



Gestão de Projetos de TI

BACHARELADO EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

- Prof. Sergio Nascimento

•
sergio.onascimento@sp.senac.br





AGENDA

- Orientações gerais
- Apresentação
- Objetivos da disciplina
- Critérios de avaliação e participação

EMENTA

Apresenta os elementos essenciais para o gerenciamento de projetos e os principais modelos ou guias de referência em gerenciamento de projetos. Detalha as áreas e processos da gerência de projetos, distingue o gerenciamento de projetos em geral dos projetos de tecnologias da informação, considerando os diversos ambientes ou modelos organizacionais, modelos de negócio, diversidade de formas de contratação dos projetos e de alocação de recursos humanos e infraestruturas tecnológicas. Foca em métodos ágeis, detalhando-os no contexto de projetos de tecnologia da informação.

OBJETIVOS

Desenvolver o conhecimento da metodologia SCRUM, definir claramente os papéis e a organização do trabalho de maneira prática de forma a definir processos e métricas para esse framework, bem como mostrar as habilidades necessárias a um profissional especialista em SCRUM

Gestão de Projetos

O que é um Projeto (PMI)

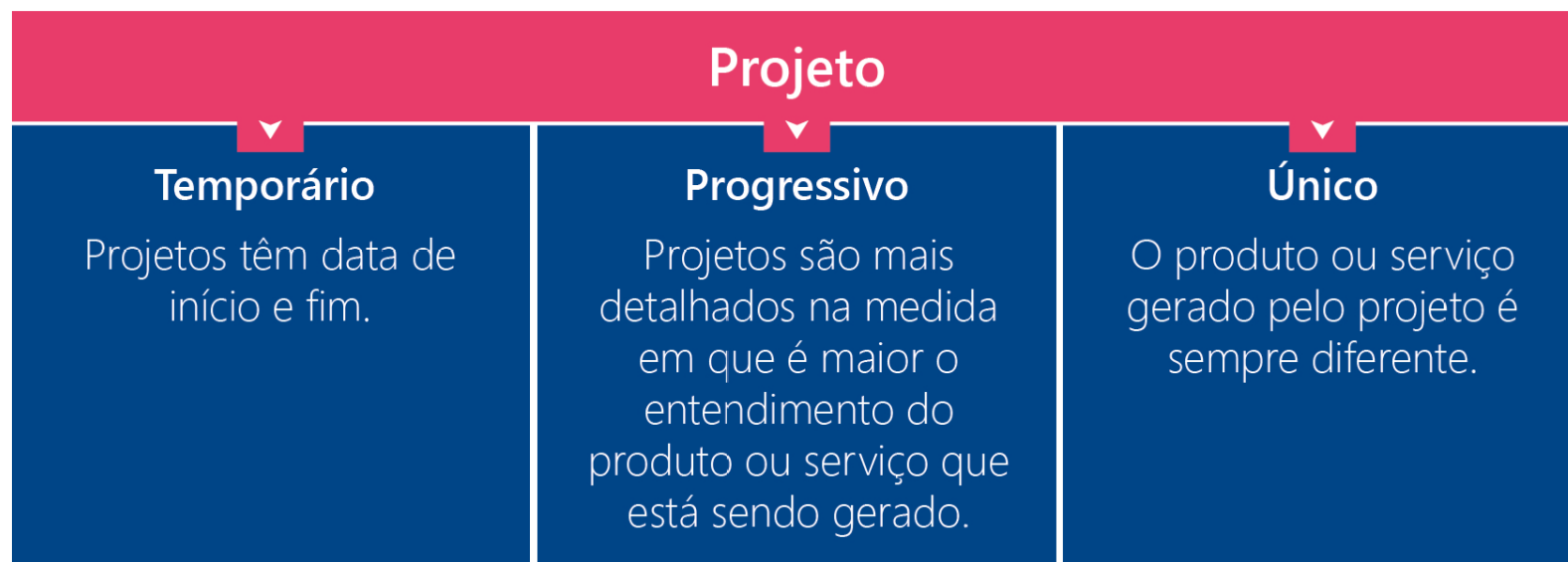
Trata-se de um empreendimento único que deve apresentar um início e um fim claramente definidos, e que, conduzido por pessoas possa atingir seus objetivos respeitando os parâmetros de prazo, custo e especificações (qualidade e escopo).

O que é um Projeto de Sucesso

- Entregue dentro do prazo acordado
- Entregue dentro do orçamento estimado
- Entregue com todos os requisitos funcionais solicitados
- Entregue com todos os requisitos não funcionais necessários

O que é um Projeto

Um projeto é um empreendimento temporário com o objetivo de criar um produto ou serviço único.



- Desenvolver um novo produto ou serviço
- Implementar uma mudança organizacional a nível de estrutura, de pessoas ou de estilo gerencial
- Planejar um novo veículo de transporte
- Desenvolver ou adquirir um sistema de informação novo ou modificado
- Construir um prédio ou instalações
- Levar a cabo uma campanha política

Atividades

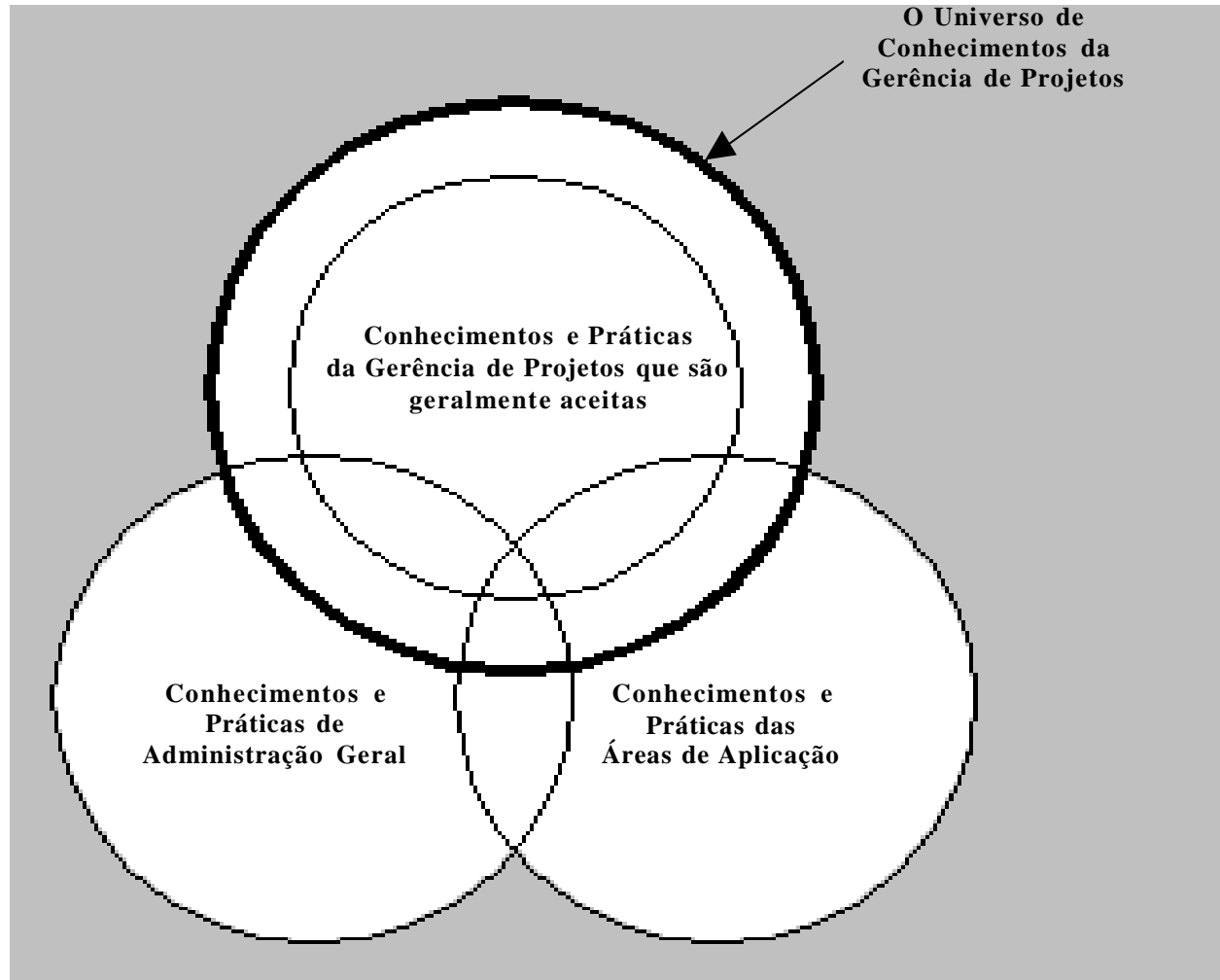
Gerência de atividades rotineiras

- Realizada dia após dia
- Recursos humanos fixos
- Repetição em períodos de tempo fixos
- Conhecimento prévio do trabalho
- Atividades conhecidas e dominadas
- Pequena Abrangência
- Orçamento definido e flexibilidade nos prazos
- Contrôles da qualidade estatístico

Gerência de Projetos

- Data de início e término
- Recursos humanos provisórios
- Cada projeto é um projeto distinto
- Incertezas quanto à realização do trabalho
- Ritmo de gastos variáveis, sequência e rigidez nos prazos
- Contrôles da qualidade determinístico

Relacionamento da Gestão de projetos com outras disciplinas



Tradução livre do PMBOK, V 1.0, disponibilizada através da Internet pelo PMI MG em maio de 2000

Vantagens Competitivas

Velocidade: Melhoria nos processos que permitem produzir mais rapidamente um determinado produto ou serviço.

Confiabilidade: Capacidade que a empresa possui para atender os pedidos pontualmente e de forma correta.

Flexibilidade: Ações que permitam a mudança de produtos ou serviços em tipo ou quantidade de forma rápida e eficaz.

Qualidade: Capacidade que a empresa possui de fazer as coisas certas, evitando perdas e retrabalhos.

Desenvolvimento de Projetos

Novo produto ou serviço, melhoria em produtos e serviços:

Desenvolvimento de um novo produto ou serviço cuja implantação é facilitada pela orientação por projeto. O mercado exige permanente evolução nos produtos e serviços de maneira bem controlada para que não atrase e não prejudique seu “market share”. Implementação de produtos ou serviços que exigem controles pré-estabelecidos de prazos, recursos e qualidade com objetivos rígidos e pouco flexíveis.

Mudança organizacional e Gestão estratégica:

Reestruturações, fusões, incorporações. As organizações modernas percebem a importância de olharem para si como um grande portfolio de projetos, tais como: a implantação de suas estratégias comerciais, de produtos e serviços.

Prazos e recursos limitados:

Exige planejamento das atividades para que os recursos possam ser adequadamente distribuídos e utilizados, considerando o planejamento do trabalho como se fossem projetos de modo a exercermos um maior e melhor controle sobre seus resultados.

Melhoria interna:

Aprimoramento contínuo dos processos de apoio e produção para melhor administração, caracterizando-os como projetos.

Gerenciamento de Projetos

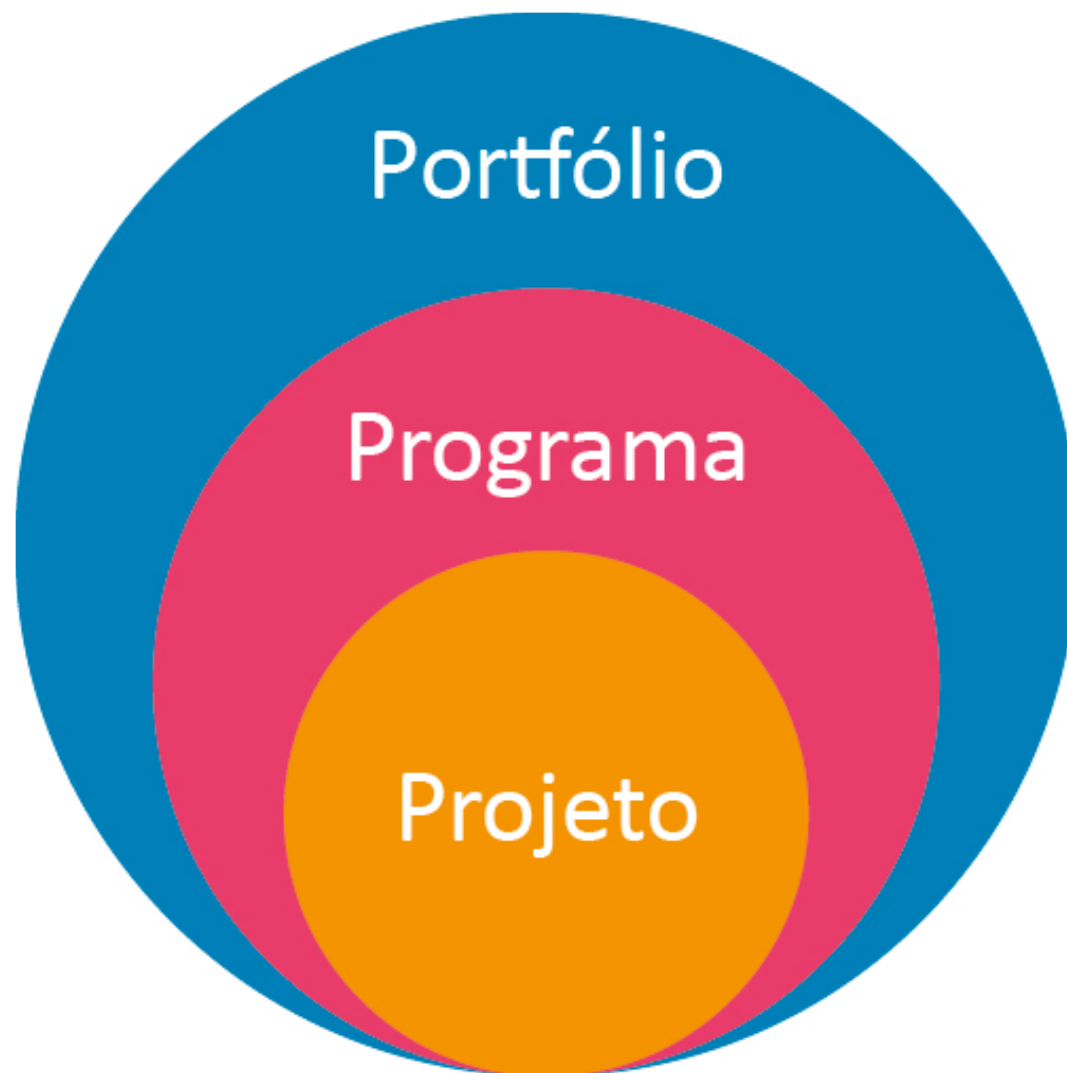
Gerenciamento de Projetos é a aplicação dos conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas para que as atividades do projeto alcancem os seus requisitos e satisfaçam às necessidades e expectativas dos stakeholders desde a concepção até o encerramento do projeto. (PMI 2004, p. 8).



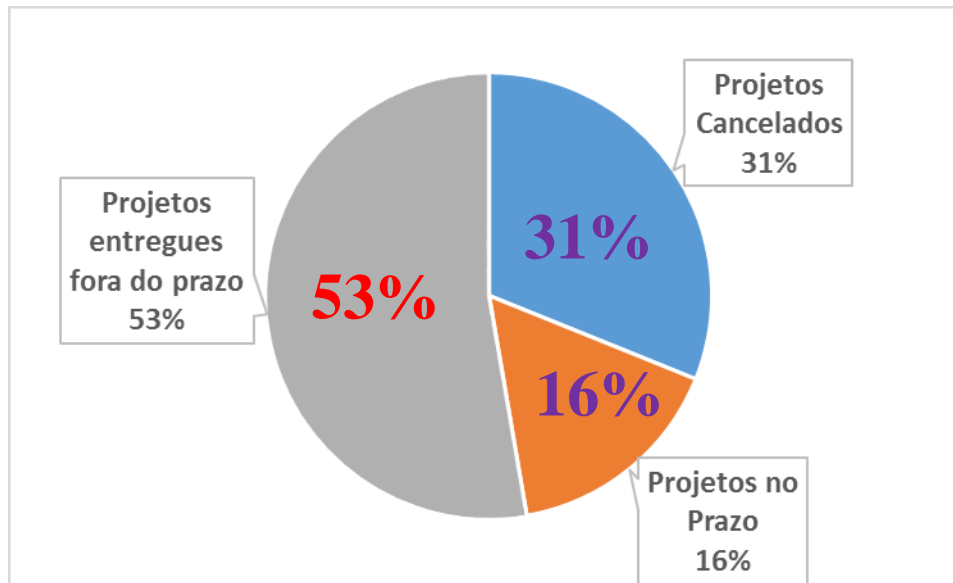
Importante

Projeto é um esforço temporário, empreendido para criar um produto ou serviço específico.

Portfólio, Programa e Projeto



Fatores Críticos



Sucesso

- Envolvimento do usuário
- Requerimentos claramente estabelecidos
- Planejamento apropriado
- Expectativas realistas
- Pontos de controle em intervalos curtos
- Equipe competente
- Comprometimento
- Visão e objetivos claros sobre os resultados
- Equipe centrada na tarefa

Fracassos

Tecnológicos:

- Falta de dados históricos
- Falha no planejamento do projeto
- Falha no monitoramento
- Falha no uso da tecnologia
- Desconhecimento
- Falha na gestão de requisitos

Sociais:

- Pressão excessiva de prazo
- Problemas de relacionamento
- Síndrome dos projetos impossíveis
- Comunicação entre equipes
- Práticas inadequadas de gestão de projetos
- Pessoal desqualificado

Desenvolvimento de Projetos

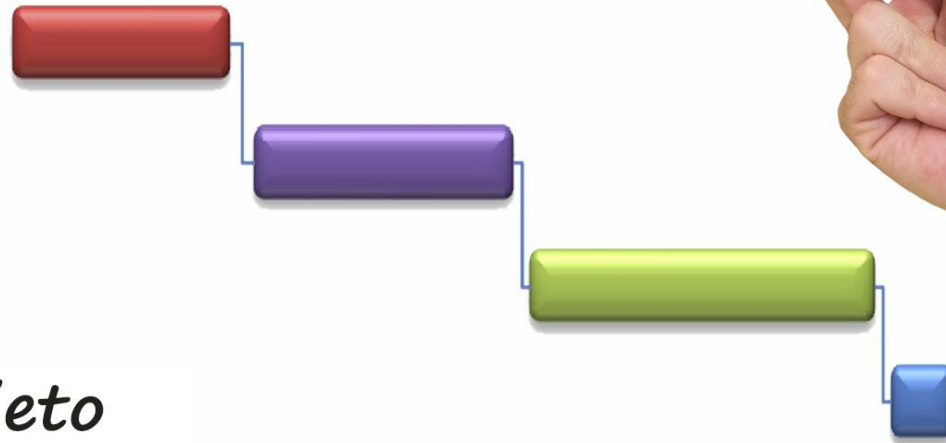
Planejamento de Projeto

Tarefa 1

Tarefa 2

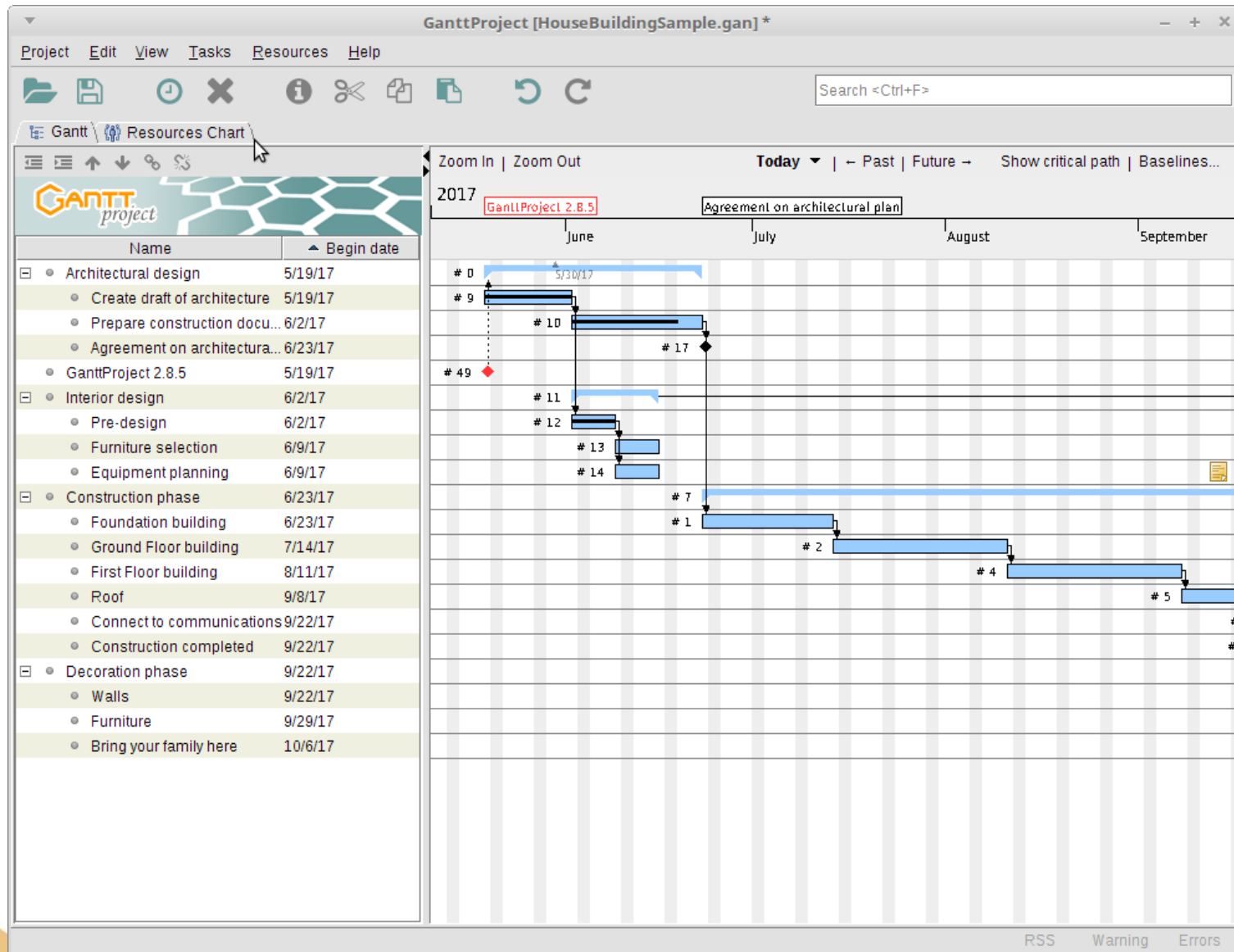
Tarefa 3

Fim do projeto

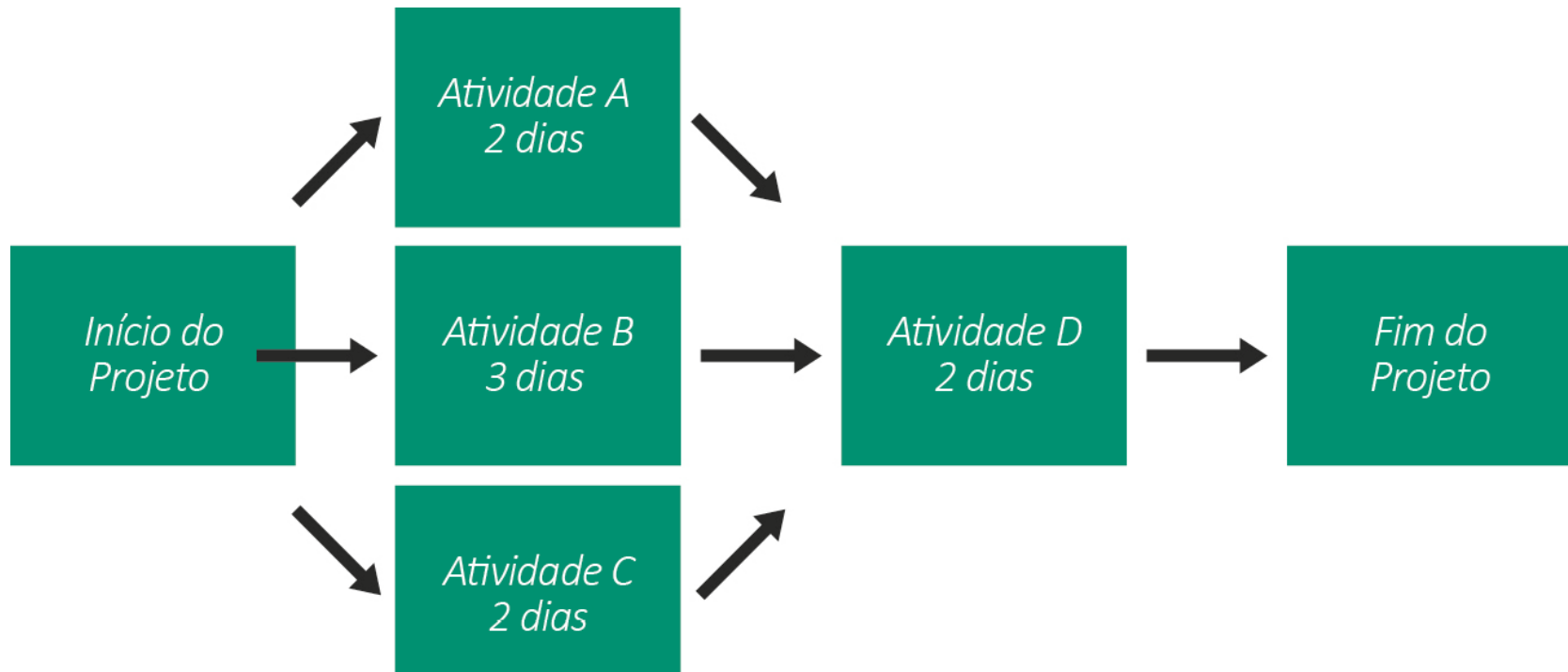


As tarefas e subtarefas podem ser visualizadas em um gráfico de Gantt com status, pessoa responsável e relacionamentos cronológicos. Isso oferece uma imagem completa do andamento do projeto e ajuda a identificar os atrasos.

Gráfico de Gant



Modelo PERT/CPM



*Program Evaluation and Review Technique (PERT)
Critical Path Method (CPM)*

Conceitos de Estratégia

□ PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO

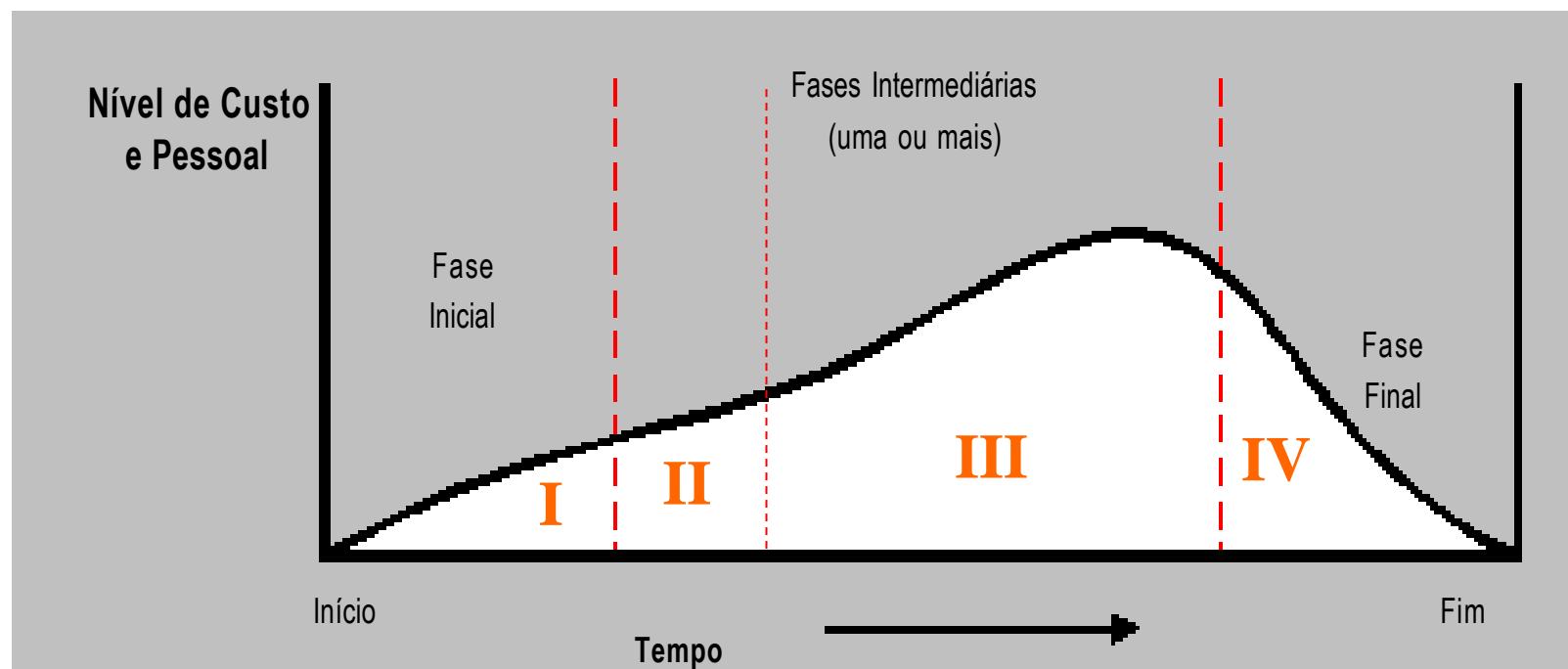
- Plano Cíclico
- Previsão para 3 a 5 anos, até 10 anos
- Revisões anuais
- Setor ligado a alta gerencia
- Análise de dados e ênfase no processo



□ PLANEJAMENTO DE TIC

- Planejamento do negócio
- Planejamento médio e longo prazo
- Planejamento curto prazo
- Operação e Manutenção

Fases do Projeto (ciclo de vida)



I - Concepção:

Germinação de ideias do projeto até a aprovação da proposta para sua execução.

II - Planejamento:

Estruturação e viabilização operacional do projeto.

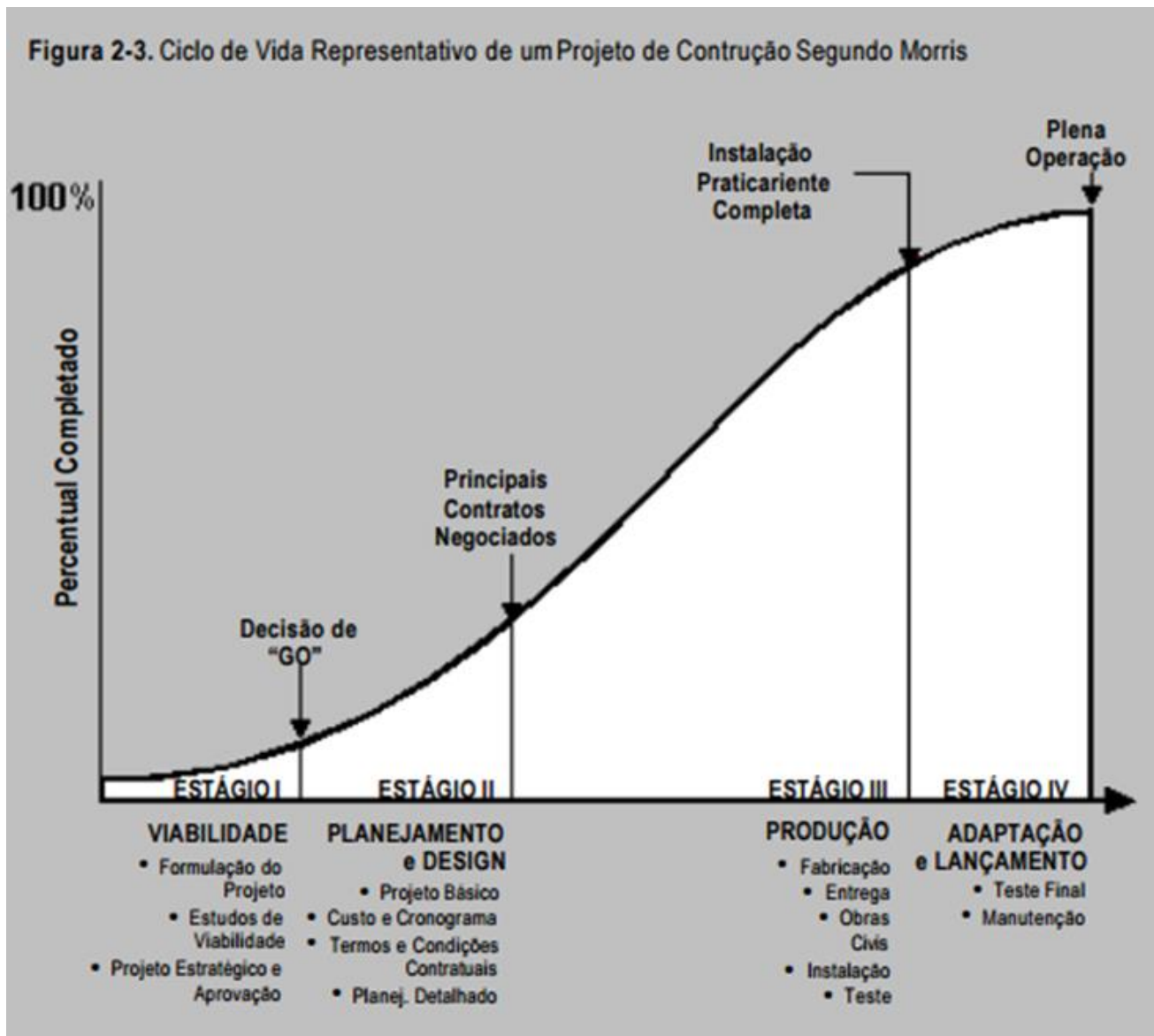
III - Execução:

Execução dos trabalhos e ajustes necessários.

IV - Fechamento:

Documentação e desligamento de empresas e especialistas do projeto

Fases do Projeto

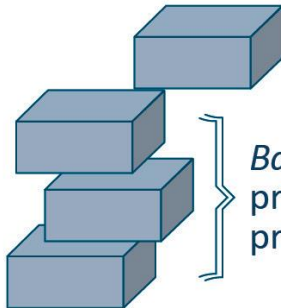


Visão geral do Scrum

Requisitos

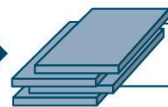


Backlog do sprint:
funcionalidade(s)
atribuída(s) ao
sprint.



Backlog do produto:
priorização das funcionalidades do
produto desejadas pelo cliente.

Itens
pendentes
do *backlog*
expandidos
pela equipe.



Scrum: reuniões diárias de
15 minutos.
Os membros da equipe
respondem às questões básicas:
1) O que você realizou desde a
última Scrum?
2) Você está tendo alguma
dificuldade?
3) O que você irá fazer antes
da próxima reunião?

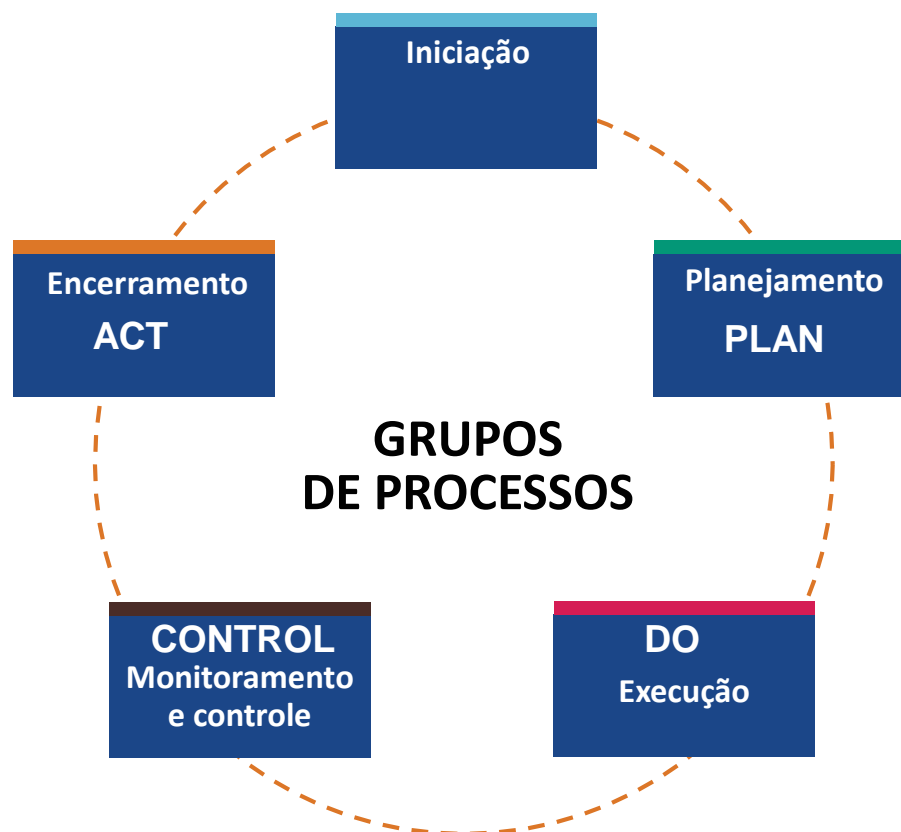


A nova
funcionalidade é
demonstrada no
final do *sprint*.



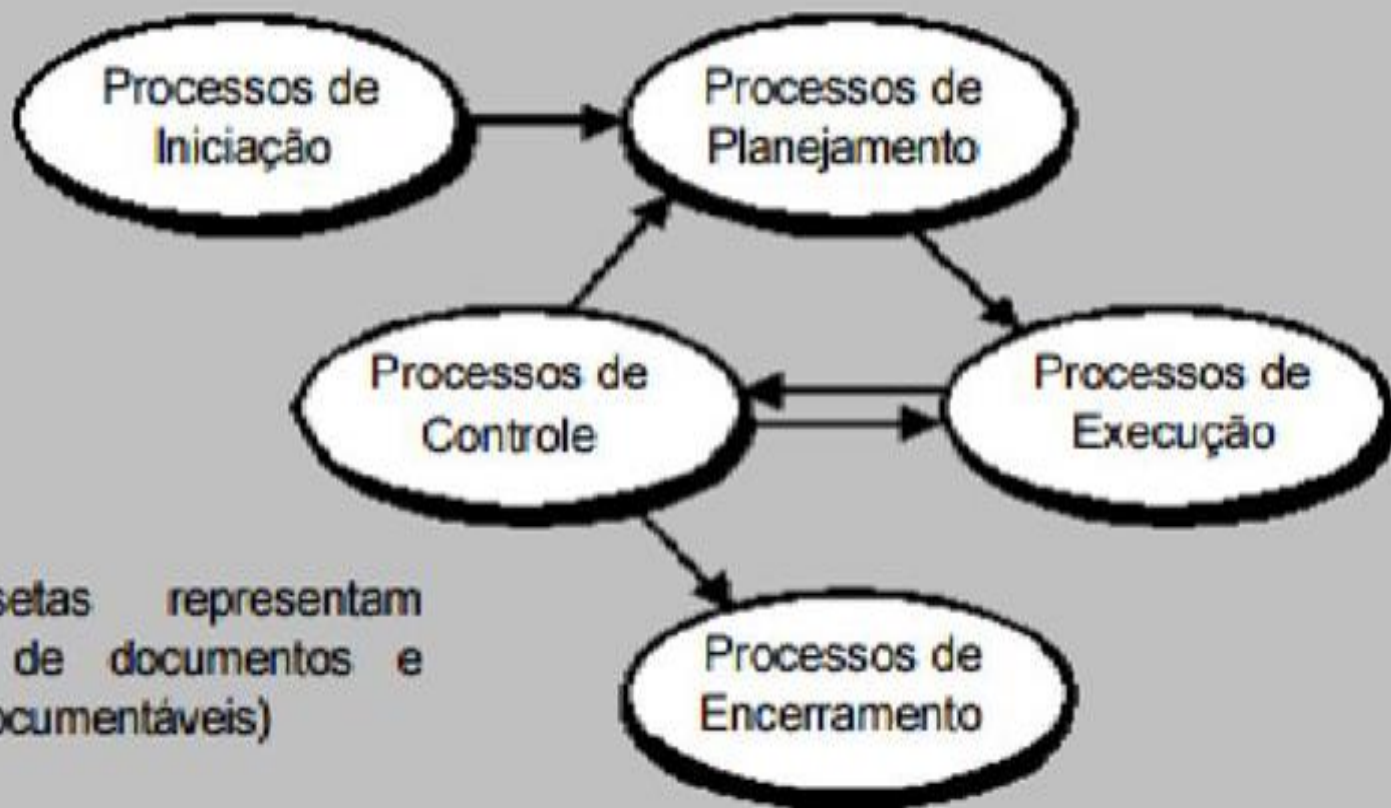
**Retrospectiva
de Sprint**

Ciclo PDCA - Ciclo de Deming

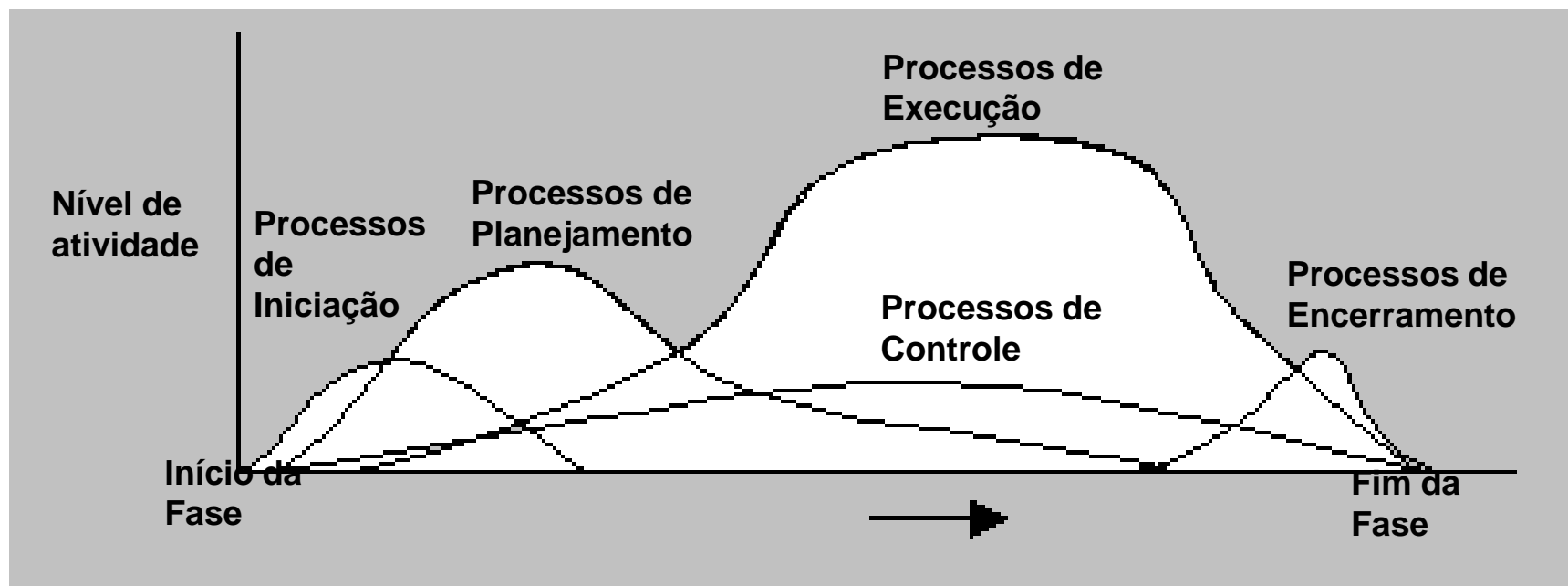


Processos da Gestão de Projetos

Ligações entre os Grupos de Processo em cada Fase



Sobreposição dos grupos de processos em cada fase



Modelo Agile

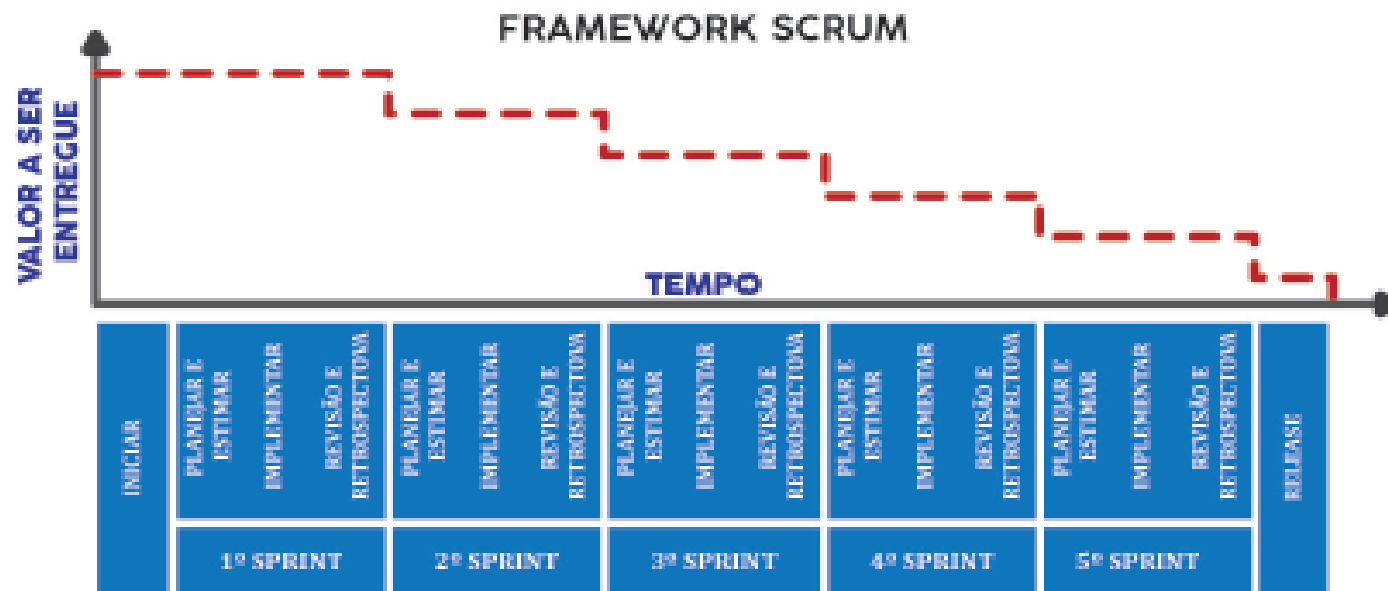


Fonte: Adaptada de Sommerville (2011, p. 43).

Defende a agilidade dos processo de desenvolvimento, seguindo um conjunto de regras mínimas, procurando antes de qualquer coisa satisfazer as necessidades dos clientes, valorizando o aprendizado, ideias e observações, mas não prática e atividade formal.

- Desenvolvimento de software adaptativo (ASD);
- **Scrum**;
- Método de desenvolvimento de sistemas dinâmicos (DSDM);
- Crystal;
- Desenvolvimento dirigido a Funcionalidades (FDD);
- Desenvolvimento de software enxuto (LSD);
- Modelagem ágil (AMDD);
- Processo unificado ágil (AUP).

Modelo Cascata x Ágil



Processo de Aquisição de Software

