

Universidade Federal de Goiás
Instituto de Informática
Gerência de Projetos de Software
Prof. Gilmar Ferreira Arantes

Atividade Supervisionada - Aulas 4548

Alunos: David Matheus Santos Sousa
Gabriel Henrique Martins Santana
Gabriel Nuñez Coutinho
João Vitor Rodrigues Santillo
Marcus Mitra Muniz Inacio

Curso: Engenharia de Software

Goiânia, 16 de junho de 2017

O Gerenciamento de integração contém os processos necessários para que se crie um plano de entrega das necessidades do cliente, tanto no PMBOK quanto no Scrum. A principal diferença está no papel do gerente de projeto em cada abordagem. O ScrumMaster faz o papel de um facilitador que auxilia e remove empecilhos para que a equipe seja auto-suficiente, enquanto o gerente de projetos tradicional depende de planos que orientam as fases e aspectos do projeto.

Independentemente de ser um projeto ágil ou clássico, a gestão de stakeholders (partes interessadas) em projetos é necessária. Sendo assim, a comunicação é uma peça-chave para o projeto e, para o engajamento dos envolvidos, são utilizadas certas ferramentas de comunicação. No caso do Scrum não se tem uma figura do gerente de projetos que possui a responsabilidade única de realizar a gestão, com isso, algumas características são claras e bem específicas da abordagem ágil:

- Descentralização dos meios e forma de comunicação;
- A informalidade poderá ser maior e é incentivada;
- O desejo é obter o feedback da parte interessada;
- A parte interessada deve estar próxima do time;

- O grande foco é a agilidade e a disponibilidade;
- A responsabilidade da comunicação é de todos.

Gerenciar as partes interessadas de um projeto é fundamental para qualquer tipo de abordagem, mesmo em ambientes ágeis como o Scrum. Ao se preocupar com isso o gerente de projeto e o Time Scrum criaram formas para lidar com as partes interessadas, planejando e analisando como eles poderiam influenciar de forma positiva ou negativa no projeto.

Apesar do Time Scrum ter um ambiente fechado de envolvimento durante a execução do ciclo do Scrum, o plano de gerenciamento das partes interessadas permitiu melhorar o relacionamento entre a equipe do projeto e as partes interessadas. Os benefícios foram imediatos para o Product Owner e Scrum Master que puderam desempenhar melhor seus papéis ao ter conhecimento de estratégias pré-estabelecidas sobre as partes interessadas do projeto com quem eles deveriam interagir. Também foi possível mapear quais reuniões, ferramentas e informações geradas pelo Scrum poderiam ser relevantes ou descartadas para as quais partes interessadas, quem teria a capacidade técnica de entender gráficos e relatórios do Scrum e quais envolvidos deveriam participar de reuniões como por exemplo as Revisões da Sprint e quais não deveriam.

O escopo não é aberto, é alterável. Os métodos de

gerenciamento de projetos permitem alterações de escopo, desde que haja análise de impacto, replanejamento e aceite do cliente.

Todo projeto está sujeito a alterações de escopo, isto depende tanto de fatores técnicos quanto externos ao projeto, como: mudanças de regras de negócio, leis ou a própria opinião do cliente. No caso do Scrum, as alterações são feitas no planejamento do product backlog e refletidas nos sprints, a análise de impacto é realizada nas duas etapas e o replanejamento é visualizado através das “time boxes”.