



Universidade Federal de Viçosa

Universidade Federal de Viçosa - Campus Florestal

CCF 220 - Engenharia de Software 1

Prof.<sup>a</sup> Gláucia Braga e Silva

ART02: Papéis e escopo de atuação (e disciplinas acadêmicas associadas)

Grupo 05

Responsáveis pelo “Processo”: Aline Santos, Arthur Henrique, Luana Tavares, Marcus Eduardo.

### Sumário

● <b>Arquitetura de Software (CCF 323)</b>	<b>2</b>
○ Arquiteto de Software	2
○ Designer de Software	2
● <b>Engenharia de Software (CCF 322)</b>	<b>2</b>
○ Líder de Produto	2
○ Product Owner	2
○ Gerente de Processo	2
○ Scrum Master	3
○ Desenvolvedor Sênior	3
○ Designer de Jogos	3
○ Analista de Qualidade	3
○ Gerente de Configuração	3
● <b>Banco de Dados (CCF 221)</b>	<b>3</b>
○ Designer de Banco de Dados Júnior	3
● <b>Programação Orientada a Objetos (CCF 313)</b>	<b>4</b>
○ Desenvolvedor Júnior	4
● <b>Docentes</b>	<b>4</b>
○ Monitora	4
○ Professora de CCF 322	4
○ Professora de CCF 323	4
○ Professor de CCF 313	4
○ Professora de CCF 323	6
○ Professor de CCF 221	6
○ Professor de CCF 313	6

- **Arquitetura de Software (CCF 323)**

- **Arquiteto de Software**

Definição da arquitetura de software a ser seguida e tomada de decisões técnicas relacionadas ao design e implementação do projeto, assim como verificar o alinhamento dos incrementos com essa arquitetura proposta. Deve dar suporte ao Gerente de Teste no que se diz questão da infraestrutura de testes. Deve instalar e configurar os ambientes definidos de deploy.

- **Designer de Software**

Refinamento e elaboração das especificações e modelos de design do sistema. Registrar sugestões de melhoria dos modelos propostos.

Deve elaborar a prova de conceito da aplicação.

- **Engenharia de Software (CCF 322)**

- **Líder de Produto**

Deve se responsabilizar por manter a comunicação entre todos os membros, se mantendo atento a todo e qualquer problema que possa surgir ao longo do processo, encaminhando-os aos devidos responsáveis. Deve produzir e estabelecer cronogramas com os outros membros da equipe.

- **Product Owner**

O Product Owner é responsável por exercer a liderança sob o produto, deve entender, criticar e questionar as ideias do cliente, filtrando e organizando as necessidades do projeto.

- **Gerente de Processo**

Garantir que o processo esteja sendo seguido, visando manter a utilização das boas práticas das metodologias ágeis. Esclarecer dúvidas sobre as etapas, artefatos e necessidades dos membros da equipe ao longo das sprints.

- Scrum Master

Realizar e liderar reuniões semanais com os desenvolvedores back-end e designers de BD e identificar as principais necessidades do grupo para otimizar a realização das tarefas de cada sprint. Participar de eventuais stand-up meetings.

- Desenvolvedor Sênior

Deve desenvolver e implementar funcionalidades da aplicação, utilizando o que foi produzido pelos alunos de POO e BD. Além disso, deve também auxiliar o Designer de Jogos no que diz respeito à integração da parte gráfica do jogo e da parte funcional.

- Designer de Jogos

Responsável pelo desenvolvimento da interface gráfica do jogo, definição da paleta de cores, criação de artes de conceito (quando necessárias) e artes finais (como sprites, mapas, customizáveis, etc).

Deve-se atentar às decisões de estilo gráfico e visuais, tendo em mente o contexto e o público alvo.

- Analista de Qualidade

Responsável pela padronização de procedimentos e artefatos, assim como o planejamento e realização de testes de desempenho, usabilidade e funcionais.

Deve-se atentar à criação de issues no GitHub que dizem respeito aos testes realizados nos produtos das sprints de refinamento e desenvolvimento.

- Gerente de Configuração

Responsável pelo controle de versões dos artefatos e do código-fonte, garantindo a rastreabilidade e integridade das alterações feitas durante o projeto.

Deve-se atentar à organização dos repositórios no GitHub, à criação de branches e à documentação das mudanças por meio de commits e pull requests. Também cuida do versionamento e da padronização dos ambientes de desenvolvimento e entrega.

- Banco de Dados (CCF 221)

- Designer de Banco de Dados Júnior

Responsável por auxiliar na modelagem do banco de dados, criação de scripts em SQL e inserção de dados para testes.

Deve apoiar na construção do diagrama ER (quando necessário) e na codificação da estrutura do banco, seguindo as orientações do time. Também pode ser responsável por inserir dados fictícios, realizar consultas básicas e fazer pequenas correções com base no que for identificado nas sprints de desenvolvimento

- **Programação Orientada a Objetos (CCF 313)**

- **Desenvolvedor Júnior**

Os desenvolvedores serão responsáveis pela codificação das classes modeladas pela equipe de Engenharia de Software II, usando os conhecimentos adquiridos na disciplina de Programação Orientada a Objetos para contribuir no desenvolvimento do projeto.

- **Docentes**

- **Monitor**

O monitor terá responsabilidades agindo em todas as equipes.

- **Professora de CCF 322**

Professora responsável pela disciplina de Engenharia de Software II.

- **Professora de CCF 323**

Professora responsável pela disciplina de Arquitetura de Software.

- **Professor de CCF 313**

Professor responsável pela disciplina de Programação Orientada a Objetos.

- **Professor de CCF 221**

Professor responsável pela disciplina de Banco de Dados.

