



Objetivos

- Apresentação
- Ementa
- Objetivos
- Conteúdo programático
- Conteúdo
- Bibliografia

Apresentação

- Extensão - Desenvolvimento de Projeto de Sistema para Internet.

Aprox.: 14 Aulas de 20/02 á 12/06

- Nome do Docente
 - Adnys Lougan da Silva
- Formação
 - Tecnólogo em Sistemas para Internet.
 - Especialização em Aplicações para internet e dispositivos móveis.
 - Especialização em Engenharia de qualidade e teste de software.

Avaliação 1 Bim

- Entrega do relatório (Briefing) = 6,0
- Trabalho 1 = 3,0
- Comportamento = 1,0
 - Presença
 - Participação

Avaliação 2 Bim

- Apresentação do Projeto = 6,0
- Entrega = 3,0
- Comportamento = 1,0
 - Presença
 - Participação

Ementa

- Metodologias Ágeis.
- Formação de Equipes e Definição de Projetos.
- Planejamento e Execução Ágil.
- Desenvolvimento Orientado a Testes.
- Encerramento e Apresentação dos Resultados

Objetivo Específico

- Capacitar os estudantes para o desenvolvimento de sistemas web e outras soluções tecnológicas; Identificar demandas e necessidades da comunidade de Umuarama que possam ser atendidas através de sistemas para internet; Desenvolver sistemas web funcionais e acessíveis que beneficiem a comunidade local; e Promover a integração entre a academia e a sociedade, estabelecendo uma parceria colaborativa para a solução de problemas.
- Também busca-se desenvolver uma consciência ética e social sobre o uso da tecnologia, preparando os alunos para serem agentes de mudança em suas comunidades, contribuindo para a inclusão digital e o bem-estar social.

Conteúdo programático

1. Introdução ao Projeto e Levantamento de Demandas

- Metodologias de levantamento de demandas na comunidade
- Realização de pesquisas, entrevistas e análise de dados
- Identificação das principais necessidades da comunidade de Umuarama

2. Formação de Grupos e Definição de Projetos

- Organização dos estudantes em grupos de trabalho
- Definição dos projetos de desenvolvimento de sistemas web
- Distribuição de tarefas e responsabilidades dentro de cada grupo

3. Documentação do Projeto

- Especificação User Stories do Projeto.
- Descrição breve e textual das funcionalidades do Projeto.
- Especificação de UX Wireframe das funcionalidades do Projeto.
- Especificação dos testes de aceitação do Projeto.

Conteúdo programático

4. Testes e Ajustes dos Sistemas

- Introdução aos testes de software
- Tipos de testes (unitários, integração, aceitação)
- Análise de resultados e identificação de falhas
- Refinamento dos sistemas com base nos testes realizados

5. Apresentação dos Resultados e Avaliação do Projeto

- Apresentação da documentação do sistema desenvolvido para a comunidade de Umuarama
- Avaliação do impacto e eficácia dos sistemas implantados
- Discussão sobre lições aprendidas e desafios enfrentados durante o projeto
- Feedback dos participantes e sugestões para futuras iniciativas

• O QUE É UM PROJETO?

O que é Projeto?

- Definição de Projeto.
- Um projeto pode ser definido como um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único. Em outras palavras, é um conjunto de atividades planejadas que têm um objetivo específico e um período de tempo determinado para serem realizadas.

Projetos tem Natureza Temporária.

- E define-se por três Parâmetros:
- Tempo
- Custo
- Qualidade



Projetos tem Natureza Temporária.

- **Tempo** - Tem um início e fim definidos, sendo uma iniciativa temporária com prazo específico para conclusão.
- **Custo** - Envolve todos os recursos financeiros necessários para planejar, executar, monitorar e finalizar o projeto, incluindo despesas diretas e indiretas.

Projetos tem Natureza Temporária.

- **Qualidade** – Refere-se ao atendimento dos requisitos e expectativas das partes interessadas, avaliada por critérios como funcionalidade, desempenho, confiabilidade e conformidade com os padrões estabelecidos.

Introdução ao Gerenciamento de Projetos

- O Guia PMBOK, principal referência em gerenciamento de projetos, ele fornece um conjunto de boas práticas e diretrizes estabelecidas para o gerenciamento de projetos, que podem ajudar a aumentar a eficiência e a eficácia dos projetos, define 10 áreas de conhecimento:

1. Gerenciamento da Integração do Projeto

Responsável por coordenar todos os outros processos de gerenciamento de projetos.

Inclui o desenvolvimento do Termo de Abertura do Projeto (TAP) e do Plano de Gerenciamento do Projeto.

2. Gerenciamento do Escopo do Projeto

Define e controla o que está incluído e o que está excluído do projeto.

Garante que o projeto entregue o resultado desejado, sem extrapolar o escopo.

Introdução ao Gerenciamento de Projetos

3. Gerenciamento do Cronograma do Projeto

Cria e gerencia o cronograma do projeto, definindo as atividades, suas durações e sequências.

Assegura que o projeto seja entregue no prazo.

4. Gerenciamento dos Custos do Projeto

Estima e controla os custos do projeto, garantindo que ele seja executado dentro do orçamento aprovado.

5. Gerenciamento da Qualidade do Projeto

Planeja e garante a qualidade do projeto, definindo os padrões de qualidade e os processos para alcançá-los.

Assegura que o projeto atenda aos requisitos de qualidade.

Introdução ao Gerenciamento de Projetos

6. Gerenciamento dos Recursos do Projeto

Gerencia os recursos humanos, materiais e equipamentos necessários para o projeto.

Garante que os recursos certos estejam disponíveis no momento certo.

7. Gerenciamento das Comunicações do Projeto

Planeja e gerencia as comunicações entre as partes interessadas do projeto.

Assegura que as informações sejam comunicadas de forma eficaz.

8. Gerenciamento dos Riscos do Projeto

Identifica, analisa e responde aos riscos do projeto.

Minimiza os impactos negativos dos riscos e maximiza as oportunidades.

Introdução ao Gerenciamento de Projetos

9. Gerenciamento das Aquisições do Projeto

Gerencia as compras de bens e serviços necessários para o projeto.

Assegura que os fornecedores entreguem os produtos e serviços dentro do prazo e do orçamento.

10. Gerenciamento das Partes Interessadas do Projeto

Identifica e gerencia as expectativas das partes interessadas do projeto.

Mantém as partes interessadas informadas e engajadas no projeto.

Introdução ao Gerenciamento de Projetos

- **Importância das 10 Áreas de Conhecimento:**

As áreas de conhecimento fornecem uma estrutura para o gerenciamento de projetos.

Elas ajudam a garantir que todos os aspectos do projeto sejam considerados.

O domínio das áreas de conhecimento é essencial para o sucesso de um projeto.

- **Observações:**

As áreas de conhecimento são inter-relacionadas e interdependentes.

Um gerente de projetos precisa ter um bom entendimento de todas as áreas de conhecimento para gerenciar um projeto com sucesso.

Ciclo de vida de um projeto

O ciclo de vida de um projeto é a sequência de fases que um projeto atravessa desde a sua concepção até o seu encerramento. Ele fornece uma estrutura para gerenciar o projeto, definindo as atividades a serem realizadas em cada fase e os critérios para a sua conclusão.

- **Fases do Ciclo de Vida:**

O ciclo de vida de um projeto pode variar dependendo da organização e do tipo de projeto, mas geralmente inclui as seguintes fases:



Ciclo de vida de um projeto

- **Iniciação**
- **Objetivo** : É onde define o escopo do projeto, identifica as partes interessadas e obtém a aprovação para iniciar o projeto.
- **Atividades:**
 - Definir o objetivo do projeto.
 - Definir a equipe que vai trabalhar.
 - Realizar um estudo de viabilidade do projeto.
 - Obter a aprovação para iniciar o projeto.

Ciclo de vida de um projeto

- **Planejamento**
- **Objetivo:** É Desenvolver um plano detalhado do projeto, incluindo o escopo, cronograma, orçamento, recursos e riscos.
- **Atividades:**
 - Definir o escopo do projeto em detalhes.
 - Criar o cronograma do projeto.
 - Estimar os custos do projeto.
 - Alocar os recursos do projeto.
 - Identificar e analisar os riscos do projeto.
 - Desenvolver o plano de gerenciamento do projeto.

Ciclo de vida de um projeto

- **Execução**
- **Objetivo:** Executar o plano do projeto, realizando as atividades definidas e gerenciando os recursos.
- **Atividades:**
 - Gerenciar a equipe do projeto.
 - Realizar as atividades do projeto.
 - Gerenciar os riscos do projeto.
 - Comunicar o progresso do projeto às partes interessadas.

Ciclo de vida de um projeto

- **Monitoramento e Controle**
- **Objetivo:** Acompanhar o progresso do projeto, identificar desvios e tomar ações corretivas.
- **Atividades:**
 - Monitorar o progresso do projeto em relação ao plano.
 - Identificar desvios do plano.
 - Tomar ações corretivas para corrigir os desvios.
 - Comunicar o status do projeto às partes interessadas.

Ciclo de vida de um projeto

- **Encerramento**
- **Objetivo:** Encerrar formalmente o projeto, incluindo a entrega do produto ou serviço, a documentação final e a avaliação do projeto.
- **Atividades:**
 - Entregar o produto ou serviço final.
 - Obter a aceitação do cliente.
 - Documentar os resultados do projeto.
 - Realizar uma avaliação pós-projeto.
 - Encerrar formalmente o projeto.

Ciclo de vida de um projeto

- **Importância do Ciclo de Vida:**
- O ciclo de vida do projeto é importante porque:
- Fornece uma estrutura para gerenciar o projeto.
- Ajuda a garantir que o projeto seja concluído com sucesso.
- Permite que o projeto seja dividido em fases menores e mais gerenciáveis.
- Facilita a comunicação entre as partes interessadas do projeto.
- **Observações:**
- Nem todos os projetos seguem o mesmo ciclo de vida.
- Alguns projetos podem ter fases adicionais ou diferentes.
- O ciclo de vida do projeto deve ser adaptado às necessidades específicas de cada projeto.

Sucesso em projetos

- **Sucesso:** Quando um projeto atinge seus objetivos, entregando os resultados esperados dentro do prazo, do orçamento e com a qualidade desejada, além de satisfazer as partes interessadas (stakeholders).
- **Fatores que Levam ao Sucesso**
- **Planejamento Adequado:** Definição clara do escopo, cronograma e orçamento.
- **Comunicação Eficaz:** Boa comunicação entre a equipe e os stakeholders.
- **Gestão de Riscos:** Identificação e mitigação de riscos ao longo do projeto.
- **Alinhamento com Objetivos Estratégicos:** O projeto deve estar alinhado com as metas da organização.
- **Engajamento da Equipe:** Equipe motivada e comprometida com os objetivos.

Sucesso em projetos

- **Exemplo de Sucesso:**
- **Projeto:** Lançamento de um novo aplicativo de delivery.
- **Sucesso:** O aplicativo foi lançado no prazo, dentro do orçamento, com todas as funcionalidades planejadas. Os usuários estão satisfeitos, e o aplicativo aumentou as vendas da empresa em 20%.

Fracasso em projetos

- **Fracasso:** Quando um projeto não consegue cumprir seus objetivos, seja por atrasos, estouro de custos, baixa qualidade, insatisfação dos stakeholders ou falta de alinhamento com as expectativas.
- **Fatores que Levam ao Fracasso**
- **Falta de Planejamento:** Escopo mal definido, prazos irreais ou orçamento insuficiente.
- **Mudanças Constantes no Escopo:** Alterações frequentes sem controle.
- **Comunicação Ineficaz:** Falhas na comunicação entre a equipe e os stakeholders.
- **Falta de Engajamento:** Stakeholders desinteressados ou equipe desmotivada.
- **Gestão de Riscos Ineficiente:** Riscos não identificados ou mal gerenciados.

Fracasso em projetos

- **Exemplo de Fracasso:**
- **Projeto:** Construção de um prédio comercial.
- **Fracasso:** O projeto teve atrasos de 6 meses, estouro de custos em 30% e problemas de qualidade na estrutura. Os clientes cancelaram contratos, e a empresa teve prejuízos financeiros.

OS PROJETOS FALHAM PORQUÊ?



Como o cliente explicou



Como o GP entendeu



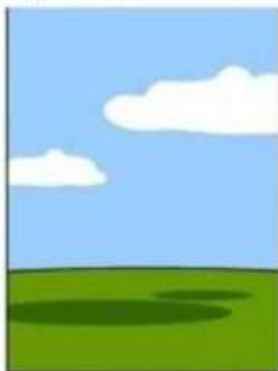
Como o analista projetou



Como o programador codificou



Como o consultor descreveu



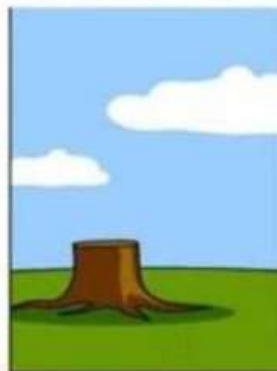
Como foi documentado



O que foi instalado



Como foi cobrado



Como foi suportado



O que o cliente realmente queria

Sucesso e Fracasso

- **Lições Aprendidas**
- **Sucesso:** Projetos bem-sucedidos servem como referência para práticas futuras.
- **Fracasso:** Projetos fracassados oferecem oportunidades de aprendizado. É importante realizar uma análise pós-projeto (post-mortem) para identificar as causas do fracasso e evitar repetir os mesmos erros.
- **Conclusão:**
- **Sucesso e fracasso** são conceitos relativos e dependem dos critérios estabelecidos no início do projeto.
- Um projeto pode ser considerado um sucesso em alguns aspectos (ex.: prazo e custo) e um fracasso em outros (ex.: satisfação do cliente).
- O importante é aprender com cada experiência, seja de sucesso ou fracasso, para melhorar a gestão de projetos no futuro.

Gestor de Projeto

- **Foco Principal:**
- Garantir que o projeto seja entregue dentro do prazo, do orçamento e do escopo definido.
- Focado na execução do projeto como um todo.
- **Responsabilidades:**
- Planejar, Organizar, Executar, Monitorar, Melhorar.
- Planejar e monitorar o cronograma, custos e recursos.
- Gerenciar riscos e resolver problemas que possam impactar o projeto.
- Coordenar a equipe e garantir que as tarefas sejam concluídas.
- Facilitar a comunicação entre todas as partes interessadas (stakeholders).
- Garantir que o projeto atenda aos objetivos definidos.

Gestor de Projeto.

- **Habilidades:**
- Forte capacidade de organização e planejamento.
- Habilidades de liderança e gestão de equipe.
- Conhecimento em metodologias de gerenciamento de projetos (PMBOK, PRINCE2, etc.).

Já ouviu falar disto?

“O cliente não
sabe o que quer!”

Steve Jobs

Bibliografia

- BROD, C. Scrum: Guia Prático para Projetos Ágeis. São Paulo: Novatec.
- SBROCCO, J.H. T. C.; MACEDO, P. C. de. Metodologias Ágeis: Engenharia de Software sob medida. 1 ed. São Paulo: Érica.
- PHAM, A.; PHAM, P. Scrum em Ação: Gerenciamento e desenvolvimento Ágil de
- **Referência online :** <https://pt.slideshare.net/>
- <https://chat.deepseek.com/>