

Aula 16

Como executar um projeto: Do Brainstorming à Tela

Brainstorming

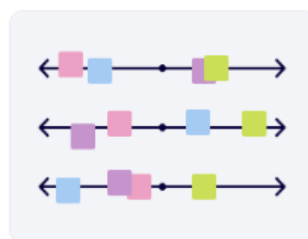
A primeira etapa para o desenvolvimento de um projeto é o Brainstorming, uma chuva de ideias. O modo como esse processo vai acontecer depende do contexto do desenvolvimento: caso seja um projeto encomendado por um cliente, é necessário seguir o escopo pedido e atentar-se às necessidades do cliente; caso seja um projeto independente com a equipe, a imaginação pode rolar solta.

O brainstorming pode ser feito pessoalmente, juntando as ideias em um papel, com post-it, em um quadro, ou ainda sendo realizado de maneira remota, pois hoje em dia temos diversas ferramentas à nossa disposição que facilitam que um grupo de pessoas contribua em um documento em conjunto. Uma plataforma indicada para realizar brainstorming online é o [Miro](#), que permite criar um ambiente para o time, onde todos podem escrever e adicionar anotações, post-its, rascunhos, arquivos, etc, como um grande quadro de ideias.

Abaixo, podemos ver alguns layouts que o próprio Miro sugere para serem usados em processos de Brainstorming.



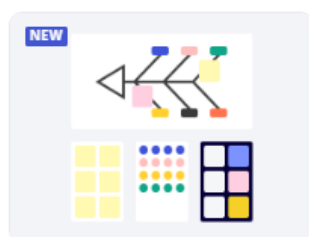
Miro
S.C.A.M.P.E.R.



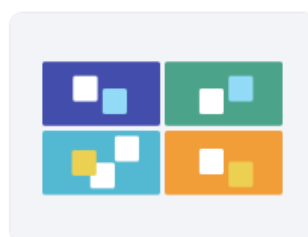
Miro
Likert Scale



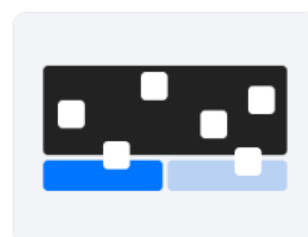
Miro
How Now Wow Matrix



Miro
Fishbone Diagram



Miro
PEST Analysis



Miro
Empathy Map

As etapas do Brainstorming

Para que tudo ocorra conforme o esperado, o Brainstorming precisa seguir algumas etapas:

- **Preparação:** antes de reunir as ideias é importante saber qual é o objetivo, o problema a ser resolvido. Pois sempre que desejamos realizar um projeto temos que ter em mente que ele servirá para um propósito, então se informar sobre o assunto é essencial.
- **Realização:** quando todos os participantes estiverem cientes sobre o assunto, o Brainstorming pode ser realizado, se necessário colocar algumas limitações ou requisitos mínimos que é preciso contemplar, para que as ideias não tangenciam o objetivo. Esse não é o momento para ter vergonha, todos devem se sentir confortáveis para compartilhar suas ideias, a avaliação de cada uma ocorre na próxima etapa, então não tem problema dar uma ideia que pareça um pouco inviável, talvez alguém consiga complementá-la para tornar uma opção válida.
- **Avaliação:** é nessa etapa que são decididas as principais ideias, pode ser feito através de votação ou o líder da equipe seleciona. É importante dar o feedback para as ideias que não foram selecionadas, desta forma todos se sentem incluídos e entendem o que faltou em sua ideia e podem elaborar melhor na próxima vez.

Geralmente após a etapa de avaliação há ainda mais um pequeno Brainstorming com as ideias selecionadas. Isto porque no 1º as ideias são palavras ou frases curtas, já no 2º abrem-se mais detalhes sobre cada ideia para então decidir a escolha final.

Metodologia ágil

Metodologia ágil é um conjunto de técnicas e práticas para gestão de projetos que oferece mais rapidez, eficiência e flexibilidade. Seu objetivo inicial era agilizar o desenvolvimento de softwares, mas esses métodos extrapolaram o setor de tecnologia e hoje revolucionam a gestão de empresas de todas as áreas.

Basicamente, a metodologia ágil torna os processos mais simples, dinâmicos e interativos, da concepção da ideia até o produto final.

Entre suas principais características, destacam-se:

- Desenvolvimento incremental, ou seja, de melhoria contínua
- Cooperação entre equipe e cliente (ciclo de feedback constante)
- Entregas rápidas e de alta qualidade
- Flexibilidade de escopo do projeto

- Criação de valor progressiva e de acordo com as necessidades do cliente
- Adaptabilidade às mudanças e alto nível de inovação.

Texto extraído de [*Metodologia Ágil: Entenda O Que É e Quais São As 8 Mais Utilizadas*](#)

Tipos de metodologias ágeis

Metodologia Scrum

O Scrum é um dos métodos ágeis mais versáteis e complexos, que otimiza o gerenciamento dos mais diversos projetos.

Product Owner (Dono do Produto): é o responsável por coordenar o time de desenvolvimento (ou time Scrum) e gerenciar o Backlog do produto

Time de desenvolvimento: é a equipe multidisciplinar e auto-organizada envolvida no projeto

Backlog: é o conjunto de funcionalidades do produto a ser desenvolvido, que vão mudando conforme o projeto avança

Sprint: é a iteração do Scrum, ou seja, cada ciclo rápido de trabalho que gera uma entrega parcial em intervalos de semanas ou meses. Cada projeto contém vários Sprints sequenciais, que possuem seus próprios Sprint Backlogs (conjuntos de funcionalidades por etapa)

Scrum Master: é o facilitador do método, responsável por garantir que todos entendam e apliquem o Scrum corretamente.

Logo, você tem um Product Owner que gerencia um time Scrum para alcançar os melhores resultados a cada Sprint, avançando até completar o Backlog do produto.

Durante esse processo, há várias reuniões (diárias, semanais e mensais) e regras a serem cumpridas para que o Scrum funcione. O objetivo é garantir a entrega de valor e máxima qualidade do início ao fim do projeto, negociando o escopo conforme necessário.

Kanban

O Kanban é a metodologia ágil mais antiga, inspirada nos métodos dos japoneses para organizar o fluxo de trabalho nas fábricas.

Nos anos 1960, a Toyota desenvolveu o sistema Kanban, que consistia basicamente no **uso de cartões de sinalização para representar o status** dos produtos e ajudar a sincronizar o estoque com a produção.

Hoje, nós replicamos esse sistema nos famosos quadros com post-its, ou em **plataformas como o [Trello](#)**, que oferecem uma visão geral do andamento das tarefas na empresa.

A ideia é criar um método simples e visual para que todos compreendam e acompanhem as tarefas, projetos e responsabilidades da equipe.

Geralmente, as funções são distribuídas em **três categorias: pendente, em andamento e concluído**.

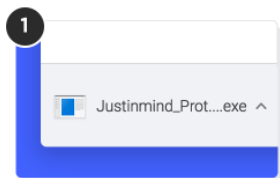
Desse modo, os gestores conseguem priorizar o que é mais importante e os colaboradores não ficam sobrecarregados, pois fica claro o limite de tarefas para cada um e os prazos acordados.

Texto extraído de [Metodologia Ágil: Entenda O Que É e Quais São As 8 Mais Utilizadas](#)

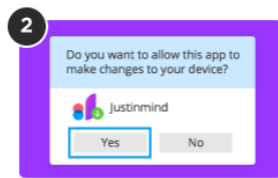
Protótipos de Tela

Antes de colocar a mão na massa e iniciar o código, é mais fácil se tivermos uma referência visual do que queremos criar, para isso criamos os protótipos de tela.

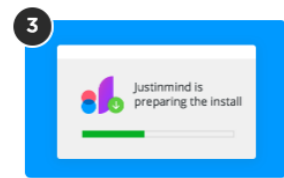
Existem diversos programas para este fim, inclusive podemos desenhar diretamente no papel, mas sempre é mais prático criarmos digital. O software recomendado se chama [Justinmind](#) e é adaptado para criar protótipos de sites e aplicativos com elementos interativos.



1
Open the Justinmind.exe file from the downloads list at the bottom left corner of this window.



2
If asked "Do you want to allow this app to make changes on your device?" click "Yes".

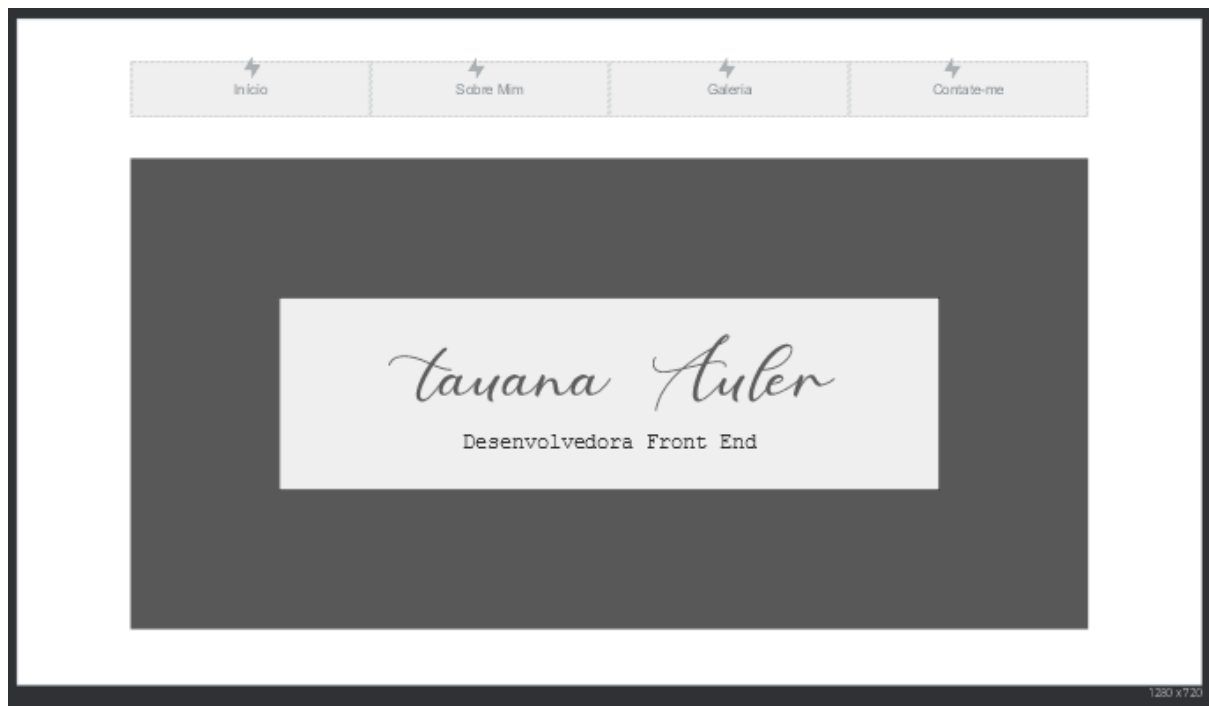


3
Follow the installer instructions. Justinmind will open automatically when it's done.

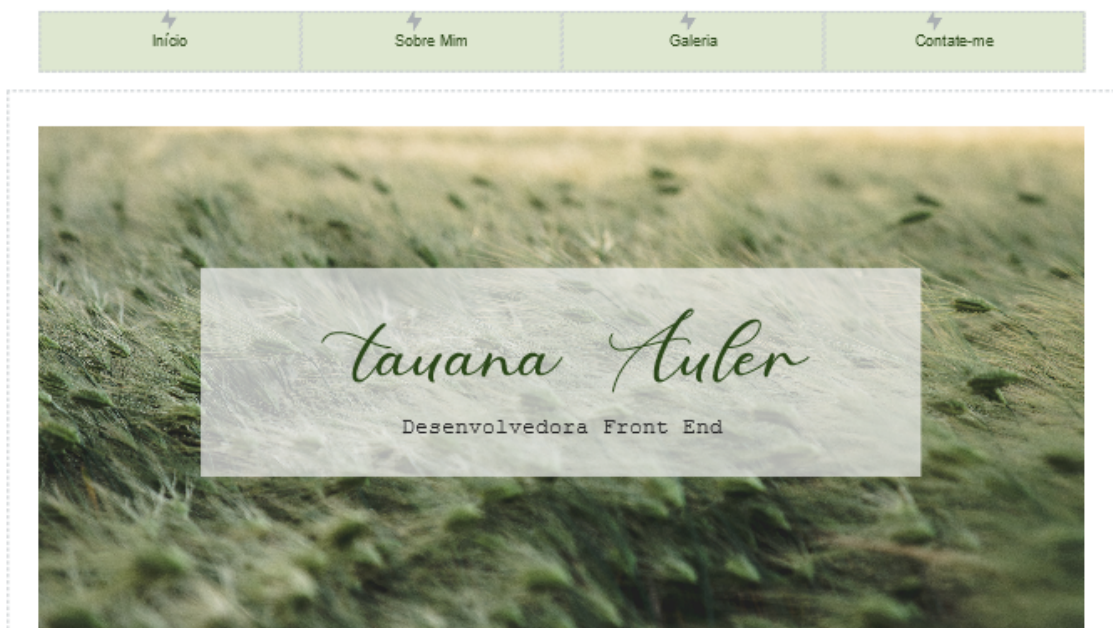
Nosso primeiro protótipo de tela

Vamos fazer um exercício e criar um protótipo de tela simples, para conhecer algumas das principais ferramentas do programa.

Adicione um elemento de menu, com as subseções de Início, Sobre Mim, Galeria e Contate-me. Adicione abaixo um letreiro com seu nome e profissão.



Vamos adicionar imagens e cor aos elementos. Para baixar imagens gratuitamente com Creative Commons acesse o banco de imagens [Pexels](https://www.pexels.com/).



Tarefa de Casa

Crie um protótipo de tela da página inicial para seu projeto de portfólio. Lembre-se de seguir as referências que selecionou em seu quadro de referências da tarefa anterior.

Formato de Entrega:

- PNG do protótipo de tela