

7-Beats - Parte 1

Responsabilidades de Papéis do Projeto 7-Beats

Histórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
14/06/2015	1.0	Criação do Documento	Leonardo Costa

1 - Objetivo

O objetivo deste documento é explicitar os papéis que serão atuados no projeto 7-Beats, e especificar as funções e responsabilidades destes papéis.

2 - Papéis

Os papéis necessários para a execução desse projeto foram elegidos pelos professores, sugeridos pelo MPS-BR, ou criados conforme as necessidades desse projeto. Nas seções abaixo estão descritos o nome, as funções, e as responsabilidades de cada papel.

2.1 - Papéis do Scrum

2.1.1 - Product Owner

O Product Owner é o representante do cliente. Ele é responsável por fornecer os requisitos, gerenciar o Product Backlog e o Sprint Backlog.

2.1.2 - Scrum Master

O trabalho do ScrumMaster é facilitar as tarefas atribuídas à equipe com o intuito de melhorar sua auto-organização, remover impedimento e alinhar o desenvolvimento ao processo.

2.1.3 - Scrum Team

A Scrum Team é responsável pelo desenvolvimento do projeto, tanto da parte de documentação (que neste projeto não é escassa), quanto de implementação, manutenção, armazenamento, verificação e validação.

2.2 - Papéis do MPS-BR

2.2.1 - Gerente de Projeto

São responsabilidades do Gerente de Projeto: desenvolver o plano de projeto, estimar e planejar esforço, custo, recursos, cronograma, comunicação, identificar e planejar as ações para tratar os riscos ao projeto, monitorar as estimativas de esforço, custo, recursos, o cronograma, os riscos, tomar medidas em respostas ou prevenção a riscos. Também são responsabilidades do Gerente de Projeto: marcar e documentar reuniões, documentar os monitoramentos, atender às necessidades da equipe, buscar soluções para questões de outras áreas que não podem ser resolvidas pelas autoridades das mesmas.

2.2.2 - Gerente de Requisitos

São responsabilidades do Gerente de Requisitos: gerenciar os requisitos do produto e dos componentes do produto (requisitos recebidos ou gerados pelo projeto), identificar inconsistências entre os requisitos, planos do projeto e produtos de trabalho. Para controlar a evolução dos requisitos, o Gerente de Requisitos deve criar um documento de especificação de requisitos, com aprovação do fornecedor de requisitos e equipe técnica envolvida, manter uma rastreabilidade bidirecional entre os requisitos documentados, casos de uso e produtos de trabalho e manter controle sobre as alterações feitas nos requisitos (requisitos alterado, excluído ou adicional).

2.2.3 - Gerente de Verificação e Validação

São responsabilidades do Gerente de Verificação e Validação: identificar os artefatos que precisam ser verificados e validados, identificar os critérios de aceitação para estes artefatos, estabelecer o plano de verificação e validação, planejar a execução das atividades de verificação e validação, definir os meios de comunicação com os interessados dos artefatos verificados e validados, e comunicar os resultados da verificação e validação a estes interessados.

2.2.4 - Analista de Verificação e Validação

Executar a verificação e validação para o artefato que ele irá analisar, de acordo com as atividades e os critérios estabelecidos no plano de verificação e validação, documentar os resultados no Relatório de Verificação e Validação referente ao artefato analisado.

2.3 - Papéis Extras

2.3.1 - Líder de Projeto

São responsabilidades do Líder de Projeto: esclarecer dúvidas dos integrantes do projeto, buscar informações com os professores, gerenciar os Gerentes de Projeto, monitorar informalmente a execução do projeto e a performance da equipe, resolver questões do projeto que não podem ser resolvidas pelas autoridades de cada área ou pelo gerente de projeto, realocar/modificar os papéis da equipe quando necessário, e de maneira geral facilitar e esclarecer o trabalho da equipe para a execução do projeto.

2.3.2 - Gerente de Manutenção

São responsabilidade do Gerente de Manutenção: estabelecer o processo de manutenção, planejar a atividades de manutenção, alocar espaço e recursos físicos e de software para execução das atividades de manutenção.

2.3.3 - Mantenedor

São responsabilidade do Mantenedor, identificar os defeitos encontrados ou relatados na versão entregue do sistema, desenvolver opções de correção, estimar o impacto da correção, estimar prazos e custos para realização da correção, modificar o software defeituoso, conduzir testes de regressão e liberar o software modificado para a criação de uma nova versão.

2.3.4 - Desenvolvedor

São responsabilidades do desenvolvedor: transformar os requisitos do projeto em código executável, seguindo a arquitetura estabelecida pelo Arquiteto de Software.

2.3.5 - Gerente de Configuração

São responsabilidades do Gerente de projeto: Estabelecer Políticas de GC, escrever Plano de GC, configurar ambiente de GC, criar Espaços de Trabalho de Integração, criar Baselines, promover Baselines, estabelecer Processo de Controle de Mudanças.

2.3.6 - Arquiteto de Software

São responsabilidades do Arquiteto de Software: liderar e coordenar as atividades e os artefatos técnicos durante o desenvolvimento do projeto, bem como montar a melhor solução técnica para o projeto selecionando uma arquitetura compatível.