



# **TÉCNICAS E FERRAMENTAS PARA GESTÃO DE PROJETOS.**

---



---

**MATERIAL DE APOIO**

Técnicas e Ferramentas para Gestão de Projetos (Modelos, Métodos e Artefatos)

## Artefatos: Ferramentas para Gestão Ágil de Projetos

Professora/tutora: Giovanna Baccarin

Ferramentas para processos de gestão

### Nesta aula você aprendeu

- Diversas **possibilidades de ferramentas** que são utilizadas em conjunto com processos de gerenciamento ágil de projetos, como o SCRUM.
- Entre elas, o que são as histórias dos usuários ou user stories e como criar uma da forma correta, colocando o foco na necessidade do usuário.

**E lembre:** histórias de usuário são sempre um convite para conversa e ampliação do entendimento do que queremos alcançar com aquela característica do produto.

- O que é o **Poker de Planejamento** e como utilizar essa ferramenta baseada na sequência de Fibonacci para **medir a complexidade das tarefas** com uma estimativa aproximada da grandeza de tempo necessária para realizá-la. Tudo isso com o objetivo de parar de estimar e reestimar erroneamente as horas de trabalho, aumentando a assertividade e abrindo espaço para o aumento de velocidade do time.
- Como usar os Burndown Charts para **acompanhar a velocidade dos times** e medir sua capacidade de execução sprint a sprint.

**Dica:** A velocidade de um projeto não é garantia de velocidade futura, mas sim uma métrica importante para entendermos os fluxos de trabalho.

- O que é a **famosa metodologia do Kanban** e quais são os inúmeros benefícios que ela pode trazer para o fluxo de trabalho de um time.

**Detalhe:** Talvez seus maiores ganhos sejam o fim do microgerenciamento e da sobrecarga de trabalho no time. Olha só que maravilha.

## Como aplicar na prática o que aprendeu

- Começar a **introduzir as ferramentas de forma gradual** no trabalho dos times pode ser uma boa ideia, já que mudar tudo de uma só vez pode gerar resistência da equipe, diminuindo a chance de apropriação dos novos métodos.
- O **Kanban talvez seja um ótimo lugar para começar**, já que seus benefícios são literalmente os mais visíveis de todos.
- Aproveite para utilizar **o espírito de jogo** que é inerente ao Kanban para ajudar seu time a se empolgar com a ferramenta.

## Dica quente para você não esquecer

É importante lembrar que antes de começarmos a aplicar qualquer ferramenta, precisamos entender em profundidade como elas funcionam e quais são todos os detalhes importantes na hora de colocá-las em prática.

## Referência Bibliográfica

PROVINCIIATTO, Mary; CAROLI, Paulo. **Sprint a Sprint: Erros e acertos na transformação cultural de um time ágil**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Editora Caroli, 2020.

MOURA, Reinaldo a. **Kanban: A simplicidade do Controle da produção**. 1 ed. São Paulo: IMAM, 2003.

DEUNIZIO, Michel. **MÉTODOS ÁGEIS: Um guia definitivo com mais de 20 metodologias ágeis utilizadas por grandes empresas para criar o produto certo**. 1 ed. Amazon, 2020.

MUNIZ, Antonio. *et al.* **Jornada Kanban na prática: Unindo teoria e prática para acelerar o aprendizado para quem está iniciando (Jornada Colaborativa)**. 1 ed. Rio de

Janeiro: BRASPORT, 2021.

**Histórias de usuários com exemplos e um template:**

<https://www.atlassian.com/br/agile/project-management/user-stories>

**O que é e como usar o Planning Poker nas suas estimativas:**

<https://youtu.be/p387JzsOERY>

**3 passos para implementar o Kanban de verdade:** <https://youtu.be/th4pmf32Pqk>

**Desmistificando Story Points por Fabio Garcia:** [https://youtu.be/bfDMGNq\\_JEq](https://youtu.be/bfDMGNq_JEq)

**Ferramenta online de Kanban:** <https://trello.com/pt-BR>

**Ferramenta de gerenciamento ágil de projetos:**

<https://www.atlassian.com/br/software/jira>

**8 ferramentas para gerenciamento de projetos que você precisa conhecer:**

<https://constructapp.io/pt/ferramentas-para-gerenciamento-de-projetos/>

**Resultado da Vida Real do Exercício Prático Proposta em Aula:**

<https://drive.google.com/file/d/1lgHAa1HK2Mh9CdP6mykgClvsocj-84gL/view?usp=sharing>

1. Qual dos itens abaixo não está relacionado com histórias dos usuários?

- a) Épicos
- b) Temas
- c) User Stories
- d) Requisito
- e) Tarefa

2. Qual dos itens abaixo não é um motivo ligado porque devemos usar pontos de histórias?

- a) Estimativas comparativas são mais fáceis de elaborar que estimativas absolutas
- b) Utiliza números da sequência de Fibonacci, que são recorrentes na natureza, nos ajuda a quantificar grandezas
- c) As horas de trabalho são sempre fáceis de prever em um projeto
- d) Os números de Fibonacci se distanciam entre si de maneira suficiente para sabermos a diferença de peso relativo entre eles
- e) Ao incluir números como infinito, podemos localizar os trabalhos que precisam de mais detalhamento para analisar.

3. Qual dos itens abaixo não se refere à velocidade da sprint?

- a) Indica quantos pontos de história o time consegue entregar por sprint, na média.
- b) Não é garantia futura, pois os projetos podem mudar muito, mas é um indicador importante
- c) Varia de projeto para projeto, mesmo que o time seja o mesmo.
- d) É impossível de ser medida
- e) É interessante manter os registros e se possível fazer o cruzamento com a métrica da felicidade, sazonalidade e outras métricas de produtividade

4. Qual dos itens abaixo não é um benefício do Kanban?

- a) Ativa a percepção sensorial e afeta emocionalmente
- b) Facilita a tomada de decisão
- c) Permite colaboração, melhor comunicação, desafia e catalisa melhorias
- d) Reduz excesso de trabalho em times
- e) Permite entender em detalhe o trabalho necessário para melhorar o produto

1. **A letra d é a alternativa correta**, ou seja, aquela que não tem a ver com histórias dos usuários, já que requisitos são outra forma de listar as necessidades de um projeto.
2. **A letra c é a alternativa correta**, pois quantificar horas de trabalho é uma coisa sempre de grande complexidade em projetos.
3. **A letra d é a alternativa correta**, pois é sim possível medir a velocidade nas sprints, seja usando horas ou pontos de histórias.
4. **A letra e é a alternativa correta**, pois não se trata de um benefício direto do Kanban. Ele permite visualizar o fluxo do trabalho, mas não é uma ferramenta específica para desenhar qual é o trabalho a ser feito em si.