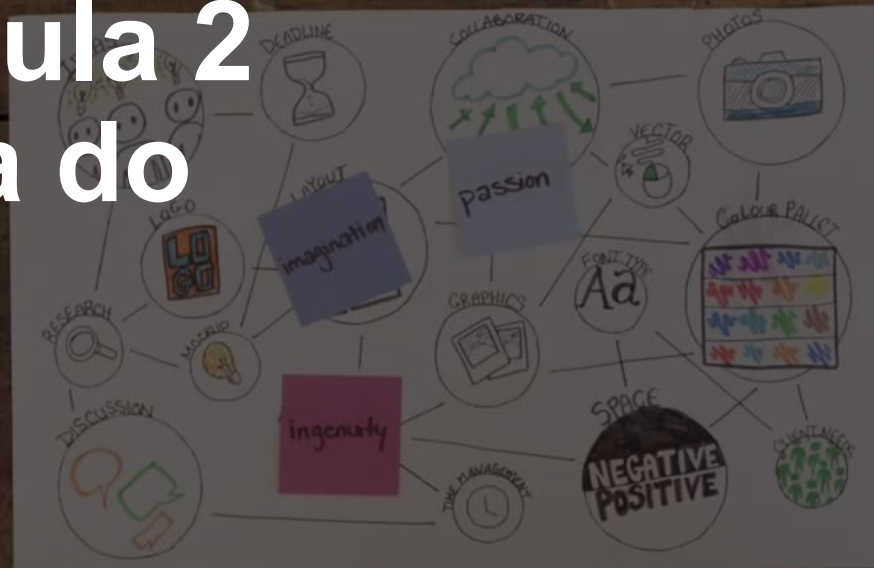

Projetos de Software – Aula 2

Ciclo de Vida do Projeto



*Curso: Técnico em
Desenvolvimento de Sistemas
Washington Paiva*

Objetivos da Aula

1

Compreender as fases que compõem um projeto de software

2

Identificar as atividades principais de cada fase

3

Reconhecer a importância de seguir um ciclo organizado

O que é o Ciclo de Vida de um Projeto?

01

Conjunto de fases
pelas quais um
projeto passa, do
início ao
encerramento

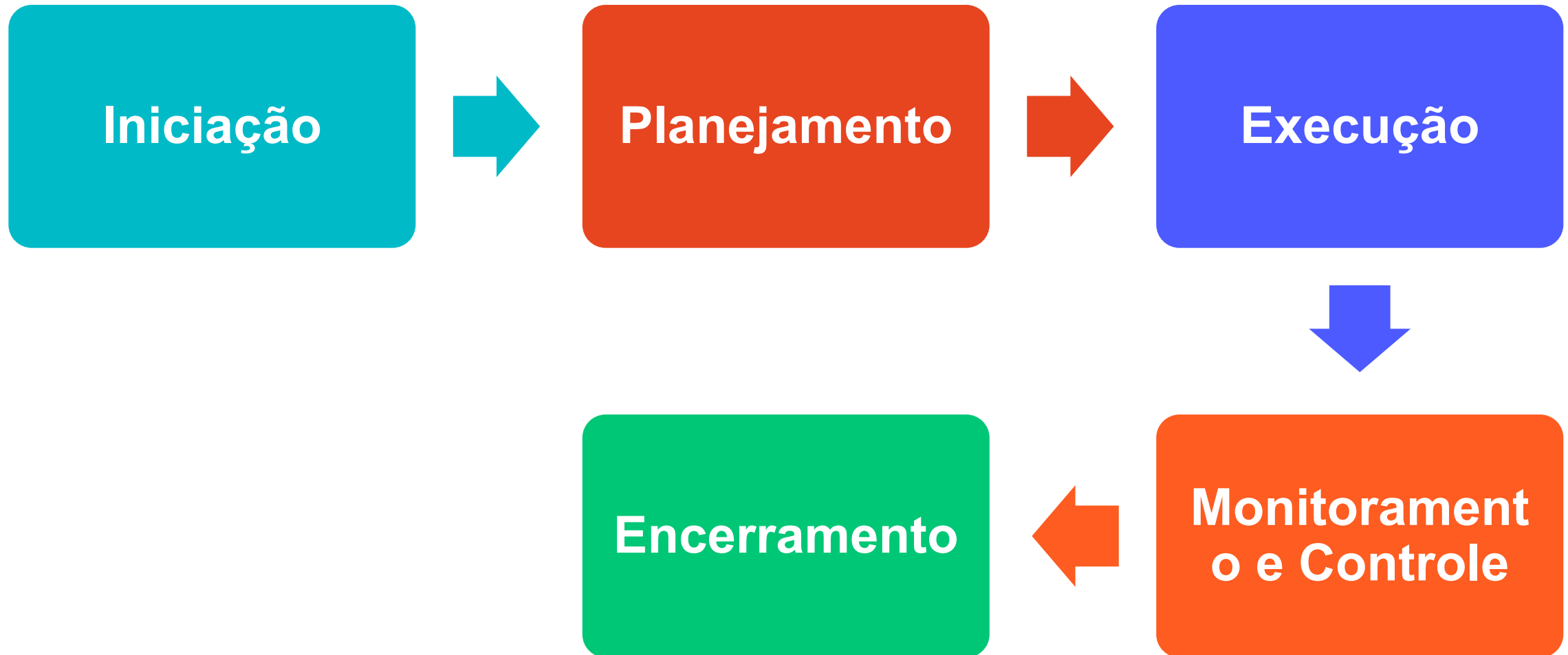
02

Organiza as
atividades do
projeto e facilita o
controle

03

Pode variar de
acordo com a
metodologia
adotada
(tradicional, ágil,
híbrida)

Visão Geral das Fases



Fase 1: Iniciação



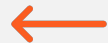
Identifica o problema ou oportunidade



Define os objetivos principais



Avalia a viabilidade do projeto



Cria o termo de abertura do projeto



Identifica as partes interessadas (stakeholders)

Fase 2: Planejamento



Detalha o escopo (o que será feito e o que está fora do projeto)



Elabora o cronograma com prazos e atividades



Define os recursos necessários (equipe, equipamentos, orçamento)



Estabelece um plano de comunicação e de gerenciamento de riscos

Fase 3: Execução



Desenvolve o produto do projeto (ex: sistema, site, app)



Coordena pessoas e recursos



Resolve problemas e registra mudanças



Garante que o trabalho seja realizado conforme o planejado

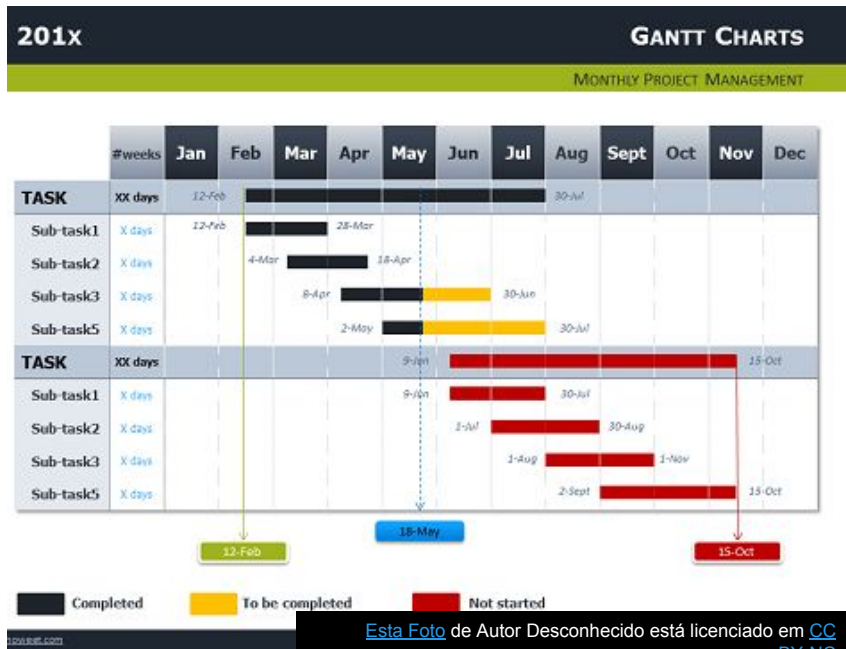
Fase 4: Monitoramento e Controle

Acompanha o progresso e o desempenho do projeto

Compara o que está sendo feito com o que foi planejado

Corrige desvios no cronograma, orçamento ou escopo

Utiliza ferramentas de controle (ex: gráficos de Gantt, reuniões diárias)



Fase 5: Encerramento

Finaliza todas as atividades do projeto

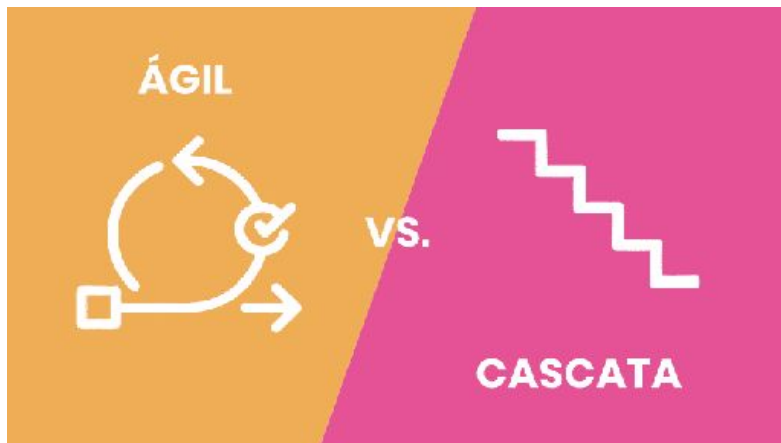
Entrega o produto ao cliente ou usuário

Avalia o projeto (o que deu certo, o que pode melhorar)

Documenta as lições aprendidas

Libera os recursos (equipe, orçamento, ferramentas)

Comparando Ciclo de Vida Ágil x Tradicional (cascata)



Característica	Tradicional (Cascata)	Ágil
Fases sequenciais	Sim	Não
Mudanças no escopo	Difícil	Fácil
Entregas parciais	Não	Sim
Planejamento detalhado	No início	A cada iteração
Exemplo	Construção civil	Desenvolvimento de apps

Atividade em Grupo

- **Desafio:**

Cada grupo vai criar um mini-projeto fictício (ex: app de finanças pessoais).

→ Escrevam quais seriam as ações em cada fase do ciclo de vida.

→ Apresentem para a turma em até 5 minutos.