

## Gestão de Pessoas

### 1 Objetivo

Neste guia está documentado o plano de gerenciamento de pessoas para o projeto do EasyToDo.

### 2 Plano de gestão de pessoas

O Plano de gerenciamento de recursos humanos do projeto EasyToDo está alinhado com a metodologia ágil de desenvolvimento adotada no projeto, a Xp (Extreme Programming). Esta metodologia apresenta boas práticas, que não sobrecarregam o material humano (os desenvolvedores), tais como: reuniões mais curtas e relatórios menos complexos. Além de ser mais aberto a mudanças e feedback rápido.

#### 2.1 Estrutura Organizacional

Pessoa	Papéis
Luana Cristina	Designer/Tester/Analista de negócio
Heládio Alves	Administrador dos dados/Desenvolvedor
Joel Galdino	Gerente de Projeto/Product Owner
Paulo Varejão	Gerente de Produto/Desenvolvedor
Mariana Duque	Scrum Master/Desenvolvedora

O quadro organizacional deixa bem definido os papéis a serem desempenhados pela equipe durante a execução deste projeto de MVP. Havendo a entrega do produto no prazo estabelecido e alcançado o primeiro objetivo de fidelizar dez MEI's e três empresas, conforme registrado no canvas de projeto, será o momento de construir a versão completa do EasyToDo. Consequentemente, o projeto será maior e mais complexo, havendo necessidade de contratar mais pessoas, por meio de entrevistas e seleção.

#### 2.2 Funções e Responsabilidades

Função	Responsabilidade
Product Owner	Responsável por Construir, aperfeiçoar e manter

	o Backlog da equipe; Coordenar e gerenciar reuniões de planejamento de Sprints; Ser a maior fonte de informações sobre as prioridades do projeto;
Designer	Responsável por identificar e definir as responsabilidades, as operações, os atributos e os relacionamentos de elementos do design do produto.
Administrador dos dados (DBA)	Responsável pela criação, instalação, monitoramento, reparos e análise de estruturas da base de dados.
Desenvolvedor	Responsável por coletar informações; Fazer protótipos de softwares; Testar; Ajustar; Homologar o software; Garantir o adequado funcionamento do software.
Analista de Negócio	Responsável pelo alinhamento entre as áreas de negócios e Tecnologia da Informação; Auxilia na arquitetura do plano estratégico e na área de relacionamentos da empresa;
Gerente de Projeto	Responsável por assegurar que o projeto fique dentro do escopo, do custo e do prazo estabelecidos; Monitorar os indicadores dos projetos; Obter, Selecionar e Adquirir recursos humanos financeiros e materiais; Coordenar as partes interessadas; Gerenciar conflitos; Comunicar decisões e resultados; Assegurar a aplicação da metodologia de gestão de projetos.
Gerente de produto	Responsável pela estratégia, roteiro e definição de recursos para esse produto ou linha de produtos. O cargo também pode incluir responsabilidades de marketing, previsão e lucros e perdas (P & L).
Scrum Master	Responsável por criar e manter os planos de projeto e artefatos relacionados ao processo de desenvolvimento de software; Avaliar impacto de

	alterações solicitadas durante o projeto; Contribuir no planejamento das histórias (estimativa, divisão em histórias menores, etc).
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## **2.2 Recursos do Projeto**

### **2.2.1 Plano da Equipe**

Os membro da equipe estabelecidos no Organograma, estão alocados para o projeto. Não serão contratados recursos adicionais até que o MVP seja bem validado e bem aceito no mercado. A organização de teste contará com o suporte da organização de engenharia de software, conforme mostrado pela linha pontilhada no organograma.

### **2.2.2 Plano de Aquisição de Recursos**

A equipe de Desenvolvedores e Designers são suficientes para atender às necessidades do projeto de MVP. Neste primeiro momento, para desenvolvimento do MVP, não haverá recursos humanos adicionais para compor o time de desenvolvimento do produto e gerenciamento do projeto.

### **2.2.3 Plano de Treinamento**

De início não haverá treinamento para entregar o MVP, visto que, em um primeiro momento toda a equipe de gestão do projeto e equipe de desenvolvimento do produto será composta pelos seus próprios idealizadores, que conhece bem o produto e os desenvolvedores têm experiência nas tecnologias necessárias. Para demandas futuras logo após validação do MVP, se necessário for, haverá treinamentos antes do início das atividades de design com tecnologias e ferramentas descritas abaixo:

- Análise e Design Orientados a Objetos
- Introdução a linguagem PHP
- Introdução a linguagem Kotlin para Android
- Framework Symfony 5

### 3 Referencias Bibliográficas

[https://www.cin.ufpe.br/~gta/rup-vc/core.base\\_rup/roles/rup\\_designer\\_BA8DE74E.html#:~:text=O%20designer%20identifica%20e%20define.que%20a%20implementa%C3%A7%C3%A3o%20possa%20continuar](https://www.cin.ufpe.br/~gta/rup-vc/core.base_rup/roles/rup_designer_BA8DE74E.html#:~:text=O%20designer%20identifica%20e%20define.que%20a%20implementa%C3%A7%C3%A3o%20possa%20continuar)

<https://querobolsa.com.br/carreiras-e-profissoes/dba-administrador-de-banco-de-dados>

[http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS\\_CHRONUS/bds/bds.nsf/659CE37122276441032570F80065FED5/\\$File/NT00031DAA.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/659CE37122276441032570F80065FED5/$File/NT00031DAA.pdf)

<https://transformacaodigital.com/recursos-humanos/analista-de-negocios-o-que-e-o-que-faz-e-seu-papel-na-era-digital>

RUP para pequenos projetos

Wiki de documentos organizacionais da Emprel.