

O gerente do projeto informa que seu par não tem fornecido todas as informações necessárias para o desenvolvimento do sistema, acrescentando, de forma enfática, que isso já vem ocorrendo há um certo tempo. O que você acredita que um bom gerente de projeto deve fazer nessa situação?

1. O certo é chamar o membro da equipe para uma conversa e resolver o problema.

Informada a data que entende ser aceitável para continuar com a empresa no mesmo formato em que se encontra hoje; foi solicitado ao analista que informe as etapas de implantação, imaginando que o sistema possa ser desenvolvido em uma sequência e assim a fim de que possa controlar as entregas; e ficaram à disposição os funcionários responsáveis por cada um dos módulos, a fim de oferecerem os conhecimentos necessários para os profissionais que atuarão no desenvolvimento. As afirmações verdadeiras para ser parte integrante de um projeto são:

1- Possui um início e um fim bem definidos, denominados temporalidade.

2- Desenvolvimento de um serviço ou produto que nunca foi criado antes.

3- O produto ou o serviço é criado a partir de uma sequência de atividades que podem ser controladas e monitoradas de alguma forma planejada.

Os projetos de grande complexidade, devem ser desmembrados em subprojetos menores.

sendo assim o correto é:

1. Assim, os profissionais para acompanhar esses projetos precisam ser profissionais generalistas.

2. O gerente de projeto deve ser o maestro da equipe, guiando-a e sendo um bom negociador

O relatório não foi relatado pelo cliente no momento do processo de iniciação. Em casos como esse, o incidente, então, deve ser gerenciado de forma que o método e o procedimento padronizados no início do escopo do projeto sejam aplicados, considerando uma situação de correção de falha e baseado em ITIL e PMBOK, é necessário:

1. O serviço deve ser restabelecido o mais rápido possível, de forma que cause o menor impacto no negócio, no ITIL.

2. O PMBOK sugere ferramentas visando a atender às mudanças que podem ocorrer no projeto, tornando, assim, o processo de alteração mais assertivo, com menor custo e tempo.

Para implantar a governança em TI utilizando o COBIT e o ITI a gestora ; mostrou os processos que seriam necessários por meio do framework do COBIT para dar um passo de cada vez, sempre averiguando o feedback adquirir a confiança de todos, tendo todos os participantes dado suas posições gerou um relatório, traçando os principais problemas, e a grande maioria apontava para a má utilização dos recursos que a empresa já possui e o péssimo serviço que era prestado por falta de uma documentação orientadora, assim temos que ver como certo que:

- 1. Os níveis de maturidade são templates definidos nos processos de TI, sendo descritos e reconhecidos como possíveis situações atuais e futuras.**
 - 2. O COBIT visa a otimizar os investimentos e reduzir os riscos do setor de TI.**
-

Uma discussão a respeito das necessidades da empresa, gera um “brainstorm” inúmeras ideias e colocações de cada problema é relatado e inicia-se um processo de alinhamento desses problemas com o Negócio da empresa, classificando-os em grau de importância, analisando-se todo o esforço necessário o custo e a qualidade exigida, Dentro do custo, foram incluídos os recursos humanos, físicos e de informações já existentes na empresa, agora, ficou para a gestão a criação de todo os 5 processos do ciclo de vida do projeto.

A formação da equipe de projeto é um dos itens fundamentais em busca de se garantir o sucesso do projeto, baseando-se no PMI, conforme o PMBOK, vemos abaixo o correto a ser afirmado quando se trata do grupo de processo de Iniciação.

- 1. Não é necessariamente que todos os integrantes permaneçam do início ao final de um projeto.**
 - 2. Os recursos humanos também podem ser alocados em momentos específicos, a fim de se maximizar a utilização do conhecimento do profissional dentro da empresa.**
-

Ágil Scrum recebeu esse nome devido ao esporte Rugby. O objetivo é que todos os envolvidos trabalhem juntos para atingir um mesmo objetivo, aplicada no ciclo de vida de um software. Nessa metodologia, existem papéis que são assumidos dentro da equipe. O Scrum responsável por criar a justificativa de negócio para o desenvolvimento do sistema

É o Product owner.

Os profissionais envolvidos, os quais, na maioria das vezes, são generalizados por meio do termo “stakeholder”, mas na metodologia ágil Scrum, alguns perfis recebem termos específicos.

Então, o dono do produto (*Product Owner*) representa, dentro de um projeto Scrum, as necessidades do cliente. Já o *Scrum Master* tem a função de verificar se os conceitos Scrum estão sendo aplicados de maneira conceitualmente correta

As mudanças sociais estão acontecendo cada vez mais rápido devido à globalização. Com isso, a facilidade na disseminação das informações acelera, também, a criação de novos produtos e serviços, tornando obsoletos os métodos considerados tradicionais para o desenvolvimento desses artefatos. O Scrum fornece oportunidades para o desenvolvimento de artefatos e produtos por meio da prática da metodologia ágil e das suas cerimônias e definições. Entre elas, podemos apontar 5 fases: início, planejamento e estímulo, implementação, revisão e retrospectiva e, por fim, release. Tomando como base as 5 fases no Scrum, é correto afirmar:

- 1. Implementação é a fase reservada para criação da visão do projeto, identificação do scrum master, dos stakeholders e do time Scrum.**
 - 2. Revisão e retrospectiva são atividades que fazem parte da fase reservada, de realização de demonstrações, validações da sprint e sua retrospectiva.**
 - 3. Release é a fase reservada para disponibilização dos entregáveis aos clientes. Além disso, ocorre a retrospectiva de todo o projeto.**
-

O design, quando inserido em um contexto social, visa a trazer adaptação e criação de produtos, serviços e ações estratégicas; dessa forma, surgiu outro termo, denominado design thinking, que agrega aos pontos citados anteriormente o fator de inovação. Este, por sua vez, possui algumas etapas que norteiam o desenvolvimento do seu processo criativo, entre elas, é possível mencionar a imersão. Sobre as práticas que podem ser executadas na etapa de imersão, a prática correta é de:

Reenquadramento.

As estratégias de ação estão sempre sendo utilizadas com o objetivo de trazer inovação aos processos de desenvolvimento de sistemas, produtos e serviços, em que as principais etapas do design thinking são: imersão, análise e síntese, ideação e a prototipação. Considerando as informações apresentadas, o correto é afirmar que:

- 1. O reenquadramento é uma estratégia que pode ser utilizada na fase de imersão.**
 - 2. As sessões generativas fazem parte da imersão no processo de design thinking.**
-

[...] talvez seja válido observar que, independentemente da intencionalidade do processo, ele terá grande importância para o resultado final do design. A vantagem de articular claramente o processo de design é que isso permite um maior grau de reflexão sobre a influência que o designer teve sobre o resultado do processo de design. (STICKDORN, 2014, p. 128)

Sobre os princípios do design thinking é correto afirmar que:

A fase de imersão pode ocorrer de forma preliminar e de profundidade, utilizando abordagens diferentes para obter as informações necessárias.

Ao desenvolver um projeto de desenvolvimento de software, uma nova tecnologia é inserida no mercado de trabalho cuja principal função é trazer um sistema de segurança para os dados do cliente ao utilizar ferramentas e-commerce, e a empresa em que você está atuando opta por fazer alteração no projeto visando a agregar o que há de melhor e atual. Considerando as informações apresentadas, o correto é:

- 1. Deverá ser revista a análise de risco.**
 - 2. Ocorrerá atraso na entrega do projeto.**
 - 3. Haverá um aumento de custo do projeto.**
-

Um gerente de projeto de uma empresa multinacional tem, ao seu lado, um gerente de riscos que irá para um treinamento fora do país e lá ficará por uma semana. Frente a isso, passará as suas atribuições ao gerente de projeto, no entanto, são necessários alguns alinhamentos referentes ao assunto. Tomando como referência a análise de risco, é o correto ressaltar que:

A matriz probabilidade x impacto classifica os riscos envolvidos.

No decorrer do desenvolvimento de um sistema para uma empresa de móveis planejados classificada como pequena empresa, existem alguns requisitos que, ao serem agregados ao sistema, traz agilidade e maior otimização do tempo de criação do projeto, refletindo na montagem dos móveis e minimizando o tempo de entrega do produto. Para esse sistema, foi solicitado o preenchimento dos dados básicos do projeto e a adição de fotos e das medições efetuadas no local. O sistema deverá funcionar por meio de um smartphone para ser possível o compartilhamento de informações com o projetista, com a produção e com o montador, atuando em todos os processos referentes aos móveis. Baseado nos conceitos de risco e oportunidades

1. O risco do projeto está relacionado ao fato de o cliente possuir recursos para o armazenamento dos arquivos do sistema.

2. Oportunidade: a empresa de desenvolvimento de software fechou uma parceria com a empresa de Cloud Storage, oferecendo a biblioteca de controle do armazenamento dos arquivos.

Aqui temos que as duas alternativas estão certas e a alternativa 2 é a solução para a alternativa 1

Para alcançar uma compatibilidade com a qualidade, é importante reconhecer a gestão da qualidade por meio de aspectos diferentes. Esses aspectos possuem pontos de vista distintos, a depender diretamente do atendimento ou não às expectativas do stakeholder.

1. A Satisfação do cliente está no atendimento de suas expectativas.

2. A gestão da empresa possui sua responsabilidade quanto a garantir a qualidade.

Uma das grandes dificuldades da gestão da qualidade de desenvolvimento de software são os métodos de medição de qualidade, afinal, o software não sofre desgaste. A ISO/IEC 25010, de 2011, propõe um modelo que define oito categorias de características sobre a qualidade, sendo elas divididas em subcaracterísticas

I. Adequação funcional - O sistema atende a todas as necessidades implícitas do software.

II. Eficiência - O funcionamento se dá de acordo com o que foi estabelecido por um longo período de tempo.

III. Compatibilidade - O sistema compartilha informações com os demais sistemas ao compartilhar o mesmo hardware ou software.

IV. Usabilidade - Dentro de um contexto de uso, o software possui eficiência, eficácia e satisfação.

V. Confiabilidade - O funcionamento se dá de acordo com o que foi estabelecido por um longo período de tempo.

VI. Segurança - Cada usuário tem o seu nível de acesso definido.

VII. Manutenibilidade - Facilidade no processo de correções e manutenção do sistema.

VIII. Portabilidade - Com pouca adaptação, é possível utilizar em SO diversos.

Em um projeto de desenvolvimento de sistema, visando à qualidade do sistema a ser desenvolvido, utilizando-se da metodologia Scrum, é relevante a existência de critérios de avaliação de cada uma das entregas a ser efetivada. Porém, para que essa tarefa seja considerada concluída, a equipe precisa ter a compreensão do significado de pronto (DoD). Esse processo é relevante para que não exista dúvidas sobre quando o desenvolvedor pode dizer “ACABEI!” Tomando como referência o contexto apresentado acima, julgue como (V) verdadeira

- 1. O processo de DoD reforça a transparência entre os integrantes, o principal pilar do Scrum.**
- 2. O envolvimento de toda a equipe para a definição dos aspectos de construção, testes e homologação torna a definição de pronto melhor elaborada.**

“O custo e o prazo de um projeto são planejados em função do escopo. Portanto, é fundamental que sejam revisados ao longo do projeto para garantir que continuem coerentes entre si. Se o escopo do projeto mudar, consequentemente, o custo e o prazo também mudarão” (COSTA; PEREIRA, 2019, p. 123)

- 1. O custo do projeto inclui todos os gastos necessários para planejar, executar e entregar o projeto ao cliente.**
- 2. O planejamento do escopo e a sua correta documentação são necessários para se saber se o projeto trará o retorno necessário.**

“O gerenciamento de risco no desenvolvimento ágil é menos formal. As mesmas atividades fundamentais ainda devem ser seguidas, e os riscos, discutidos, embora possam não estar formalmente documentados” (SOMMERVILLE, 2018, p. 612).

- 1. O desenvolvimento ágil reduz alguns riscos, como os de mudanças de requisitos.**
- 2. A falta de documentos formais e a comunicação informal dificultam a continuidade e o ritmo no caso de desenvolvedores-chave deixarem o projeto.**

“O saber adquirido guia o profissional, direcionando-o a soluções para problemas que já ocorreram, e que podem ser evitados com algum tratamento específico. Os acertos do passado podem ser replicados no presente, e os do presente, no futuro” (COSTA; PEREIRA, 2019, p. 214)

1. O principal objetivo de se conservar as informações de um projeto organizadas é poder usá-las como lições aprendidas. PORTANTO

2. Ao final do projeto, devemos criar o documento das lições aprendidas, incluindo não só as decisões de sucesso, mas as falhas nas decisões equivocadas, pois elas servirão de construção de conhecimento para projetos futuros. Considerando o contexto apresentado, avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas.

A respeito dessas asserções, é correto afirmar que as asserções I e II são proposições verdadeiras e a II é uma justificativa da I.

A globalização acaba trazendo um cenário de operação às empresas de tecnologia que demanda a produção de software cada vez mais rápido, porém que garante a qualidade, independentemente da complexidade do que está sendo desenvolvido. Para se adequar à nova realidade, muitas adotam metodologias que trazem agilidade a todo o processo. Uma das filosofias dessas medidas é definir uma função para cada membro da equipe. A função de verificar se o que foi entregue realmente atende à necessidade e aos critérios de aceitação relacionados ao negócio do cliente. Para isso, o papel de um dos componentes da equipe é muito importante.

E esse é o papel do Product Owner

As mudanças trazem grandes desafios a qualquer pessoa, e no desenvolvimento de software não é diferente. Na atualidade, as demandas passam por esse fenômeno frequentemente, fazendo com que a equipe envolvida no projeto tenha que se adaptar para conseguir cumprir com suas atribuições. Tomando como referência os diferentes papéis que podem ser assumidos em um projeto de software, as afirmativas a seguir são Verdadeiras

1. O Time Scrum deve ser colaborativo e auto-organizado para conseguir desempenhar suas funções.
2. O Dono do produto tem o foco nos objetivos e deve saber lidar com incertezas durante o projeto.
3. O Scrum Master entende de todas as cerimônias do Scrum e garante a aplicabilidade correta de todas elas pela equipe.

O gerente de projetos é uma função que foi criada para gerir os processos de desenvolvimento mais tradicionais, a diferença do Scrum Master é bem significativa e as duas funções não devem, em momento algum, ser comparadas. Além disso, os demais envolvidos no projeto também recebem atividades direcionadas a seus papéis dentro da equipe. Tomando como base as atividades desses dois papéis dentro de um projeto de software, avalie as informações corretas a seguir.

- 1. O Scrum Master expõe, para todos os envolvidos no projeto, as práticas Scrum.**
 - 2. O Scrum Master possui o mesmo nível hierárquico que todos os demais envolvidos no projeto.**
 - 3. O gerente de projeto é visto como um líder e é responsável pelo planejamento e pelo acompanhamento de todo o projeto.**
-

O desenvolvimento de software envolve o uso de ferramentas e metodologias que visam a automatizar as atividades mais complexas desse processo. Além disso, a participação e a organização do time é essencial, e a comunicação é uma das práticas mais importantes que está presente desde o primeiro ao último passo. Sobre a comunicação durante o desenvolvimento de um projeto de software, o correto é:

Ouvir - é um ato importante no processo da comunicação, por meio dessa ação, é possível compreender os relatos dos clientes

A comunicação está presente em todas as etapas do ciclo de vida de um software, dessa forma, existem princípios que a norteiam e ferramentas que auxiliam nesse processo. De certa forma, são de extrema relevância e deve ocorrer da melhor maneira possível. Por isso, existem, também, métodos de comunicação que podem interferir na abrangência de como as ferramentas podem ser utilizadas. De acordo com as informações apresentadas no quadro a seguir, faça a associação dos feitos

I. Ocorre de forma direcionada àqueles que precisam estar ciente de tais informações. Ocorre por meio do uso de alguns recursos como relatórios, e-mails, publicações. **Comunicação ativa**

II. Adequa-se mais a situações em que as informações são mais densas e detalhadas, ou seja, complexas, demonstrando, assim, necessidade de certos

cuidados de segurança da informação podendo ocorrer por meio de internet, banco de dados, repositórios de conhecimentos, entre outros.

Comunicação passiva.

III. Pode ser caracterizada pela comunicação entre dois ou mais interessados no compartilhamento das informações. As ferramentas mais utilizadas nesse cenário são reuniões, ligações telefônicas, videoconferências, entre outras.

Comunicação interativa.

O Gerenciamento das Comunicações do Projeto inclui os processos necessários para garantir que as necessidades de informações do projeto e de suas partes interessadas sejam satisfeitas, com o desenvolvimento de artefatos e a implementação de atividades projetadas para realizar a troca eficaz de informações. Considerando o contexto, avalie as afirmativas a seguir como verdadeiras:

- 1. Entre os princípios da comunicação, é possível citar a ação de ouvir e o preparo antes de uma reunião.**
 - 2. A comunicação ativa faz uso de recursos com abrangência maior, como publicações em revistas, jornais, e-mails, entre outros.**
 - 3. O uso de videoconferência caracteriza uma comunicação interativa, proporcionando a troca de informações entre duas ou mais partes.**
-

Conforme CARVALHO relata em sua dissertação: “O COBIT 5 ajuda as organizações a criar valor para TI, mantendo o equilíbrio entre a realização de benefícios e a otimização dos níveis de risco e o uso de recursos. Tem como objetivos, oferecer uma framework abrangente que auxilia as organizações a otimizar o valor gerado pelas TI, permitir que as TI sejam governadas e geridas de forma holística para toda a organização, criar uma linguagem comum entre as TI e negócio para uma melhor governança e gestão das TI (Dourado, 2014).” Tomando como base o texto e o framework COBIT5 quando se trata dos benefícios, avalie as seguintes afirmativas:

- I - Definição clara dos Protocolos de comunicação, torna a distribuição da informação objetiva e precisa entre os stakeholders.**
- II - Redução dos custos para manter a operação do setor de TI eficiente e eficaz. Por meio dos indicadores de desempenho e das medições dos resultados, é visível em todos os setores da empresa, os resultados obtidos**

dos esforços na melhoria dos processos do setor de TI o que reflete nos processos do negócio.

No grupo de processo de planejamento, um dos grupos mais relevantes no que se refere a anteceder tudo que poderá e tudo que deverá acontecer durante a execução do projeto, define-se a equipe, o custo a distribuição do tempo, bem como as premissas e restrições. Neste contexto, temos algumas ferramentas importantes no processo que tange a definição das entregas do projeto, decompondo o projeto em pequenas partes, tornando este processo mais eficiente no controle e monitoramento, auxiliando o gerente de projeto e a equipe em tomadas de decisões mais assertivas a EAP, que significa Estrutura Analítica do Projeto ou Work Breakdown Structure (WBS). Tomando como referências os benefícios que a EAP pode trazer para o projeto, julgue as afirmativas a seguir VERDADEIRAS

- 1. Deve representar uma estrutura hierárquica, lembrando um organograma, definindo às entregas do projeto, que são realizadas para completa a tarefa à qual está subordinada.**
 - 2. Serve para detalhar as partes que são passíveis de planejamento no projeto.**
 - 3. Organiza as informações do projeto de forma gráfica, como um “organograma”**
-

Quando falamos sobre a governança da tecnologia da informação (TI), o COBIT, ITIL e gestão de projeto com o PMBOK, podemos afirmar: O COBIT é uma ferramenta de gestão orientada a negócios, pois estes aponta indicadores de objetivo para definir a forma de agir necessária para o progresso a fim de atingir os objetivos estratégicos da organização, por meio da disponibilização de informações oferecendo o apoio ao negócio; demonstra os riscos da falta da informação e da confiabilidade dos dados que geram a informação; permite métricas eficientes de custo, entre alguns outros benefícios. Com base na gestão da governança no setor de TI de uma organização, avalie as seguintes asserções e a relação proposta entre elas

I - Por meio do COBIT é possível escolher ferramentas de análise e modelos que possam auxiliar aos gestores de TI a maximizar a confiança da informação, dando mais valor a este ativo.

II - O COBIT define boas práticas focadas no controle ao invés da execução, sempre buscando otimizar os investimentos e reduzir os riscos do setor de TI.

As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa da I.

As etapas do Design Thinking podem ser definidas conforme as particularidades de um projeto, seja ele de um produto ou de um serviço. Além disso, ciclos podem ocorrer a fim de aprimorar aquilo que está sendo produzido. Em uma de suas etapas, a equipe que irá participar do projeto se reúne, com o objetivo de compreender melhor o que será produzido, com isso, se aproximam do contexto do problema.

a alternativa correta, que representa a etapa citada no texto é a Imersão.

Através da definição de ações sequenciais pré-definidas, o Design Thinking prega a empatia e sintonia entre todos os envolvidos, já que, todos trabalharão juntos para desenvolver ideias inovadoras para solucionar os problemas dos clientes e dos usuários. Para isso, além de princípios, possui algumas fases, como a de imersão, análise e síntese, ideação e prototipação, as quais usam várias estratégias para serem executadas. Tomando como base os conceitos apresentados sobre o Design Thinking, avalie as informações a seguir.

1. As entrevistas ocorrem no intuito de fazer com que o entrevistado exponha de maneira espontânea os detalhes sobre as necessidades que o projeto deve atender. Fazem parte da etapa de imersão de profundidade.

2. Os Cadernos de Sensibilização possuem a intenção de fazer com que o próprio usuário faça reflexões sobre si. O objetivo maior é que ele consiga perceber e listar o que realmente é importante para o projeto.

Os projetos de software superam a ideia de serem apenas entregas físicas, ou de artefatos executáveis. Na realidade abrangem diversas estratégias para alcançarem seus objetivos. Na metodologia ágil, uma das principais ideias é a de que se deve estar aberto a receber orientações de mudanças que devem ocorrer nas funcionalidades do sistema, ainda durante seu desenvolvimento. Para auxiliar nesse processo, os membros costumam assumir papéis para que consigam desempenhar melhor suas expertises. Tomando como base os conceitos apresentados, avalie que as informações a seguir são verdadeiras.

1. Scrum Guidance Body (SGB), é um recurso opcional, que geralmente consiste em um conjunto de documentos e/ou um grupo de especialistas.

2. O Scrum Master tem como responsabilidade verificar se os conceitos Scrum estão sendo aplicados de maneira conceitualmente correta.

A comunicação bem-sucedida é realizada em duas partes. A primeira parte envolve desenvolver uma estratégia de comunicação apropriada, com base nas necessidades do projeto e nas partes interessadas do mesmo. A partir dessa estratégia, um plano de gerenciamento das comunicações é desenvolvido para garantir que as mensagens apropriadas sejam comunicadas às partes interessadas em diversos formatos e meios, conforme definido pela estratégia de comunicação. Essas mensagens constituem as comunicações do projeto—a segunda parte da comunicação bem sucedida.” Devido a complexidade que os processos comunicativos podem trazer ao desenvolvimento de software, devem haver algumas ações que norteiam essas possibilidades, dentre elas, o gerenciamento, planejamento e monitoramento das comunicações.

1. Planejar o Gerenciamento das Comunicações - O processo de desenvolver uma abordagem e um plano adequado para atividades de comunicação do projeto com base nas necessidades de informação de cada parte

2. Gerenciar as Comunicações - O processo de assegurar a coleta, criação, distribuição, armazenamento, recuperação, gerenciamento, monitoramento e disposição final das informações do projeto, de forma oportuna e adequada.

3. Monitorar as comunicações - O processo de garantir que as necessidades de informação do projeto e de suas partes interessadas sejam atendidas.

“O processo de garantia da qualidade é de extrema relevância para o projeto. É importante que o gerente pondere esse fator ao tomar decisões, uma vez que a garantia da qualidade está totalmente ligada a conformidade com as políticas e com o custo do projeto.” A auditoria permite uma revisão totalmente independente trazendo como benefícios:

- 1. as lições aprendidas que trazem benefícios para os futuros e atuais projetos;**
 - 2. avaliar os fornecedores por meio das verificações de atendimento dos requisitos;**
-

A gestão ágil veio como uma alternativa à gestão tradicional, mas nunca foi dito que se descartaria todo o aprendizado anterior. O objetivo maior desta metodologia que surgiu no início do século XX a partir do sistema de produção Toyota, tem como foco:

I – Eliminar desperdícios de toda natureza e fazer entregas rápidas, contínuas e com qualidade total (TQM – total quality management)

II – É fato de que imprevistos, problemas e riscos são inerentes a projetos complexos, com alto custo e muitos stakeholders envolvidos.

Observe que:

A assertão I é uma proposição verdadeira e a II é uma proposição falsa.

Para haver o gerenciamento ou monitoramento dos riscos é fundamental que o gerente do projeto monitore os indicadores dos fatores que venha aumentar ou diminuir a probabilidade de o risco ocorrer e seu impacto, que acontece no grupo de processo de monitoramento em paralelo com o grupo de processo de desenvolvimento do projeto, para isso é importante monitorar cada um dos riscos que estão no início da lista definida no planejamento. Em toda esta dinâmica ocorre o controle da qualidade, que sugere-se fortemente ser observado tanto pela equipe de desenvolvimento como por uma equipe independente, utilizando inúmeros métodos de se avaliar a qualidade. Em desenvolvimento de software observa-se o aumento dos riscos, PRINCIPALMENTE quando ocorre:

O aumento do número de alterações dos requisitos, fornecerá pistas referente a probabilidade da ocorrência de boa parte dos riscos analisado.

RESUMOS ÚTEIS.... talvez

Scrum é um método ágil de gestão de projetos que se baseia em ciclos de trabalho iterativos e incrementais, chamados de sprints, para entregar valor de forma contínua. As equipes de desenvolvimento trabalham em colaboração e utilizam reuniões diárias, revisões de sprint e retrospectivas para melhorar continuamente o processo e o produto final. O Scrum também possui papéis bem definidos, como o Scrum Master, Product Owner e a equipe de desenvolvimento, para garantir que todos trabalhem juntos de forma eficaz.

Sprint é um período de tempo fixo em que uma equipe Scrum trabalha para entregar um incremento de produto funcional. Geralmente, as Sprints duram de 1 a 4 semanas e, durante esse tempo, a equipe planeja, executa, revisa e adapta o trabalho necessário para cumprir o objetivo da Sprint.

Artefatos do Scrum são os artefatos principais que a equipe Scrum usa para planejar, acompanhar e adaptar o trabalho durante o projeto. Existem três artefatos no Scrum:

- 1. Product Backlog** - uma lista de todas as funcionalidades, requisitos e melhorias que precisam ser feitas no produto.
- 2. Sprint Backlog** - uma lista de tarefas específicas que a equipe Scrum precisa concluir durante a Sprint.
- 3. Incremento do Produto** - o resultado da Sprint, ou seja, o trabalho concluído pela equipe Scrum durante a Sprint.

Esses artefatos fornecem transparência, visibilidade e rastreabilidade do trabalho realizado pela equipe Scrum e ajudam a garantir que o produto final seja entregue de acordo com as expectativas do cliente.

PMBOK (Project Management Body of Knowledge) é um guia que descreve as melhores práticas de gestão de projetos, com um conjunto de processos e áreas de conhecimento. Ele fornece um quadro de referência para a gestão de projetos, incluindo processos de iniciação, planejamento, execução, monitoramento e controle, e encerramento. O PMBOK também descreve as habilidades e competências necessárias para gerenciar projetos com sucesso, incluindo a liderança, comunicação e resolução de problemas.

ITIL (Information Technology Infrastructure Library) é um conjunto de melhores práticas para gerenciamento de serviços de TI. Ele descreve um modelo de processo de ciclo de vida de serviços, que inclui estratégia de serviços, desenho, transição, operação e melhoria contínua de serviços. O ITIL oferece orientações para alinhar os serviços de TI com as necessidades do negócio, garantir a entrega de serviços de qualidade e eficientes, além de fornecer uma linguagem comum para a comunicação entre as equipes de TI e os usuários.

Design Thinking é uma abordagem centrada no usuário para a solução de problemas e criação de soluções inovadoras. Ele envolve um processo iterativo e colaborativo, que inclui **empatia**, definição de problema, ideação e **colaboração**, prototipagem e teste de **experimentação**. O objetivo é criar soluções que atendam às necessidades e desejos dos usuários, além de serem viáveis tecnicamente e economicamente. O Design Thinking enfatiza a experimentação e o aprendizado rápido, incentivando a criatividade e a colaboração entre equipes multidisciplinares.

O protótipo pode ser classificado conforme profundidade, ou seja, abrangência com que as funcionalidades são contempladas. E por fidelidade, entendemos a semelhança com o produto final, no sentido de aparência e interação com o usuário, e ela pode ser:

- **Baixa:** não exigindo muitas técnicas, podendo ser utilizados elementos básicos para o desenvolvimento, como papéis, canetas, entre outros.
- **Média:** podendo envolver o uso de alguma ferramenta que automatize alguma funcionalidade, trazendo características da baixa e alta fidelidade.
- **Alta:** que mais se aproxima do produto final em termos de funcionalidade.

Os processos de *design thinking* agregam inovação às metodologias de desenvolvimento de software. Dessa forma, é muito interessante aprofundar um pouco os estudos sobre esses conceitos tão importantes.

Minimum Viable Product (MVP) é um conceito que consiste em desenvolver um produto mínimo com apenas as funcionalidades essenciais para atender às necessidades dos usuários. O objetivo é obter feedback rápido do mercado e dos usuários, validando a ideia e ajustando o produto antes de investir em funcionalidades adicionais.

Pivotagem é um conceito relacionado, que envolve mudar a direção do produto ou negócio com base no feedback do mercado ou dos usuários, visando aumentar as chances de sucesso. A pivotagem pode ser direcionada para mudanças no público-alvo, no modelo de negócio ou nas funcionalidades do produto, por exemplo.

Gestão de risco é o processo de identificação, avaliação e mitigação dos riscos que podem afetar um projeto ou negócio. Ela envolve a identificação dos riscos potenciais, análise de sua probabilidade e impacto, e implementação de planos de contingência para minimizar ou eliminar os riscos. A gestão de risco busca garantir que os projetos ou negócios possam lidar com incertezas e possíveis problemas.

Etapas da gestão de risco.

Planejamento do gerenciamento dos riscos
Identificação dos riscos
Realização da Análise Qualitativa
Realização da Análise Quantitativa
Planejamento das respostas aos riscos
Controle dos riscos

Gestão da qualidade é o processo de garantir que um produto ou serviço atenda ou supere as expectativas dos clientes em relação à qualidade. Ela envolve a definição de padrões de qualidade, implementação de processos de controle de qualidade e garantia da qualidade, além de monitoramento contínuo do desempenho para identificar áreas de melhoria. A gestão da qualidade busca garantir que os produtos e serviços sejam entregues com consistência e atendam às expectativas dos clientes em relação à qualidade.

Modelo sequencial e ágil, verificando as **diferenças e semelhanças** na concepção e no desenvolvimento de projetos

O modelo sequencial, também conhecido como modelo cascata, é uma abordagem linear e sequencial para o desenvolvimento de projetos, em que as fases de planejamento, análise, projeto, implementação e testes são executadas em sequência. Esse modelo é baseado na ideia de que cada fase deve ser concluída antes que a próxima possa começar.

Já o modelo ágil é uma abordagem iterativa e incremental para o desenvolvimento de projetos, em que o produto é construído em ciclos de trabalho curtos e incrementais, com a possibilidade de adaptação e mudança constante. As equipes ágeis trabalham de forma colaborativa e flexível, com o objetivo de entregar valor de forma contínua e responder rapidamente às mudanças do mercado e dos clientes.

Diferenças entre os modelos sequencial e ágil são:

1. O modelo sequencial é baseado em uma abordagem linear e sequencial, enquanto o modelo ágil é iterativo e incremental;
2. No modelo sequencial, o foco é na entrega final do produto, enquanto no modelo ágil o foco é na entrega de valor contínuo;
3. O modelo sequencial é mais prescritivo e rígido, enquanto o modelo ágil é mais flexível e adaptativo;
4. No modelo sequencial, as mudanças são difíceis e podem atrasar o projeto, enquanto no modelo ágil as mudanças são esperadas e incorporadas ao processo de desenvolvimento.

As semelhanças entre os modelos incluem:

importância do planejamento, análise e testes, bem como o objetivo final de entregar um produto de qualidade.

No entanto, o modelo ágil enfatiza a importância da colaboração, da comunicação e da entrega contínua de valor, enquanto o modelo sequencial enfatiza a execução sequencial e a documentação detalhada do projeto.

COBIT 5 é um framework de governança de tecnologia da informação que ajuda as organizações a gerenciar e controlar seus processos de TI de maneira efetiva e eficiente. Ele fornece um conjunto abrangente de práticas e orientações para as áreas de governança, gestão e operação da TI.

O framework COBIT 5 é dividido em cinco áreas de foco:

1. Governança Corporativa de TI: que estabelece uma estrutura de governança clara para a TI na organização.

2. **Gestão de Portfólio:** que ajuda a gerenciar o investimento em TI de forma estratégica.
3. **Gerenciamento de Programas e Projetos:** que fornece orientação para a entrega de iniciativas de TI de maneira eficaz.
4. **Gestão de Serviços:** que ajuda a gerenciar a entrega de serviços de TI de forma consistente e de alta qualidade.
5. **Gestão de Riscos e Segurança:** que ajuda a gerenciar os riscos associados à TI e proteger os ativos de informação da organização.

é amplamente utilizado por empresas em todo o mundo para melhorar a eficácia e a eficiência de seus processos de TI, aumentar a transparência e a responsabilidade em torno da governança de TI e garantir a conformidade com as normas e regulamentações de TI aplicáveis.

RACI (tabela) é uma ferramenta de gestão de projetos que ajuda a definir papéis e responsabilidades de uma equipe em relação a um determinado processo ou atividade. O acrônimo RACI significa Responsável, Aprovador, Consultado e Informado. Cada uma dessas letras representa um papel que uma pessoa ou grupo pode desempenhar em uma determinada tarefa ou processo.

Responsável é a pessoa que realiza a tarefa;

Aprovador é a pessoa que aprova a tarefa concluída;

Consultado é a pessoa que fornece informações para a realização da tarefa;

Informado é a pessoa que precisa estar ciente do andamento da tarefa. A tabela RACI é usada para garantir a clareza e a responsabilidade em relação às atividades de um projeto ou processo.

Gráfico de Gantt é uma ferramenta de gestão de projetos que exibe as tarefas de um projeto em um cronograma. Ele permite que a equipe do projeto visualize o tempo de cada tarefa, sua duração e a sequência de tarefas. Com o Gráfico de Gantt, os gerentes de projeto podem monitorar o progresso, definir as prioridades e ajustar o plano conforme necessário. É uma ferramenta visual muito útil para o gerenciamento de projetos de todos os tamanhos e complexidades.

Cinco grupos do processo de projeto, iniciação, planejamento, execução, monitoramento e controle das mudanças e de encerramento verificar as situações para a existência da gestão de risco e da qualidade que se deve buscar nos projetos de software, sempre orientado pelo **Termo de Abertura do Projeto (TAP)**

Termo de Abertura de Projeto (TAP) é um documento que define os objetivos, escopo, prazos, orçamento e principais partes interessadas de um projeto.

Os principais passos para criar um TAP são:

1. Identificar o objetivo do projeto e justificativa;
2. Definir o escopo do projeto;
3. Identificar as principais partes interessadas e suas necessidades;
4. Estabelecer a equipe do projeto e suas responsabilidades;
5. Definir os marcos e prazos do projeto;
6. Estimar o orçamento e recursos necessários;
7. Identificar os principais riscos do projeto e suas medidas preventivas;

Obter a aprovação e aceitação do TAP pelas partes interessadas.

O TAP é um documento essencial para o sucesso do projeto e deve ser revisado e atualizado regularmente durante o projeto.

Manifesto Ágil é um conjunto de valores e princípios para o desenvolvimento de software que valoriza a entrega rápida e contínua de software funcional, colaboração com o cliente, adaptação a mudanças e melhoria contínua. Ele enfatiza a importância do trabalho em equipe, comunicação efetiva, feedback contínuo e simplicidade. O Manifesto Ágil é amplamente adotado por empresas de desenvolvimento de software em todo o mundo como uma abordagem mais eficiente e eficaz para o desenvolvimento de software.

Delphi e Análise **SWOT** são amplamente utilizadas em gestão de projetos e planejamento estratégico.

Técnica Delphi é um processo de previsão baseado em consenso que envolve uma série de questionários para um grupo de especialistas, com o objetivo de chegar a uma previsão precisa e confiável.

Análise SWOT é uma técnica de planejamento estratégico que ajuda as empresas a identificar suas Forças, Fraquezas, Oportunidades e Ameaças em relação a um projeto ou objetivo específico, a fim de desenvolver uma estratégia para aproveitar as oportunidades e minimizar as ameaças.

Ambas as técnicas são muito úteis para a tomada de decisão, fornecendo informações valiosas para a gestão de projetos e estratégias empresariais.

Métodos de comunicação - A escolha de métodos de comunicação deve permitir flexibilidade se os membros da comunidade de partes interessadas ou suas necessidades e expectativas mudarem.

Habilidades de comunicação

As técnicas de comunicação que podem ser usadas para esse processo incluem, mas não estão limitadas a:

Competência de comunicação - Uma combinação de habilidades de comunicação adaptadas que consideram fatores como clareza de propósito em mensagens principais, relacionamentos e compartilhamento de informações eficazes e comportamentos de liderança.

Feedback - São informações sobre reações a comunicações, uma entrega ou uma situação. O feedback apoia a comunicação interativa entre o gerente do projeto, a equipe e todas as outras partes interessadas. Os exemplos incluem coaching, mentoria e negociação

Não verbal - Exemplos de comunicação não verbal incluem linguagem corporal apropriada para transmitir significado com gestos, tom de voz e expressões faciais. Espelhamento e contato visual também são técnicas importantes. Os membros da equipe devem estar cientes de como estão se expressando, tanto com o que dizem como com o que não dizem.

Apresentações - Uma apresentação é a entrega formal de informações e/ou documentação. As apresentações claras e eficazes de informações do projeto para partes interessadas relevantes podem incluir, entre outros:

Relatórios de progresso e atualizações de informações para as partes interessadas. Informações de histórico para apoiar os processos decisórios.

Informações gerais sobre o projeto e seus objetivos, com o fim de dar visibilidade ao perfil do trabalho do projeto e à equipe.

Informações específicas com o objetivo de ampliar o entendimento e o apoio do trabalho e dos objetivos do projeto.

As apresentações terão êxito quando o conteúdo e a entrega considerarem:

O público, suas expectativas e necessidades.

As necessidades e os objetivos do projeto e da equipe do projeto.