UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ

BRUNO FERNANDES

**RESUMO DA PROPOSTA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

ESTUDO DE COMO METODOLOGIAS ÁGEIS ATENDEM BOAS PRÁTICAS DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS

Pré-projeto apresentado na Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso como requisito básico para a apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Informática.

**Orientador: Donizete Bruzarosco**

Maringá, 22 de abril de 2015

Sumário

[**1.** **JUSTIFICATIVAS** 2](#_Toc417497690)

[**2.** **OBJETIVOS** 2](#_Toc417497691)

[2.1. GERAL 2](#_Toc417497692)

[**3.** **REFERENCIAL TEÓRICO** 2](#_Toc417497693)

[3.1. PROJETO 2](#_Toc417497694)

[3.2. GERÊNCIA DE PROJETOS 2](#_Toc417497695)

[3.3. GERÊNCIA DE PROJETOS NA ENGENHARIA DE SOFTWARE 3](#_Toc417497696)

[3.4. METODOLOGIAS ÁGEIS DE GERÊNCIA DE PROJETOS 3](#_Toc417497697)

[**4.** **MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA** 3](#_Toc417497698)

1. JUSTIFICATIVAS

A gerência de projetos se caracteriza como uma atividade fundamental para obtenção da qualidade do produto de software e do seu sucesso. O PMBOK é um conjunto de boas práticas de gerência de projetos consolidado e aceito internacionalmente.

Os métodos ágeis estão sendo largamente utilizados por desenvolvedores de software e se destacam por práticas simplificadas de desenvolvimento de software. Porém, surge a questão, se suas orientações para a gerência de projetos atendem as boas práticas indicadas pelo PMBOK.

Assim, esta pesquisa visa analisar tais fatos, contribuindo com esclarecimentos sobre os mesmos, para auxiliar desenvolvedores de software para uma gerência efetiva de desenvolvimento de software.

1. OBJETIVOS
   1. GERAL

Analisar práticas de gerência de projetos orientadas por métodos ágeis mais utilizados e verificar como atendem boas práticas de gerência de projetos indicadas pelo PMBOK.

1. REFERENCIAL TEÓRICO
   1. PROJETO

De acordo com o Project Management Institute (PMBOK, 2013), projeto é "um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único". Temporário porque um projeto precisa ter começo e fim definidos e único pois deve ser, de alguma forma, diferente de todos os produtos, serviços e resultados semelhantes (RUP, 2002).

Segundo Gray e Larson (2009, p. 5), o maior objetivo de um projeto de software é a satisfação de um cliente. Mas existem 5 principais características de um projeto, que o diferencia de outros esforços de uma organização: Projetos tem um objetivo estabelecido, um período de validade definido, geralmente conta com o envolvimento de diversos departamentos e profissionais, comumente é para a elaboração de algo nunca antes realizado, e possui tempo, custo e requerimentos de desempenho específicos.

É importante salientar, também, o que não é um projeto. "Projetos não devem ser confundidos com o trabalho diário. Um projeto não é rotineiro nem repetitivo" (GRAY; LARSON, 2009, p. 6).

* 1. GERÊNCIA DE PROJETOS

Gerenciamento de projetos é, segundo o PMBOK (2013), "a aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas as atividades do projeto a fim de atender aos seus requisitos". Gerenciamento de projetos também é um estilo de administração orientado a resultados que premia a criação de relacionamentos colaborativos entre as diferentes pessoas de uma equipe (GRAY; LARSON, 2009, p. 3).

* 1. GERÊNCIA DE PROJETOS NA ENGENHARIA DE SOFTWARE

O fracasso de muitos grandes projetos de software, na década de 60 e começo de 70, foi a primeira indicação das dificuldades de gerenciamento de software. O software era entregue com atraso, não era confiável, custava muitas vezes mais do que as estimativas iniciais previam e ainda, muitas vezes, apresentava características precárias de desempenho (BROOKS apud SUMMERVILLE, 1975). Em 1998, dados da indústria indicavam que 26% dos projetos de software falharam de imediato e 46% ultrapassavam os custos e os prazos (REEL apud PRESSMAN, 1999, p.484). Planejar e controlar projetos de software é a única forma conhecida de se gerir a complexidade (PRESSMAN, 1999, p.484).

* 1. METODOLOGIAS ÁGEIS DE GERÊNCIA DE PROJETOS

O conhecido Relatório CHAOS define algumas características para projetos bem sucedidos, e são elas: projeto finalizado dentro do prazo, dentro do orçamento e contemplando todas as funcionalidades inicialmente especificadas (Chaos Report, The Standish Group, 2013).

Mesmo atendendo a estas características – tempo, orçamento e escopo – um projeto ainda pode ser falho se não atender à intenção dos usuários ou não agregar valor ao cliente (NELSON *apud* PRIKLADNICKI, 2006), e por outro lado, ter sucesso mesmo não atendendo a prazos, mas agradando ao usuário. Por isto,

Métodos Ágeis tem desempenhado um papel fundamental para o desenvolvimento de software moderno ao priorizar o valor que o projeto agrega e as interações entre as pessoas do que o cumprimento de prazos, custo ou atendimento ao escopo inicialmente definido (PRIKLADNICKI; WILLI; MILANI, 2014, p. xxi).

O manifesto ágil de desenvolvimento de software prega os seguintes valores: “**Indivíduos e interação entre** eles mais que processos e ferramentas. **Software em funcionamento** mais que documentação abrangente. **Colaboração com o cliente** mais que negociação de contratos. **Responder a mudanças** mais que seguir um plano” (Fowler at al, 2001, grifo do autor).

1. MEMBROS DA BANCA EXAMINADORA

Farão parte da Banca examinadora, como parte convidada pelo acadêmico, os seguintes nomes:

* Prof. Flávio Arnaldo Braga
* Prof. Wagner Igarashi

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Bruno Fernandes Donizete Bruzarosco

(acadêmico) (orientador)