

TIPOS DE METODOLOGIA DE PROJETO

Durante a formulação de um projeto, existem muitas informações e etapas que serão percorridas, as quais irão **variar de acordo com as finalidades** e metas idealizadas. Por isso, existem inúmeras metodologias de projeto, pois cada uma terá um foco de melhoria.

Mas, por consenso, costumamos agrupá-las em três categorias gerais: **Tradicional, Ágil e Híbrida**.

Tradicional

As metodologias tradicionais, também chamadas de **clássicas** ou **preditivas**, são as que priorizam o **controle e o planejamento** do projeto. Isto é, as etapas são mapeadas e estruturadas antes de iniciar a execução.

Fatores como prazos, custos, riscos e entregas são delimitados de modo detalhado, com atividades pensadas para meses de trabalho implementado. Então, geralmente, há um objetivo pontual a ser alcançado a longo prazo, necessitando de métodos específicos para garantir a fidelidade ao plano e que ocorra o mínimo de alterações possíveis.

As principais características dessa metodologia são:

- Escopo detalhado no início do projeto;
- Cronograma completo;
- Orçamento e custos estipulados;
- Processos mais seguros e conhecidos;
- Plano formal do projeto.

ÁGIL

As metodologias ágeis, também chamadas de **adaptativas**, são aquelas que priorizam uma visão mais ampla do projeto, tendo um foco maior no valor da entrega do que no planejamento em si.

Inicialmente, elas eram direcionadas para a área de desenvolvimento de softwares.

Assim, a ideia é que o projeto seja estruturado ao longo de sua execução, adaptando-se as necessidades que surgirem com o tempo. Por isso, geralmente, os objetivos são definidos em **ciclos**, de 2 a 6 semanas, para que se possa ter entregas mais rápidas e pontuais.

Suas principais características são:

- Alta capacidade de adaptação;
- Visão geral do projeto;
- Escopo por ciclo;
- Alta produtividade (fator tempo e custo como determinante);
- Processos adaptáveis;
- Velocidade na tomada de decisões.

Metodologia Tradicional X Metodologia Ágil

MODELO TRADICIONAL

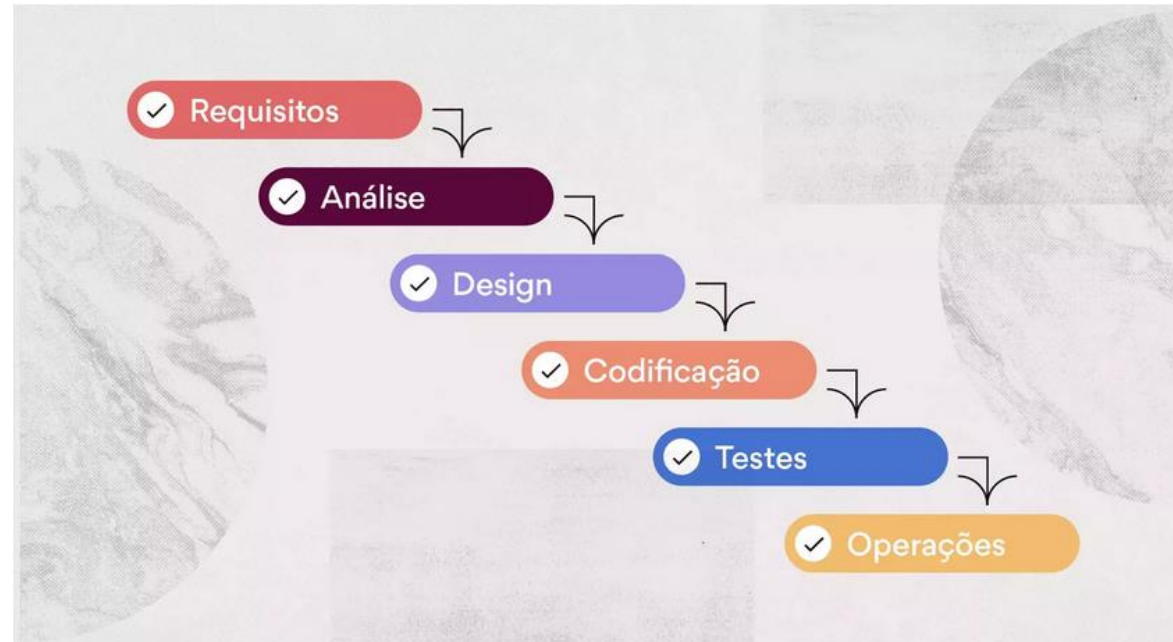


MODELO ÁGIL



1. Cascata

O que é: O modelo de cascata também é muito popular. Ao contrário do Agile, o método cascata é uma verdadeira metodologia, com alto grau de objetividade. A [metodologia de cascata](#), também conhecida como ciclo de desenvolvimento do software (Software Development Life Cycle, SDLC), é um processo linear no qual o processo flui de maneira similar a uma cascata, organizado em uma ordem sequencial.



Nesta abordagem, cada tarefa é conectada por uma dependência. Isto significa que cada tarefa deve ser concluída antes do início da próxima, assegurando a manutenção do trabalho no curso correto e a promoção de uma comunicação clara ao longo do processo.

Embora seja vista como uma abordagem tradicional por algumas organizações mais modernas, esta metodologia funciona bem ao criar um [planejamento de projeto](#) previsível e detalhado.

Quem deve usá-la: A metodologia cascata de gestão de projetos, por ser tão detalhada, é excelente para o trabalho em grandes projetos com grande número de participantes. A razão para tal é a presença de passos claros ao longo de todo o projeto e de dependências que permitem acompanhar o trabalho necessário para o alcance das metas.

2. Scrum

O que é: A metodologia [Scrum](#) envolve “Sprints” curtos, usados para criar um ciclo de projeto. Os ciclos duram de uma a duas semanas e são organizados com equipes de dez membros ou menos. Ela difere da metodologia de cascata, na qual as tarefas são divididas em dependências.

O Scrum é único por diversas razões, e uma delas é a figura do mestre do Scrum. Em outras palavras, ele é um gestor de projetos que lidera diariamente as reuniões, demonstrações, Sprints e retrospectivas de Sprints do Scrum, após a conclusão de cada Sprint. Estas reuniões visam unir os participantes do projeto e assegurar que as tarefas sejam concluídas dentro do prazo.

Embora o Scrum seja uma metodologia de gestão de projetos em si mesma, ele é frequentemente usado em associação com o modelo Agile, pois ambos compartilham princípios semelhantes, como a colaboração e a valorização dos indivíduos em detrimento dos processos.

Quem deve usá-la: As equipes que usam abordagens Agile devem usar, ou pelo menos experimentar a metodologia Scrum. Ao dividir os Sprints em equipes pequenas, esta abordagem pode funcionar bem tanto nas equipes pequenas quanto nas grandes.

3. Lean

O que é: a [metodologia Lean de gestão de projetos](#) tem o objetivo de reduzir desperdícios e criar uma estrutura simples para as necessidades do projeto. Em última análise, isto significa fazer mais com menos recursos, maximizando a eficiência e o trabalho em equipe.

Embora a redução de desperdícios originalmente se referisse a produtos físicos (desde o tempo em que Henry Ford usava este método e, posteriormente, a Toyota e a Motorola), hoje ele se refere às práticas dispendiosas. Ele é representado pelos três Ms:

- **Muda (desperdício):** práticas que consomem recursos mas não agregam valor.
- **Mura (inconstância):** ocorre quando há excesso de produção, com a geração de desperdício.
- **Muri (sobrecarga):** Ocorre quando os recursos estão sob elevado estresse.

Como gestor de projetos, o seu trabalho é prevenir a ocorrência dos três Ms, de maneira a melhorar a execução dos projetos e agilizar os processos. Ela é semelhante à abordagem de processo racional unificado (Rational Unified Process, RUP), a qual também visa à redução do desperdício. A diferença é que a RUP procura reduzir os custos de desenvolvimento, em vez das práticas dispendiosas.

Quem deve usá-la: Como o Lean tem como objetivo principal a redução do desperdício, é mais adequado para as equipes com dificuldades ou problemas de eficiência. Embora possa ter maior impacto em grandes organizações, ele pode ser útil para equipes de todos os tamanhos.

4. Kanban

O que é: A metodologia [Kanban](#) representa os repositórios de projetos por meio de elementos visuais, em particular os quadros. Esta abordagem é usada por equipes Agile para [melhorar a visualização dos fluxos de trabalho](#) e do progresso do projeto, ao mesmo tempo em que reduz a probabilidade de ocorrência de gargalos. Ela também é frequentemente usada como uma ferramenta de software que permite a alteração e a movimentação dos quadros com fluidez entre os projetos, embora isto não seja obrigatório.

Muitas equipes usam este método de maneiras diferentes porque, ao contrário de outras metodologias, ele não apresenta um processo definido. O conceito a se ter em mente é que o Kanban se concentra nas principais tarefas do projeto, enquanto mantém o modelo geral simples.

Quem deve usá-la: Os quadros Kanban são excelentes para equipes de todos os tamanhos e, especificamente, para equipes predominantemente remotas. Isto se deve às qualidades visuais dos quadros Kanban, que auxiliam os membros da equipe a se manterem no rumo correto, onde quer que estejam.

Os quadros de Kanban podem e devem ser personalizados para a realidade dos projetos. Verifique abaixo 03 modelos de quadros de Kanban

Quadro Kanban

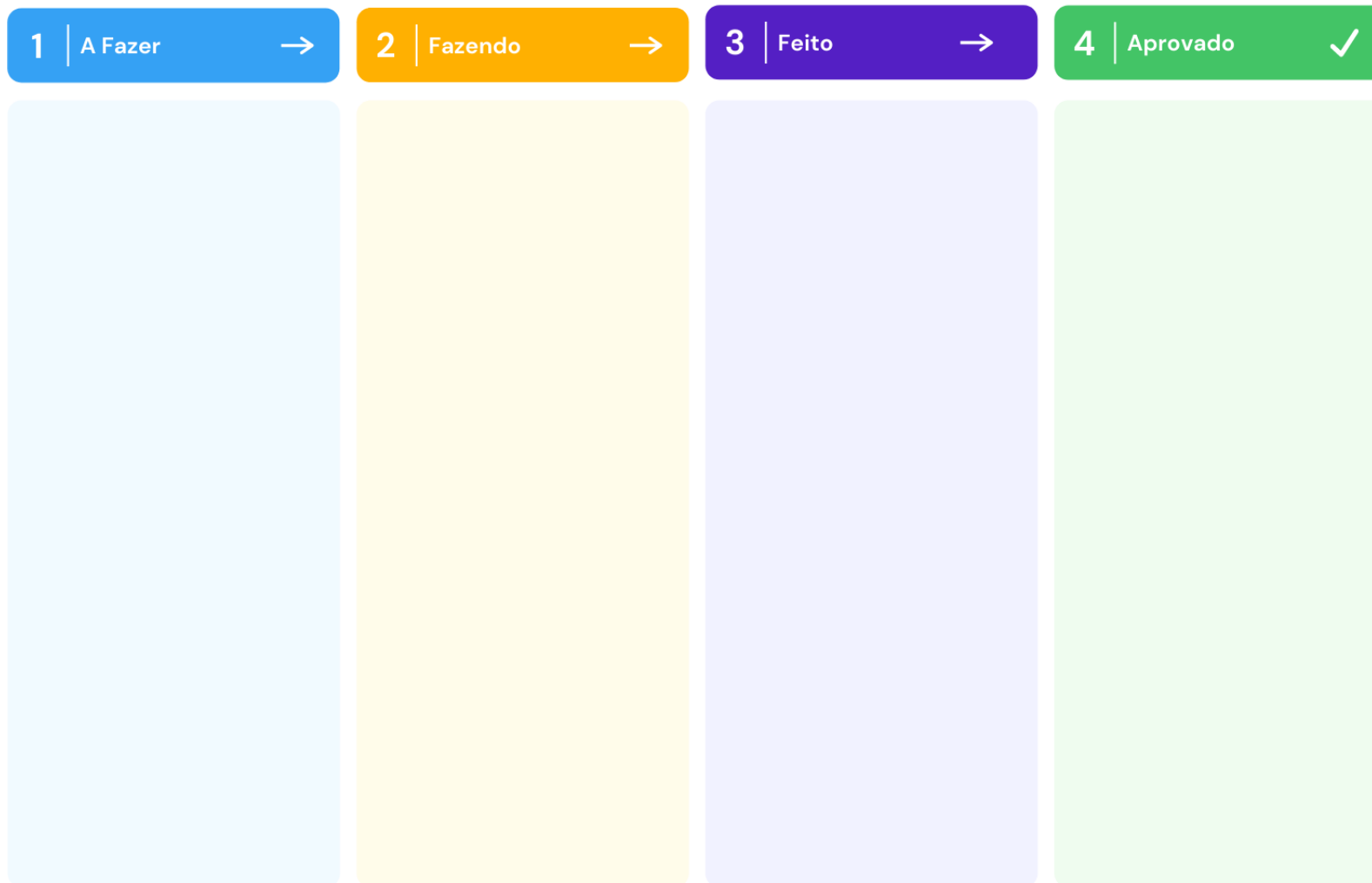
Semana 01 | Set 06 - 10

1 Digite suas tarefas nos post-its



2 Arraste suas tarefas para o quadro To-Do

3 Transfira as tarefas para as próximas colunas conforme forem evoluindo.



3		5		4			
A fazer	Análise		Desenvolvimento		Testes		Finalizado
Item de trabalho	Fazendo	Feito	Fazendo	Feito	Fazendo	Feito	

Exemplo de Quadro Kanban



EXEMPLO DE UM PROJETO

Identificação

NOME DO PROJETO	Formulario TRR – Time de Resposta Rápida
DESCRIÇÃO	Criar uma maneira de cadastrar os acionamentos dos Médicos e o recebimento por parte deles, gerando indicadores e gráficos
ÓRGÃO SOLICITANTE	Coordenadoria - São Joaquim
NOME DO SOLICITANTE	Aristides
CONTATO DO SOLICITANTE	Ramal: 1534
DATA DE SOLICITAÇÃO	13/10/2021

Objetivo

Criar uma maneira de cadastrar os acionamentos dos Médicos e o recebimento por parte deles, gerando indicadores e gráficos para o Time de Resposta Rápida - TRR

Justificativa

Visando um fluxo de informações instantâneas

ESCOPO inicial do projeto / lista de funcionalidades

ITEM	PRIORIDADE	DESCRIÇÃO
1.	ALTA	CRIAR FORMULARIO PARA A PARTIR DE UM Nº DE ATENDIMENTO, REALIZAR O REGISTRO DE ACIONAMENTO DE MÉDICO COM DATA/HR DO ACIONAMENTO
2.	MEDIA	CRIAR FORMULARIO PARA RECEBIMENTO DE ACIONAMENTO PARA O MÉDICO COM DATA/HR DO RECEBIMENTO DO ACIONAMENTO
3.	MEDIA	GERAR INDICADORES A PARTIR DOS DADOS DE ACIONAMENTO E RECEBIMENTO
4.	BAIXA	GERAR GRÁFICOS DOS INDICADORES

Fonte de custeio

Unidade São Joaquim e possivelmente outras unidades de internação da Santa Casa de Misericórdia de Sobral

ABRANGÊNCIA E IMPORTÂNCIA PARA A SANTA CASA

Colaboradores do Time de Resposta Rápida – TRR da Santa Casa de Sobral. Gestão da Santa Casa que receberá informações com mais facilidade e agilidade

DATA DE CONCLUSÃO ESPERADA (JUSTIFICAR)

Conclusão em no máximo noventa (90) dias após a aprovação do projeto por parte da diretoria.

TAREFAS DE UM PROJETO WEB

Nº	PRIORIDADE	TAREFA
1.	MÉDIA	DEFINIR DESIGN DO SITE
2.	MÉDIA	DEFINIR TECNOLOGIA DE BANCO DE DADOS
3.	MÉDIA	DEFINIR LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO DO BACK END
4.	BAIXA	DEFINIR LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO DO FRONT END
5.	ALTA	DEFINIR LÍDER DO PROJETO
6.	ALTA	DEFINIR LÍDER DA EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO
7.	ALTA	DEFINIR LÍDER DA EQUIPE DE DESIGN
8.	ALTA	DEFINIR LÍDER DA EQUIPE DE TESTES
9.	ALTA	DEFINIR LÍDER DA EQUIPE DE BANCO DE DADOS
10.	ALTA	DEFINIR MEMBROS DA EQUIPE DE TESTES
11.	ALTA	DEFINIR MEMBROS DA EQUIPE DE DESIGN
12.	ALTA	DEFINIR MEMBROS DA EQUIPE DE TESTES
13.		
14.		
15.		
16.	MÉDIA	CRIAR LOGO DO SITE
17.	MÉDIA	DEFINIR NOME DO SITE/PROJETO
18.	MÉDIA	CRIAR A PÁGINA INICIAL E COLOCAR EM CONSTRUÇÃO
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		

ATIVIDADE COLETIVA

01 - De acordo com as tarefas de um projeto WEB, defina todos os líderes e membros das equipes, de maneira com que todos os alunos da sala sejam alocados em alguma equipe ou função.

- Defina 02 líderes do projeto
- Defina 02 líderes para cada equipe
- Defina uma cor de fundo para cada equipe, assim, diferenciando visualmente cada equipe.

Nº	NOME DO ALUNO	EQUIPE	FUNÇÃO
1.	FULANO	PROJETO	LÍDER DO PROJETO
2.	DELTRANO	DESIGN	LÍDER DE DESIGN
3.	NELTRANO	DESENVOLVIMENTO	LÍDER DE DESENVOLVIMENTO
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			
29.			
30.			
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			
36.			
37.			
38.			
39.			
40.			
41.			
42.			
43.			