

**SPRINT 3**  
**STAKEHOLDERS**  
**DEFINIÇÃO DOS PAPÉIS DO TIME SCRUM**

**Alunos:**

<b>RGM</b>	<b>Nome</b>
32764812	Raul Tonti Sorbara
33090416	Augusto dos Santos Silva
33073155	Vyctor Santos do Nascimento Bezerra
34740597	Matheus Gonçalves Gomes de Souza
33625891	João Vittor Fontes

São Paulo  
2024

**UNIVERSIDADE CRUZEIRO DO SUL**  
**CAMPUS – SÃO MIGUEL**

**SPRINT 3**  
**STAKEHOLDERS**  
**DEFINIÇÃO DOS PAPÉIS DO TIME SCRUM**

Trabalho apresentado como parte do requisito para aprovação na Disciplina Análise e Projeto de sistemas 1 do curso Análise e desenvolvimento de sistemas, da Universidade Cruzeiro do Sul, Campus São Miguel.

**Orientadores:** José Luiz Rodrigues Junior

São Paulo  
2024

## Sumário

<b>1. Definição dos papéis do time SCRUM .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Stakeholders .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.Definição dos Stakeholders .....</b>	<b>5</b>
<b>2.2.Diagrama dos Stakeholders .....</b>	<b>5</b>
<b>2.3.Análise dos Stakeholders.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Fonte .....</b>	<b>7</b>

## STAKEHOLDERS

### DEFINIÇÃO DOS PAPÉIS DO TIME SCRUM



#### **Product owner (Augusto):**

- Responsável por conhecer as necessidades e interesses do cliente e dos usuários finais.
- Responsável por alinhar essas informações com a equipe de desenvolvimento.
- Responsável pelo Product Backlog e registro das atividades.



#### **Scrum Master (Vyctor):**

- Responsável pela garantia de qualidade do produto.
- Responsável pelo prazo de entrega das Sprints.
- Responsável pelo gerenciamento do projeto.

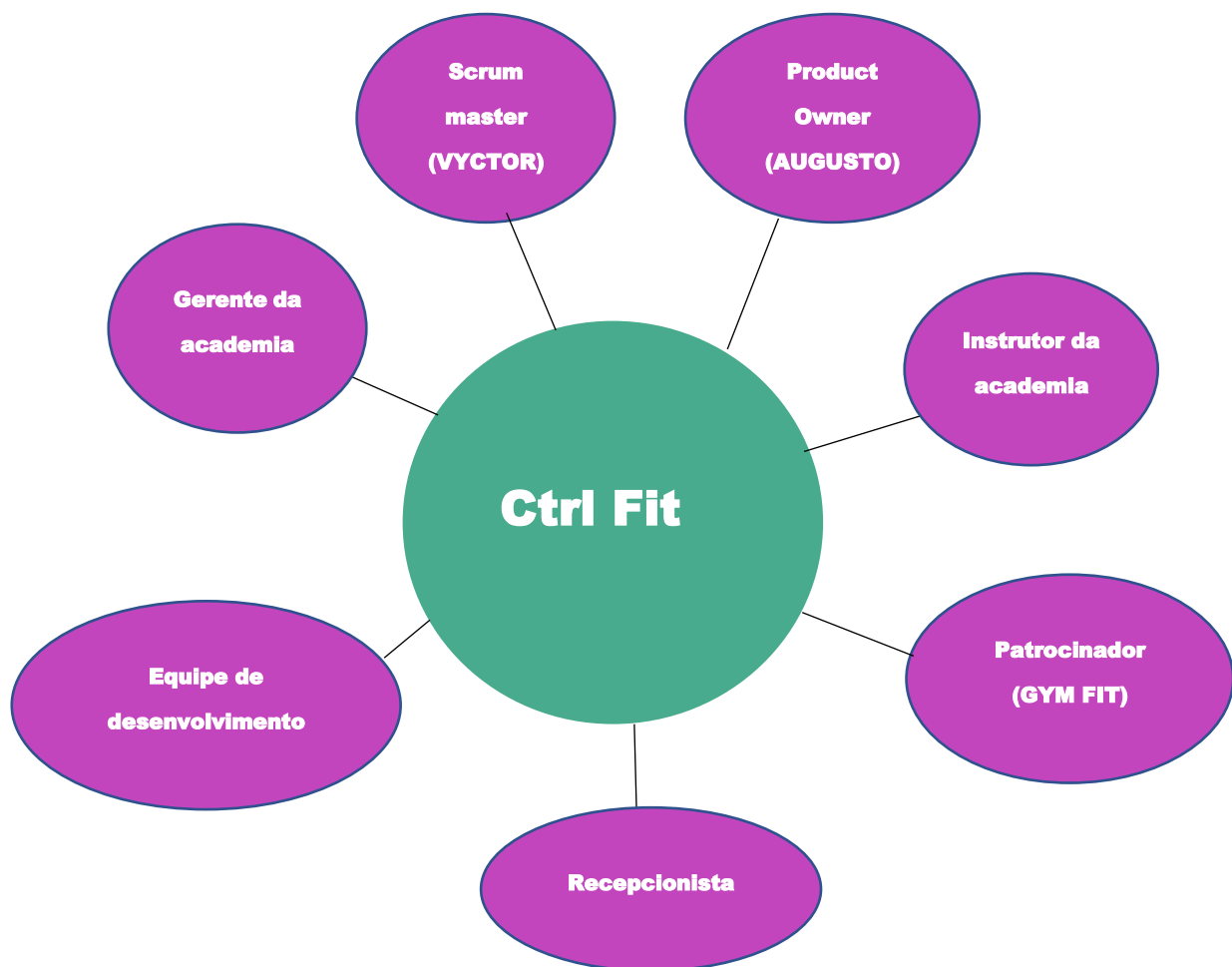


#### **Equipe de Desenvolvimento (João, Matheus, Raul):**

- Responsáveis pelo desenvolvimento da aplicação.
- Responsáveis pelo controle de qualidade da aplicação.
- Responsáveis pela definição das metas de implementação.

## STAKEHOLDERS:

- Gerente da academia.
- Instrutor da academia.
- Recepcionista.
- Scrum Master (VYCTOR).
- Product Owner (AUGUSTO).
- Equipe de Desenvolvimento.
- Patrocinador (GYM FIT).



## ANÁLISE DE STAKEHOLDERS:

Stakeholder	Positivas	Negativas	Gr.poder	Gr.interesse	Atitude
Gerente da academia	Apoio com os requisitos gerais	Excesso de pressão	10	10	Gerenciar
Scrum Master	Garantia de qualidade	Não cumprimento de prazos	9	8	Gerenciar
Patrocinador	Apoio com verbas	Instabilidade financeira	7	9	Manter informado
Equipe de Desenvolvimento	Bom ambiente de trabalho e cooperação	Disputas internas	8	4	Manter satisfeito
Product Owner	Informar os interesses	Mal entendimento do produto	5	9	Manter informado
Instrutor	Apoio com os requisitos	Requisitos incompletos/Mal explicados	4	7	Manter informado
Recepcionista	Apoio com os requisitos	Requisitos incompletos/Mal explicados	3	6	Manter informado

**FONTE:**

- Material fornecido em aula
- <https://www.gestaodeprojeto.info/analise-dos-stakeholders/>
- <https://www.pontotel.com.br/stakeholders/>
- <https://www.atlassian.com/br/agile/scrum/roles#:~:text=O%20que%20s%C3%A3o%20os%20tr%C3%AAs,pode%20ser%20o%20pouco%20confuso>