



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?



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.

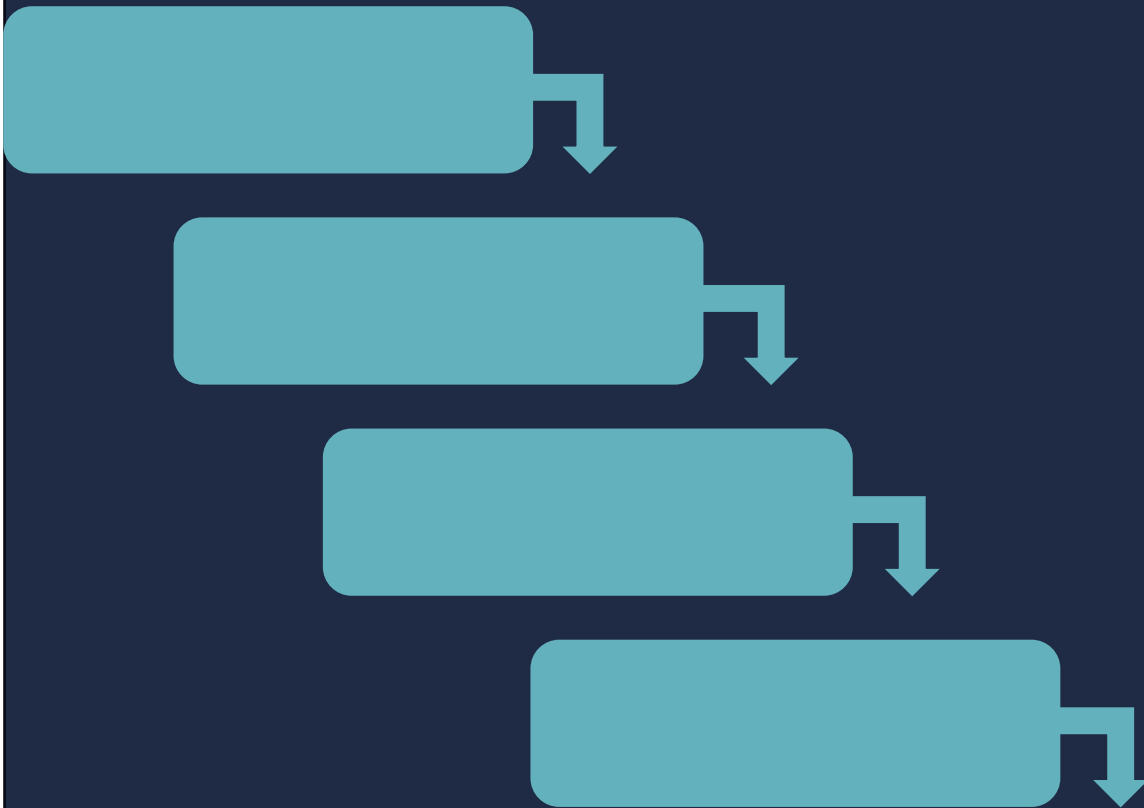
Metodologia

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.

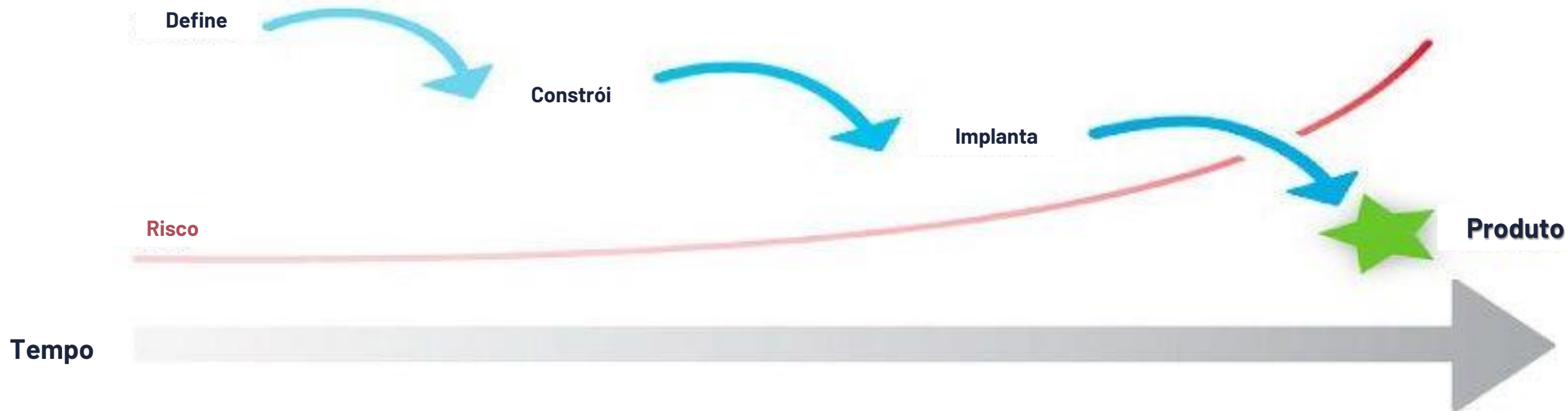
Exemplo: **Mobilidade Urbana**



Scrum (Ágil)



Cascata





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)?**

METODOLOGIAS ÁGEIS

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?



Cascata (Waterfall)



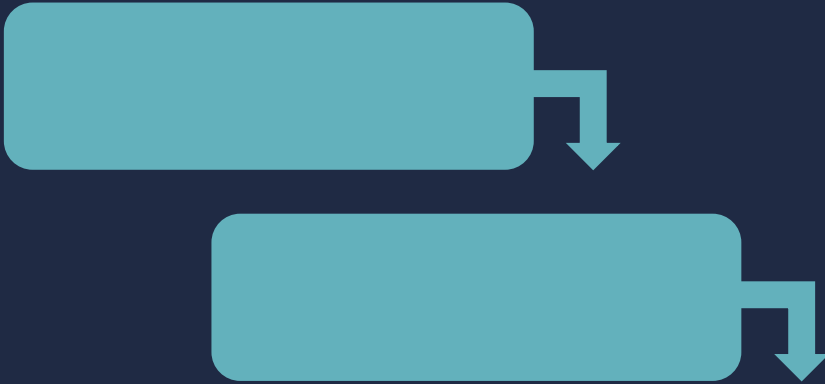
Scrum (Ágil)




Cascata (Waterfall)

Scrum (Ágil)

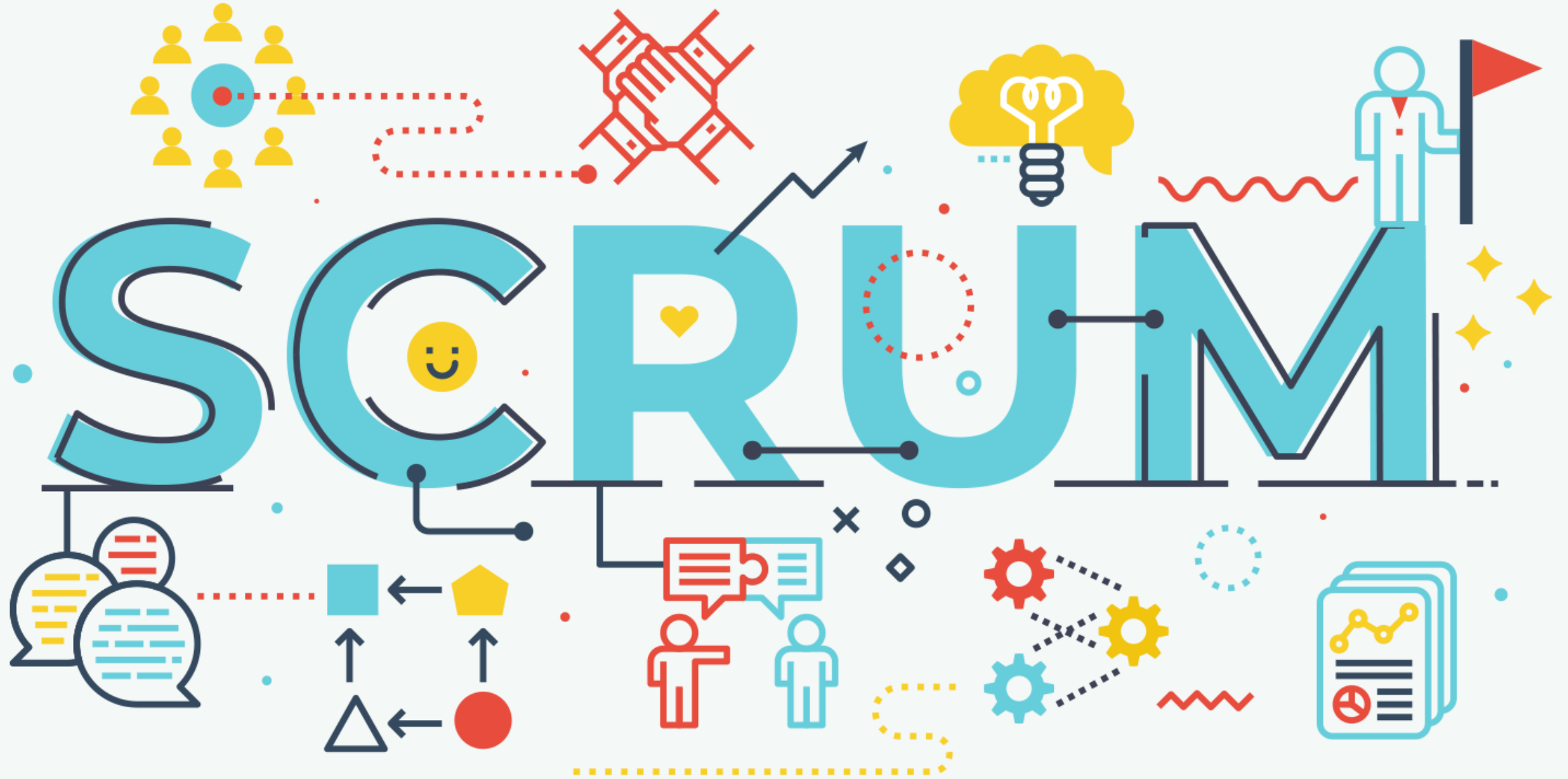
QUAL USAR ?



NADA É ÓBVIO – DEPENDE!!!!!!



SCRUM





- É o **co-criador do Scrum**, um dos frameworks ágeis mais difundidos globalmente.
- Coautor do **Manifesto Ágil (2001)** e, junto com Ken Schwaber, mantém o **Scrum Guide**, referência oficial do framework.
- Fundador da **Scrum Inc.**, onde atua como consultor principal.
- Ex-piloto de caça, cientista biomédico e CTO em diversas empresas — sua carreira abrange uma ampla experiência técnica e acadêmica.



Jeff Sutherland

Nascido em 20 de junho de 1941.

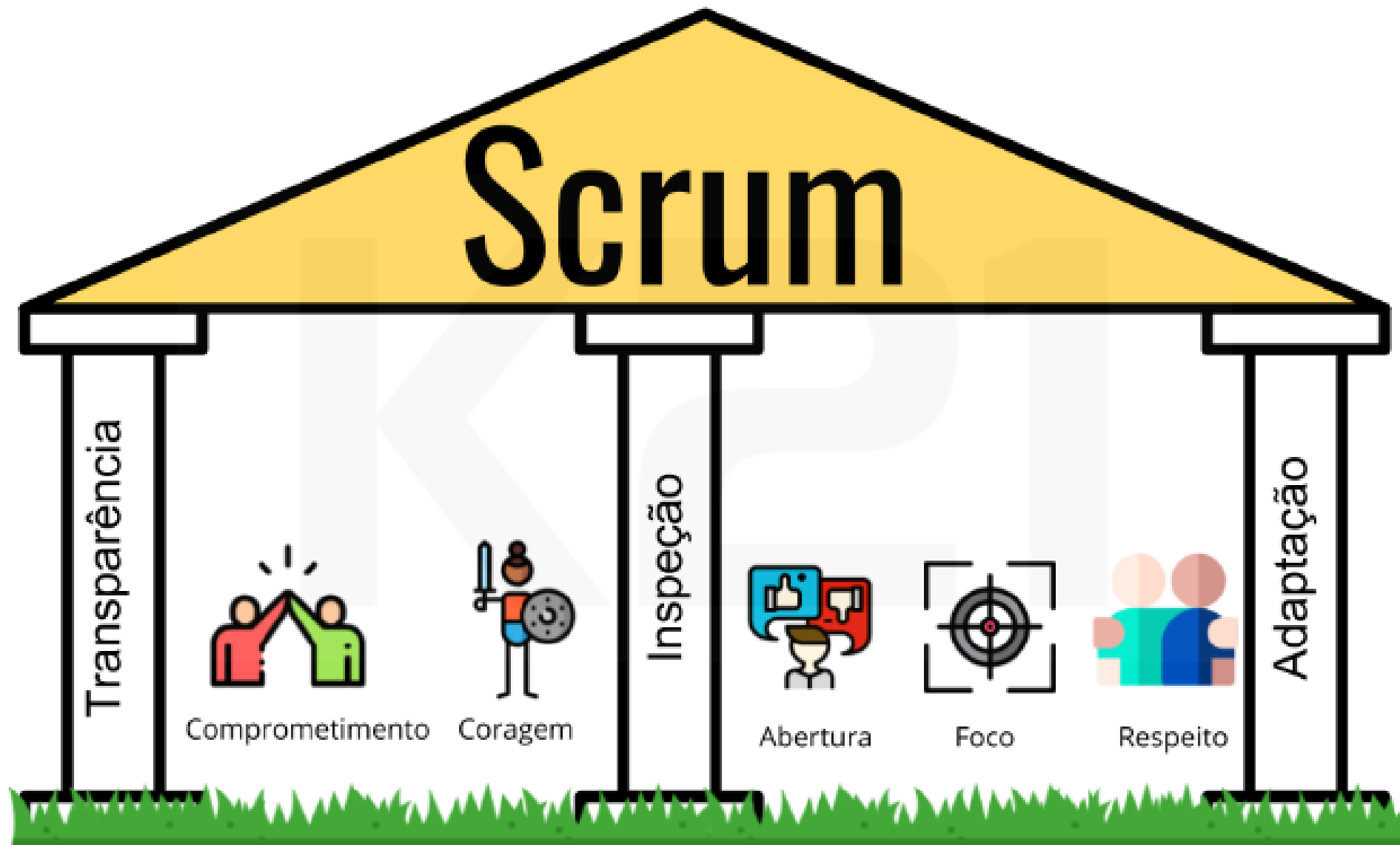


Ideia simples: verificar em intervalos regulares **se está indo no caminho certo** e é aquilo que realmente as pessoas querem.
(Inspeção e Adaptação)





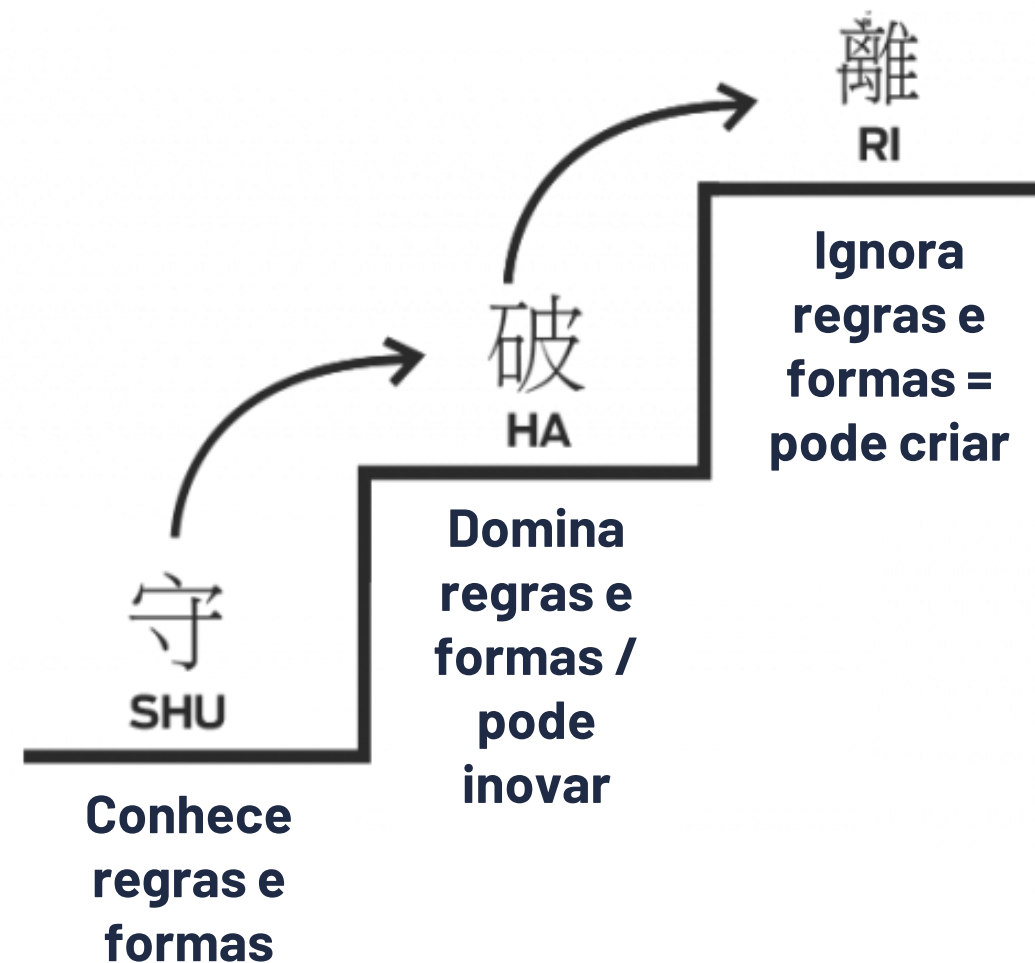




Hesitação significa morte: saiba onde está, avalie as alternativas , tome uma decisão e aja. Não adivinhe adote **o ciclo PDCA e SHU HÁ RI**

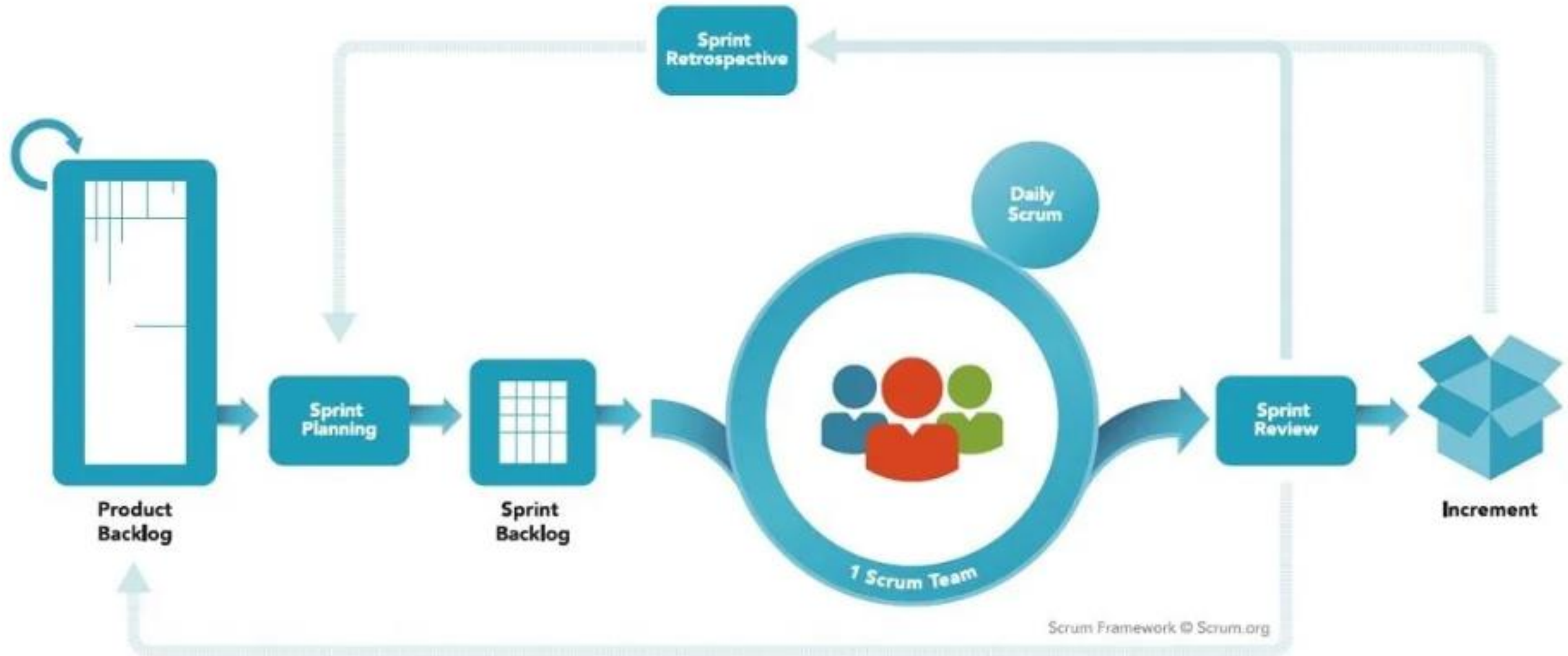


Baseado no Modelo TOYOTA



Baseado no AIKIDO

SCRUM FRAMEWORK





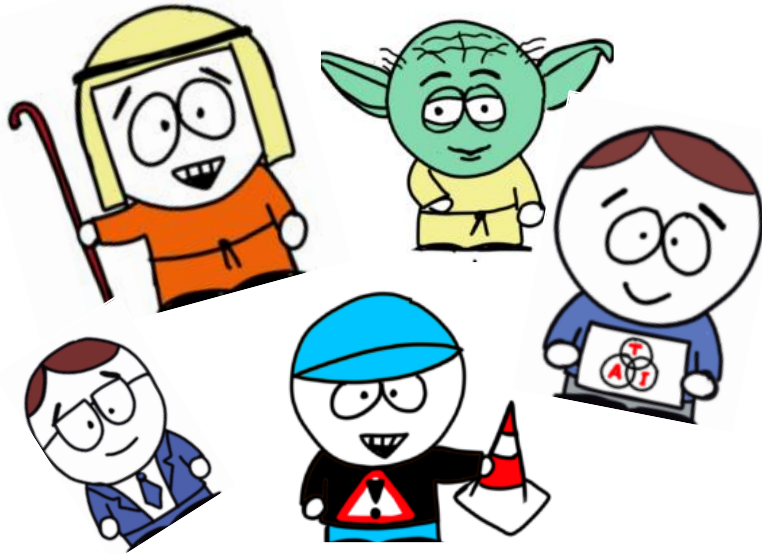
SCRUM MASTER



CLIENTE



PRODUCT OWNER



TIME



PRODUCT OWNER

- Fala com cliente
- Transforma a visão em backlog, conhece profundamente o negócio
- Decide “o que” deverá ser feito e por quê;
- Deve ter habilidade de **encontrar o valor nas atividades pra priorizar**;
- Controla o Backlog e sua priorização;



TIME

- É autônoma e multifuncional;
- Menor é melhor;
- A culpa é idiota;
- Transcendência.



SCRUM MASTER

- Fala com equipe
- Decide “como” será feito;
- Dono do fluxo e ritmo de trabalho;
- Elimina obstáculos;
- Treina e integra a equipe no Scrum.
- Garante que o processo funcione.

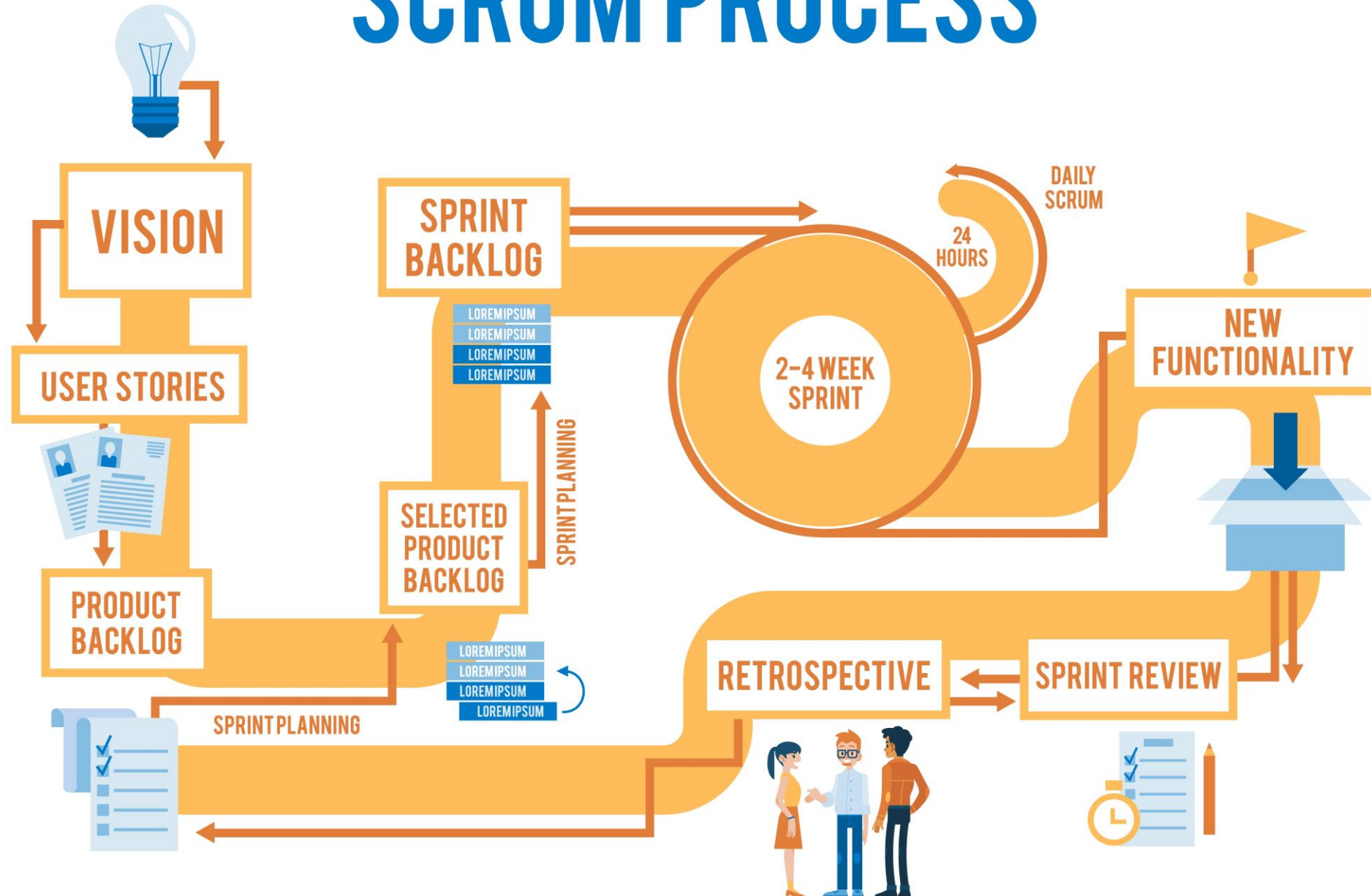


CLIENTE

- **Participa** como um parceiro

**Todos integrantes devem saber o que os outros estão fazendo e o que esta acontecendo no projeto. O progresso deve ficar claro para todos.
Tudo deve ficar as claras.**

SCRUM PROCESS





Product Owner

Mapeamento Requisitos

Classificação, **Estimativa e Priorização**

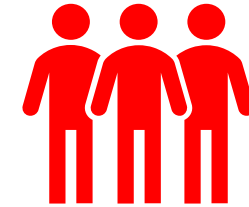
Product Backlog

Planejamento da Sprint



Scrum Master

Daily Scrum Meeting



Dev Team

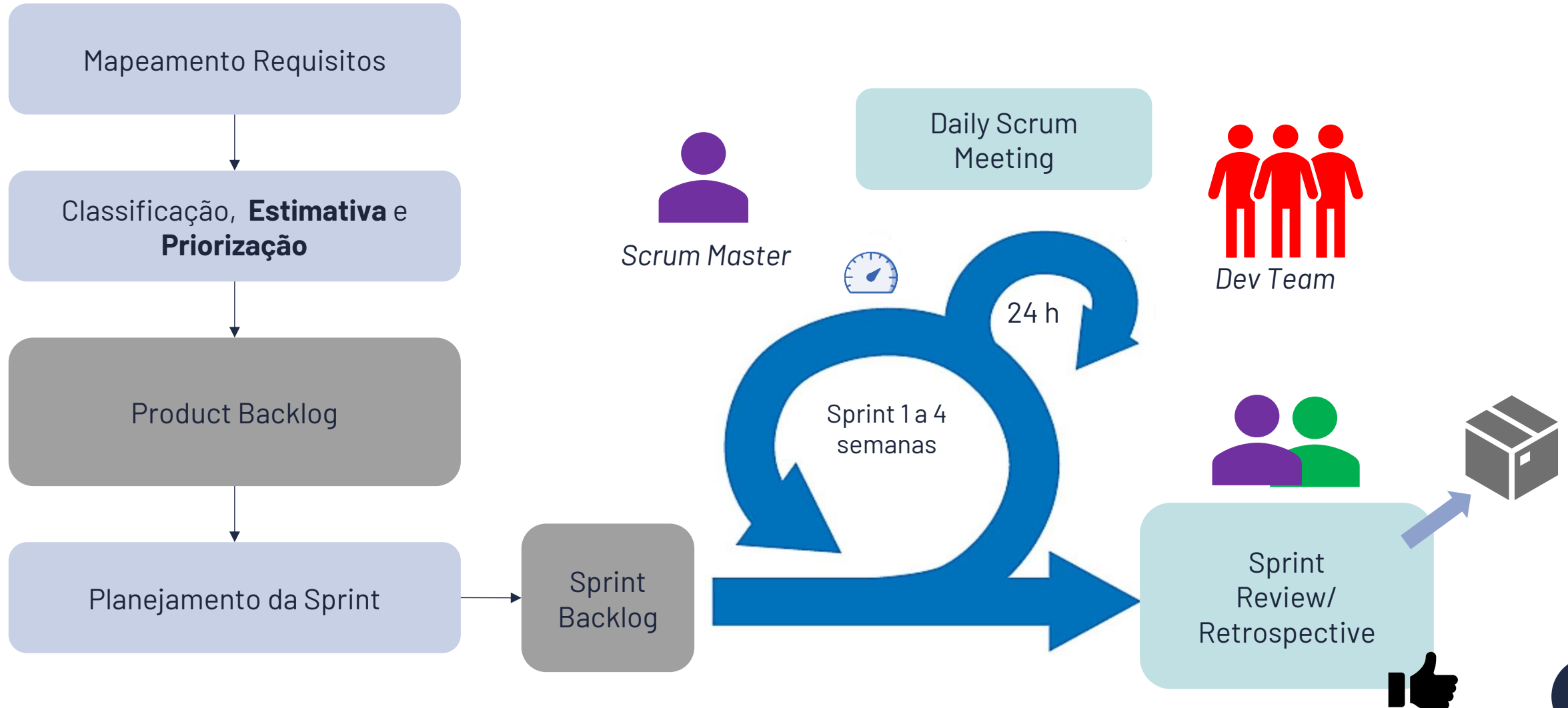


24 h

Sprint 1 a 4
semanas

Sprint
Backlog

Sprint
Review/
Retrospective





- Inspeção e **adaptação**;
- **Fracasse rápido** para que possa corrigir o problema o quanto antes
- **Equipes excelentes são multifuncionais, autônomas** e capacitadas, com um propósito transcendente.
- **Menor é melhor**;
- **Culpar é idiotice**;
- O **tempo é finito**. Trate-o como tal.
- **Transparência** : todo mundo sabe de tudo. Comunicação tempo todo
- **Uma** reunião por dia
- Planeje apenas o necessário



PLAY

https://www.youtube.com/watch?v=pcsLLgUb7_A

TO DO

TASK 05

TASK 06

TASK 07

TASK 08

TASK 09

DOING

TASK 04

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 22/09/2025**.

OBS: Cada Grupo terá que enviar sua apresentação via Moodle – **1 Arquivo por GRUPO**.

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 05

TASK 06

TASK 07

TASK 08

TASK 09

DOING

TASK 04

DONE

TASK 01

TASK 02

TASK 03

TO DO

TASK 05

TASK 06

TASK 07

TASK 08

TASK 09

DOING

DONE

TASK 01

TASK 02

TASK 03

TASK 04

Agradeço a sua atenção!

MARCOS SANTOS
marcos.antonio@sptech.school

FÁBIO FIGUEREDO
fabio.figueredo@sptech.school

**SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL**