



SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL



TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO - TI

Professores:

Marcos Antonio – 1CCOK / 1ADSA

Fábio Figueredo – 1ADSB



CHAMADA!

SPRINTS



S3

Sustentação

- Int a Processo de Desenv. De SW
- Governança
- ITIL (Incidentes, Problemas e Mudanças)
- Suporte de TI

- Fluxograma do suporte
- Ferramenta de Help Desk
- Documento de Mudança

Entrega: 24/11/2025

S2

Metodologia e Processos

- Metodologia de Gestão de Projetos
- Arquitetura de TI

- Diagrama da Solução
- Planilha Product Backlog
- Planilha Sprint Backlog

Entrega: 20/10/2025

S1

Introdução + Planejamento

- Introdução a TI
- Projeto vs Processo
- Requisitos
- Documentação do projeto

- Requisitos na Ferramenta
- Ferramenta de Gestão
- Documentação do Projeto

Entrega: 01/09/2025



METODOLOGIAS DE GESTÃO DE PROJETOS



O QUE SÃO METODOLOGIAS?



- É um **conjunto estruturado de práticas, técnicas e processos** que guiam como planejar, executar e encerrar um projeto.
- Ele funciona como um **passo a passo** para garantir organização, qualidade e entrega dos resultados.







**VAMOS FAZER UM BOLO
DE CHOCOLATE?**

A black and white photograph of a chocolate cake with strawberries. The cake is on a glass stand, and a slice is on a white plate in the foreground. There are strawberries in a small bowl to the left and a pair of tongs to the right. The text "SIMMMMM!!!!" is overlaid in the center.

SIMMMMM!!!!

Para fazer um bolo de Chocolate, você pode:





- **Seguir uma receita passo a passo:**
 - Ingredientes corretos;
 - Quantidade Certa;
 - Ordem das etapas;
 - Tempo adequado de forno.

Resultado previsível: bolo fofinho, saboroso e no ponto!





- Fazer sem a receita:
 - Troca ou **falta de ingredientes**
 - Etapas **desorganizadas**
 - **Erros** de tempo ou quantidade

Resultado imprevisível: bolo solado, sem gosto ou até queimado.





A receita é o que chamamos de MÉTODO.



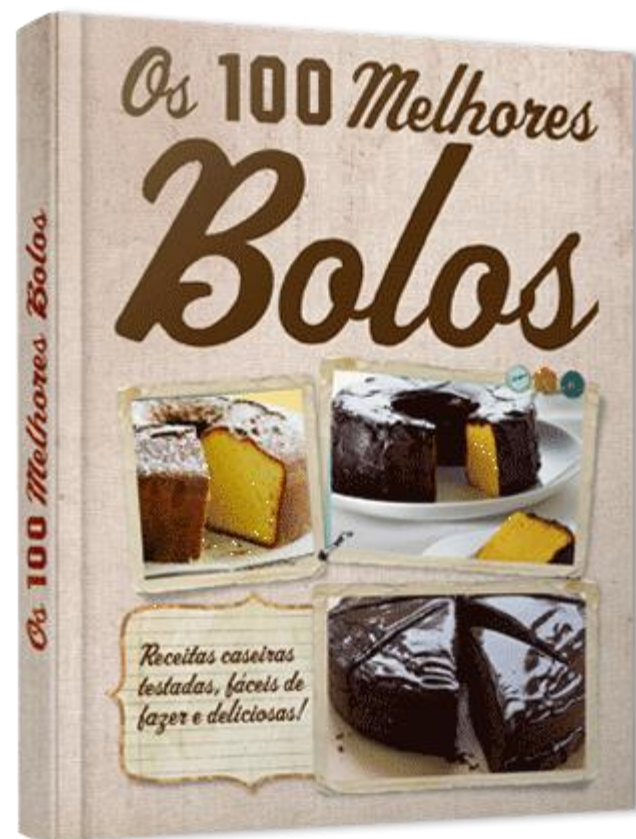
- É **um conjunto estruturado de métodos, processos, regras, técnicas e ferramentas** que orientam a condução de projetos de forma padronizada.
- Enquanto o **método** é um caminho específico, a **metodologia** é o “guarda-chuva” que organiza vários métodos e práticas.

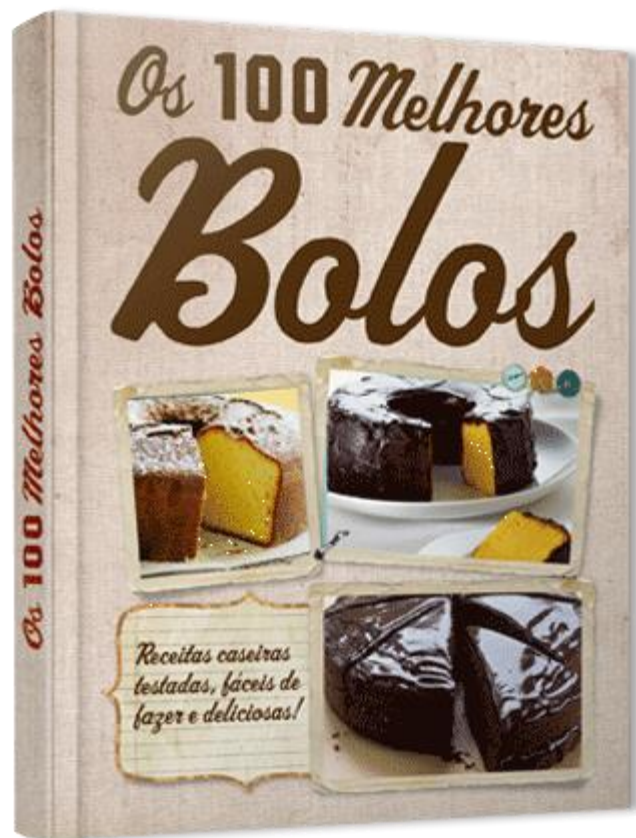






**E o que é a Metodologia
nesse exemplo?**

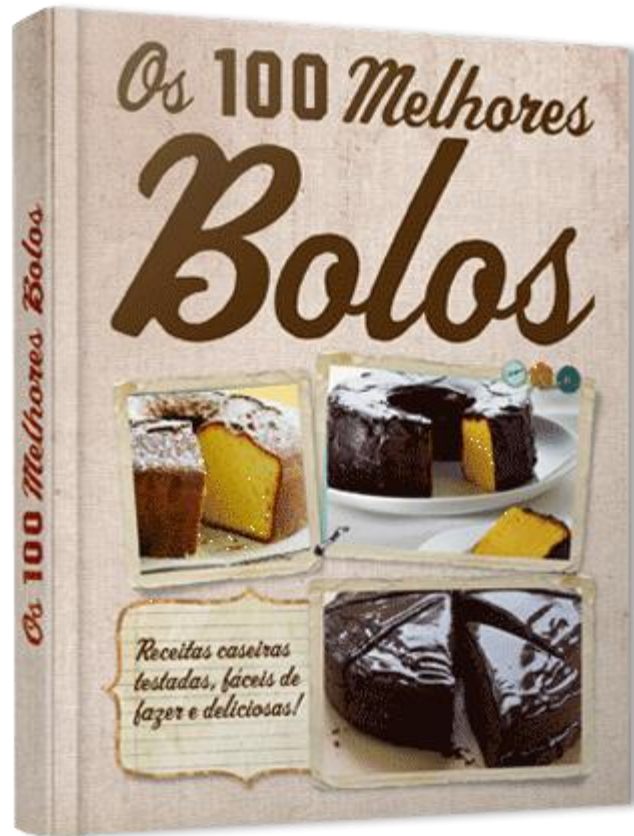




- **Seguir o Livro de receitas:**

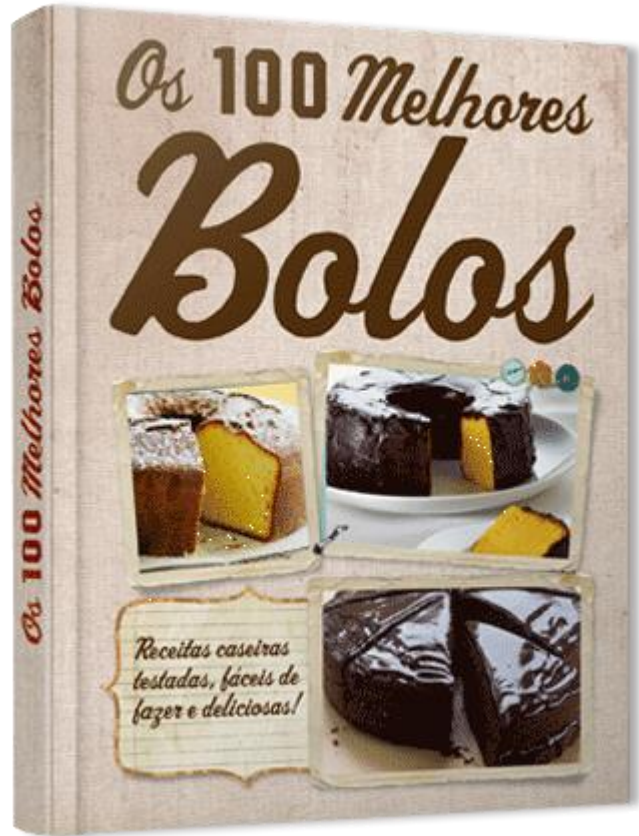
- Várias receitas (bolos, tortas, pães);
- Técnicas de preparo (bater claras em neve, derreter chocolate);
- Dicas para ajustar sabores e tempos de forno;
- Sugestões de ferramentas e utensílios.





- **Sem seguir o Livro de receitas:**
 - Você **depende apenas da memória** ou de **receitas isoladas**
 - Fica **difícil variar, repetir ou melhorar** os resultados
 - **Risco maior de erros e desperdício**





O livro de receitas funciona como uma **metodologia**: orienta o conjunto de métodos, processos e práticas de forma organizada, para diferentes situações.

Método

1. É como uma **receita de bolo**: um passo a passo específico que **garante que uma tarefa seja executada corretamente.**
2. **Benefícios**: reduz erros, organiza o trabalho e aumenta a previsibilidade dos resultados.

O **método** ensina **como fazer** uma tarefa.

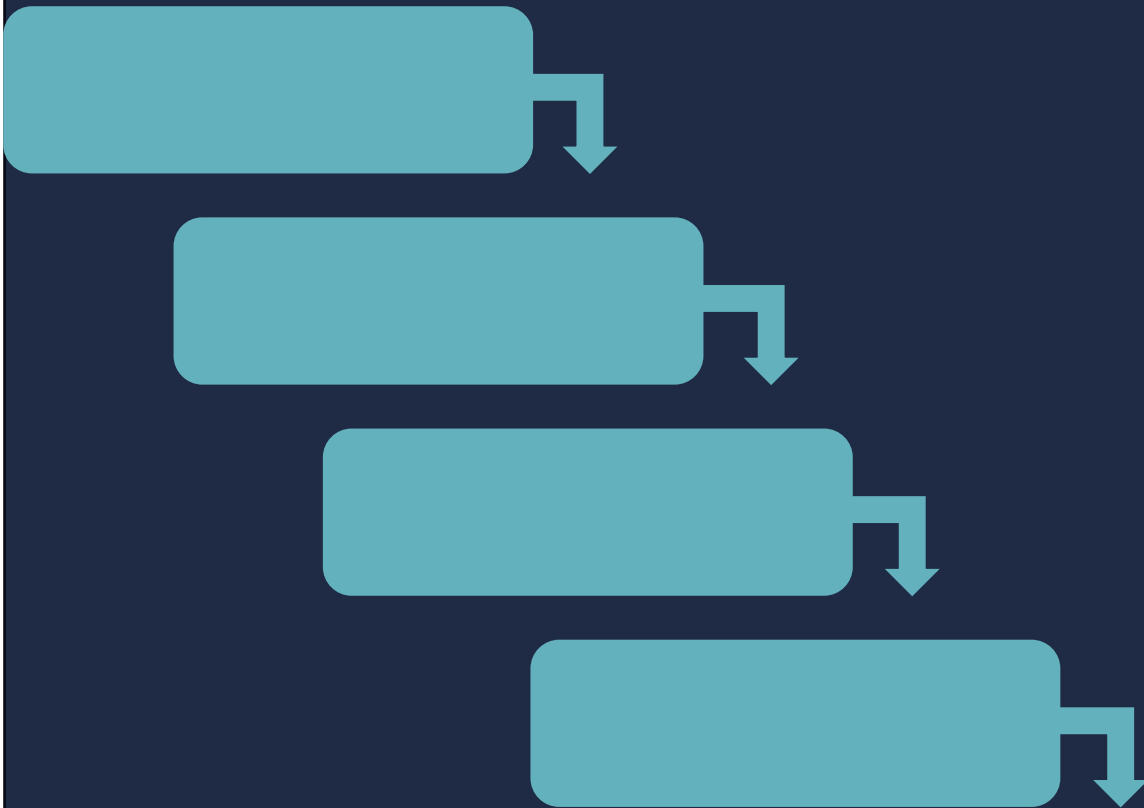
Metodologia

1. É como um **livro de receitas completo**: reúne vários métodos, técnicas e boas práticas, oferecendo orientação para diferentes situações.
2. **Benefícios**: padroniza processos, facilita adaptação, garante consistência e aumenta a eficiência na execução de projetos variados.

A **metodologia** ensina **como organizar e aplicar vários métodos** para alcançar resultados consistentes em qualquer projeto.

Waterfall, Project Model Canvas, ZOPP, Lean, Extreme Programming, PERT, Scrum, Kanban...

Cascata (Waterfall)



Scrum (Ágil)



Cascata (Waterfall)



As atividades devem ser **executadas sequencialmente** onde uma tarefa só inicia quando a anterior terminar.

Exemplo: **Linha de produção de um carro**



Este modelo é feito **em pequenas partes para que assim o cliente receba regularmente um feedback** do que está sendo desenvolvido.

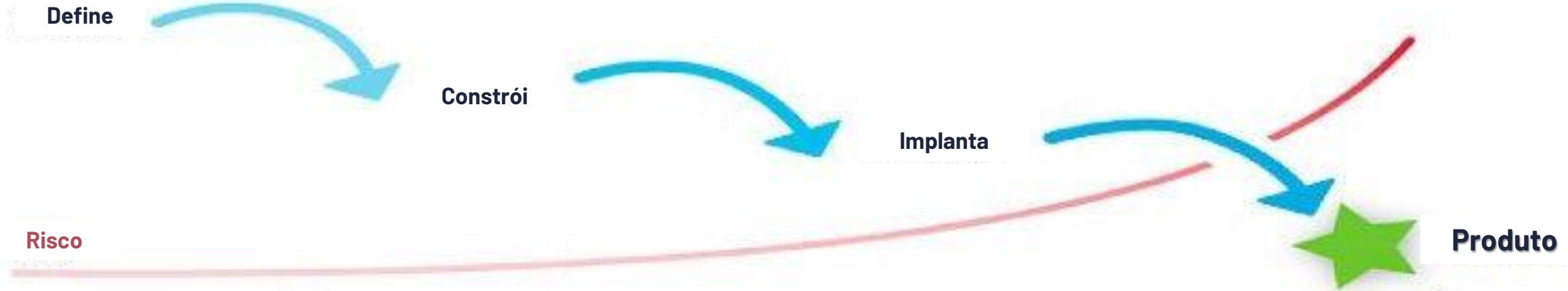
Exemplo: **Mobilidade Urbana**



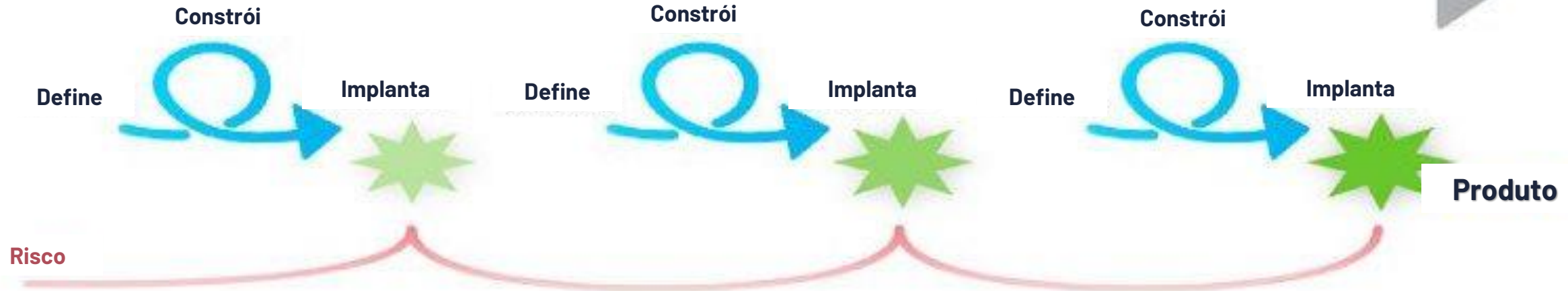
Scrum (Ágil)



Cascata

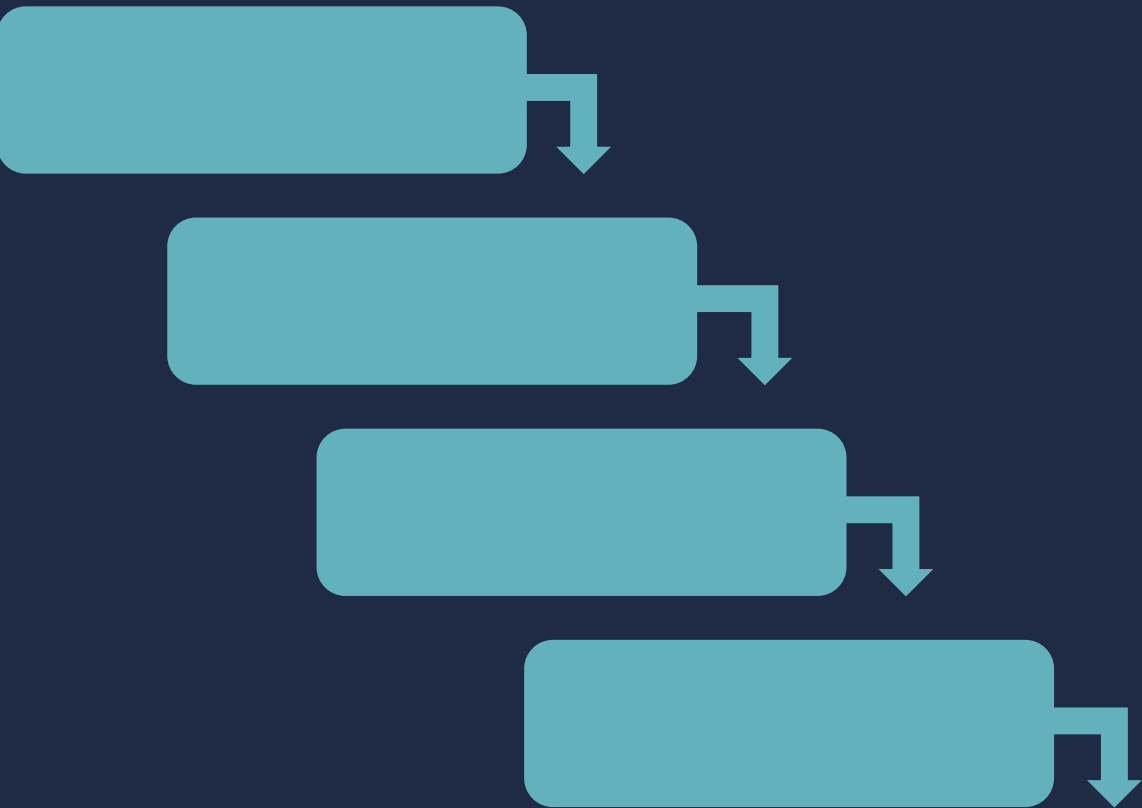


Tempo



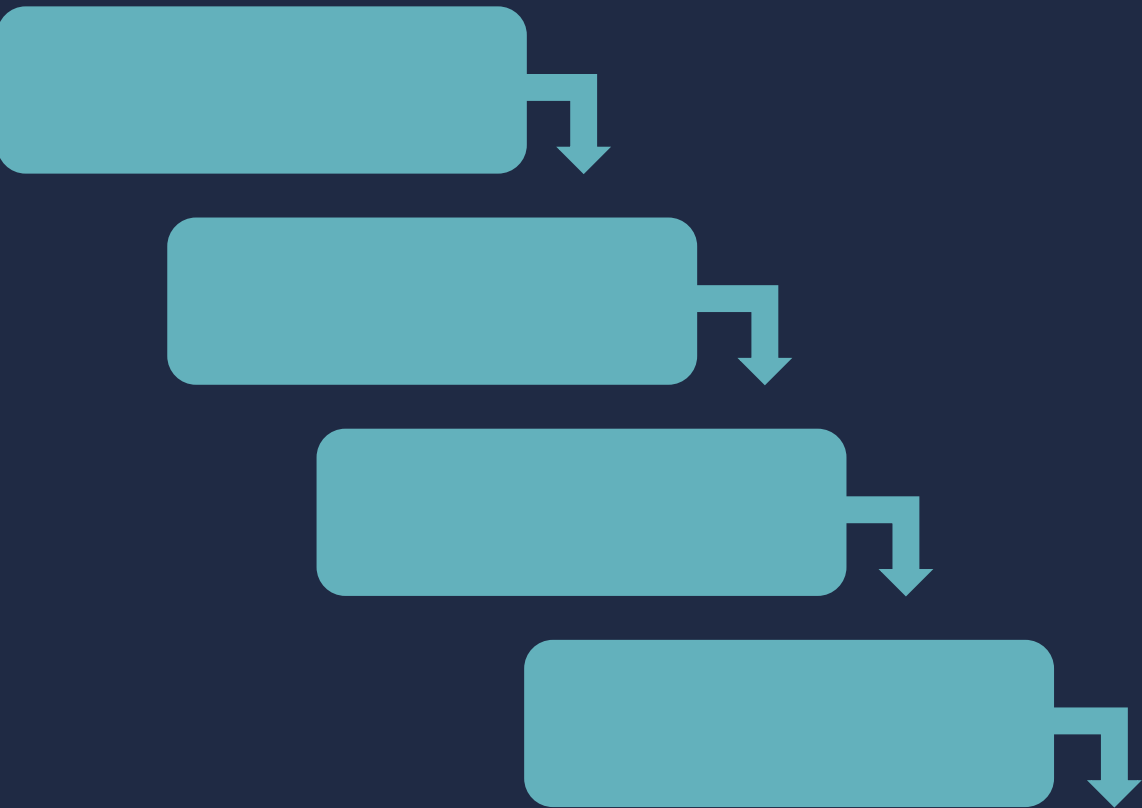
Ágil

Cascata (Waterfall)



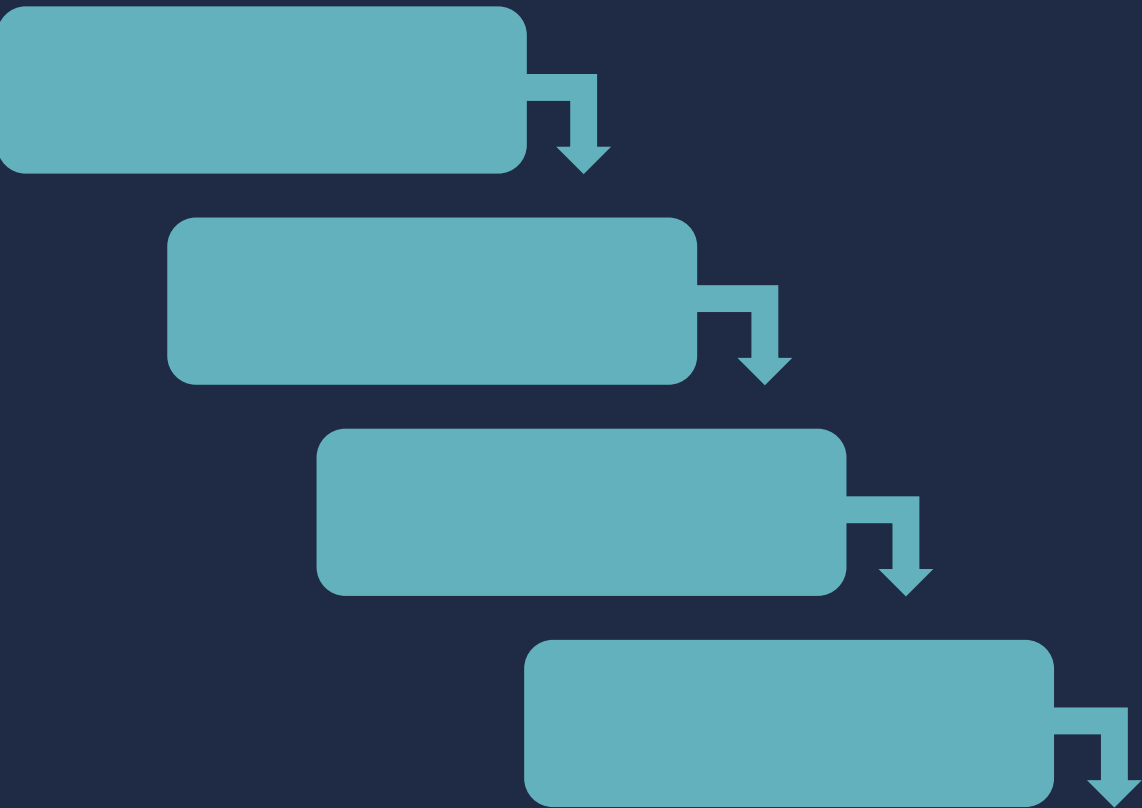
- O desenvolvimento do projeto segue uma **sequência linear de etapas**;
- Adota um modelo **mais rígido, com pouca flexibilidade**;
- **Alterações de requisitos** após o início do projeto **são complexas**, exigindo muitas vezes reiniciar etapas anteriores;
- Cada **fase é concluída uma única vez e em sequência**;

Cascata (Waterfall)



- O desenvolvimento do projeto segue uma **sequência linear de etapas**;
- Adota um modelo **mais rígido, com pouca flexibilidade**;
- **Alterações de requisitos** após o início do projeto **são complexas**, exigindo muitas vezes reiniciar etapas anteriores;
- Cada **fase é concluída uma única vez e em sequência**;

Cascata (Waterfall)



- Indicado para projetos com **requisitos bem definidos desde o início**;
- Os **requisitos** do projeto devem ser claramente **estabelecidos antes do início**;
- **É difícil modificar requisitos durante a fase de testes**;
- O processo é simples, mas demanda **engajamento total do gerente de projeto do começo ao fim**.

- O projeto é desenvolvido de forma **segmentada e incremental**;
- Adota um **modelo flexível**, permitindo ajustes contínuos;
- **Requisitos** podem ser **alterados a qualquer momento**, inclusive após o início do projeto;
- O **desenvolvimento é interativo**, podendo **repetir etapas** quando necessário;

Scrum (Ágil)



- Os **requisitos** evoluem **continuamente ao longo do projeto**;
- Os **requisitos** são definidos e **revisados quase diariamente** pelo proprietário e pela equipe;
- **Alterações podem ser implementadas durante a fase de testes** sem comprometer o **andamento do projeto**.

Scrum (Ágil)





Fases bem definidas

Resistência a Mudanças

Foco no produto final planejado

Hierarquia, comando e reporte

Preditividade

Projeto Estruturado

Cliente presente em fases específicas

Testes sólidos



Fases empíricas (baseado na experiência e na observação)

Flexibilidade

**Foco no "MVP" Minimum Viable Product
Mínimo Produto Viável**

**Autonomia, Responsabilidade, Colaboração e
Comunicação em tempo real**

Adaptabilidade

Desenvolvimento enxuto

Cliente presente o tempo todo

Correção em tempo real

Evolução projeto Cascata



1

Evolução projeto Ágil



1

Evolução projeto Cascata



1



2

Evolução projeto Ágil



1



2

Evolução projeto Cascata



1



2



3

Evolução projeto Ágil



1



2



3

Evolução projeto Cascata



1



2



3



4

Evolução projeto Ágil



1



2



3



4

Evolução projeto Cascata



1



2



3



4

Evolução projeto Ágil



1



2



3



4



5

DÚVIDAS?



Métodos?

Metodologias?

Ágeis?

**Cascata
(Waterfall)?**

As metodologias ágeis são um conjunto de **práticas e valores** que visam gerenciar projetos de forma mais **adaptável, flexível e colaborativa**. Elas se contrapõem às metodologias tradicionais, que geralmente são mais rígidas e lineares.

METODOLOGIAS ÁGEIS

Principais características das metodologias ágeis:

- **Ciclos curtos de desenvolvimento:** O projeto é dividido em ciclos de **poucas semanas**, chamados de **sprints**. Em cada sprint, a equipe entrega um **incremento funcional** do produto.
- **Foco no valor:** A priorização é dada à entrega de funcionalidades que **agregam valor ao cliente**.
- **Flexibilidade:** O planejamento é **adaptável** às mudanças nas necessidades do cliente ou do mercado.
- **Comunicação frequente:** Há comunicação constante entre a equipe, o cliente e outras partes interessadas.
- **Cultura de colaboração:** A equipe trabalha de forma **colaborativa**, com alto nível de **auto-organização**.
- **Melhoria contínua:** Há um foco constante em **identificar e melhorar** processos e resultados.

OS 4 VALORES DA METODOLOGIA AGILE

INDIVÍDUOS E INTERAÇÕES

mais que processos
e ferramentas.

1

2

SOFTWARE EM FUNCIONAMENTO

mais que documentação
abrangente.

COLABORAÇÃO COM O CLIENTE

mais que negociação
de contratos.

3

4

RESPONDER A MUDANÇAS

mais que seguir
um plano.

Os 12 princípios ágeis

- | | | | | | |
|---|---|------------------------|----|---|-----------------------------|
| 1 |  | SATISFAÇA O CONSUMIDOR | 7 |  | SOFTWARE FUNCIONANDO |
| 2 |  | ACEITE BEM AS MUDANÇAS | 8 |  | DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL |
| 3 |  | ENTREGAS FREQUENTES | 9 |  | ATENÇÃO CONTÍNUA |
| 4 |  | TRABALHE EM CONJUNTO | 10 |  | MATENHA A SIMPLICIDADE |
| 5 |  | CONFIE E APOIE | 11 |  | TIMES AUTO-ORGANIZADOS |
| 6 |  | CONVERSAS FACE A FACE | 12 |  | REFLETIR E AJUSTAR |

DÚVIDAS?

4 Valores?

Características?

12 Principios?

Metodologia
ágil?



TO DO

TASK 04

TASK 05

TASK 06

TASK 07

TASK 08

TASK 09

DOING

DONE

TASK 01

TASK 02

TASK 03

TASK 04 – APRESENTAÇÃO METODOLOGIAS

Instruções para a atividade:

Cada grupo deverá **preparar uma apresentação** sobre a **metodologia de gestão de projetos** definida para o seu trabalho.

As apresentações acontecerão na **aula do dia XX/XX/XXXX**.

Cada grupo terá **até 5 minutos** para expor seu conteúdo.

Serão avaliados:

- A **qualidade dos materiais apresentados**;
- A **clareza e organização da apresentação**;
- A **participação efetiva dos membros do grupo**.

Grupo	Tema	Grupo	Tema
1	Canvas	7	ZOPP
2	ZOPP	8	Lean
3	Lean	9	PERT
4	PERT	10	Kanban
5	Kanban	11	Canvas
6	Canvas	12	ZOPP

TO DO

TASK 04

TASK 05

TASK 06

TASK 07

TASK 08

TASK 09

DOING

DONE

TASK 01

TASK 02

TASK 03

TO DO

TASK 05

TASK 06

TASK 07

TASK 08

TASK 09

DOING

TASK 04

DONE

TASK 01

TASK 02

TASK 03

Agradeço a sua atenção!

MARCOS SANTOS
marcos.antonio@sptech.school

FÁBIO FIGUEREDO
fabio.figueredo@sptech.school

**SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL**