

Grupo F - Loucomotiva

Técnicas, processos e práticas utilizadas

Quando se trata de gestão de projetos existem várias técnicas, processos e práticas que podem ser implementadas. Gestão de projeto é muito mais do que entregar o resultado no tempo estipulado, orçamento e escopo; ela une o clientes e equipes, facilita a estipulação de metas realistas e mantém todos os envolvidos a par do que é necessário para trilhar um caminho em direção ao sucesso. Quando um projeto é gerido eficientemente há um impacto positivo que reverbera além da entrega. Gestão de projeto é importante pois:

- Assegura que haja um rigor na arquitetura do projeto de forma que o objetivo do projeto esteja alinhado com o objetivo estratégico do cliente.
- Traz liderança e direcionamento para projetos. Liderança permite e habilita a equipe a fazer seu melhor trabalho.
- Garante que há um plano apropriado para executar o projeto visando atingir os objetivos estratégicos.
- Alinhar as expectativas ao redor do que pode ser entregue, até quando e por quanto
- Auxilia na identificação, gerenciamento e mitigação de riscos.
- Ressalta a importância de acompanhamento do progresso e construção de relatos de cada etapa.
- Destaca aprendizagem com o sucesso e falhas do passado.

CSD (Certezas, suposições e dúvidas).

A matriz CSD é uma metodologia eficiente para iniciar um processo de investigação. Ao longo do projeto viemos utilizando a matriz CSD, através da qual fizemos uma listagem de nossas certezas, suposições e dúvidas, respectivamente. Por meio dela foi possível realizar um alinhamento inicial de impressões, sentimentos e concepções de natureza intuitiva que cada membro da equipe possuía acerca do Museu do Trem.

Além de nos assistir na estruturação de pesquisas que seriam feitas na fase de identificação do problema, a matriz também nos ajudou a traçar um alinhamento dos elementos que circundam o que a equipe acreditou ser o real problema do cliente. A

utilização da matriz otimizou o tempo disponível durante as reuniões e traçou um direcionamento voltada para a criação da hipótese do problema..

Apesar da aplicação desse método e de outros citados ao longo deste documento a equipe não conseguiu traçar, de fato, a hipótese do problema. Da utilização dessa técnica conseguiu-se extrair uma conclusão, contudo, esta foi pouco tempo depois refutada. Após uma avaliação dos métodos de pesquisa utilizados para coleta de dados e elaboração das certezas, suposições e dúvidas percebeu-se que os critérios utilizados no momento de traçar a pesquisa poderiam ter sido melhor elaborados. Como consequência a equipe optou por realizar uma nova pesquisa e aplicar novamente os métodos e filosofias apreendidos na cadeira de Fundamentos de Projeto.

Tendo em vista os aspectos descritos, pode-se concluir que a matriz CSD tem sido indispensável no processo de entendimento e definição do problema, como também essencial para traçar uma diretriz para o projeto.

CATWOE (Customers, Actors, Transformation, World view, Owner, Environmental constraints).

O método utilizado consiste em entender todas as vertentes e reflexos do problemas, em diferentes esferas do projeto, e após esse processo podemos destrinchar e entender melhor nosso problema, e quem ele pode atingir. Temos abaixo o preenchimento das questões trazidas pelo CATWOE.

C: Quais problemas estão afetando o cliente?

- A falta de presença digital e no radar cultural do museu do trem.

A: Atores - Pessoas e organizações envolvidas

- Funcionários do museu do trem, SECULT, Leo Lima (L.O.U.C.O).

T: Mudança necessária

- Aumento da visibilidade do museu em plataformas midiáticas e inserção no roteiro turístico recifense.

W: Visão de mundo

- Transformar o museu do trem em agregador cultural.

O: Dono

- Governo do estado.

E: Limitações do ambiente

- Localização com pouca movimentação turística, burocracias públicas, baixo número de funcionários

No uso desta técnica tivemos engajamento dos participantes do grupo, os membros expuseram suas ideias e durante o preenchimento conseguimos perceber quais as visões de cada um sobre esses tópicos, esse método é ótimo para alinharmos as ideias e concepções sobre o projeto, ver e perceber cada assunto com suas próprias causas e consequências.

CIA (Controle, Influência, Aceite).

É um método que serve para medir o impacto que a equipe, o cliente e outros agentes envolvidos têm sobre o projeto. O método foi importante para que conseguíssemos estabelecer linhas de pesquisa em áreas que pudéssemos influenciar e ao mesmo tempo entender quais não seriam produtivas no nosso processo de pesquisa. Em reunião com todos os membros do grupo colocamos os pontos referentes ao CIA e com isso discutimos os aspectos dentro desses pontos eventualmente chegando a uma conclusão.

C:

- Equipe responsável pelo projeto
- Ideação e prototipação

I:

- Influência digital do museu
- Outros museus
- Público que frequenta os museus
- Funcionários do museu

A:

- Governo/Burocracia
- Infraestrutura do museu

Disso extraímos o nosso domínio em cima do problema e que áreas seriam mais afetadas pelo projeto e aquelas que poderíamos excluir das nossas atividades, tanto por não nos favorecer ou não podermos alterar.

Diagrama de Afinidade

O método de Diagrama de Afinidades foi desenvolvido no Japão pelo antropólogo Iro Kawatika na década de 1960 e também é conhecido como método KJ. Tem como objetivo agrupar ou categorizar itens, majoritariamente dados qualitativos, disponíveis, podendo ser amplamente utilizado após sessões de Brainstorming. Esse processo permite que a equipe vá além de seu pensamento habitual e acesse o entendimento geral de determinados pontos com a finalidade de agrupar itens baseando-se em suas similaridades.

Através de pesquisas etnográficas, etnográficas digital, formulação de perguntas qualitativas e quantitativas; tanto voltadas para o público quanto para os funcionários do museu, foi possível desencadear um processo de desenvolvimento do problema. Nesse processo foi feita uma listagem de problemas que foram observados de maneira empírica no Museu do Trem. Ao ser feito isso a equipe optou por listar problemas da forma mais ampla possível, abrangendo desde ausência de segurança no museu a falta de engajamento com o público alvo em plataformas midiáticas, visando facilitar o processo criativo. À medida que as ideias surgiam estas foram sendo anotadas no quadro, devido a utilização do método de brainstorming, e de forma separada com o intuito de facilitar os passos seguintes à análise.

Posteriormente as ideias foram organizadas em esquemas que possuísem uma relação de similaridade. Isso foi feito até que foram obtidas duas grandes categorias: **Infraestrutura e Valor Social**. Os problemas listados em Infraestrutura assemelham-se essencialmente por serem questões cuja solução muito teria a ver com modificações no espaço físico. Enquanto que os problemas de valor social circundam o fato de que sua resolução traria um impacto que reverberaria na sociedade.

Com a utilização do diagrama de afinidades a equipe pôde simplificar o raciocínio que levou ao entendimento do problema, como também auxiliou no momento de trazer ideias que pareciam intangíveis para um mesmo plano de entendimento.

Após a hierarquização dos problemas apresentados a equipe optou por selecionar o baixo número de visitantes como ponto focal. Contudo, durante a apresentação dessa conclusão a equipe percebeu que os dados que sustentavam a hipótese do problema embasaram uma conclusão tendenciosa uma vez que os critérios utilizados para realizar a pesquisa poderiam ter sido melhor estabelecidos. Como consequência a equipe reorganizou a metodologia de pesquisa de forma a obter uma melhor compreensão da estruturação do problema.

Métodos Ágeis

Os melhores métodos ágeis são arquitetados por grupos organizados por eles mesmos, emergindo com foco no caso estudado, seus requerimentos e técnicas de design devem ser pensados para serem aplicados naquele projeto. Com intervalos regulares o time reflete sobre como podem se tornar mais produtivos ao longo do desenvolvimento do projeto, alinhando seus objetivos. Deve haver constante troca de ideias entre as partes do grupo e de diferentes áreas, possibilitando assim soluções rápidas e bem estruturadas em diferentes bases de conhecimento. Durante as ideações e processos esses fundamentos são muito importantes, a partir dessas ideias, conseguimos ter um planejamento mais eficiente e realizar tarefas com uma melhor abordagem.

- Desde o começo do processo tentamos manter o time motivado a partir da divisão de tarefas, sempre atribuída de acordo com histórico e afinidades dos membros;
- Nossas reuniões são em sua maioria presenciais mas, mesmo quando precisamos nos reunir fora do horário regular, fazemos chamada de voz para que a dinâmica entre a equipe não se perca em interface de textos;
- Estamos sempre adaptando nossos métodos às demandas enquanto elas progridem, buscando uma eficiência melhor em como responder à essas demandas. Um exemplo seria o formulário que lançamos com foco nos usuários de museus do Recife, devido à burocracia de encontrar dados oficiais do próprio museu. Os dados encontrados nos ajudaram a encontrar problemas mais palpáveis;
- As decisões do grupo sempre passam por votação para que o resultado seja tanto satisfatório para todos quanto rápido em sua decisão. Tentamos, com isso, evitar redundância;
- Nas reuniões diárias do grupo checamos o progresso feito até o momento e a partir disso estabelecer os próximos passos.

Com essas dinâmicas conseguimos nos adaptar bem ao projeto, que se provou até o momento complexo. O compromisso de cada membro no estabelecimento dessas dinâmicas e para com o projeto garantiu que todos se sentissem parte integral do progresso feito e da forma com que as decisões são tomadas.

Brainstorming

Brainstorming é uma prática que propõe que um grupo ou indivíduo tire vantagem da diversidade de pensamentos que pode surgir, registrando qualquer sugestão ou idéia que vier a mente, na ordem em que elas forem aparecendo, sobre o tema em questão. Nosso grupo vem utilizando o Brainstorming em diversos momentos ao longo do desenvolvimento do projeto para auxiliar na identificação do real problema de nosso cliente. Porém, nessa instância particular o resultado foi negativo, pois nós chegamos a uma conclusão de um problema que não era realmente do interesse de nosso cliente. Nós acreditamos que o motivo para esse resultado se deu devido à falta de dados concretos sobre o museu, graças à burocracia para conseguí-los.

5 Whys

Desenvolvido originalmente por Sakishi Toyoda e utilizado na Toyota, o método utiliza de perguntas de “Por quê” para se determinar causa e efeito de um determinado problema, chegando a raiz do problema. A raiz do problema geralmente se refere a processos falhos no sistema e é preciso cautela em dividir problemas e sintomas.

Problema	Por que?	Por que?
O museu do trem tem poucos visitantes planejados.	O museu tem foco em visitantes espontâneos.	Por causa de sua localização.
O museu do trem não tem visibilidade no radar cultural local.	<ul style="list-style-type: none"> - A temática do trem não é valorizada. - Museus são vistos como locais de antiguidades. - O museu não tem parcerias relevantes com outros espaços culturais. 	<ul style="list-style-type: none"> - Os trens foram eclipsados da cultura nacional. - Cultura brasileira é imediatista, sem se preocupar com o passado ou futuro. - ...

Devido a burocracia relacionada ao nosso cliente muitos dos dados que poderiam nos auxiliar em responder as perguntas ainda estão em processo de coleta. O contato com os visitantes do Museu do Trem foi dificultada, assim como o acesso aos funcionários do local. Decidimos tentar captar informações relacionadas a outros museus para tentar trazer mais propriedade ao buscar a raiz dos problemas que encontramos.

Quando aplicamos o método à nossa antiga questão de pesquisa, os visitantes planejados do museu, chegamos a uma conclusão mais concreta. Mas a nossa questão de pesquisa mudou, focando mais na visibilidade do museu no cenário cultural, e nossos dados e conhecimento ainda não conseguem embarcar todas as complexidades do problema e identificar suas raízes.

Conclusão

A partir do uso das técnicas descritas em aula e seu resultado, fomos induzidos a perceber a importância do amplo conhecimento sobre o projeto para um saudável andamento do mesmo. Desde um entendimento sólido do problema, com boas hipóteses para sustentá-lo, e uma compreensão do contexto que cerca os atores e circunstâncias envolvidas, tudo converge nas práticas utilizadas para a pesquisa e na gestão do grupo para que os resultados obtidos sejam os mais satisfatórios possíveis, seja para o cliente ou para o andamento da própria equipe.