* **Roles o perfiles que participan en la metodología Scrum.**

En Scrum hay 3 roles que son los más utilizados y uno que depende de las necesidades del proyecto se usa o no:

-Product Owner. El propietario, define como se tiene que construir y en qué orden hacerse. Gestiona las tareas pendientes y las prioriza según lo que quiera el cliente y hace de puente entre las personas interesadas en el proyecto y los desarrolladores.

-Scrum Master. Es el que lidera los equipos de un proyecto usando metodologías ágiles, facilita la comunicación y la colaboración entre los miembros y los líderes del equipo.

-Equipo de desarrollo. Son los que realizan el trabajo técnico, desarrolladores, diseñadores, programadores redactores y los que realizan test para detectar errores y fallos.

-Roles auxiliares. Los más comunes son clientes, gerentes y equipo ejecutivo, los clientes no participan directamente pero participan con su trabajo, los gerentes se involucran en la toma de decisiones y en la supervisión del proyecto, y el equipo ejecutivo participa en la consulta y recopilación de datos.

* **Ventajas e inconvenientes frente a las metodologías tradicionales.**

Ventajas:

* Flexibilidad de cambios: Se puede ir adaptando el proyecto en cada sprint según se vaya viendo con las sensaciones del cliente.
* Entrega cada poco tiempo: Cada poco tiempo se pueden ir haciendo pequeñas entregas de funcionalidades que mejoran la satisfacción del cliente.
* Mejora de la comunicación: Hay reuniones diarias que mejoran el trabajo en equipo.
* Implicación del cliente: El cliente puede revisar lo que se hace a menudo y decir si quiere centrarse mejor en otras partes del proyecto.

Inconvenientes:

* Requiere experiencia: Es importante tener experiencia adecuada sino puede generar confusión y resultados no deseados.
* Difícil de llevar a cabo en grandes organizaciones: La forma de organizarse puede ser complicada de implementar en estructuras jerárquicas tradicionales.
* Depende mucho del compromiso del equipo: Si alguno de los roles que participan no se involucra correctamente el proceso se resiente.
* **Ejemplos de herramientas que facilitan su aplicación.**

Las herramientas más utilizadas son:

* Jira. Una herramienta de gestión de proyectos de Atlasia que se utiliza para planificar, seguir, publicar y ofrecer soporte en cualquier metodología ágil.
* Asana. Gestión de ayuda para los equipos dividiéndolo en ciclos cortos que se les llama Sprints, para hacer entregas en ciclos cortos de forma continua y flexible.
* Monday.com. Permite a los equipos trabajar desglosando proyectos grandes en tareas cortas mediante Sprints.
* QuickScrum. Sirve para visualizar y gestionar elementos como clientes, product owners, miembros del equipo, tareas, Sprints y carteras de productos a través de una interfaz que tiene funciones como arrastrar o soltar
* ClickUp. Es una plataforma con muchas funciones como gestión de proyectos con tableros Scrum, tareas, sprints y automatizaciones.
* Zoho Sprints. Esta herramienta se centra en planificar Sprints, trabajar con una lista de tareas y colaborar en tiempo real.
* Miro. Es una pizarra digital que sirve para hacer planificaciones visualmente de forma colaborativa.
* Parabol. Se utiliza principalmente para reuniones.
* Meister Task. Es un gestor de tareas fácil de usar y que permite usar tableros Kanban que se adaptan a Scrum, que es un gestor de proyectos para que los equipos organicen visualicen y gestionen el progreso de las tareas.
* Project Manager. Es un software que combina tanto las metodologías ágiles como las tradicionales y sirve para planificar, ejecutar y cerrar un proyecto cumpliendo con los objetivos planteados.