**Logotipo

Descrição gerada automaticamente**

21 de agosto de 2025

**RICARDO HIROSHI JULIO SUZUKI**

PÓS-GRADUADO

aluno: Adevilson de lima

**Uma imagem contendo pessoa, homem, em pé, frente

Descrição gerada automaticamente**

Gerenciamento de Projetos de Software

Um Guia Prático Kanban

Sumário

[Objetivo da Prática: 2](#_Toc206690466)

[Explanação sobre Colaboração do Time e Atuação do Gerente 3](#_Toc206690467)

[Reflexão sobre o Aprendizado com a Prática do Gerenciamento de Atividades utilizando o Kanban 4](#_Toc206690468)

[Avaliação dos Resultados 5](#_Toc206690469)

[Resumindo, o aprendizado do estudante foi o uso de ferramenta para a gestão das atividades do desenvolvimento de software, por meio de aplicação prática do planejamento, execução e controle de atividades: 6](#_Toc206690470)

# Objetivo da Prática:

A prática teve como objetivo principal aumentar a capacidade de gerenciamento do desenvolvimento de sistemas, utilizando uma ferramenta de gerenciamento de atividades, especificamente uma ferramenta visual e colaborativa para a criação de um quadro Kanban. O contexto escolhido foi o desenvolvimento do módulo de Cadastro de Categorias do Café com a criação de um projeto fictício de uma empresa fictícia

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Acessar quadro [Trello](https://trello.com/invite/b/68a7564b98e88bccc59a2fcf/ATTI89c34452d3b16f86fb3e46e61e8270922D51A726/estrutura-profissional-do-projeto-modulo-de-cadastro-de-categorias-de-cafe): https://trello.com/invite/b/68a7564b98e88bccc59a2fcf/ATTI89c34452d3b16f86fb3e46e61e8270922D51A726/estrutura-profissional-do-projeto-modulo-de-cadastro-de-categorias-de-cafe

# Explanação sobre Colaboração do Time e Atuação do Gerente

Durante o desenvolvimento do módulo de Cadastro de Categorias do Café, a **colaboração do time de desenvolvimento** é fundamental e ocorre em diversos pontos. Primeiramente, a própria ferramenta Kanban é visual e colaborativa, permitindo que **toda a equipe acompanhe as atividades**. A reunião inicial de projeto, onde as principais atividades foram identificadas, já demonstrou a importância da **participação do time no planejamento das atividades**, o que foi percebido como benéfico e trouxe maior efetividade no controle e execução das tarefas. Ao criar os cartões com as tarefas necessárias (como a criação de interfaces e a implementação de funções para adição, edição e exclusão de categorias), cada membro da equipe pode designar responsabilidades e visualizar as dependências. Isso promove a transparência e permite que todos saibam o status das tarefas ("A Fazer", "Em Andamento", "Em Revisão", "Concluído")

No que tange ao **papel do gerente do projeto**, sua intermediação é crucial para **resolver impedimentos ou atrasos**. O quadro Kanban possui uma coluna específica para "Bloqueios" (Blocked). Sempre que uma tarefa é impedida de avançar devido a problemas como dependências não resolvidas ou falta de recursos, ela é movida para essa coluna. É neste ponto que o gerente deve atuar proativamente, identificando as causas dos bloqueios e buscando soluções, seja alocando recursos adicionais, facilitando a comunicação para resolver dependências, ou removendo qualquer outro obstáculo que impeça o avanço do trabalho. A visibilidade proporcionada pelo quadro Kanban permite que o gerente identifique rapidamente esses gargalos e aja antes que afetem o cronograma geral do projeto.

# Reflexão sobre o Aprendizado com a Prática do Gerenciamento de Atividades utilizando o Kanban

Minha experiência ao concluir esta prática foi extremamente enriquecedora. A principal lição aprendida foi a **importância da organização e do controle visual no gerenciamento de projetos de software**.

Ao longo da atividade, tive a oportunidade de **idealizar as tarefas de desenvolvimento** do módulo de Cadastro de Categorias do Café, detalhando-as com suas prioridades e dependências. Utilizamos um aplicativo como o Trello para criar um quadro Kanban, que foi estruturado com as colunas essenciais: **"A Fazer" (To Do), "Em Andamento" (Work In Progress), "Em Revisão" (In Review), "Concluído" (Done) e "Bloqueios" (Blocked)**. A simples visualização do fluxo de trabalho e do status de cada tarefa, como "Criar interface de adição de novos produtos" ou "Implementar a função de exclusão de categorias", tornou o processo muito mais claro e transparente para todos.

O aprendizado mais significativo foi a aplicação prática dos conceitos de **planejamento, execução e controle de atividades**. Percebi que a colaboração da equipe no planejamento inicial e o uso de um quadro colaborativo e visual realmente trouxeram **maior efetividade no controle e execução das tarefas**. A capacidade de identificar rapidamente as tarefas "Em Andamento" e, especialmente, os "Bloqueios", é um diferencial para evitar atrasos e garantir a fluidez do desenvolvimento.

Na minha percepção, essa prática será **extremamente útil em minha profissão**. O gerenciamento de projetos de software é uma habilidade fundamental, e o Kanban é uma metodologia ágil e eficaz para isso. A experiência de utilizar uma ferramenta visual e colaborativa para gerenciar um projeto, mesmo que em um contexto simulado, me proporcionou uma base sólida para aplicar esses conhecimentos em cenários reais. A habilidade de organizar tarefas, entender dependências, monitorar o progresso e identificar impedimentos é crucial para qualquer função em desenvolvimento ou gestão de projetos, tornando essa prática diretamente aplicável e valiosa para minha futura carreira. O uso de ferramentas facilita as atividades de gerenciamento de projetos de software e o quadro visual e colaborativo é fundamental na gestão das atividades de desenvolvimento de sistemas

# Avaliação dos Resultados

Reunião com os integrantes do time no projeto para colaborar no planejamento das atividades do desenvolvimento:

A reunião com os integrantes do time para o planejamento das atividades foi essencial e muito produtiva. Foi nesse momento que as tarefas do módulo de Categorias do Café, como a criação e implementação das interfaces e funções para adição, edição e exclusão de categorias, foram detalhadas e suas dependências e prioridades foram estabelecidas. A participação do time no planejamento demonstrou ser benéfica, resultando em um entendimento claro das responsabilidades e do fluxo de trabalho

Elaboração do quadro de controle de atividades (Kanban):

O quadro de controle de atividades (Kanban) foi elaborado conforme as orientações, contendo as colunas de "A Fazer" (To Do), "Em Andamento" (Work In Progress), "Em Revisão" (In Review), "Concluído" (Done) e "Bloqueios" (Blocked). As tarefas específicas do projeto "Cadastro de Categorias do Café" foram inseridas como cartões, com suas respectivas prioridades, designações de responsáveis e dependências. Este quadro serviu como a **ferramenta central para o acompanhamento e controle** de todo o processo de desenvolvimento.

Descrição das vantagens ou desvantagens no uso de uma ferramenta visual no controle de atividades do desenvolvimento de software:

  ◦ Vantagens:

        ▪ **Clareza e Transparência:** Permite que toda a equipe visualize o status de cada atividade em tempo real.

        ▪ **Colaboração Aprimorada:** Facilita a comunicação e a colaboração entre os membros da equipe.

        ▪ **Efetividade no Controle e Execução:** Proporciona maior efetividade no gerenciamento e execução das tarefas.

        ▪ **Identificação Rápida de Impedimentos:** A coluna de "Bloqueios" permite identificar prontamente os gargalos e as dependências não resolvidas.

        ▪ **Facilitação da Gestão de Projetos:** O uso de ferramentas visuais simplifica e otimiza as atividades de gerenciamento de projetos de software.

        ▪ **Foco no Fluxo de Trabalho:** Ajuda a visualizar o fluxo de trabalho e a garantir que as tarefas avancem de forma contínua.

  ◦ Desvantagens:

        ▪ **Não se aplicam desvantagens** no uso de ferramentas visuais para o controle de atividades de desenvolvimento de software.

# Resumindo, o aprendizado do estudante foi o uso de ferramenta para a gestão das atividades do desenvolvimento de software, por meio de aplicação prática do planejamento, execução e controle de atividades:

Em resumo, o principal aprendizado obtido com esta prática foi a **aplicação prática de uma ferramenta visual e colaborativa (Kanban) para a gestão eficaz das atividades de desenvolvimento de software**. Isso incluiu a experiência direta com as fases de **planejamento** das tarefas (definindo prioridades e dependências), a **execução** das atividades (movendo os cartões pelas colunas de progresso), e o **controle** contínuo do projeto (monitorando o status, identificando bloqueios e garantindo a conclusão). A prática reforçou que a participação do time e o uso de uma ferramenta visual são fundamentais para o sucesso na gestão de projetos.