

Szerepkörök a szoftverfejlesztésben

Projektvezető: Nagyobb fejlesztési feladatokra a fejlesztő cégek jellemzően egy projektkeretet szoktak kijelölni. Ez jelenti a probléma megoldására dedikált embereket, a fejlesztéshez szükséges idő és költség biztosítását. A projekt tehát nem cégen belüli szervezeti tagozódást jelent, hanem egy időben korlátozott, szervezeti kereteken átnyúló szerveződést. Ezek vezetésére jellemzően külön embert neveznek ki, ő a projektvezető vagy projektmanager. Ő felelős a projektcélok, határidők teljesítéséért a költségkereten belül. Jellemzően nagy tapasztalattal rendelkező fejlesztőket vagy gazdasági szakembereket neveznek ki projektvezetőknek. Közvetlenül ritkán vesz részt a tényleges fejlesztési munkákban, jellemzőbb, hogy a cégvezetés, a megrendelő és a fejlesztőcsapat között felmerülő problémák megoldása a feladata. A projektvezető a vezetőség felé folyamatosan beszámol az előrehaladásról, a közben felmerült problémákról, és azok megoldásáról. A fejlesztési munkába ritkán szól bele, sokkal inkább a tervezés és irányítás a feladata.

Rendszerszervező: Jellemzően nagyobb tapasztalattal rendelkező fejlesztő, aki jól ismeri a saját szakterületét, jó kommunikációs készséggel bír. A feladata a megrendelői igények felmérése, rendszerezése, az igények fejlesztési feladatokká történő konvertálása, folyamatos kapcsolattartás a megrendelő képviselőivel, az egyszerűbb problémák elhárítása, és sokszor a feladatok megoldására rendelt projekttag fejlesztők vezetése.

Vezető fejlesztő: Nagy tapasztalattal rendelkező fejlesztő, aki a saját szakterületén a legjobbak között van. Az ő feladata a fejlesztési feladatok egy részének – több vezető fejlesztő esetén –, vagy egészének szakmai irányítása. Jellemzően beleszól a döntésbe a használandó technikai háttér, fejlesztőkörnyezet kiválasztásáról, ő osztja szét a feladatokat, és ellenőrzi a teljesítésüket. Az alá rendelt fejlesztőknek ő nyújt technikai segítséget, ha szükséges. A rendszerszervezők általában a vezető fejlesztőkön keresztül ellenőrzik a teljesítést. Sokszor előfordul, hogy nem is ír kódot, a feladata csak az adminisztráció vezetése, a többi fejlesztő ellenőrzése.

Architect: Az adott témában a legtapasztaltabb fejlesztő a cégen belül, tipikusan egy-egy részterületen a legnagyobb a tudása az összes fejlesztőt tekintve. Általában nem tényleges tagja egy projektnek, hanem minden céges projektet ismer, és ha szükséges, közre is működik. Feladatai közé tartozik a lehetséges új technológiák keresése, kipróbálása, az aktívan használtakhoz kapcsolódó újdonságok esetleges bevezetése cégen belül. A tudása miatt már a projekt ajánlatadási fázisában jelentősen részt vesz. A rendszerszervezők által megfogalmazott igényeket véleményezi, javaslatokat tesz az implementálásuk mikéntjére, a technikai háttérre, a várható költségekre. A megvalósítási szakaszban szorosan együttműködik a vezető fejlesztőkkel a fejlesztés közben felmerült problémás esetek megoldásában.

Fejlesztő: Belőlük van egy projektben a legtöbb. A vezető fejlesztő irányításával elvégzi a kapott feladatok kódolását, az elsődleges tesztelést, részt vesz a dokumentáció készítésében. Scrum esetében a feladatok mindig a backlogból az adott sprinthez rendelt feladatokat jelentik. Fejlesztők között meg szoktunk különböztetni senior és junior szintet is.

Tesztelő: A fejlesztők által írt programrészek tesztelése a feladata részben kézzel, részben a tesztelők által összeállított automatikus módon. Egyre nagyobb az igény a lehető legnagyobb mértékű automatikus tesztelésre, ezért egyre inkább ez a terület lesz a tesztelők legfontosabb feladata. A tesztelők mindig szorosan együttműködnek a fejlesztőkkel.

Business analyst (Üzleti elemző) (BA): Feladata sok szempontból átfedi a rendszerszervező feladatát, sőt sok cégnél a rendszerszervező szinonimájaként is használják. Fő feladata a megrendelő – üzleti – folyamatainak felmérése, elemzése, és közvetítés a megrendelő és a fejlesztőcsapat között. Manapság egyre inkább előtérbe kerül, miközben a rendszerszervező tevékenység a háttérbe szorul – vagy csak változnak a megnevezések? Egyes cégeknél szeretik a BA-t tesztelőként is bevonni a folyamatokba. Egy másik megközelítés szerint a Business analyst olyan gazdasági végzettségű vagy érdeklődésű személyt takar, aki gazdasági jellegű programok fejlesztésében vesz részt, feladata, hogy elemezze az ügyfele szoftver kialakításával kapcsolatos igényeit és segítsen meghatározni az üzleti problémák megoldásához szükséges számítógépes megoldások kialakítását. Az igények meghatározásánál a hangsúly azon van, hogy mit kell a rendszernek csinálni és nem azon, hogy hogyan kell a rendszernek működnie.

Product Owner (PO): A Scrum módszertanban a product owner az, aki a fejlesztést irányítja, nem a csapatot, hanem a fejlesztés irányát a feladatok kiválasztásán keresztül úgy, hogy a csapat mindig a fontos feladatokkal foglalkozzon. Az ő feladata a fejlesztési feladatok priorizálása, a backlog vezetése, és sokszor a feladatokhoz tartozó story-k írása. A megrendelő, a fejlesztő cég vezetése és a scrum csapat(ok)tól érkező igények, problémák esetében az egyeztetés lebonyolítása szintén a PO feladata. Az eredeti scrum metodika szerint a megrendelőt kell képviselnie, de sokszor a fejlesztő cég alkalmazottja.

Scrum Master (SM): A Scrum master feladata egy (vagy több) scrum csapat irányítása. Nem vezető, sokkal inkább olyan, mint egy edző egy csapatban. A product ownerrel és a vezető fejlesztőkkel egyeztetve meghatározza a sprintfeladatokat, adminisztrálja a folyamatokat, a mérőszámokat naprakészen tartja. A scrum master biztosítja a scrum teamben a scrum szabályok betartását. Szintén a SM feladata, hogy biztosítsa a team működését, a feladatokra koncentrációját, ezért egyfajta ütközőzóna a megrendelő, a fejlesztő cég vezetői és pénzügyesei, valamint a BA és a fejlesztők között. Nem gyakorol ellenőrzési, felügyeleti jogot a scrum csapaton, de az ő feladata, hogy a csapat a lehető legjobban koncentráljon a feladatok elvégzésére.

Ezt inkább motiválással, a problémák feltárásával, és azok megoldásával teszi.

Scrum csapat: A csapat végzi a feladatok kódolását, megvalósítását. A felépítése nem bebetonozott, de biztosan tartalmaz egy vagy több fejlesztőt – lehetőleg vezető, senior és junior fejlesztőket, - és jó esetben tesztelőt, és designert is. Az adott sprinthez tartozó feladatokat a sprintlogban rögzítik, azokat a csapat súlyozza, megoldja, teszteli, véleményével befolyásolja a PO-t a következő sprintre kiválasztandó feladatokban. Minden csapattag egyenrangú, nincs hierarchia. A csapat közösen, egységesen felelős a sikeres teljesítésért. A jó scrum csapat önszerveződő.