



**MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO**  
**COMITÊ ESTRATÉGICO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – CETI**  
SAUN Quadra 5, Lote C, Torre A- Brasília - DF - CEP 70040-250  
Telefone: (61) 3314-8579 – e-mail: [mpt.ceti@mpt.mp.br](mailto:mpt.ceti@mpt.mp.br)

**Resolução CETI nº 03, de 7 de março de 2016.**

Institui o Macroprocesso de Desenvolvimento de Software no âmbito do Ministério Público do Trabalho.

O COMITÊ ESTRATÉGICO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO (CETI) do Ministério Público do Trabalho, no uso das atribuições que lhe conferem a Portaria PGT n.º 723, de 9 de setembro de 2015;

CONSIDERANDO que, de acordo com a Resolução CNMP n.º 70, compete ao CETI definir padrões de funcionamento, integração, qualidade e segurança dos serviços e sistemas de Tecnologia da Informação;

CONSIDERANDO a necessidade de aprimorar os padrões de governança em Tecnologia da Informação no Ministério Público do Trabalho;

CONSIDERANDO os resultados esperados para a associação de metodologias ágeis de desenvolvimento ao modelo MPS.BR (Melhoria do Processo de Software Brasileiro);

CONSIDERANDO que o modelo MPS.BR é baseado nas melhores práticas de Engenharia de Software reconhecidas pela comunidade internacional, compatíveis com o modelo CMMI (padrão da indústria de software internacional) e em consonância com normas internacionais de qualidade (ISO/IEC 12207 - processos do ciclo de vida do software - ISO/IEC 15504 -avaliação de processos de software);

CONSIDERANDO que a metodologia ágil Scrum permite a criação de equipes auto organizadas, com foco na maximização de habilidades e na entrega incremental de produtos funcionais, aderentes às necessidades dos usuários;

CONSIDERANDO a necessidade de racionalização dos processos de trabalho em matéria de desenvolvimento de sistemas, inclusive para instituir pontos de controle, principalmente em marcos de transição de responsabilidade;

CONSIDERANDO a necessidade de desenvolver um processo padronizado de desenvolvimento de sistemas, em conformidade com as recomendações do TCU – Acórdãos 1603/2008 (item 9.1.14), 1233/2012 (itens 9.15.6, 9.15.7, 9.15.8, 9.15.9, 9.15.18, 9.15.18.5 e 9.15.18.6) e 2314/2013.

**RESOLVE:**



Art. 1º Instituir o Macroprocesso de Desenvolvimento de Soluções de Tecnologia da Informação no âmbito do Ministério Público do Trabalho.

Art. 2º Para os efeitos desta resolução e das notas técnicas a serem produzidas em consonância com as diretrizes ora estabelecidas, consideram-se as seguintes definições:

I. Backlog de Ciclo (Sprint Backlog): lista de tarefas selecionadas para desenvolvimento, com compromisso de entrega, por um “time scrum”. Como condição de ingresso da tarefa em um ciclo, as listas são preparadas e extraídas do Backlog do Produto consoante as prioridades negociadas com um patrocinador.

II. Backlog de Produto (Product Backlog): conjunto de tarefas fundadas em histórias de usuários ou em históricas técnicas, preparadas pelo gestor do produto consoante objetivos do negócio e priorização definida com a participação do patrocinador.

III. Backlog de Processo (Parking Lot): lista de oportunidades de melhoria do processo identificadas pelo time durante uma retrospectiva.

IV. Caso de Uso: descrição, para um objetivo atômico de negócio, das interações entre a solução e os atores. Define uma sequência de ações executadas pelo sistema com produção de resultado de valor para os interessados.

V. Ciclo (ou Sprint): unidade de planejamento com tempo predeterminado e escopo definido. O ciclo deve se concentrar em um único produto, ainda que o time tenha outros em seu portfólio.

VI. Defeitos (Bugs): comportamento anormal e inesperado, relacionado a cálculos ou a regras de negócio implementadas. Comumente se apresenta ao usuário sob a forma de expressões codificadas ou em língua estrangeira.

VII. Demanda: qualquer relato relacionado que pretenda a criação, a manutenção, a alteração ou o aprimoramento de aplicações.

VIII. Levantamento de Requisitos: atividade que consiste em traduzir um desejo (de funcionalidade, expresso pelo cliente) em descrição de operações e interações com atores. Para favorecer a uniformidade da compreensão do time desenvolvimento, a descrição deve ser construída sem ambiguidades e, sempre que necessário, sob a forma de casos de uso.

IX. Framework: abstração que permite prover componentes para atender necessidades genéricas, tornando mais ágil o desenvolvimento de soluções.

X. História de usuário (User Stories): descrição sucinta de alto nível aceita pelo gestor do produto com base em demandas de interessados. Descreve um comportamento desejado do sistema, com elementos necessários para o planejamento do



desenvolvimento. Deve se apresentar sob a forma “Enquanto <QUEM>, quero <O QUÊ> para <POR QUÊ>”. Para ingresso no Backlog de Ciclo, devem ser analisadas, criticadas, lapidadas e sistematizadas (em seus requisitos) pelo gestor do produto.

XI. Histórias Técnicas (Tasks): descrições de requisitos não-funcionais ou de elementos arquiteturais que precisem de recursos para a implementação.

XII. Implementação: codificação da solução, proposta em linguagem de programação.

XIII. Plano de Implantação: documento que mapeia todas as ações necessárias para a implantação de um produto (software). Pode ensinar a edição de notas técnicas para a calibração de métodos e ações.

XIV. Portfólio: conjunto de produtos mantidos pela TI, desenvolvidos internamente ou por terceiros contratados.

XV. Produto: aplicação (software) desenvolvida internamente ou por terceiros contratados.

XVI. Retrospectiva: evento no qual o “time scrum” deve documentar lições aprendidas e oportunidades de melhoria de processo. Pode ensinar a edição de notas técnicas para a calibração de métodos e ações.

XVII. Reuniões Diárias: eventos curtos do “time scrum” para avaliar o andamento do ciclo. Pode ensinar solicitação de edição de notas técnicas para a calibração de métodos e ações.

XVIII. Revisão de Ciclo: validação feita pelos interessados (usuários e patrocinadores) para averiguar se o produto entregue está em conformidade com o que fora acordado.

XIX. Scrum: processo de gerência de projetos que objetiva realizar entregas frequentes com escopo reduzido, de forma a produzir valor desde os estágios iniciais do ciclo de vida do produto.

XX. Sistema de Controle de Versões: repositório que armazena todas as versões dos arquivos dos produtos. No desenvolvimento de software, sua importância reside na possibilidade de manter o histórico da evolução dos códigos-fonte, de modo que mais pessoas possam trabalhar de forma cooperativa e organizada.

XXI. Sistema de Gerenciamento de Ciclos de Desenvolvimento: solução (definida pelo CETI consoante parecer do escritório de projetos, ouvidos os interessados) para formatação e acompanhamento dos ciclos de desenvolvimento de software em sinergia com o processo de trabalho.



XXII. Sistema de Gerenciamento de Demandas: solução (definida pelo CETI consoante parecer do escritório de projetos, ouvidos os interessados) para registro e acompanhamento das demandas destinadas às áreas de Tecnologia da Informação.

XXIII. Sistema de Gerenciamento de Portfólio: solução (definida pelo CETI consoante parecer do escritório de projetos, ouvidos os interessados) para visualização do portfólio de produtos fornecidos pela TI.

XXIV. Termo de Aceite: documento, preferencialmente em meio eletrônico, que formaliza a aceitação de um produto entregue pelos times de desenvolvimento.

XXV. Termo de Homologação: documento, preferencialmente em meio eletrônico, que atesta a adequação do produto de software ao planejamento.

XXVI. Teste de Integração: avaliação conjunta de unidades de implementação (UIs) para averiguar se há falhas em seus relacionamentos.

XXVII. Teste de Regressão: cabível em casos de alteração de uma unidade de implementação. A reaplicação dos testes deve incidir sobre conjuntos correlatos para garantir que um erro não tenha sido inserido em outra área da solução. Em situação ideal, de máxima cobertura, o teste de regressão há de consistir em reaplicação integral dos testes unitários e de integração.

XXVIII. Teste Funcional: validação heurística da adequação das funcionalidades à ótica do usuário. Diferentemente dos demais testes, o teste funcional não ocorre no código.

XXIX. Teste Unitário: é o teste realizado sobre uma unidade de implementação, isolando-a dos seus acoplamentos para garantir o seu funcionamento.

XXX. UML (Unified Modeling Language): linguagem de modelagem que permite a tradução não-ambígua da forma de construção das unidades de implementação, com foco em sua compreensão uniforme pelo time de desenvolvimento.

XXXI. Versão da aplicação: principal produto resultante de um projeto, armazenada progressivamente para manter o controle de sua evolução. Será classificada como “candidata” a versão gerada após um ciclo de homologação e que não deva entrar em produção por uma decisão negocial. Será classificada como “de produção” a versão gerada ao final de um projeto e posta em funcionamento com pretensão definitiva.

XXXII. Visão de Produto: declaração sucinta do problema que a solução almeja resolver. Serve de guia para manter o escopo coeso durante a evolução dos trabalhos.

XXXIII. Visão do Ciclo: descrição sucinta do objetivo principal do sprint. Tem a função de garantir o foco do “time scrum” objetivo da entrega.



**MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO**  
**COMITÊ ESTRATÉGICO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – CETI**  
SAUN Quadra 5, Lote C, Torre A- Brasília - DF - CEP 70040-250  
Telefone: (61) 3314-8579 – e-mail: [mpt.ceti@mpt.mp.br](mailto:mpt.ceti@mpt.mp.br)

Art. 3º Os papéis envolvidos no Macroprocesso de Desenvolvimento de Soluções de Tecnologia da Informação são:

I. Comitê Estratégico de Tecnologia da Informação (CETI): ente instituído para definir padrões de funcionamento, integração, qualidade e segurança dos serviços e sistemas de Tecnologia da Informação. Avalia, define e prioriza demandas macro, diante do interesse do MPT e da capacidade operacional da área de TI globalmente considerada.

II. Patrocinador: parte interessada que possua profundo conhecimento do negócio e que atue como líder. Deve agir em prol dos demais interessados ao identificar os problemas a serem resolvidos em uma determinada área de negócio. Participa da definição de prioridades.

III. Escritório de Projetos: responsável por acompanhar ativamente o andamento das demandas, por gerenciar eventuais contratos de desenvolvimento terceirizados, por manter a adequada distribuição das atividades (entre desenvolvimento, infraestrutura e suporte), por manter informações sobre o andamento das linhas de produto e por promover o monitoramento de produtos e serviços.

IV. Gestor de Produto (Product Owner): Responsável por compreender as necessidades de negócio e por planejar as entregas do produto com o “time scrum”, consoante prioridades negociadas com o patrocinador. Recebe, analisa e aprimora as histórias de usuários, tornando-as aptas a ingressar, quando for o caso, nos ciclos de desenvolvimento. Se a solução é contratada, o gestor do produto passa a ser designado pela parte prestadora, a ser acompanhada por supervisor.

V. Supervisor: representante da TI designado pelo Escritório de Projetos para acompanhar o desenvolvimento por terceiros contratados. Deve, ainda, resolver com a contratada os problemas ou conflitos de escopo e estimativa a fim de orientar o gestor do produto.

VI. Gestor de Qualidade (Scrum Master): responsável por acompanhar o time, eliminar bloqueios, orientar sobre processos de trabalho e garantir que os desenvolvedores mantenham o foco na entrega do produto planejado.

VII. Desenvolvedor: membro do time de desenvolvimento que executa as atividades de engenharia de software.

VIII. Parte Interessada: pessoas, usuárias ou não, que participem direta ou indiretamente do contexto negocial atrelado à demanda sob análise.

IX. Usuário: pessoa que realiza operações em determinado sistema.

X. Time de Desenvolvimento: grupo de desenvolvedores que constrói o produto. O grupo deve ser multifuncional (com todas especialidades necessárias para a entrega, a incluir



habilidades de desenvolvimento, bancos de dados e infraestrutura) e auto-gerenciado, com um alto grau de autonomia e responsabilidade.

XI. Time Scrum: grupo composto pelo time de desenvolvimento, pelo gestor de qualidade e pelo gestor do produto.

Art. 4º O Comitê Estratégico de Tecnologia da Informação promoverá a publicação eletrônica e a atualização de atos normativos, notas técnicas, documentos e de fluxos gráficos definidores do Macroprocesso de Desenvolvimento de Software.

Art. 5º O Macroprocesso de Desenvolvimento de Software compreende os processos de Gerenciamento de Mudanças, de Gerenciamento de Portfólio e de Desenvolvimento de Software.

Art. 6º O Processo de Gerenciamento de Mudanças compreende a elaboração de demandas, a avaliação de sua pertinência, a lapidação de seus requisitos e o encaminhamento às instâncias de decisão.

Art. 7º São demandas a serem gerenciadas as de:

I. manutenção corretiva, destinada a eliminar defeitos consistentes em abortamento de operação legal ou execução de operação divergente da especificação;

II. manutenção adaptativa, destinada a modificar um comportamento já implementado ou a realizar ajustes no sistema em função de alterações em seu ambiente;

III. manutenção evolutiva, destinada a agregar novas funcionalidades;

IV. desenvolvimento de produto, destinada à ampliação do portfólio; e

V. aquisição de produto, destinada à incorporação de soluções de terceiros mediante análise de sua adequação aos requisitos do negócio.

Parágrafo único. Todas as demandas que pertençam ao escopo de um produto deverão ser direcionadas ao gestor respectivo.

Art. 8º A elaboração de demandas é de responsabilidade do usuário, que deve registrá-la exclusivamente em Sistema de Gerenciamento de Demandas.

Art. 9º As demandas de manutenção (tipos I, II e III) serão continuamente avaliadas pelo gestor do produto.

§ 1º O gestor do produto, ao aceitar demandas como histórias de usuários, deverá iniciar a lapidação de seus requisitos com base em visão sistêmica do negócio.



§2º A implementação extraordinária de correções (tipo I, desde que analisada a urgência, a complexidade e o impacto) e de manutenções adaptativas (tipo II, decorrentes de imposições normativas, com prazo para implementação) deverá ser negociada pelo gestor do produto com o time de desenvolvimento ou o supervisor envolvido.

§3º Na hipótese do parágrafo anterior, havendo prejuízos ao andamento dos ciclos de desenvolvimento em curso, o escritório de projetos deverá promover ajuste no planejamento, consoante parecer do gestor do produto.

Art. 10 As demandas por desenvolvimento de novas aplicações deverão ser fundamentadamente submetidas ao CETI para avaliação de sua necessidade ou conveniência.

Parágrafo único. O acatamento da demanda implicará a inclusão do novo produto no Portfólio do MPT.

Art. 11 O escritório de projetos deverá designar gestor do produto e promover atualização do portfólio no prazo de 5 (cinco) dias úteis após a publicação eletrônica da decisão do CETI.

Art. 12 O processo de desenvolvimento de software se inicia com a autorização de análise do problema visando à elaboração de proposta de solução.

Art. 13 Após a autorização, o gestor do produto promoverá a reunião de partida entre o “time scrum” e as partes interessadas a fim de definir papéis, aclarar o processo de desenvolvimento e distribuir responsabilidades, inclusive a do patrocinador.

Parágrafo Único. As reuniões terão suas decisões registradas em ata a ser publicada eletronicamente no prazo de 5 (cinco) dias úteis contados da autorização a que se refere o caput.

Art. 14 No prazo de 30 (trinta) dias a contar da data da reunião de partida, o gestor do produto promoverá revisão documental dos processos de negócio da área-demandante, realizará reuniões com o patrocinador e colherá impressões de interessados a fim de propor solução para o problema.

§1º Findo o prazo a que se refere o caput, o planejamento do desenvolvimento, no prazo de 15 (quinze) dias, deverá ser concluído pelo gestor do produto em conjunto com o patrocinador mediante submissão do documento de visão ao escritório de projetos.

§ 2º O escritório de projetos deverá validar o documento de visão no prazo de 5 (cinco) dias úteis.



§3º Deverão ser cancelados os produtos que não revelarem aptidão de atendimento às demandas, consoante relatório do gestor respectivo dirigido ao patrocinador e ao escritório de projetos.

§4º O escritório de projetos poderá suspender o produto em caso de participação insuficiente dos interessados nas atividades programadas, consoante o planejamento elaborado pelo gestor designado.

§5º Todos os produtos suspensos pelo escritório de projetos serão submetidos ao CETI para cancelamento ou designação de novos responsáveis.

§6º Se o desenvolvimento do produto for realizado por terceiros mediante contrato, a recomendação de suspensão deverá ser elaborada pelo supervisor para encaminhamento ao patrocinador, ao gestor do produto e ao gestor contratual respectivo, inclusive para adoção de medidas administrativas cabíveis em face do contratado.

Art. 15 No planejamento do produto, o gestor deverá considerar as histórias de usuários, as histórias técnicas e as demandas relacionadas existentes nos registros do Sistema de Gerenciamento de Demandas.

§1º O Sistema de Gerenciamento de Demandas deverá ser configurado para captar de forma unificada as demandas ou relatos de interessados, com registro obrigatório das seguintes informações:

- I. Identificação do demandante ou usuário;
- II. Aplicação utilizada;
- III. Papel do operador na ação a ser executada;
- IV. Desejo, necessidade ou expectativa de resultado do usuário do sistema ao realizar determinada operação;
- V. Finalidade da operação a ser executada;
- VI. Da tela da operação, sempre que possível;
- VII. Atribuição, pelo demandante, da classificação do problema consoante as seguintes alternativas:
  - a) o problema alegado impede a execução da operação;
  - b) o problema alegado não impede, mas dificulta a execução da operação;
  - c) a operação é executada normalmente, mas poderia ser realizada de forma mais eficiente.



§2º O gestor do produto deverá continuamente analisar, criticar, lapidar e sistematizar as histórias.

§3º As histórias devem ser submetidas pelo gestor do produto à priorização a fim de propiciar a formatação, pelo “time scrum”, dos sucessivos ciclos de desenvolvimento.

§4º O acatamento ou a rejeição de histórias é de responsabilidade exclusiva do gestor do produto.

§5º O planejamento das versões, a ser registrado em Sistema de Gerenciamento de Ciclos de Desenvolvimento, priorizará a velocidade e a frequência das entregas, em detrimento de soluções completas, de longo prazo.

§6º Durante um ciclo, versões candidatas deverão ser liberadas para uso das partes interessadas.

§7º O acompanhamento da execução do projeto será semanal, com a participação do “time scrum”, do escritório de projetos e do patrocinador.

§8º O time de desenvolvimento deve realizar reuniões diárias com o gestor do produto a fim de compor conflitos, resolver divergências de interpretação ou reportar histórias bloqueadas.

Art. 16 Os ciclos deverão ser abertos em reuniões de planejamento convocadas pelo gestor do produto com a participação do time de desenvolvimento e do gestor de qualidade que atue no âmbito do escritório de projetos.

§1º Na reunião de planejamento do ciclo, ratificadas as responsabilidades e tarefas organizadas pelo gestor, os times de desenvolvimento constituirão seus backlogs de ciclo em consonância com as prioridades do backlog do produto.

§2º Sempre que necessária a alteração da ordem de prioridade do backlog do produto, o “time scrum” deverá submeter a proposta de ajuste ao patrocinador.

§3º O “time scrum” deverá atribuir às seleções do ciclo as estimativas de tempo necessárias à medição da velocidade do time e à identificação de descompassos entre o tempo da tarefa prescrita e o tempo da tarefa executada.

Art. 17 Os desenvolvedores deverão informar o andamento de suas atividades ao gestor do produto.

Art. 18 A assunção de tarefas pelo desenvolvedor deve ser realizada, independentemente de prévia autorização, diretamente no Sistema de Gerenciamento de Ciclos de Desenvolvimento, em consonância com os acordos estabelecidos pelo “time scrum”.



Parágrafo Único: Em caso de conflito, o gestor do produto deve promover sua composição mediante negociação entre os envolvidos.

Art. 19 Sempre que existir em repositório, o modelo deverá ser versionado em conjunto com o código.

Parágrafo Único. Não havendo no repositório, o modelo deverá ser mantido em local indicado pela Coordenação Nacional até a criação de área específica para o produto no Sistema de Controle de Versões.

Art. 20 A modelagem se inicia com a descrição do comportamento que implementa a história sob análise.

§1º O desenvolvedor deve modelar a tarefa em caso de uso sempre que necessário, com registro na ferramenta a ser definida pelo CETI (consoante parecer do escritório de projetos, ouvidas as equipes responsáveis e do escritório);

§2º Sempre que solicitadas pelo desenvolvedor sob a forma de quesitos objetivos, o gestor do produto deverá fornecer, no prazo de 5 (cinco) dias úteis, todas as informações complementares relevantes para a execução da tarefa.

§3º As informações complementares deverão incluir a análise de atas, atos normativos ou quaisquer documentos complementares que orientem o desenvolvedor quanto às regras de negócio relacionadas à tarefa.

Art. 21 Com base nos casos de uso e consideradas a capacidade operacional da área de desenvolvimento diante dos prazos estimados, o gestor do produto poderá desencadear o desenvolvimento interno ou recomendar ao CETI a aquisição de solução customizada.

Art. 22 Finda a fase de implementação no ciclo, realizar-se-á reunião de revisão a fim de que o “time scrum” apresente ao patrocinador os resultados alcançados durante o sprint.

Parágrafo Único: O gestor promoverá a avaliação dos resultados e, em conjunto com o patrocinador, definirá se a versão está apta a ser instalada em ambiente de produção.

Art. 23 Sempre que necessários, os casos de uso devem ser elaborados com os diagramas e construções auxiliares necessárias ao esclarecimento de variáveis arquiteturais da implementação.

Art. 24 Se o modelo sob análise se distanciar da solução derivada do framework padrão, a equipe deverá selecionar arquitetura específica para a classe.

Parágrafo Único. Identificado o framework cabível para o novo produto, a solução deverá permanecer pendente no Sistema de Gerenciamento de Ciclos de Desenvolvimento até que a arquitetura escolhida possa ser utilizada.



Art. 25 O desenvolvedor responsável deve atualizar periodicamente, no Sistema de Gerenciamento de Ciclos de Desenvolvimento, as informações sobre as atividades destinadas à conclusão da tarefa.

Art. 26 As implementações devem ser realizadas pelo desenvolvedor com a codificação necessária à solução da tarefa e mediante realização de testes unitários, de integração, funcionais e de regressão, sempre que necessários e tecnicamente viáveis.

§1º Em caso de impedimento fundamentado do desenvolvedor, a atividade deve ser marcada como bloqueada e o gestor do produto imediatamente comunicado.

§2º O gestor do produto, se não obtiver sucesso no desbloqueio da atividade no ciclo corrente, negociará com o patrocinador o ajuste no planejamento do produto de modo que as histórias envolvidas sejam destinadas a ciclo posterior ou, se for o caso, ao backlog do produto.

§3º Concluída a tarefa, o desenvolvedor deverá enviar o código válido, criado ou modificado, para o Sistema de Controle de Versões.

Art. 27 Concluídas as tarefas do ciclo, a versão candidata será gerada e instalada em ambiente criado com essa finalidade.

Art. 28 O gestor do produto encerrará o ciclo mediante reunião de encerramento com a equipe (retrospectiva) e registro no Sistema de Gerenciamento de Ciclos de Desenvolvimento.

Art. 29 Na revisão do ciclo, o “time scrum” avaliará o transcurso dos trabalhos realizados e documentará dificuldades e propostas de orientações para a melhoria do processo.

§ 1º O gestor de qualidade procederá à análise do relatório produzido, complementando-o com suas observações e encaminhando-o ao escritório de projetos.

§ 2º Cada time de desenvolvimento terá um backlog de processo mantido e sistematizado pelo gestor de qualidade.

§ 3º O escritório de projetos, com base em solicitações do gestor de qualidade, poderá emitir nota técnica com orientações prescritivas a respeito de aprimoramentos desejáveis nos processos.

Art. 30 Todos os recursos utilizados no desenvolvimento de software devem ser alocados no Sistema de Controle de Versões.

§ 1º Devem ser considerados, no versionamento, modelos, atas de reunião e documentos de apoio pertinentes.



**MINISTÉRIO PÚBLICO DO TRABALHO**  
**COMITÊ ESTRATÉGICO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO – CETI**  
SAUN Quadra 5, Lote C, Torre A- Brasília - DF - CEP 70040-250  
Telefone: (61) 3314-8579 – e-mail: [mpt.ceti@mpt.mp.br](mailto:mpt.ceti@mpt.mp.br)

§ 2º A estrutura de pastas e pacotes para armazenar as informações deve ser estabelecida em notas técnicas.

Art. 31 A implantação do macroprocesso ocorrerá à medida que mapeadas detalhadamente as competências de todos os recursos humanos de Tecnologia da Informação existentes no MPT.

§1º A participação em projetos nacionais é obrigatória, independentemente da percepção de gratificações, funções comissionadas ou cargos em comissão.

§2º Os projetos regionais deverão ser submetidos ao CETI.

Art. 32 Havendo proposta de contratação de terceiros na forma do artigo 21, o proponente deverá estimar a dimensão do produto por meio da análise por pontos de função.

Art. 33 Todas as demandas por desenvolvimento destinadas a prestadores de serviços de contratos vigentes ou futuros, nacionais ou regionais, deverão ser submetidas ao CETI mediante relatório fundamentado.

§1º As contratações regionais atuais deverão ser avaliadas, para eventual ratificação, na primeira reunião do CETI posterior publicação desta resolução.

§2º As contratações futuras dependerão de avaliação, pelo CETI, do documento de visão de produto destinado a compor termo de referência da eventual licitação.

Art. 34 A pretensão de conclusão do ciclo por equipe contratada deverá ser comunicada pelo supervisor ao patrocinador para verificação de inconformidades ou erros que impeçam a homologação.

§1º A homologação, que encerra o ciclo de desenvolvimento, deverá ser assinada pelo patrocinador, pelo supervisor e pelo gestor do contrato.

§2º Documentadas inconformidades ou erros, o ciclo deverá ser prorrogado até que a solução seja dada pela contratada, independentemente das penalidades cabíveis.

Art. 35 As diretrizes para a contratação de serviços de desenvolvimento de terceiros deverão ser periodicamente revistas pelo CETI.

Art. 36 Os casos omissos serão resolvidos pelo CETI, em Nota Técnica, ouvidos os interessados.

Art. 37 Esta resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Luis Fabiano de Assis  
Procurador do Trabalho  
Presidente do Comitê Estratégico de Tecnologia da Informação do MPT