc.cl  jesu.molina@alumnos.duoc.cl  b.nelson@alumnos.duoc.cl |
| Braulio Nelson | Administrador Proyecto | b.nelson@alumnos.duoc.cl |

## 1.1 Definición de roles

### 1.1.1 Analista:

El Analista Programador es la persona que realiza las funciones de un analista técnico y de un programador; es decir, parte de una información previa recibida del analista funcional, en función de la cual desarrolla las aplicaciones y organiza los datos.

### 1.1.2 Objetivos de un analista

1. Llevar al equipo el conocimiento necesario para el entendimiento y ejecución del software.

2. Usar Metodologías de análisis que permitan especificar el problema.

3. Los analistas deben identificar las necesidades del cliente, a través de reuniones con el cliente o su representante. Estas necesidades deben pasar de un lenguaje que domina el cliente a un lenguaje que domina el equipo de trabajo.

### 1.1.3 Actividades de un analista

1. Entrevistar al cliente e identificar las necesidades de este.

2. Revisar que los requerimientos especificados son los correctos.

3. Realizar análisis de los requerimientos.

4. Generar los diagramas de la arquitectura.

5. Analizar la estructura básica del sistema.

### 1.1.4 Diseñador:

Este rol dirige el diseño de una parte del sistema, dentro de las restricciones de los requisitos, arquitectura y proceso de desarrollo para el proyecto. El diseñador identifica y define las responsabilidades, operaciones, atributos y relaciones de los elementos de diseño.

### 1.1.5 Objetivos del Diseñador

1. Realizar un diseño acorde a lo requerido con niveles de abstracción bien definidos, provistos a través de una interfaz definida y controlada.

2. Existe una separación clara de preocupaciones entre interfaz y la implementación de cada nivel, haciendo posible cambiar la implementación de un nivel, sin violar las suposiciones del cliente.

### 1. 1.6 Actividades del Diseñador

2. Definir la administración de acceso a recursos globales.

3. Descomposion de subsistemas.

4. Seleccionar una técnica de abstracción de almacenamiento de datos.

5. Interactuar con los programadores.

6. Selección de estrategias de control.

7. Administración de condiciones de borde.

8. Administración de la concurrencia.

### 1.1.7 Programador

Desarrollar aplicaciones y programas informáticos, sirviéndose de las bases de un software existente para crear una interfaz para los usuarios con fines comerciales, profesionales o recreativos.

### 1.1.8 Objetivos del Programador.

1. Aumento de la eficiencia en la manutención del programa.

2. Aumento de la eficiencia en la modificación del programa.

3. Reducir el tiempo de codificación, aumentando la productividad.

4. Disminuir el numero de errores durante el proceso de desarrollo.

5. Disminuir el costo del ciclo de vida del software.

6. Disminuir el esfuerzo de corregir errores en secciones de código que se encuentran deficientes, remplazando secciones cuando se descubren técnicas mas confiables funcionales o eficientes.

7. Menor cantidad de problemas de testeo.

### 1.1.9 actividades del programador

1. Explorar los diferentes ambientes en que el sistema puede ser desarrollado.

2. Interactuar con los analistas y diseñadores.

3. Explorar diferentes herramientas de desarrollo (compiladores, depuradores, etc).

4. Probar distintos estilos de codificación que pueden ser usados en el lenguaje seleccionado.

5. Realizar la codificación del sistema.

6. Interactuar con los ingenieros de testeo y apoyarlos.

### 1.2.1 Administrador de Proyecto

es la persona encargada de planificar, ejecutar y monitorizar las acciones que forman parte de un proceso. No sólo es la figura más visible; por él también pasan todas las decisiones que van orientadas a la consecución de los objetivos de cada fase y, desde luego, del proceso en su conjunto

### 1.2.2 Objetivos del Administrador de Proyecto

1. Una vez definida la presentación se deberá pasar a la planificación, momento clave en donde se definen fechas, plazos, responsables, recursos y costos.

2. Debe estar al tanto de cada tarea, medir su evolución y el desempeño de los involucrados, así como también detectar los riesgos asociados. Gran parte del éxito o fracaso de los proyectos depende del grado de supervisión.

3. Es fundamental que tenga la capacidad de gestionar los recursos, implementando cambios y soluciones.

4. Debe definir los objetivos en función de la petición del directorio o cliente.

### 1.2.3 Actividades del Administrador de Proyecto

1. Colaboración con el cliente en la definición y consecución de objetivos.

2. Planificación del proyecto en todos sus aspectos.

3. Dirección y coordinación de los recursos empleados en todas las fases.

4. Mantenimiento de relaciones con los agentes externos.

5. Toma de decisiones de manera situacional.

6. Identificación de fallos y adopción de soluciones pertinentes.

7. Responder ante clientes y terceros agentes por los resultados obtenidos.