

11ART02: Papéis e escopo de atuação

Papeis_ProjetoIntegrador

→ **Product Owner:**

Realizar a elaboração e análise dos requisitos.

Elaborar e manter o Product Backlog.

Colaborar com a equipe de desenvolvimento, fornecendo informações claras sobre os requisitos e esclarecendo dúvidas.

Coordenar as interações com os stakeholders para entender suas necessidades, expectativas e prioridades em relação ao produto.

Assegurar que os casos de uso atendam às necessidades dos stakeholders.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Analista de Qualidade e Testador (unitários, integração e usabilidade):**

Desenvolver casos e planos de teste.

Executar testes, incluindo unitários, de integração e de usabilidade.

Identificar e relatar bugs e problemas de qualidade.

Padronizar procedimentos e artefatos.

Elaborar um guia de boas práticas de desenvolvimento.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Arquiteto:**

É responsável por definir o modelo e a abordagem para a implementação e a arquitetura geral do software.

O arquiteto deve colaborar com a equipe de desenvolvimento para garantir a integridade técnica, segurança e desempenho do sistema.

Disciplina Acadêmica Associada: Arquitetura de Software

→ **Líder de Projeto:**

Planejar e controlar o cronograma do projeto.

Monitorar o progresso do projeto e o cumprimento dos prazos.

Garantir uma comunicação eficaz entre os membros da equipe, realizando reuniões e resolvendo possíveis conflitos.

Auxiliar a equipe na conquista dos objetivos.

Responsável pela ferramenta de gerenciamento de tarefas (Trello).

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Scrum Master:**

Conduzir e liderar reuniões semanais com os desenvolvedores back-end e designers de banco de dados, identificando as principais necessidades do grupo para otimizar a execução das tarefas de cada sprint.

Participar ocasionalmente das stand-up meetings.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Design de Software:**

Criar a estrutura e o design de sistemas de software.

Definir como os componentes devem interagir.

Estabelecer como o sistema atenderá aos requisitos funcionais e não funcionais.

Traduzir as necessidades dos usuários e requisitos de negócios em soluções técnicas eficientes e escaláveis.

Traduz essas necessidades, dos modelos de casos de uso, em soluções técnicas detalhadas.

Disciplina Acadêmica Associada: Arquitetura de Software

→ **Gerente de Processo:**

Assegurar que o processo esteja sendo seguido, visando a manutenção das boas práticas das metodologias ágeis.

Esclarecer dúvidas sobre as etapas, artefatos e necessidades dos membros da equipe ao longo das sprints.

Gerenciar e controlar as mudanças no sistema e nos artefatos.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Gerente de Configuração e Mudança:**

Deve apresentar as ferramentas que serão utilizadas, juntamente com tutoriais de instalação e uso das mesmas.

Solucionar quaisquer dúvidas em relação ao uso das ferramentas.

Fornecer acesso ao repositório do GitHub.

Realizar a gerência e controle das mudanças no sistema e nos artefatos.

Garantir que haja rastreabilidade no projeto.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Designer de Jogos:**

Elaborar o design da interface do sistema.

Criar protótipos visuais da interface para melhor visualização.

Seguir os princípios de Design UI e UX.

Desenvolver o front-end com o auxílio dos desenvolvedores.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Desenvolvedores Júnios Back-End:**

Responsável por implementar os requisitos especificados.

Utilizando conhecimentos adquiridos na disciplina de Programação Orientada a Objetos.

Disciplina Acadêmica Associada: Programação Orientada a Objetos (POO)

→ **Desenvolvedor Sênior Back-End:**

Responsável por liderar e fornecer orientações técnicas aos desenvolvedores juniores do back-end. Isso deve ser feito através da programação em pares, onde os juniores desenvolvem e os sênior dão feedback sobre como melhorar o código. Realizar reuniões semanais com os desenvolvedores juniores para esclarecer dúvidas.

Integrar o Back-End ao Front-End e ao Banco de Dados.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Desenvolvedor Sênior Front-End:**

Responsável pelo desenvolvimento da interface gráfica do sistema e pela garantia da interação do usuário.

Responsável pelos testes do front-end.

Disciplina Acadêmica Associada: Engenharia de Software II

→ **Projetista de Banco de Dados:**

Responsável pela criação do Diagrama de Entidade-Relacionamento (DER) adequado ao escopo do projeto.

Responsável pela modelagem do banco de dados com base no DER.

Disciplina Acadêmica Associada: Banco de Dados (BD)

→ **Líder Junior:**

O Líder de equipe será responsável por coordenar o desenvolvimento das tarefas da equipe, facilitando a comunicação e levantando demandas com o responsável apropriado.

Ele deve manter as informações da equipe organizadas para as reuniões e solicitar mais momentos de discussão quando necessário.

Disciplina Acadêmica Associada: Programação Orientada a Objetos (POO) e Banco de Dados (BD)