

Código de Conduta

OPANDO

Engenharia Software

2018

Faculdade de Ciências e Tecnologia
Universidade de Coimbra

Índice

Introdução.....	3
Princípio 1: Produto.....	4
Princípio 2: Público.....	4
Princípio 3: Cliente e Equipa.....	5
Princípio 4: Gestão.....	5
Princípio 5: Profissão.....	6
Princípio 6: Colegas.....	6
Princípio 7: Eu-próprio.....	7
Assinaturas.....	8

Introdução

Este Código de Conduta tem como principal intuito guiar os membros da equipa PANDO através da intensa névoa cinzenta que são as encruzilhadas morais e conflitos de interesse com que todos se deparam, mais tarde ou mais cedo, não só na cadeira de Engenharia de Software, mas em toda a sua vida profissional.

O Código não tem como objetivo encorajar litigação, mas fornece vários conselhos práticos sobre questões concernentes tanto ao ambiente profissional como pessoal, definindo várias bases assentes na honestidade, integridade e ética de trabalho. Encontra-se dividido em 7 grandes princípios, cada um com as suas várias cláusulas, que servem como guias para o membro da equipa PANDO aprender e interiorizar os padrões que a sociedade espera que sejam cumpridos, e o que os próprios colegas tentam alcançar e esperam uns dos outros.

Existe um Comité de Ética, constituído por 2 pessoas, Hanna Filatava da Unidade de Gestão de Projeto e João Cunha da Unidade de Ambiente. Esta entidade será responsável por todas as situações que surjam referentes ao Código de Conduta.

Espera-se que este Código torne mais fácil a tomada de decisões pois existirão casos em que o nosso compasso moral será posto à prova e nessas situações este documento servirá como alicerce à tomada das mesmas. O seguimento contínuo destas normas induzirá o integrante de Pando a melhorar continuamente a sua maneira de trabalhar, e as suas relações com o resto da equipa.

Princípio 1: Produto

Os elementos da equipa PANDO devem-se certificar que o software final é útil, acessível ao cliente tal como aos restantes membros da equipa, feito dentro do prazo e sem erros, e que cumpra os requisitos propostos. Em particular, devem:

- 1.01. Certificar-se que o progresso do desenvolvimento do software foi bem documentado.
- 1.02. Ter cuidado na utilização de referências, obtidas de forma ética e legal, e utilizadas somente nas formas apropriadamente autorizadas.
- 1.03. Assegurar requisitos adequados e atingíveis.
- 1.04. Certificar-se que o produto final satisfaz os requisitos propostos.
- 1.05. Verificar se os processos existentes são eficazes para uma boa organização da equipa, tal como para a redução de riscos.
- 1.06. Assegurar prazos e uma gestão de recursos humanos realistas, tal como identificar problemas éticos, culturais e ambientais e fornecer estatísticas e probabilidades de risco.
- 1.07. Garantir que se utiliza uma metodologia adequada durante o desenvolvimento do software.
- 1.08. Assegurar a realização das atividades adequadas de teste, revisão do software e documentação respetiva, dentro dos prazos estabelecidos.

Princípio 2: Público

Os membros da equipa devem agir de acordo com o interesse público, bem como o seu bem-estar. Em particular, devem:

- 2.01. Aprovar o software somente tendo convicção fundamentada de que o software é seguro, cumpre os requisitos, passou pelos testes apropriados, não diminui a qualidade de vida ou a privacidade e não prejudica o ambiente.
- 2.02. Ser justo e honesto nas suas declarações, sugestões ou dúvidas em relação ao software e respetiva documentação, métodos e ferramentas.
- 2.03. Balancear os interesses da equipa, do cliente e dos usuários com o bem-estar público.
- 2.04. Aceitar a total responsabilidade pelo próprio trabalho.
- 2.05. Alertar as devidas pessoas, de algum atual ou potencial perigo para o utilizador, público ou ambiente, associado ao software ou documentos relacionados.

Princípio 3: Cliente e Equipa

O membro da equipa PANDO deve, em toda e qualquer ocasião, agir de forma honesta e íntegra para com o cliente e com a sua equipa. Mais especificamente, deve:

3.01 Não participar nem permitir nenhum caso de plágio ou outro tipo de fraude.

3.02 Apenas validar documentos que tiverem sido supervisionados por si e dentro da sua área de competência.

3.03 Assegurar-se que qualquer documento, do qual necessite, tenha sido validado por alguém com competência e autoridade para tal.

3.04. As revisões de qualidade e conteúdo devem sempre ser objetivas, concisas e bem documentadas.

3.05 Não divulgar informação confidencial obtida no âmbito do projeto (i.e. contactos dos membros da equipa, resultado dos testes de personalidade, etc), excepto se o Comité de Ética aprovar.

3.06 Não mudar para uma Unidade em que sabe que não é o suficientemente qualificado para tal e que não possui capacidade de aprendizagem em tempo útil dos processos da Unidade em causa.

3.07 Informar imediatamente a Unidade de Gestão de Projeto e o cliente se considerar que alguma meta do projeto/sprint goals não é exequível, seja por falta de recursos, ou por falta de tempo.

3.08 Não se opôr aos interesses globais da equipa, a não ser que considere que se esteja a ir contra algum grande princípio ético. Neste caso, o membro deve informar o mais rapidamente possível a equipa da sua opinião e explicar o seu ponto de vista.

3.09 Sempre que surge um problema, consultar o atual Plano de Gestão de Riscos para ver se contém o problema encontrado. Se tal for o caso, deve aplicar a solução indicada no Plano. Caso não esteja listado no Plano, informar Gestor de Riscos ou qualquer outro elemento da Unidade de Gestão de Projeto do problema encontrado.

Princípio 4: Gestão

Um membro da equipa com um cargo de gestão deve ser justo e irrepreensível na sua relação com o resto da equipa. Deve incentivar todas as unidades a cumprir as suas obrigações de maneira a atingir os objectivos previstos. Seguindo os seguintes princípios:

4.01. Assegurar que toda a equipa conhece e entende os processos do Manual de Qualidade correspondentes à unidade de Gestão de Projecto.

4.02. Atribuir uma tarefa apenas quando existe o conhecimento de que o colaborador tem a capacidade / experiência para lidar com ela, ou no caso de não ter

experiência na matéria, a capacidade para a aprendizagem da mesma em tempo útil.

4.03. Atribuir o devido mérito aos membros da equipa, seja no desenvolvimento de software, criação de processos, documentação, pesquisa, etc.

4.04. Atribuir uma posição (e.g Coordenador, Vice-Coordenador) apenas quando existe um entendimento, de ambas as partes, dos objectivos a cumprir na respectiva posição.

Princípio 5: Profissão

O integrante da equipa PANDO e também como aluno da disciplina de Engenharia de Software, deve ter em conta a reputação da sua posição. Seguindo os seguintes princípios:

5.01. Assegurar que o cliente conhece o código de ética pelo qual rege o seu trabalho do integrante da equipa Pando.

5.02. Ajudar sempre que possível os integrantes de PANDO e até mesmo de outras equipas.

5.03. Criar um ambiente saudável na sua unidade, de modo a ter um impacto positivo na equipa.

5.04. Reportar qualquer infração ao Código de Conduta às entidades responsáveis(i.e. Comité de Ética).

5.05. Ter a responsabilidade de reportar defeitos dos produtos e artefactos da equipa, às entidades competentes.

5.06. Não colocar os seus interesses próprios à frente dos interesses da equipa.

5.07. Criar conhecimento na área, criando documentação, partilhando informação ou simplesmente discutindo e partilhando informação com os colegas.

5.08. Tentar garantir que todos os seus colegas de unidade compreendem e seguem os processos, guidelines e standards da equipa.

5.09. Não menosprezar o trabalho de um colega, por motivos pessoais.

5.10. Entender que no ambiente académico em que se integra este projecto, todos os participantes têm objectivos e perspectivas diferentes, sendo isto muito importante para lidar com os colegas de modo a evitar desentendimentos.

Princípio 6: Colegas

Os alunos da cadeira de engenharia de software, tal como no mundo empresarial, devem tratar os seus colegas de trabalho com respeito e ajudar os mesmos nas atividades de grupo. Particularmente, qualquer integrante da equipa PANDO deve seguir os seguintes princípios:

6.01. Ajudar os colegas no desenvolvimento do produto, seja diretamente ou indiretamente através de atividades de grupo ou artefactos.

6.02. Não é permitido a qualquer elemento a consulta e avaliação de algo que não tenha sido ainda tornado público a menos que exista um conhecimento e consentimento à priori.

6.03. O trabalho que pertence a outrem deve ser totalmente creditado.

6.05. Qualquer membro deve ter em conta qualquer opinião, preocupação e queixa de um colega.

6.06. Assistir qualquer colega para o tornar consciente da forma como o produto está a ser organizado pela unidade a que ele se encontra inserido.

6.07. Não minimizar as perspectivas futuras de qualquer elemento e as prejudicar em proveito próprio.

6.08. Em alguma área de competência fora da zona de trabalho de um elemento, este deve pedir a opinião e comunicar com outro colega que seja dessa área.

6.09. A Gestão de Projeto deve ter mais impacto na forma como ajuda os seus colegas em problemas gerais concernentes à equipa.

Princípio 7: Eu-próprio

Qualquer membro da equipa deve ao longo do seu trabalho, dar sempre o seu melhor e ter sempre o intuito de auto-melhorar enquanto profissional, através do aperfeiçoamento das suas habilidades e técnicas. Em particular, deve:

7.01. Aumentar o seu conhecimento de desenvolvimento em design, programação, teste e documentos relativos, com os coordenadores e colaboradores do processo de desenvolvimento.

7.02. Melhorar a sua habilidade em criar software de qualidade, seguro, confiável e útil, a um custo aceitável e com um tempo razoável.

7.03. Melhorar a capacidade de escrever documentos precisos, informativos e instruídos para o apoio ao software no qual trabalhe.

7.04. Melhorar a sua compreensão do software e documentos relacionados com o seu trabalho e do ambiente em que serão utilizados.

7.05. Perceber a estrutura dos documentos realizados pela equipa.

7.06. Perceber o seu trabalho. Aos coordenadores cabe saber e ter feedback sobre a unidade que coordenam.

7.07. É proibido influenciar ou exigir algum membro para qualquer acção que envolva a violação deste código de conduta.

7.08. Qualquer violação deste código de conduta é inconsistente com o estatuto de membro da equipa PANDO e levará a consequências a definir pelo Comité de Ética conforme a violação praticada.

[illegible]