
Plano de Gerenciamento de Recursos

Projeto REEK Gaming

Preparado por : GUILHERME FIGUEIREDO GALINDO
guilhermef307fgmail.com

22 de Setembro de 2020

Papéis e Responsabilidades

1.1 Raul Donizeti

1.1.1 Papel

Gerente do Projeto.

1.1.2 Autoridade

Pode definir todas as estratégias relacionadas ao gerenciamento do projeto.

1.1.3 Responsabilidade

Responsável direto pelo resultado geral do projeto, gerenciando diretamente todas as atividades previstas ou delegando a terceiros.

1.1.4 Competência

Cursando Analise e Desenvolvimento de Sitemas.

1.2 Lenilson Silva

1.2.1 Papel

UX Designer

1.2.2 Autoridade

Projetar e criar o design do projeto

1.2.3 Responsabilidade

Elaborar a aparência de todo o front-end fazendo com que o usuário tenha a melhor experiencia possível

1.2.4 Competência

Cursando Analise e Desenvolvimento de Sitemas

1.3 Guilherme

1.3.1 Papel

Scrum Master

1.3.2 Autoridade

Testar o programa criado pelos programadores.

1.3.3 Responsabilidade

Encontrar e relatar possíveis erros ou bugs do sistema

1.3.4 Competência

Cursando Analise e Desenvolvimento de Sistemas

1.4 Guilherme F. Galindo

1.4.1 Papel

Programador Front-end

1.4.2 Autoridade

Realizar toda a codificação relacionada ao Front-end

1.4.3 Responsabilidade

Escolher a linguagem que será usada para a codificação, bem como codificar toda a parte Front-end do projeto.

1.4.4 Competência

Cursando Analise e Desenvolvimento de Sistemas

1.5 Rafael Carvalho

1.5.1 Papel

Programador Back-and

1.5.2 Autoridade

Realizar toda a codificação relacionada ao Back -end

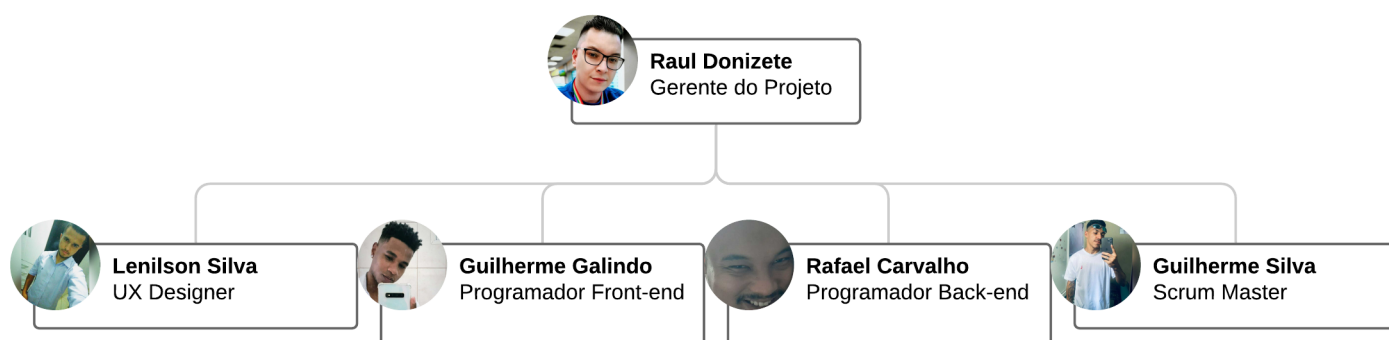
1.5.3 Responsabilidade

Escolher a linguagem que será usada para a codificação, bem como codificar toda a parte Back-end do projeto.

1.5.4 Competência

Cursando Analise e Desenvolvimento de Sistemas

Organograma do Projeto



Plano de Gerenciamento de Recursos

Os terceiros contratados serão liberados após a verificação da execução do serviço, por parte do Gestor do Projeto.

O Analista de teste será liberado após testar o programa.

O programador será liberado após a entrega do programa e possível correção de erros apontadas pelo analista de teste.

Plano de Gerenciamento de Pessoal

4.1 Mobilização do Pessoal

O Gerente do projeto será o responsável por contratar os programadores Back-end e Front-end, o Scrum Master e o UX Designer.

4.2 Calendários dos Recursos

Serão controlados diretamente no software para a gestão.

4.3 Plano de Liberação de Pessoal

Os profissionais serão liberados depois do acordo da entrega, que será formalizado pela pessoa apontada em cada entrega.

4.4 Necessidades de Treinamento

Todos os profissionais contratados já serão treinados nas atividades a serem realizadas.

4.5 Reconhecimento e Recompensas

Ao Final do projeto será realizado um churrasco com tudo pago para os integrantes. Os profissionais que completarem suas atividades da forma que foi solicitado, ganhara um bônus de 15% nos ganhos combinados.

4.6 Conformidade

O projeto deverá seguir toda a legislação vigente, bem como todas as regras de negócio.

4.7 Segurança

O Gerente é o responsável por toda a segurança durante toda a criação do projeto.

Autorização

Aprovado por:

Raul Donizeti

Patrocinador / Gerente do Projeto

Data: _____