



REGLAMENTO DEL EQUIPO DE SOFTWARE DE LA AES

CAPÍTULO I

NATURALEZA DEL EQUIPO

Artículo 1.- Misión del Equipo.

1. Llevar a cabo el mantenimiento de la página web de la Asociación (<https://speedcubingspain.org/>) y de las aplicaciones utilizadas por esta.
2. Atender las peticiones de la Junta Directiva y el resto de Equipos de Trabajo de la Asociación para automatizar tareas mediante herramientas de *software*.

CAPÍTULO II

ESTRUCTURA DE TRABAJO

Artículo 2.- Integrantes.

El Equipo de Software estará formado por un Líder del Equipo y un número indeterminado de Miembros.

Artículo 3.- Funciones del Equipo.

1. Las funciones del Líder del Equipo son:
 - 1.1 mantener el contacto directo con la Junta Directiva;
 - 1.2 coordinar las actividades y los proyectos abiertos del Equipo;
 - 1.3 elegir y cesar al resto de Miembros del Equipo;
 - 1.4 velar por la protección de los datos personales de los Miembros de la AES.
2. Las funciones de los Miembros del Equipo son:
 - 2.1 mantener la página web de la asociación;
 - 2.2 crear herramientas de *software* en beneficio de la comunidad;
 - 2.3 buscar activamente nuevas oportunidades de automatización;
 - 2.4 corregir y buscar errores en las herramientas y mecanismos existentes.

Artículo 4.- Comunicación y flujo de trabajo del Equipo.

Los Miembros del Equipo contarán con una cuenta de correo electrónico del *Google Workspace* de la AES, la cual les dará acceso a la plataforma de diseño gráfico Canva, al servidor de Slack de la AES y a todas las herramientas de *Google Workspace*. Los correos otorgados a los Miembros del Equipo estarán dentro del *Google Groups* software@speedcubingspain.org.

Los correos electrónicos otorgados a los Miembros del Equipo se utilizarán siguiendo la [Política de Cuentas de Google Workspace de la AES](#).

La comunicación interna del Equipo se llevará a cabo principalmente mediante el servidor de Slack de la AES.

El Líder tendrá acceso a la cuenta de GitHub de la AES. Si se decidiese trabajar con GitHub, todos los repositorios sobre los que se trabaje deberán pertenecer a la cuenta de GitHub de la AES, pudiendo los Miembros del Equipo colaborar desde sus respectivas cuentas personales.

CAPÍTULO III

FACULTADES DEL EQUIPO

Artículo 5.- Mantenimiento de la página web.

Los Miembros del Equipo de Software tendrán acceso de administrador a la página web de la asociación, lo que les permitirá editar sus contenidos. Será responsabilidad del Equipo que la página esté actualizada y sea funcional.

Para proteger la privacidad de los datos personales de los Miembros de la Asociación, solamente el Líder del Equipo tendrá acceso a la base de datos de los usuarios.

Artículo 6.- Creación de herramientas.

El Equipo de Software creará herramientas de *software* para automatizar tareas y aligerar la carga de trabajo de la Junta Directiva, los Equipos de Trabajo de la Asociación y los organizadores y Delegados WCA de competiciones en España a petición expresa, así como para el beneficio de la comunidad.

Preferentemente, se utilizarán las aplicaciones de *Google Workspace* para la creación de dichas herramientas.