

Engenharia de Software

Vinicius Garcia, Sergio Victor, José Bruno Oliveira, Thiago Vanderlei, Lucas Ambrósio, Samuel Ferreira, Vinícius da Rosa Silva, Sofia Melo, ...



2 mapas modulares



140 ferramentas

19 Pontos [de conversação]

Distribuição na jornada



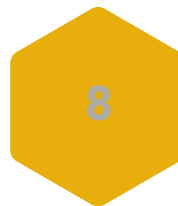
Métodos
[de trabalho]



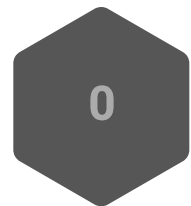
Modelos
[de negócio]



Sistemas
[de tecnologia]




Tópicos
[de aprendizagem]



Indicadores
[de performance]



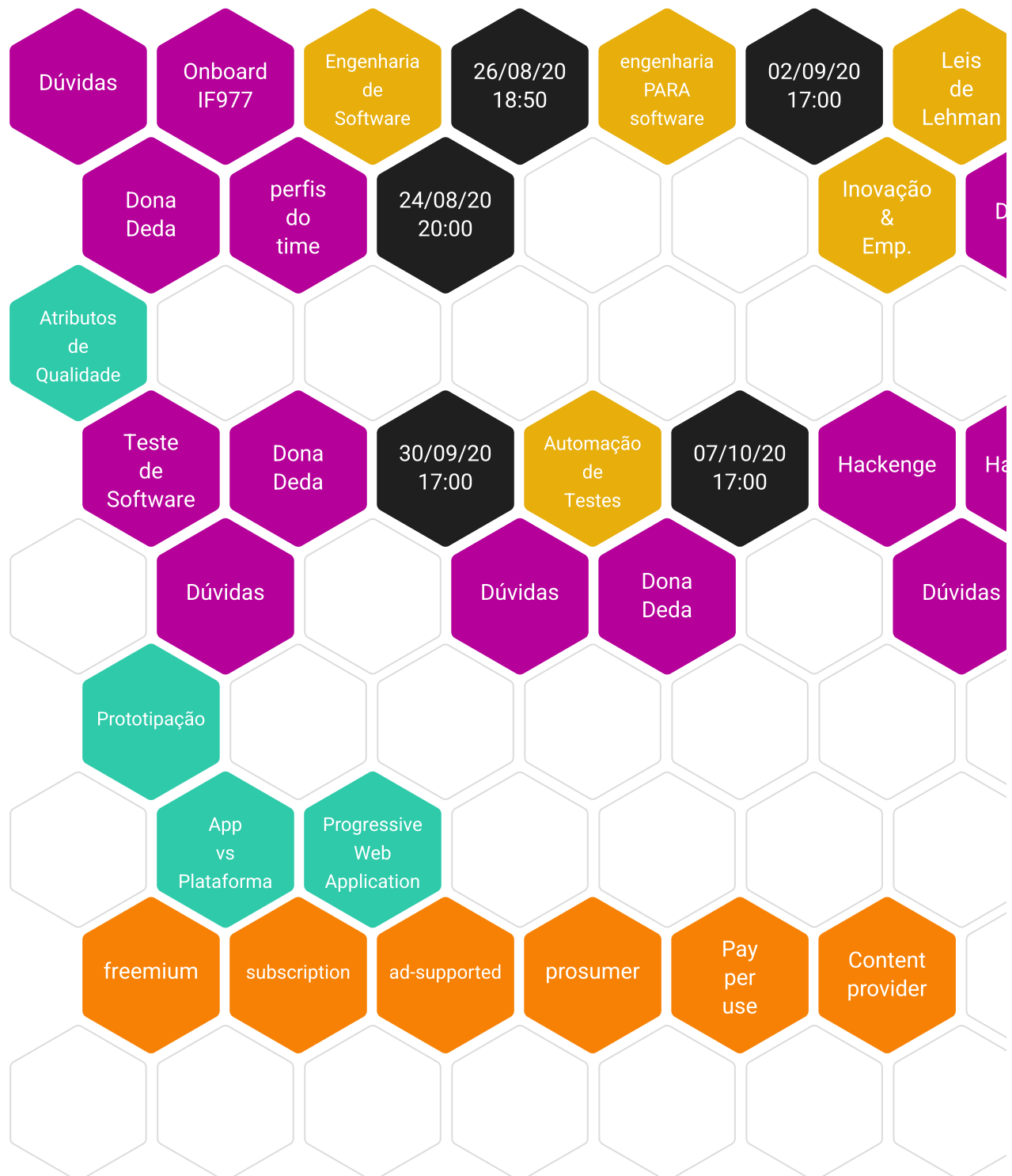
Pontos
[de conversação]

 No período de 20/08/2020 até 30/11/2020 foram aplicadas 140 ferramentas na jornada, sendo 96

métodos [de trabalho], 30 sistemas [de tecnologia], 6 modelos [de negócio] e 8 tópicos [de aprendizagem].

Foram agendados 19 pontos [de conversação], sendo que 14 deles já foram fechados e o próximo está agendado para o dia 25/11/2020.

2020.3



No período de 20/08/2020 até 30/11/2020 foram aplicadas 43 ferramentas na jornada, sendo 23 métodos [de trabalho], 6 sistemas [de tecnologia], 6 modelos [de negócio] e 8 tópicos [de aprendizagem].

Foram agendados 10 pontos [de conversação], sendo que 10 deles já foram fechados.

Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

 [Dúvidas frequentes](#)

Onboard IF977

Método [de imersão] para identificar informações na construção de uma jornada SUFICIENTE para o estudante entender o contexto e EFICIENTE para ser usada como base para o processo de ENSINO e APRENDIZAGEM na disciplina

Objetivo: Identificar informações na construção de uma jornada SUFICIENTE para o estudante entender o contexto e EFICIENTE para ser usada como base para o processo de ENSINO e APRENDIZAGEM na disciplina

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Qual sua EXPECTATIVA para esta jornada de aprendizagem?

Qual área dentro da computação te interessa atualmente (que você pretende se especializar, construir carreira)?

Você já se envolveu ou está envolvido em algum projeto de construção de software (aplicativo, aplicação, plataforma, sistema...)?

Quais PONTOS CRÍTICOS podem interferir no sucesso do seu aprendizado?

Qual CENÁRIO espera ver na sua formação depois desta disciplina?

Referências

 [Engenharia de Software \(Bacharelado em Sistemas de Informação, CIn, UFPE\)](#)



Engenharia de Software

A engenharia de software é a aplicação sistemática de abordagens de engenharia ao desenvolvimento de software. Engenharia de software é uma disciplina de computação.

Objetivo: Discutir os conceitos, princípios e aspectos introdutórios da Engenharia de Software

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que é Engenharia de Software e como ela se diferencia da programação?

O que faz um ótimo engenheiro de software?

Cite um grande caso de falha de software de larga escala (adicione como link neste kit) que trouxe imensos prejuízos (i.e. financeiros, pessoais, sociais, etc.) e diga o que faltou de Engenharia de Software que ocasionou a falha.

Hoje sabemos que as economias de TODAS as nações desenvolvidas são dependentes de software. Cada vez mais sistemas são controlados por software. Neste contexto, e sabendo que a Engenharia de Software se dedica às teorias, métodos e ferramentas para o desenvolvimento de software profissional envolvendo sistemas não-triviais e um conjunto de requisitos como guia, destaque um risco que pode contribuir para o fracasso de um projeto de software, sua probabilidade de ocorrer, como mitigar e qual ação tomar caso ele ocorra (ou contornar, ou resolver). Justifique sua resposta.

Referências

 [Software Engineering Body of Knowledge \(SWEBOK\)](#)

 [Qual é o impacto da ES no mercado de Computação e na sociedade como um todo](#)

 [Engenharia de Software Moderna](#)

Leis de Lehman

As leis de evolução de software são mais conhecidas por Leis de Lehman e são dividida em oito leis, onde as três primeiras leis foram apresentadas em 1974, a quarta, quinta e sexta lei foram apresentadas em 1980 e as duas últimas leis em 1996

Objetivo: debater em grupo para identificar a maturidade dos participantes em relação ao tema

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

A Lei da Modificação Contínua (1974) versa que os softwares devem ser continuamente adaptados para não deixar de atender às necessidades para as quais foram criados. Já a Lei da Complexidade Crescente (1974) diz que à medida que o software sofre alterações, sua estrutura original passa a ser descaracterizada e sua complexidade aumenta, de modo que também aumenta gradativamente os custos de sua manutenção até o momento que a manutenção passe a se tornar inviável. Por fim, a Lei da Auto-Regulação (1974) por sua vez sugere que o software possui uma dinâmica própria definida, o que decide as tendências da manutenção, limitando o número de possíveis mudanças. Como lidar com estas 3 leis em um ciclo de vida de software?

Como você vê a relação e medição de forças entre o que diz a Lei da Conservação da Estabilidade Organizacional (1980), a Lei da Conservação da Familiaridade (1980) e a Lei do Crescimento Contínuo (1980)?

Quais as relações diretas e indiretas entre as consequências da Lei da Qualidade Declinante Modificação Contínua (1996) e da Lei da Realimentação do Sistema (1996)?

Com base no entendimento das 8 leis de Lehman, quero saber se a sua percepção sobre o que representa um caso de sucesso e de falha na engenharia de software mudou? O que representa uma falha épica, na sua opinião (justifique)?

Referências

[🔗 The Past, Present, and Future of Software Evolution](#)

[🔗 On the Evolution of Lehman's Laws](#)

[🔗 Lehman's laws of software evolution \(Wikipedia\)](#)

[🔗 As 8 leis de Lehman foram o Manifesto do século XX](#)



Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

[🔗 Dúvidas frequentes](#)



futuro figital

Termo derivado do marketing e muito utilizado para reforçar estratégias de cruzamento ou união dos mundos físico e digital. Assim, o posicionamento físico e digital não podem mais ser vistos como entidades separadas, porque ambos estão profundamente entrelaçados na jornada do cliente. Tal movimento força empresas e negócios a repensarem suas relações, tecnologia, ofertas de valor, e, conseqüentemente, seus modelos de negócio.

Objetivo: debater em grupo o tema proposto

Dinâmica: leitura dos links associados e debate em torno das questões essenciais

Questões essenciais

Como você vislumbra o comportamento das pessoas, o consumo de produtos e serviços, e a experiência da jornada de clientes nesse futuro figital?

Quais tecnologias você considera fundamentais como habilitadoras nesse futuro figital?

Quais ações precisam ser conduzidas para o negócio sair de uma condição de REATIVIDADE - frente aos novos desafios do futuro - para PROATIVIDADE - onde o futuro posto é usado como oportunidade de inovação?



Referências

[🔗 The Future of business post COVID-19](#)



Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[🔗 Papo furado](#)



Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

[🔗 Wiki | Hackathon](#)



Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa



Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[🔗 Papo furado](#)



Teste de Software

Mudança de software é inevitável. Novos requisitos surgem quando o software é usado, o ambiente de negócio muda, erros devem ser reparados, novos computadores e equipamentos são adicionados ao sistema, o desempenho ou a confiabilidade do sistema deve ser melhorada. Um problema-chave para as organizações é a implementação e o gerenciamento de mudanças em seus sistemas com garantia de qualidade e aderência às necessidades dos clientes. Uma ferramenta de apoio a isso são os Testes de Software.

Objetivo: Debater em grupo para identificar a maturidade dos participantes em relação ao tema.

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Conceitualmente, existe uma classificação para ERRO, FALHA e FALTA. Quais técnicas de Teste de Software podem ajudar a mitigar, capturar e tratar cada um deles, no contexto de VALIDAÇÃO e VERIFICAÇÃO?

Segundo Amman (2008), existem os seguintes níveis de Teste de Software: Teste Unitário, Teste de Módulo, Teste de Integração, Teste de Sistemas, Teste de Aceitação, Alpha/Betha testing. Quais as principais técnicas/ferramentas de Teste de Software que podemos utilizar para melhorar nossa cobertura considerando os diferentes níveis de teste?

Somente testes exaustivos podem mostrar que um programa está livre de defeitos. Contudo, testes exaustivos são impossíveis! Definir políticas de teste ajudam a estabelecer uma abordagem a ser usada na seleção de testes de sistema. O que devemos levar em conta na definição de políticas de teste?

Referências

[🔗 TechTalk: Como aprendi que testar software é importante, Prof. Dr. Maurício Aniche](#)

[🔗 Introduction to Software Testing](#)

[🔗 Engenharia de Software Moderna | Testes](#)



Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências



Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

[Dúvidas frequentes](#)



Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

[Dúvidas frequentes](#)



Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

[Wiki | Hackathon](#)



Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências



Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

[🔗 Dúvidas frequentes](#)



ES PARA Transformação Digital

CTO do Magazine Luiza explica um dos maiores processos de turnaround que a Bolsa brasileira já viu. Ouça o #70 episódio do Podcast da Equipe Stock Pickers uma conversa sobre a transformação que multiplicou o Magalu por 700

Objetivo: Debater em grupo para identificar a maturidade dos participantes em relação ao tema.

Dinâmica: Ouvir o podcast, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Na sua opinião, como a Engenharia de Software está relacionada com a transformação digital de uma organização (como ela pode ajudar ou atrapalhar)?

Quais habilidades e competências, trabalhadas ou estimuladas pela Engenharia de Software, podem contribuir em uma jornada de transformação digital de uma organização?

Quais o principal recurso (i.e. um método, técnica ou ferramenta específica) da Engenharia de Software que pode/deve ser empregado para otimização/agilidade dos processos e aumento de desempenho da organização, apoiando assim a sua transformação digital?

Referências

[🔗 André Fatala e a transformação que multiplicou o Magalu por 700](#)

[🔗 Strateegia | Transformação Digital](#)



Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências



[🔗 Dúvidas frequentes](#)

📦 Web Frameworks

Um web framework (WF) ou web application framework (WAF) é uma estrutura de software projetada para oferecer suporte ao desenvolvimento de aplicativos da web, incluindo serviços, recursos e APIs. Os WFs fornecem uma maneira padrão de construir e implantar aplicações na Web. Os WAFs visam automatizar a sobrecarga de trabalho associada às atividades comuns realizadas no desenvolvimento da web fornecendo bibliotecas para acesso a banco de dados, frameworks de templates e gerenciamento de sessão, reutilização de código e resolução de problemas comuns por meio de padrões de projeto.

Objetivo: Os WFs devem funcionar de acordo com as regras arquitetônicas dos navegadores e protocolos da Web, como HTTP, que não tem estado. As páginas da Web são servidas por um servidor e podem ser modificadas pelo navegador usando JavaScript. Qualquer abordagem ou WAF utilizado vai ter as suas vantagens e desvantagens.

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Como está o cenário de uso do padrão MVC nos dias atuais, com o crescimento do desenvolvimento orientado/guiado por APIs?

Qual a principal similaridade e diferença entre os padrões Model-View-Controller, Model-View-ViewModel e o Model-View-Presenter?

Seria possível classificar o uso de cada um deles, ou seja, onde cada um deles se destaca mais?

Onde entram novas tecnologias como Single Page Applications (SPA) e Progressive Web Applications (PWA) na "fila do pão" destes design patterns?

Referências

[🔗 Web framework | Wikipedia](#)[🔗 From MVC to Modern Web Frameworks](#)[🔗 Slides da aula Model-View-Controller; Olá AdonisJs!](#)[🔗 Slides da aula Criando CRUDI e relações em API REST no AdonisJS](#)[🔗 Slides da aula Finalizando MVC; Introdução a Behavior-Driven Design & User Stories](#)[🔗 A Comparison of Architecture Presentation Patterns: MVC vs. MVP vs. MVVM](#)[🔗 Understanding The Difference Between MVC, MVP and MVVM Design Patterns](#)[🔗 Model-View-Controller, Engenharia de Software Moderna, Cap. 7: Arquitetura Introdução ao Padrão MVC](#)

📦 Prototipação

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de Wireframes, Sketches, Storyboards ou interfaces de baixa fidelidade



Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O projeto necessita de algum tipo de visualização gráfica [como uma tela, dashboard ou diagrama]?

O projeto envolve a construção de um artefato digital? Ele será destinado para mobile, tablet, desktop, web ou todas as alternativas anteriores?

Qual é o plano para a Experiência do Usuário [User Experience]?

Quais são os dados mais relevantes da experiência do usuário que devem ser acompanhados, medidos e analisados?

Referências

[🔗 InVision: Design better. Faster. Together](#)

[🔗 Boards, an all new way to store and share your design ideas right inside InVision](#)

[🔗 Welcome to InVision Studio | Overview](#)

[🔗 Lucidchart é uma plataforma web que permite trabalhar em diagramas de maneira colaborativa.](#)

[🔗 Balsamiq é uma ferramenta para criar protótipos de baixa fidelidade \(i.e. wireframes, mockups, sketches, entre outros\).](#)

[🔗 draw.io é um editor de diagramas online que permite você usar em conjunto com Google Drive\(TM\) ou Onedrive \(TM\) para criar interfaces de baixa fidelidade.](#)

[🔗 Sketch é um kit de ferramentas de design criado para apoiar na construção de representações de ideias em diagramas.](#)

[🔗 Vídeo com dicas e boas práticas para utilizar o Sketch](#)

[🔗 Adobe XD é uma plataforma avançada, colaborativa e muito fácil de usar que permite a criação de designs para sites, aplicativos móveis, interfaces de voz, jogos entre outros.](#)

[🔗 Tutoriais do Adobe XD](#)

[🔗 7 dicas para você que quer começar a utilizar o Adobe XD](#)

[🔗 What are Lo-Fi and Hi-Fi in UI/Ux designing?](#)

[🔗 Create a Lo-fi UI Prototype in 60 Seconds](#)

[🔗 Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)

[🔗 Um rápido estudo de prototipagem](#)

[🔗 Low-fidelity vs. high-fidelity prototyping](#)



Progressive Web Application

Progressive Web App é um termo usado para denotar uma nova metodologia de desenvolvimento de software que, ao contrário dos tradicionais aplicativos, pode ser vista como uma evolução híbrida entre as páginas da web regulares e um aplicativo móvel

Objetivo: Entender o que é, quais os benefícios e desafios envolvidos em construir uma PWA

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Já existe uma versão móvel nativa ou multiplataforma do aplicativo? Ele atende às expectativas do projeto e dos usuários?

Há um planejamento para entrar no nicho da Web ou de desktop mantendo conveniência para o usuário e eficiência para os negócios?

O seu site já possui um público-alvo suficientemente grande de usuários dedicados?

Você precisa de recursos avançados de dispositivos móveis, como sensores de proximidade, controles avançados de câmera, gravação de áudio ou vídeo, digitalização de impressões digitais, NFC ou mesmo Bluetooth?

É importante que a solução tem uma característica de personalização para o cliente, aumentando o seu envolvimento e lealdade?

Referências

[Progressive web app](#)

[Progressive Web Apps vs Native: Which to Choose and When?](#)

[An overview of Progressive Web App development](#)

[What is a PWA and why should you care?](#)



subscription

Modelo [de negócio] baseado em um plano de pagamento recorrente para manutenção de um produto ou serviço

Objetivo: Oferecer a comodidade da recorrência no acesso a um produto ou serviço

Dinâmica: Monetização por meio da assinatura e com valores recorrentes

Questões essenciais

O negócio possui capacidade de ofertar produtos e serviços de forma recorrente?

Qual o valor e a recorrência necessários para garantir a sustentabilidade do negócio?

O usuário está disposto a realizar pagamentos recorrentes pelo produto ou serviço? Ele realmente precisa disso?

Como o usuário poderá realizar o pagamento das assinaturas? E o cancelamento?

Referências



[🔗 9 keys to building successful subscription business models](#)[🔗 Subscription business models - 6 types you should know](#)[🔗 Como planejar seu negócio de assinaturas](#)[🔗 How to scale your business with a subscription business model](#)

prosumer

Modelo [de negócio] em que os clientes deixam de ser apenas consumidores e se tornam produtores de conteúdo para o negócio

Objetivo: Aumentar a rede de valor a partir da participação dos clientes no desenvolvimento do conteúdo

Dinâmica: Monetização variada

Questões essenciais

Quais elementos do produto ou do serviço oferecido pelo negócio podem ser produzidos pelos seus clientes?

Quem são os possíveis clientes produtores de conteúdo para o negócio?

O que estimula clientes a produzirem conteúdo para o negócio?

Referências

[🔗 Living in the age of the prosumer](#)[🔗 Prosumer Video](#)

Content provider

Modelo [de negócio] baseado na oferta de conteúdos digitais customizados para certo nicho.

Objetivo: Monetizar um produto ou serviço digital por meio da oferta de conteúdos digitais exclusivos e de alto valor agregado.

Dinâmica: Leitura do link associado e debate em torno das questões essenciais

Questões essenciais

Quais conteúdos exclusivos seriam interessantes o suficiente a ponto de se tornarem produtos pagos?

Quais os formatos de conteúdo tem mais valor para o seu cliente? O formato de texto, de vídeo ou de áudio? E quanto ao uso de infográficos, desenhos e imagens que sintetizassem o conteúdo? Uma estratégia multimídia seria apropriada?

Referências

[🔗 Content Provider Business Model](#)

Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[!\[\]\(73002692dd5e7a64e60946be3158e719_img.jpg\) Papo furado](#)

perfis do time

Método [de trabalho] para identificar as personalidades dos participantes dos times com base na técnica 16 personalidades

Objetivo: identificar as personalidades dos participantes dos times

Dinâmica: participar de teste de personalidade

Questões essenciais

Qual a personalidade resultante do seu teste?

No geral, você concordou com os resultados do seu teste? O que concordou muito e discordou completamente?

Qual o resumo do seu perfil?

Olhando os testes dos outros participantes, há uma diversidade da equipe ou todos tem praticamente o mesmo perfil?

Qual o impacto desses perfis para o projeto como um todo? De que serve, na sua opinião, um teste como esse?

Referências

[!\[\]\(6befd466863f06afb75445d91429f055_img.jpg\) Teste 16 personalities](#)

[!\[\]\(13163d77073735089069a7603de98433_img.jpg\) Myers & Briggs' 16 Personality Types](#)

engenharia PARA software

A produção de software muitas vezes carecem de algumas premissas e controles essenciais em outras engenharias



Objetivo: debater em grupo para identificar a maturidade dos participantes em relação ao tema

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Por que a construção de software não é como construir uma ponte?

Como saber se uma abordagem foi bem-sucedida para o desenvolvimento de software?

O que classifica um processo como sendo "dirigido a plano", quais as suas principais características?

O que classifica um processo como sendo ágil, quais as suas principais características?

Qual a grande diferença entre Ágil e Dirigido a Plano?

Referências

[🔗 Manifesto ágil](#)

[🔗 Lean Software Development](#)

[🔗 Do Waterfall ao Agile na indústria de Defesa: Lições na adoção](#)



Inovação & Emp.

Ouçá o #4 episódio do Legal Talks no ar! PodCast da Queiroz Cavalcanti Advocacia, uma conversa sobre inovação, empreendedorismo e transformação digital.

Objetivo: debater em grupo para identificar a maturidade do negócio em relação ao tema

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Nos últimos 10 anos mais que triplicou os números do empreendedorismo no país. A que devemos esse resultado, na sua opinião?

O que você classifica como empreendedor digital? E quais são os principais desafios no cenário brasileiro?

Quais são as principais competências do empreendedorismo digital e como você acha que a engenharia de software (em especial, nossa disciplina) vai ajudar a trabalhar essas competências?

O que determina um bom processo de inovação? Como ele é composto, formado?

Que atividades criativas não serão automatizadas por robôs e como se preparar para este novo cenário?

Referências

[🔗 Apple](#)

[🔗 Spotify](#)

[🔗 Google](#)





Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[🔗 Papo furado](#)



Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

[🔗 Dúvidas frequentes](#)



Qualidade de Software

Muitos profissionais da nossa área têm dificuldades em definir qualidade de software devido à quantidade de aspectos que precisam ser considerados para avaliar se um software possui ou não qualidade, qual o nível de qualidade desejável, como medir qualidade e quais os obstáculos para obtê-la.

Objetivo: debater em grupo para identificar a maturidade dos participantes em relação ao tema

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Como você define qualidade de software? Dê exemplos de software com qualidade e sem qualidade.

Qualidade, Qualidade de Software e Garantia da Qualidade de Software são as mesmas coisas?

Na sua opinião quais são os principais benefícios da gestão e controle de qualidade na Engenharia de Software?



Referências

[🔗 Bate papo sobre o livro Engineering the Digital Transformation](#)[🔗 Qualidade de software não é apenas funcionando](#)[🔗 Wiki | Qualidade de software](#)[🔗 SWEBOK Guide V3 Topics](#)

Dúvidas

Método [de trabalho] cujo foco é compartilhar dúvidas com o time

Objetivo: Compartilhamento de dúvidas com o time

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Insira aqui suas dúvidas para que todos possam ajudar

Referências

[🔗 Dúvidas frequentes](#)

Atributos de Qualidade

Para um sistema de tecnologia ter sucesso, não basta apenas satisfazer os requisitos funcionais. Os sistemas críticos em geral devem atender também a segurança, confiabilidade, desempenho e outros requisitos semelhantes. Segundo a IEEE 1061, qualidade de software é o grau em que o software possui uma combinação desejada de atributos (por exemplo, confiabilidade, interoperabilidade)

Objetivo: TODO

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os três principais atributos de qualidade - do ponto de vista tecnológico - do sistema de tecnologia (exemplo de atributos de qualidade: mobilidade, segurança, desempenho, usabilidade, confiabilidade)?

Quais são os três principais recursos do sistema de tecnologia? O que estes recursos entregam de valor?

Em se tratando de um sistema que já existe uma versão (mesmo que especificação ou projeto), quais recursos existem no sistema de tecnologia, mas não deveriam existir no momento (não agrega valor, não faz sentido, ou qualquer outro motivo)?

Referências

[🔗 Os atributos de qualidade na ISO/IEC 9126](#)[🔗 Quality attributes in Software Architecture](#)

Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[!\[\]\(6059a5aa8b4ca7bb793408023d6c6e42_img.jpg\) Papo furado](#)

Automação de Testes

Metodologia de testes cujo foco é ter o desenvolvimento de software guiado por testes [unitários/funcionais + comportamentais] automatizados.

Objetivo: Debater em grupo para identificar a maturidade dos participantes em relação ao tema.

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

O que diferencia as abordagens de TDD e BDD? Onde e como elas se conectam no ciclo de desenvolvimento guiado por testes?

O que são os princípios FIRST e quais os benefícios que ele pode trazer para qualidade de software?

Quais as diferenças (vantagens vs desvantagens) entre TDD e debugging (debugar)? Ter testes automatizados elimina a necessidade de um debugador? Justifique.

O que é um teste Flaky? Cite um motivo para esse comportamento.

O que é teste fim-a-fim? Por que testar fim a fim?

Qual a principal desvantagem do teste fim a fim na sua opinião?

Referências

[!\[\]\(f507db636256ac11a5525ef93ec6b8d7_img.jpg\) Engenharia de Software Moderna, Cap. 8: Testes](#)

[!\[\]\(a8ff699ced33317c53c86f9bf3171905_img.jpg\) Por que escrever testes automatizados se eu mesmo posso testar?](#)

[!\[\]\(066cb4a00c9d9f40edb6f87372ec6f08_img.jpg\) Desenvolvimento Orientado a Testes](#)

[!\[\]\(aceb1790ece33f2eac474d4a9431c6d6_img.jpg\) Four reasons you need automated tests for your code](#)



[!\[\]\(26cddea01ddf7f002af4ba779c4999ee_img.jpg\) How to add end to end tests to your project with Cypress](#)



Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[🔗 Papo furado](#)



Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

[🔗 Wiki | Hackathon](#)



Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de

ferramentas

Referências

[🔗 Papo furado](#)

Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

[🔗 Wiki | Hackathon](#)

Dona Deda

Método [de trabalho] cujo foco é conversar livremente sobre qualquer coisa

Objetivo: Conversar livremente sobre qualquer coisa

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

Fale sobre o q achar relevante para a disciplina e não está relacionado nas questões essenciais de outras caixas de ferramentas

Referências

[🔗 Papo furado](#)

Equipes

Constituição e demais informações das equipes



Objetivo: Informar os dados das equipes

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

[tds.company](#)

App vs Plataforma

A maioria das empresas não reflete direito sobre se está criando um aplicativo ou plataforma quando inicia, mas esta decisão pode afetar o crescimento e a avaliação da receita do negócio

Objetivo: Decidir o que você está construindo, se um app ou uma plataforma, é uma decisão estratégica chave

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

A solução vai se comunicar com outros sistemas para obter dados ou facilitar o seu uso (i.e. CRM ou sistema de identidade da organização para facilitar controle de acesso)?

A solução vai se comunicar com outros sistemas para obter dados ou facilitar o seu uso (i.e. CRM ou sistema de identidade da organização para facilitar controle de acesso)?

A solução vai permitir que sistemas de terceiros se conectem a ela para agregar valor na oferta de serviços (i.e. conectar com a agenda pública do Google para agendamentos ou reserva de salas)?

A solução apresenta pontos de concorrência com a solução de parceiros?

Qual o tamanho mercado-alvo da solução? Há potencial suficiente para atrair parceiros para uma solução que agregue mais serviços, além dos centrais já pensados?

Qual a sua expectativa com relação aos dados que você pretende coletar com relação a solução (uso, jornadas, monitoramento em geral, etc.)?


Referências

[Como o iFood deixou de ser apenas delivery para se tornar um meio de pagamento](#)

[What's The Difference Between A Software Product And A Platform?](#)

[What Is a Software Platform & How Is It Different From a Product?](#)

freemium

 Modelo [de negócio] em que o básico de um produto ou serviço é fornecido de forma gratuita ao passo que funcionalidades especiais são cobradas. A palavra "freemium" representa a junção de "free" e "premium"

funcionalidades especiais são cobradas. A palavra "freemium" representa a junção de "free" e "premium".

Objetivo: Oferecer acesso gratuito a parte do serviço ou produto de modo a aumentar a base de usuários e, ao mesmo tempo, cobrar pelo acesso a certas funcionalidades especiais, garantindo, assim, a sustentabilidade do negócio

Dinâmica: Monetização por assinatura ou taxa de serviço

Questões essenciais

É interessante para o negócio ofertar um conjunto de funcionalidades de forma gratuita e outro conjunto de forma paga?

Quais funcionalidades serão acessíveis gratuitamente? Quais funcionalidades especiais serão cobradas?

Existe um grupo de usuários dispostos a pagar pelas funcionalidades especiais ofertadas?

Quanto deve ser a receita recorrente dos usuários pagantes de modo a garantir a sustentabilidade do negócio?

Referências

[What Makes the Freemium Model Work? | Business Models](#)

[Conheça o modelo de negócio Freemium e saiba como estreitar a sua relação com seu público](#)

[Freemium: o modelo do Spotify serve para sua empresa?](#)

[Como modelos freemium ganham escala](#)



ad-supported

Modelo [de negócio] baseado, primeiramente, na produção de conteúdo para atrair a atenção de usuários e, posteriormente, na comercialização dessa atenção por meio da divulgação de anúncios publicitários

Objetivo: Gerar conteúdo e uma experiência que desperte o interesse do usuário na publicidade disponibilizada

Dinâmica: Monetização a partir da visualização e dos clicks

Questões essenciais

Quais conteúdos podem ser oferecidos em troca do usuário aceitar mensagens publicitárias?

Quais serviços podem ser oferecidos em troca do usuário aceitar mensagens publicitárias?

Quais tipos de peças publicitárias podem ser apresentadas aos usuários em troca de conteúdos ou serviços?

Referências

[Digital Business models map: the most popular digital business model types](#)

[O Google Ads é a maior ferramenta de links patrocinados da internet](#)

[Advertising Supported](#)

[Guia Foundr para modelos de negócios – Propaganda](#)



Pay per use

Modelo [de negócio] em que o cliente paga de forma proporcional à intensidade do seu consumo

Objetivo: Cobrar especificamente pelo valor consumido de um serviço ou produto

Dinâmica: Leitura do link associado e debate em torno das questões essenciais

Questões essenciais

O consumo do seu produto ou serviço pode ser mensurado com precisão? Se não, seria possível decompô-lo em algumas partes que sejam mensuráveis?

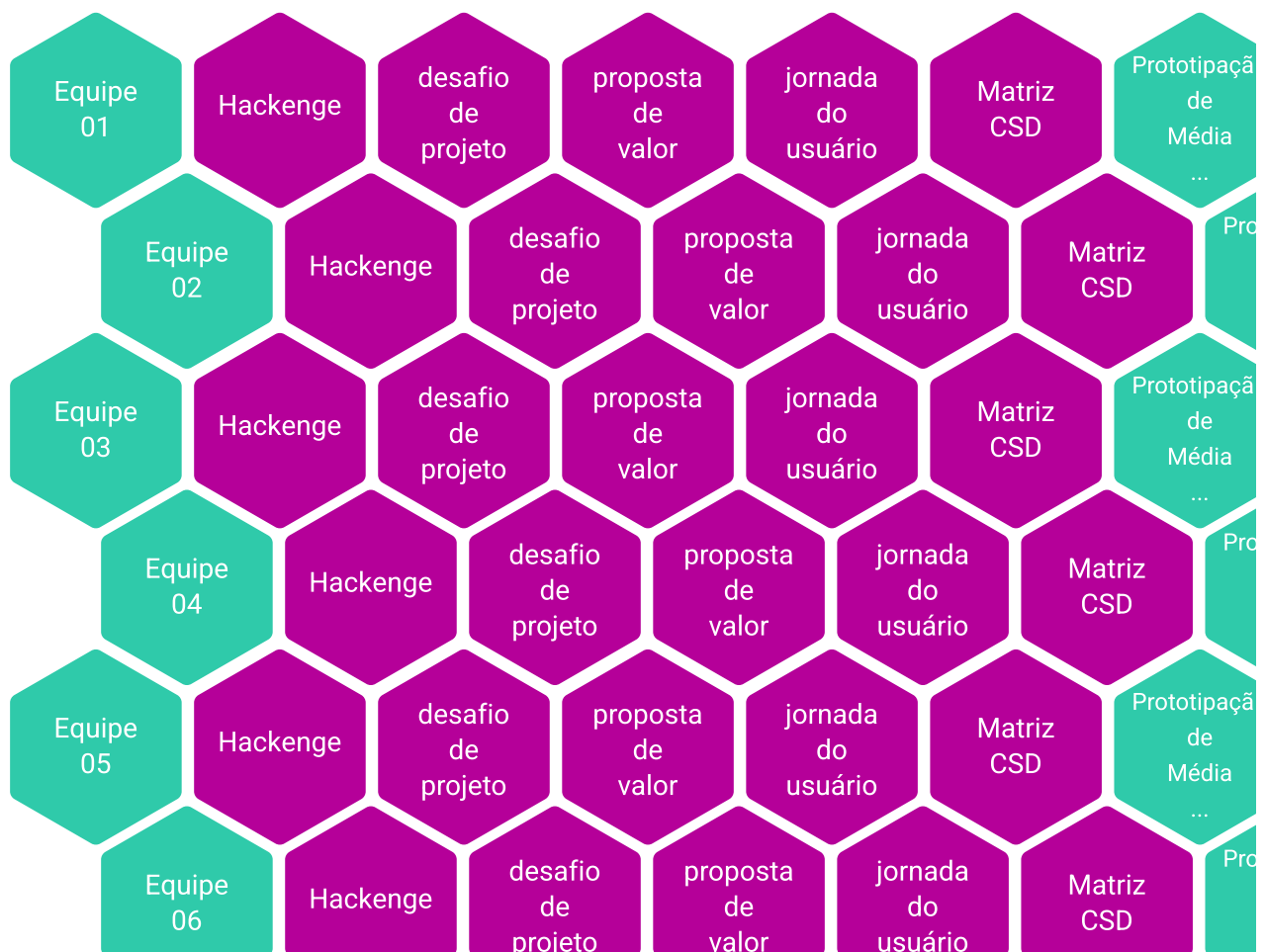
Como o cliente é informado do quanto já consumiu e do quanto pode consumir do seu produto ou serviço?

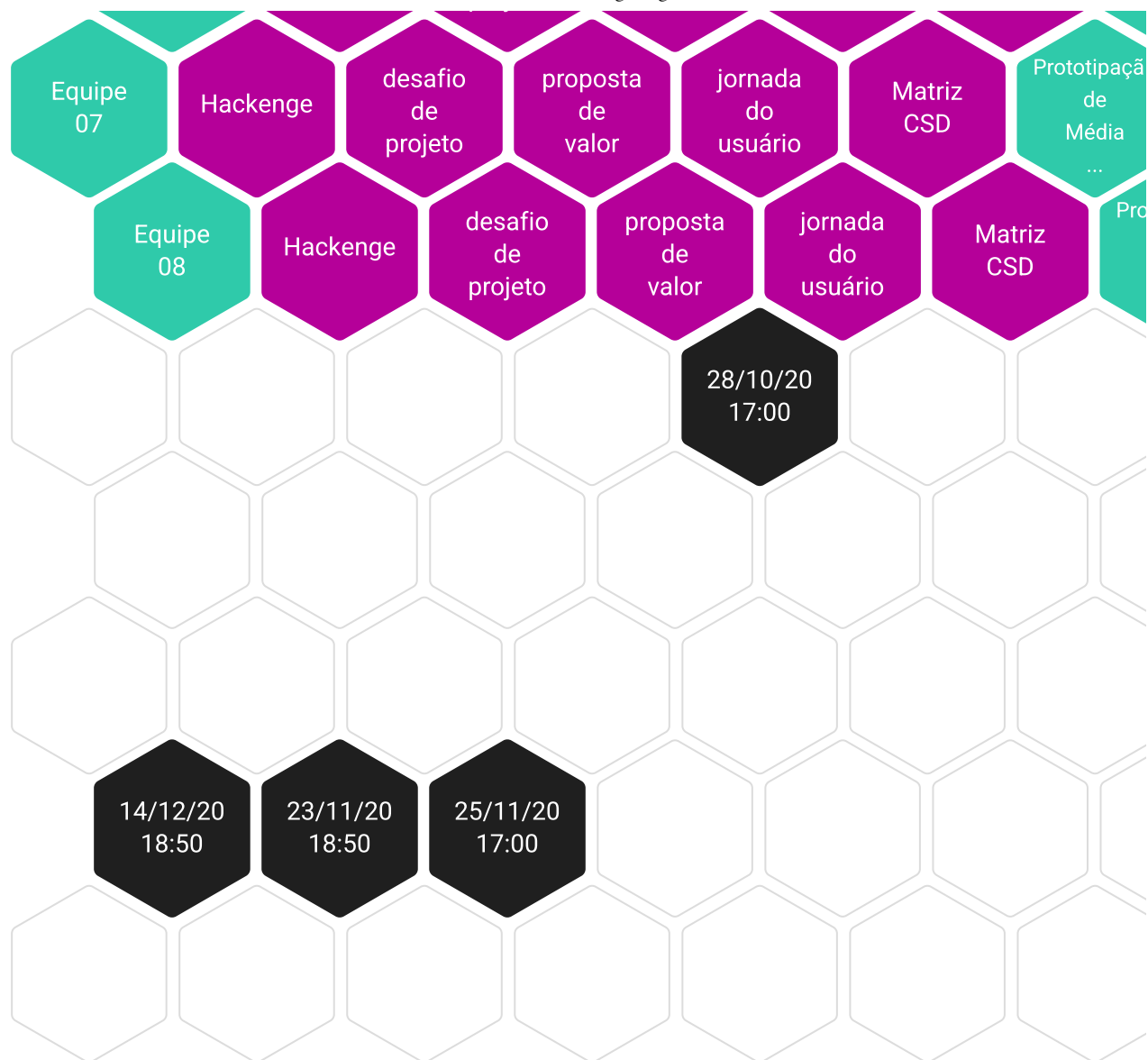
Como o cliente paga pelo que consome? O pagamento é instantâneo ao consumo? Ou é agrupado em faturas periódicas [semanais, mensais, semestrais ou anuais]?

Referências

[Pay per use business model](#)

Projeto 2020.3





No período de 21/10/2020 até 30/11/2020 foram aplicadas 97 ferramentas na jornada, sendo 73 métodos [de trabalho] e 24 sistemas [de tecnologia].

Foram agendados 9 pontos [de conversação], sendo que 4 deles já foram fechados e o próximo está agendado para o dia 25/11/2020.

Equipe 01

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe



Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

 tds.company



Equipe 03

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

 tds.company



Equipe 05

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências



 tds.company

Equipe 07

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

 tds.company

Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)

Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio



Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)



Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)



Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências



[Wiki | Hackathon](#)

desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)

[framework CBL](#)



desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)

[framework CBL](#)





desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)

[framework CBL](#)



desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)

[framework CBL](#)



proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes



Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

Referências

[🔗 what is a business model](#)

[🔗 O que é o Business Model Canvas](#)

[🔗 Proposta de valor](#)

[🔗 Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)

[🔗 Startup: qual sua proposta de valor?](#)

[🔗 Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?



Referências

[🔗 what is a business model](#)[🔗 O que é o Business Model Canvas](#)[🔗 Proposta de valor](#)[🔗 Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)[🔗 Startup: qual sua proposta de valor?](#)[🔗 Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade


Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

Referências

[🔗 what is a business model](#)[🔗 O que é o Business Model Canvas](#)[🔗 Proposta de valor](#)[🔗 Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)[🔗 Startup: qual sua proposta de valor?](#)[🔗 Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

proposta de valor

 Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em

vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

Referências

[what is a business model](#)

[O que é o Business Model Canvas](#)

[Proposta de valor](#)

[Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)

[Startup: qual sua proposta de valor?](#)

[Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Referências



[mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

[🔗 Um protótipo em 90 minutos](#)

[🔗 Componentes de Prototipação em PowerPoint](#)

[🔗 Um rápido estudo de prototipagem](#)

[🔗 Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)

jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?



Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)



jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)



jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?



Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)

Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

[🔗 Matriz CSD](#)

Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

[🔗 Matriz CSD](#)

Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

 **Matriz CSD**

Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

 **Matriz CSD**

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade



Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um

projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreva o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

[🔗 Um protótipo em 90 minutos](#)

[🔗 Componentes de Prototipação em PowerPoint](#)

[🔗 Um rápido estudo de prototipagem](#)

[🔗 Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreva o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

[🔗 Um protótipo em 90 minutos](#)

[🔗 Componentes de Prototipação em PowerPoint](#)

[🔗 Um rápido estudo de prototipagem](#)

[🔗 Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)



Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreva o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

 [Um protótipo em 90 minutos](#)

 [Componentes de Prototipação em PowerPoint](#)

 [Um rápido estudo de prototipagem](#)

 [Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?



Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto



Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)



[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

 [Post-mortem documentation](#)

 [Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

 [Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?



Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[Arquitetura de Software](#)

[Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)

[Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)

[The Twelve-Factor App methodology](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[Post-mortem documentation](#)

[Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.



Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)



[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais



Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

 [Post-mortem documentation](#)

 [Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

 [Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?



O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas.



iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências



[🔗 Post-mortem documentation](#)[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento



Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Síntese IF977

Método [de imersão] para documentar informações na conclusão visando identificar se a jornada foi SUFICIENTE para o estudante entender o contexto e EFICIENTE para ser usada como base para o processo de ENSINO e APRENDIZAGEM na disciplina

Objetivo: Identificar informações na conclusão visando identificar se a jornada foi SUFICIENTE para o estudante entender o contexto e EFICIENTE para ser usada como base para o processo de ENSINO e APRENDIZAGEM na disciplina

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências

Questões essenciais

A sua EXPECTATIVA para esta jornada de aprendizagem foi atendida? Justifique com exemplos, se possível.

Qual área dentro da computação te interessa atualmente (que você pretende se especializar, construir carreira)?

Após o início da disciplina, você se envolveu ou está envolvido em algum projeto de construção de software (aplicativo, aplicação, plataforma, sistema...)?

Como você lidou com os PONTOS CRÍTICOS que poderiam interferir no sucesso do seu aprendizado?

Qual CENÁRIO você vê na sua formação depois desta disciplina?

Referências

 **Engenharia de Software (Bacharelado em Sistemas de Informação, CIn, UFPE)**

Equipe 02

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

 tds.company

Equipe 04

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

[tds.company](#)



Equipe 06

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?

Referências

[tds.company](#)



Equipe 08

Constituição e demais informações da equipe

Objetivo: Informar os dados da equipe

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Quais são os membros da sua equipe? Basta um dos membros informar a composição da mesma.

Já criou um repositório no github para a equipe? Informe aqui o link pra ele.

Tem alguma dúvida ou observação a fazer?



Referências

Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)

Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)

Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes



Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)



Hackenge

Hackathon + Challenge = Método [de trabalho] cujo foco é criar um desafio prático para os participantes

Objetivo: Trabalhar em grupo para atender ao desafio proposto

Dinâmica: Ler os links associados, responder as questões essenciais, debater e compartilhar outras referências, atender ao desafio

Questões essenciais

Qual o desafio proposto?

Existem premissas, restrições ou condições?

Observações adicionais?

Referências

 [Wiki | Hackathon](#)



desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?



A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)

[framework CBL](#)

desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)

[framework CBL](#)

desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências



[CBL na Windward School](#)

[CBL na Windward School](#)[framework CBL](#)

desafio de projeto

Método [de trabalho] para definir um desafio a ser explorado pelo time

Objetivo: Entender a oportunidade, e dentro dela, encontrar um desafio a ser explorado

Dinâmica: investigação em campo

Questões essenciais

Qual tema servirá de base para o time seguir a partir da oportunidade encontrada?

Quais perguntas podem guiar o time a entender melhor o tema definido?

Como condensar as informações recolhidas em uma questão essencial?

A partir da questão essencial, que desafio será escolhido pelo time?

Referências

[CBL na Windward School](#)[framework CBL](#)

proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

Referências



[🔗 what is a business model](#)[🔗 O que é o Business Model Canvas](#)[🔗 Proposta de valor](#)[🔗 Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)[🔗 Startup: qual sua proposta de valor?](#)[🔗 Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

Referências

[🔗 what is a business model](#)[🔗 O que é o Business Model Canvas](#)[🔗 Proposta de valor](#)[🔗 Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)[🔗 Startup: qual sua proposta de valor?](#)[🔗 Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser



entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?

Referências

[what is a business model](#)

[O que é o Business Model Canvas](#)

[Proposta de valor](#)

[Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)

[Startup: qual sua proposta de valor?](#)

[Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

proposta de valor

Método [de trabalho] para identificar o motivo pelo qual os clientes vão escolher o produto ou serviço ofertado em vez dos produtos ou serviços concorrentes. Essa proposta de valor deve ser transformada numa promessa a ser entregue pelo negócio, que é comunicada e percebida pelos clientes

Objetivo: explicitar o diferencial (inovação) do produto ou serviço em comparação aos seus concorrentes

Dinâmica: Mapeamento e acompanhamento (pode ser usado canvas)

Questões essenciais

Entre os vários problemas (dores) dos possíveis clientes mapeados, qual o produto ou serviço se propõe a resolver?

Qual o valor prático entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Mobilidade, deslocamento

Qual o valor simbólico entregue aos clientes no uso do produto ou serviço? Exemplo: Conforto, segurança, praticidade

Existe um pacote de produtos/serviços diferente para cada segmento de clientes? Quais?

Como a proposta de valor deve ser comunicada para os clientes e experimentada por eles?



Referências

[🔗 what is a business model](#)[🔗 O que é o Business Model Canvas](#)[🔗 Proposta de valor](#)[🔗 Value Proposition Canvas explained through the Uber example](#)[🔗 Startup: qual sua proposta de valor?](#)[🔗 Como Desenvolver sua Proposta de Valor](#)

Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

[🔗 Matriz CSD](#)

jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?



O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)

jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)

jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)

jornada do usuário

Método [de trabalho] para definir a jornada ideal do usuário

Objetivo: planejar a jornada ideal para o usuário de um determinado produto ou serviço

Dinâmica: trabalho em grupo

Questões essenciais

Quais as atividades do usuário durante a jornada?

O que o usuário deve estar fazendo durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar pensando durante cada atividade realizada?

O que o usuário deve estar sentindo durante cada atividade realizada?

Qual a relevância de cada atividade realizada para a jornada do usuário?

Referências

[🔗 mapa de jornada do usuário](#)

[🔗 mapeando a jornada e a experiência do usuário](#)

Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?



Referências

 **Matriz CSD**



Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

 **Matriz CSD**



Matriz CSD

Método de trabalho que avalia o grau de certeza do que vai ser produzido

Objetivo: Levantar e discutir as certezas, suposições e dúvidas do produto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

O que será produzido? E para quem?

Resuma em algumas linhas o que deverá ter o seu produto:

Quais as CERTEZAS que se têm do que será produzido?

Quais as SUPOSIÇÕES que se têm?

Quais as DÚVIDAS que se têm e o que se deve perguntar nos testes?

Referências

 **Matriz CSD**



Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreva o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

 [Um protótipo em 90 minutos](#)

 [Componentes de Prototipação em PowerPoint](#)

 [Um rápido estudo de prototipagem](#)

 [Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreva o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

 [Um protótipo em 90 minutos](#)



Componentes de Prototipação em PowerPoint

Um rápido estudo de prototipagem

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.

Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

Um protótipo em 90 minutos

Componentes de Prototipação em PowerPoint

Um rápido estudo de prototipagem

Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each

Prototipação de Média Fidelidade

Sistemas [de tecnologia] de apoio à prototipação por meio de ferramentas de prototipação de média fidelidade

Objetivo: Desenhar rascunhos de wireframes de forma livre para criar painéis que representem ideias para um projeto

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Escolha uma parte do projeto que tenham mais dúvidas (matriz csd) para testar. O que você quer testar?

Descreve o fluxo de atividades que o usuário deverá utilizar para usar sua solução:

Faça um protótipo em média fidelidade das telas (ou fluxos) que contemplem o que será testado.



Como pretende-se testar a funcionalidade?

Referências

[Um protótipo em 90 minutos](#)

[Componentes de Prototipação em PowerPoint](#)

[Um rápido estudo de prototipagem](#)

[Prototyping 101: The Difference between Low-Fidelity and High-Fidelity Prototypes and When to Use Each](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[Post-mortem documentation](#)

[Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm



como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?



Referências

[!\[\]\(43d9217bb24978652ee990eeb5d584bb_img.jpg\) Post-mortem documentation](#)[!\[\]\(deab1c35b8bdbc17e1165ce3b654c399_img.jpg\) Nine steps to IT post-mortem excellence](#)[!\[\]\(e3f443b9578f18c0325a655158a32b0d_img.jpg\) Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[!\[\]\(178d029daf3701a812bae2e5452e949a_img.jpg\) Post-mortem documentation](#)[!\[\]\(638cd23fbee9b8a66774b1c85a4c34f4_img.jpg\) Nine steps to IT post-mortem excellence](#)[!\[\]\(3f58279cec6bd1cda441dec6c38bc9c7_img.jpg\) Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais



Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[Arquitetura de Software](#)

[Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)

[Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)

[The Twelve-Factor App methodology](#)



Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[Arquitetura de Software](#)

[Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)

[Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)

[The Twelve-Factor App methodology](#)



Post-mortem



O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para

determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[🔗 Arquitetura de Software](#)

[🔗 Principios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)[🔗 Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)[🔗 The Twelve-Factor App methodology](#)

Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[🔗 Arquitetura de Software](#)[🔗 Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)[🔗 Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)[🔗 The Twelve-Factor App methodology](#)

Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[Arquitetura de Software](#)

[Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)

[Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)

[The Twelve-Factor App methodology](#)

Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles

Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[Arquitetura de Software](#)

[Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)

[Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)

[The Twelve-Factor App methodology](#)

Arquitetura de Software

A estrutura de um sistema de software, que engloba componentes ou serviços de software, suas propriedades visíveis externamente, restrições e os relacionamentos e interações entre eles



Objetivo: Funcionar como um modelo para o sistema e o projeto em desenvolvimento, estabelecendo as tarefas

necessárias para serem executadas pelas equipes de design e construção

Dinâmica: Criação livre

Questões essenciais

Existem restrições técnicas, organizacionais, culturais, legais, etc. que vão impactar o projeto de arquitetura do software?

Quais são os cinco principais objetivos de negócio para o sistema a ser projetado?

Quais restrições/considerações o projeto vai ter que lidar, mitigar ou contornar?

Quais são os dados que os stakeholders, individualmente, precisarão obter da aplicação?

Referências

[🔗 Arquitetura de Software](#)

[🔗 Princípios SOLID: qualidade em programação em 5 conceitos](#)

[🔗 Arquitetura de Software: Desenvolvimento orientado para arquitetura](#)

[🔗 The Twelve-Factor App methodology](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)



[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)

Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?



O que estava planejado (atividade - responsável):

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?



Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo):

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.

Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)



Post-mortem

O Método de [trabalho] post-mortem é um processo, geralmente executado na conclusão de um projeto, para determinar e analisar os elementos do projeto que foram bem ou mal sucedidos. O Conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos (PMBOK) se refere ao processo como lições aprendidas. As "autópsias" do projeto têm como objetivo informar as melhorias do processo que mitiguem os riscos futuros e promover as melhores práticas iterativas. As "autópsias" são frequentemente consideradas um componente-chave e um precursor contínuo do gerenciamento de risco eficaz.



Objetivo: Realizar a autópsia da última iteração do projeto

Dinâmica: Mapeamento, discussão e acompanhamento

Questões essenciais

Início e Término da Iteração (xx/xx/xxxx a xx/xx/xxxx)

O que estava planejado (atividade - responsável)?

O que foi feito (atividade - responsável)?

O que não foi feito (Levante o que não foi realizado e o seu respectivo impedimento)?

O que está planejado para próxima iteração?

Lições aprendidas (Levante o que foi aprendido nesta iteração, seja de carácter individual e/ou coletivo)?

Referências

[🔗 Post-mortem documentation](#)

[🔗 Nine steps to IT post-mortem excellence](#)

[🔗 Análise post-mortem de projetos: o que é e como fazer](#)