



Código de Conduta e Prática de Trabalho da equipa OrcWall: Version 1.0

O código de Conduta e Prática de Trabalho descreve os padrões para uma comunicação e ambiente estável e equilibrado entre os membros da equipa OrcWall de modo a desenvolver um produto com qualidade dentro de práticas saudáveis dos processos estabelecidos e dentro das capacidades e limites de cada membro.

Autor: António Madaleno e Eduarda Duarte	Data: 15-11-2018
Engenharia de Software, FCTUC	Equipa: PL6 ; OrcWall

VERSÃO CURTA

Prefácio:

A versão curta do código sumariza as aspirações a um nível alto de abstração. As cláusulas que estão incluídas na versão extensa oferecem exemplos e detalhes de como estas aspirações deverão mudar a forma como os membros trabalham.

Os membros da equipa deverão cometer-se a fazer a análise, especificações, design, desenvolvimento, testes, e mantimento do software, uma profissão benéfica e respeitada, De acordo com o seu comprometimento para com o projeto OrcWall, os membros deverão aderir aos seguintes princípios:

1. EQUIPA: Os membros devem trabalhar de forma consistente de acordo com o interesse da equipa;
2. CLIENTE E GESTÃO: Os membros devem atuar de uma forma que satisfaça os interesses do cliente e da unidade de gestão (fazer uma entrega completa e bem sucedida);
3. PRODUTO: Os membros devem assegurar que o produto e as suas modificações satisfaçam os padrões de qualidade possíveis;
4. JULGAMENTO: Os membros devem manter integridade e independência nas suas aplicações de conhecimento e experiência;
5. GESTÃO: A equipa de gestão de projeto e os gestores das unidades devem adoptar um comportamento ético para o desenvolvimento do software e o seu mantimento
6. FUNÇÕES: Os membros da equipa devem promover a integridade e reputação da sua função de acordo com o interesse da equipa
7. EQUIPA: Os membros da equipa devem apoiar e ser justos para com os restantes membros da equipa.
8. INDIVÍDUO: Os membros da equipa devem promover uma aprendizagem e melhoria contínua sobre as suas próprias funções e devem promover uma abordagem ética para a prática das mesmas.

VERSÃO LONGA

Prefácio:

Fazem parte da equipa, os membros que contribuem sistematicamente para a melhoria e o mantimento de um ambiente produtivo e estável: através da sua participação a desenvolver, certificar, rever, testar, produzir design, manter a qualidade do produto.

Devido a estas funções importantes os membros da equipa têm a opção de produzir e influenciar positivamente ou negativamente. De forma a assegurar que o esforço da equipa será usado da forma correta e saudável, os membros da equipa OrcWall, deverão aderir ao Código de Conduta assim como as práticas mencionadas neste.

O código apresenta oito princípios relativos às entidades relacionadas ao produto em desenvolvimento. São apresentadas práticas básicas para o bom relacionamento entre estas mesmas entidades: contendo cláusulas para cada princípio que conduzem algumas das obrigações incluídas nestes relacionamentos.

Princípio 1: EQUIPA

Os membros da equipa devem atuar conscientemente de acordo com os interesses da equipa. Os indivíduos em questão, isto é, os membros da equipa devem:

- 1.1 Aceitar todas as responsabilidades da realização do seu trabalho.
- 1.2 Moderar os interesses da equipa, bem como os do cliente e utilizadores com o bem público.
- 1.3 Aprovar o software unicamente se houver a garantia de que este obedece às exigências e se passar nos testes apropriados. O efeito do produto final deve ser para o bem público.
- 1.4 Cooperar nos problemas de grande preocupação causados pelo software, desenvolvimento, manutenção, ou documentação.
- 1.5 Ser justo e evitar cometer erros em qualquer procedimento, principalmente de teor público, relativa ao software ou documentos relacionados.
- 1.6 Considerar questões de alocação de recursos, desvantagens e outros fatores que possam diminuir o acesso aos benefícios que o software pode oferecer.

1.7 Ser encorajados a usar e a partilhar as suas capacidades profissionais para boas causas e contribuir para a educação da equipa de software.

Princípio 2: CLIENTE E GESTÃO

Os membros devem atuar de uma forma que satisfaça os interesses do cliente e da unidade de gestão (fazer uma entrega completa e bem sucedida). Os indivíduos em questão, isto é, os membros da equipa devem:

2.1 Procurar investir as capacidades na área de competência ou adquirida-las em prol do projeto,, sendo honestos sobre qualquer limitação de capacidades que tenham.

2.2 Não usar o software de forma ilegal ou antiética;

2.3 Usar a propriedade de outros membros da equipa apenas devidamente autorizado e com o conhecimento dos mesmos.

2.4 Certificar-se que qualquer documento que tenha em posse tenha sido aprovado e autorizado e validade por alguém com essa responsabilidade.

2.5 Identificar, comentar e coletar evidências e informar os clientes e os restantes membros da equipa caso um projeto falhe, ou problemas estejam a ocorrer dentro da equipa.

2.6 Identificar, documentar e relatar as questões significativas de interesse social em softwares ou documentos relacionados, tanto para os membros da equipa como para o cliente.

2.7 Não promover interesses opostos aos interesses dos restantes membros da equipa e do cliente, a menos que uma elevada preocupação ética ou um objetivo do projeto estejam comprometidos. Nesse caso, é necessário informar os restantes membros da equipa sobre as preocupações.

2.8 Manter recente o contacto direto com o cliente, e esforçar para compreender as especificações exatas das exigências pedidas.

Princípio 3: PRODUTO

Os membros devem assegurar que o produto e as suas modificações satisfaçam os padrões de qualidade possíveis. Os indivíduos em questão, isto é, os membros da equipa devem:

3.1 Esforçar para obter alta qualidade e um cronograma razoável, garantindo que o produto corresponde às exigências;

3.2 Garantir metas e objetivos adequados e realistas para qualquer objetivo em desenvolvimento;

3.3 Comprometer adquirir qualificações para qualquer projeto a que se proponham;

3.4 Certificar que o método de trabalho que estão a utilizar é apropriado para o trabalho em questão;

3.5 Esforçarem-se para seguir os padrões que sejam apropriados para a tarefa em questão, tendo exceções quando houver justificação ética ou técnica para que estes padrões não sejam seguidos.

3.6 Esforçar por entender as especificações necessárias do software em que trabalham.

3.7 Certificar que todas as especificações do software estão devidamente documentadas, satisfaçam os requisitos dos utilizadores e sejam validadas;

3.8 Garantir e aproximar-se a um nível de qualidade exigido e obter resultados em qualquer projeto onde esteja inserido.

3.9 Garantir testes e revisão adequados aos softwares e documentos relacionados com o seu trabalho.

3.10 Garantir documentação adequada, com a inclusão de problemas significativos e as suas respetivas soluções.

3.11 Usar apenas dados e recursos obtidos por meios éticos e legais e usar esses recursos de forma devidamente autorizada.

3.12 Manter a integridade dos dados, sendo sensível a falhas;

3.13 Tratar todas as formas de manutenção do software com um nível de exigência que permita melhorar o produto gradualmente.

Princípio 4: JULGAMENTO

Os membros devem manter integridade e independência nas suas aplicações de conhecimento e experiência. Os indivíduos em questão, isto é, os membros da equipa devem:

- 4.1 Moderar críticas e julgamento técnico de forma a apoiar o mantimento de valores humanos e fomentar a aprendizagem
- 4.2 Participar nas suas funções e áreas de conhecimento, dando a opinião e ajudando a validar/rever documentos e produtos de modo a promover a qualidade e inter-ajuda
- 4.3 Manter o respeito e objetividade com o produto ou documentos relacionados em que está a colaborar
- 4.4 Participar de quaisquer casos de conflito cujo encerramento não é possível
- 4.5 Não fomentar conflitos de interesse especialmente com assuntos não relacionados estritamente com o cargo/forma de exercer o cargo

Princípio 5: GESTÃO

A equipa de gestão de projeto e os gestores das unidades devem adoptar um comportamento ético para o desenvolvimento do software e o seu mantimento. Os indivíduos em questão, isto é, os gestores devem:

- 5.1 Assegurar uma boa gestão do projeto, isto inclui o uso de procedimentos eficazes para promoção da qualidade e diminuição de riscos;
- 5.2 Assegurar que os membros conhecem os procedimentos usados assim como as plataformas de comunicação e gestão de documentos;
- 5.3 Assegurar que os membros conhecem a sua função e objetivo, assim como as suas tarefas, tempos limites de entregas e consciência das suas responsabilidades;
- 5.4 Distribuir as tarefas tendo noção do conhecimento e experiência do membro da equipa em questão assim como a sua disponibilidade e peso da tarefa;
- 5.5 Promover estimativas realistas de tempos de esforço dos objetivos e tarefas propostas assim como da qualidade desejada;

- 5.6 Assegurar que cada membro da equipa se encontra no cargo a qual mais se adequa, isto é sempre que possível no cargo que o membro deseja estar, e consegue executar com qualidade;
- 5.7 Assegurar que existe o devido respeito entre o esforço de cada membro assim como a existência deste esforço, que por sua vez deve ser reconhecido;
- 5.8 Ouvir e incentivar à solução saudável de casos de anomalias existentes entre os membros;
- 5.9 Ouvir e oferecer opiniões face às abordagens tomadas pela equipa de Gestão;
- 5.10 Não incentivar membros de equipa a desrespeitar este Código de Conduta;
- 5.11 Não julgar ou castigar ninguém por expressar preocupações sobre um projeto. Especialmente se estas forem éticas.

Princípio 6: FUNÇÕES

Os membros da equipa devem promover a integridade e reputação da sua função de acordo com o interesse da equipa. Os indivíduos em questão, isto é, os membros da equipa devem:

- 6.1 Ajudar a assegurar um ambiente favorável e ético para a apoio do desenvolvimento das tarefas;
- 6.2 Ajudar um membro que necessite, fomentando a partilha de conhecimento que possa ajudar, quando possível;
- 6.3 Procurar obter o conhecimento e experiência necessária para a execução correta do cargo através de workshops feitos na equipa, reuniões, documentos ou conversas;
- 6.4 Trabalhar em conjunto com a sua unidade, procurando sempre investir esforço e dedicação nos objetivos da sua função;
- 6.5 Seguir procedimentos da função;
- 6.6 Assumir a responsabilidade de detectar, corrigir e relatar erros no software e nos documentos realizados durante a produção do projeto em questão.
- 6.7 Certificar-se que os membros da equipa, os clientes e os coordenadores conheçam o compromisso de cada membro da equipa com este código de ética e as consequências de tal compromisso.

6.8 Reconhecer que as violações deste código são inconsistentes em qualquer membro da equipa.

6.9 Expressar preocupações aquando da violação deste código, a menos que seja impossível, contraproducente ou perigoso.

6.10 Relatar as violações significativas deste código às autoridades competentes e garantir a consulta de que estas violações eram realmente impossíveis de contornar ou não.

Princípio 7: EQUIPA

Os membros da equipa devem-se apoiar e ser justos para com os restantes membros da equipa.

7.1 Apoiar os colegas na sua função e trabalho quando necessário.

7.2 Creditar o esforço e trabalho dos outros e não receber crédito indevido ou não mentir sobre cargas de esforço que realmente não tenham sido aplicadas.

7.3 Rever o trabalho dos outros de forma objetiva e bem documentada, visando a qualidade do projeto.

7.4 Ser justo com os colegas, sendo paciente e sabendo ouvir a opinião destes mesmo que sejam diferente da do indivíduo.

7.5 Encorajar os outros membros a seguir o Código de Conduta.

7.6 Encorajar os colegas para que aprendam e estejam a par dos processos e métodos de trabalho a serem usados.

7.7 Não intervir de forma indevida na função de um colega. Ao intervir ter em conta o interesse da equipa e do cliente.

7.8 Encorajar a confiança nas capacidades dos colegas.

7.9 Não fazer mau julgamento quando colegas necessitam de ajuda e vice-versa (saber recorrer ao apoio da equipa).

Princípio 8: INDIVÍDUO

Os membros da equipa devem promover uma aprendizagem e melhoria contínua sobre as suas próprias funções e devem promover uma abordagem ética para a prática das mesmas. Os membros da equipa devem esforçar-se continuamente para:

8.1 Procurar aprofundar conhecimentos, especialmente relativos à sua função com o objetivo de exercê-la com maior qualidade, e melhorar o feedback.

8.2 Adquirir capacidades de criar um software útil e funcional dentro do prazo.

8.3 Melhorar a capacidade de produzir documentação precisa, informativa e bem escrita.

8.4 Melhorar a compreensão do software: tecnologia usada, documentos relacionados, ambiente em que é usado.

8.5 Melhorar os conhecimentos sobre os processos e regras usadas pela equipa e que regem o software e os documentos produzidos, assim como estar consciente da situação da equipa.

8.6 Implementar os conhecimentos adquiridos neste Código.

8.7 Não tratar injustamente ninguém devido a qualquer preconceito ou algo semelhante.

8.8 Não influenciar outras pessoas a violar este código.

8.9 Reconhecer que as violações deste código põem em causa a estabilidade e o ambiente da equipa e podem levar à falha da entrega de um produto com qualidade, assim como dificultar a sua própria função.

Referências:

Foi consultada a seguinte referência para o desenvolvimento deste código, por aconselhamento do docente Mário Rela:

<https://ethics.acm.org/code-of-ethics/software-engineering-code/>