

ARA0152 - MÉTODOS ÁGEIS COM SCRUM

AULA 01



FORMAÇÃO / EXPERIÊNCIA

FORMAÇÃO ACADÊMICA

- Mestrando – Engenharia da Produção – CEFET
- Mestre em Sistemas de Gestão – UFF
- MBA – Gerenciamento de Projetos com Ênfase em TI – FGV
- MBA – Administração Estratégica – Estácio de Sá
- Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas – Univercidade
- Ciências Econômicas – Universidade Cândido Mendes

EXEPRIÊNCIA PROFISSIONAL

- Gerente de Projetos – Grupo ENERGISA
- Consultor de Processos – Rede Globo
- Consultor de Qualidade – Farmanguinhos /FIOCRUZ
- PMO – Resource IT – Implantação do SAP em Farmaguinhos/FIOCRUZ
- Gerente de Projetos em Governança – Lojas Americanas S/A.
- Gerente de Projetos em TI – Contax S/A
- Gerente de TI – Marlin Internet

EXPERIÊNCIA ACADEMICA

- Docente Universidade Estácio de Sá – Graduação e Pós
- Docente FIOCRUZ – Mestrado e Pós-Graduação
- Docente UNIABEU – Pós-Graduação – Finanças e Empresarial
- Docente Escola do Exército – Pós em Gestão de Saúde
- Docente das Faculdades São José – Graduação
- Orientador de TCC – Pós-Graduação – UFRJ



AGENDA

- CRÉDITO DIGITAL
- PLANO DE ENSINO (PE)
- PLANOS DE AULA (PA)
- CONCEITOS DE PROJETOS
- GESTÃO TRADICIONAL x METODOS AGEIS





O QUE É CRÉDITO DIGITAL?



CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

The screenshot shows the Estácio student portal interface. At the top, the Estácio logo is on the left, and the user's name 'Raul Queiros' is on the right. A sidebar on the left contains icons for home, courses, calendar, and a checkmark. The main content area is titled 'Turmas' and displays a list of five course cards. The first four cards are highlighted with a red border. Each card contains the course name, schedule, location, and the number of students. Below each card are the course code and a button to view details.

Course Name	Schedule	Location	Students	Course Code
Introdução à Segurança da...	Qua 07h50-10h40	Recreio	30 Alunos	ARA0064 TURMA 1002
Introdução à Segurança da...	Qua 19h-21h50	Recreio	49 Alunos	ARA0064 TURMA 3007
Introdução à Segurança da...	Sex 07h50-10h30	Nova América	49 Alunos	ARA0064 TURMA 1003
Introdução à Segurança da...	Sex 19h-21h50	Campo Grande (Rj)	44 Alunos	ARA0064 TURMA 3010
Gerenciamento de Projetos	Sab 07h50-10h30	Campo Grande (Rj)	79 Alunos	ARA0016 TURMA 2021

DISCIPLINAS AURA

CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

The screenshot displays the 'Turmas' (Classes) section of the Estácio student portal. The header includes the Estácio logo and the user's name 'Raul Queiros'. The main content area shows five course cards. The fifth card, 'Gerenciamento de Projetos', is highlighted with a red border. A large blue arrow points from the text 'GERENCIAMENTO DE PROJETOS' at the bottom to this card.

Curso	Horário	Local	Alunos	Turma
Introdução à Segurança da...	Qua 07h50-10h40	Recreio	30	TURMA 1002
Introdução à Segurança da...	Qua 19h-21h50	Recreio	49	TURMA 3007
Introdução à Segurança da...	Sex 07h50-10h30	Nova América	49	TURMA 1003
Introdução à Segurança da...	Sex 19h-21h50	Campo Grande (Rj)	44	TURMA 3010
Gerenciamento de Projetos	Sab 07h50-10h30	Campo Grande (Rj)	79	TURMA 3021

GERENCIAMENTO DE PROJETOS

CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

educador.estacio.br/turmas/estacio_3679386/temas/5

PLANO DE ENSINO E PLANOS DE AULAS

Turma

Gerenciamento de Projetos

[Início](#) [Cont. complementar](#) [Atividades](#)

Plano de Ensino [baixar](#)

Plano de Aula [baixar](#)

Tema 1
O Projeto e a Organização

Tema 2
Organizando o Projeto no Tempo

Tema 3
Gerenciamento de Custos e Equipe em Projetos

Tema 4
Análise de Riscos e Qualidade

Tema 5 **CRÉDITO DIGITAL**
Projeto Ágil

Tema 5

Projeto Ágil

Projeto Ágil

Aula 13
Valores e Princípios do Manifesto Ágil

Aula 14
Principais Características do Método Extreme Programming (xp)

Aula 15
Principais Características do Framework Scrum

Aula 16
Principais Características do Framework Scrum

Nenhuma visualização

Conteúdos Complementares (0)

Ainda não há conteúdo complementar anexado a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Atividades (0)

Não existem atividades vinculadas a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Feedback

CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

educador.estacio.br/turmas/estacio_3679386/temas/5

CRÉDITO DIGITAL

Turma

Gerenciamento de Projetos

Início Cont. complementar Atividades

Plano de Ensino baixar

Plano de Aula baixar

Tema 1
O Projeto e a Organização

Tema 2
Organizando o Projeto no Tempo

Tema 3
Gerenciamento de Custos e Equipe em Projetos

Tema 4
Análise de Riscos e Qualidade

Tema 5 CRÉDITO DIGITAL
Projeto Ágil

Tema 5
Projeto Ágil

Projeto Ágil

Aula 13
Valores e Princípios do Manifesto Ágil

Aula 14
Principais Características do Método Extreme Programming (xp)

Aula 15
Principais Características do Framework Scrum

Aula 16
Principais Características do Framework Scrum

Nenhuma visualização

Conteúdos Complementares (0)

Ainda não há conteúdo complementar anexado a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Atividades (0)

Não existem atividades vinculadas a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Feedback

CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

The screenshot displays the 'Estácio' Educador interface. The browser address bar shows the URL: educador.estacio.br/turmas/estacio_3679386/temas/5/conteudos/5. The page header includes the Estácio logo, a user profile for 'Raul Queiros', and a 'voltar' (back) button. The main content area is titled 'Conteúdo digital' and 'Projeto Ágil'. It features a dark blue background with the following sections:

- DEFINIÇÃO**
Fundamentos da agilidade representados pelos valores e princípios do Manifesto Ágil assinado em 2001, Conceitos e características de dois métodos ágeis muito utilizados mundialmente, Extreme Programming (XP) e Scrum.
- PROPÓSITO**
Compreender a essência do conceito de agilidade, que possui em seu cerne a cultura de frequente entrega de valor, com qualidade e foco em pessoas, seja o cliente ou quem produz o produto. Compreender as principais características dos métodos ágeis XP e Scrum.

Below the main content, there is a section titled 'OBJETIVOS' with three modules:

Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3
Reconhecer valores e princípios do Manifesto Ágil	Identificar as principais características do método Extreme Programming	Reconhecer as principais características do framework Scrum

The interface also includes a sidebar with navigation icons and a 'Fechar' (Close) button on the right.

CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

educador.estacio.br/turmas/estacio_3679386/temas/5

Turma

Gerenciamento de Projetos

[Início](#) [Cont. complementar](#) [Atividades](#)


Plano de Ensino [baixar](#)

Plano de Aula [baixar](#)

- Tema 1
O Projeto e a Organização
- Tema 2
Organizando o Projeto no Tempo
- Tema 3
Gerenciamento de Custos e Equipe em Projetos
- Tema 4
Análise de Riscos e Qualidade
- Tema 5 CRÉDITO DIGITAL**
Projeto Ágil

Tema 5

Projeto Ágil


 Projeto Ágil

Aula 13
Valores e Princípios do Manifesto Ágil

Aula 14
Principais Características do Método Extreme Programming (xp)

Aula 15
Principais Características do Framework Scrum

Aula 16
Principais Características do Framework Scrum

 Nenhuma visualização

MATERIAIS DE AULAS

Conteúdos Complementares (0)
Ainda não há conteúdo complementar anexado a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Atividades (0)
Não existem atividades vinculadas a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Feedback

CRÉDITO DIGITAL – <http://estudante.estacio.br>

educador.estacio.br/turmas/estacio_3679386/temas/5

Turma

Gerenciamento de Projetos

[Início](#) [Cont. complementar](#) [Atividades](#)

Plano de Ensino [baixar](#)

Plano de Aula [baixar](#)

Tema 1
O Projeto e a Organização

Tema 2
Organizando o Projeto no Tempo

Tema 3
Gerenciamento de Custos e Equipe em Projetos

Tema 4
Análise de Riscos e Qualidade

Tema 5 **CRÉDITO DIGITAL**
Projeto Ágil

Tema 5
Projeto Ágil

Aula 13
Valores e Princípios do Manifesto Ágil

Aula 14
Principais Características do Método Extreme Programming (xp)

Aula 15
Principais Características do Framework Scrum

Aula 16
Principais Características do Framework Scrum

TRABALHOS E ATIVIDADES

Nenhuma visualização

Conteúdos Complementares (0)

Ainda não há conteúdo complementar anexado a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

Atividades (0)

Não existem atividades vinculadas a este tema. [Clique aqui para adicionar.](#)

PLANO DE ENSINO (PE)

Plano de Ensino

1 Código e nome da disciplina

ARA0078 COMPUTAÇÃO EM NUVEM E WEB SERVICES EM LINUX

2 Carga horária semestral

80

3 Carga horária semanal

3 horas-aulas teóricas presenciais + 1 hora-aula digital

4 Perfil docente

O docente deve ser graduado em Ciência da Computação, Sistemas de Informação ou Engenharias com aderência na área de Tecnologia da Informação; e possuir Pós-Graduação Lato Sensu (especialização), embora seja desejável a Pós-Graduação Stricto Sensu (Mestrado e/ou Doutorado) na área do curso ou áreas afins.

É desejável que o docente possua experiência nas áreas de computação em nuvem, Serviços de Software, sistemas operacionais e sistemas distribuídos. Capacidade de interação e fluência digital para utilizar ferramentas necessárias ao desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem (SGC, SAVA, BdQ e SLA). Importante, também, o conhecimento do Projeto Pedagógico dos Cursos que a disciplina faz parte na Matriz Curricular.

É necessário que o docente domine metodologias ativas inerentes à educação por competências e ferramentas digitais que tornam a sala de aula mais interativa. A articulação entre teoria e prática deve ser o eixo direcionador das estratégias em sala de aula. Além disso, é imprescindível que o docente estimule o autoconhecimento e autodesenvolvimento entre seus alunos.

5 Ementa

FUNDAMENTOS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM. MECANISMOS E ARQUITETURA DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM. TRABALHANDO COM COMPUTAÇÃO EM NUVEM. PROVEDORES E PRODUTOS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM. SERVIÇOS DE SOFTWARE. EFICIÊNCIA ENERGÉTICA DA COMPUTAÇÃO EM NUVEM.

6 Objetivos

- Empregar fundamentos de computação em nuvem, considerando terminologias, modelos de entrega e questões de segurança, para aliciar sua atuação profissional em problemas relacionados a soluções em nuvem;

- Avaliar diferentes tipos de mecanismos de computação em nuvem (PaaS, IaaS e SaaS), baseando-se em seus mecanismos e arquiteturas, para decidir qual solução de computação em nuvem usar conforme cenários de uso, bem como aplicar boas práticas focadas em otimização;

- Identificar as métricas de computação em nuvem, embasando-se em características de cada cenário de aplicação para a criação de um SLA apropriado;

- Selecionar provedores de computação em nuvem, conforme seus produtos e serviços, para empregar soluções apropriadas;

- Avaliar questões de implementação de ecossistemas em nuvem, utilizando opções de serviços de software, para estipular soluções mais adequadas; e

- Investigar a crescente demanda energética mundial da computação em nuvem e, com base em conceitos de consumo de energia e eficiência energética, discutir a importância de soluções ambientalmente sustentáveis.

7 Procedimentos de ensino-aprendizagem

A disciplina ocorrerá por meio de aulas expositivas-dialogadas para apresentação dos temas, seguidas do detalhamento de cada tópico previsto neste plano. O professor será responsável pela contextualização do tema relacionando com as práticas do mercado de trabalho. Além disso poderá utilizar de exercícios e atividades que exemplifiquem e estimulem o aluno promover o conhecimento de forma orgânica, sempre evidenciando os objetivos de cada tema. O processo de ensino-aprendizagem será baseado em 3 etapas: a preleção, a partir da definição de uma situação problema (temática/problematização/pergunta geradora), utilização de metodologias ativas centradas no protagonismo do aluno e realização de uma atividade verificadora da aprendizagem ao final da aula.

O processo de ensino-aprendizagem priorizará o aluno, sendo este capaz de articular os temas discutidos nas aulas para responder a situação problema que abre a preleção. É importante destacar o uso da Sala de Aula Virtual de Aprendizagem (SAVA), através do Webaula, onde o aluno terá acesso ao conteúdo digital da disciplina, poderá resolver questões propostas e explorar conteúdos complementares.

O modelo de aprendizagem prevê a realização da Atividade Autônoma Aura - AAA: duas questões elaboradas para avaliar se os objetivos estabelecidos, em cada plano de aula, foram alcançados pelos alunos. A Atividade Autônoma Aura - AAA tem natureza diagnóstica e formativa, suas questões são fundamentadas em uma situação-problema, estudada previamente, e cuja resolução permite aferir o aprendizado do(s) tema/tópicos discutidos na aula.

8 Temas de aprendizagem

1. FUNDAMENTOS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM
 - 1.1 CONCEITOS, TERMINOLOGIAS E VANTAGENS DA COMPUTAÇÃO EM NUVEM
 - 1.2 MODELOS DE ENTREGA E IMPLANTAÇÃO
 - 1.3 FUNDAMENTOS DE SEGURANÇA EM NUVEM
2. MECANISMOS E ARQUITETURA DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM
 - 2.1 MECANISMOS DE INFRAESTRUTURA
 - 2.2 MECANISMOS DE GERENCIAMENTO
 - 2.3 MECANISMOS DE SEGURANÇA EM NUVEM
 - 2.4 MODELOS DE IMPLANTAÇÃO

TÓPICOS DE APRENDIZAGEM



PLANO DE ENSINO (PE)

TÓPICOS DE APRENDIZAGEM

3. TRABALHANDO COM COMPUTAÇÃO EM NUVEM
- 3.1 METRICAS DE CUSTO
- 3.2 METRICAS DE QUALIDADE DE SERVIÇO
- 3.3 SLA - SERVICE LEVEL AGREEMENT
4. PROVEDORES E PRODUTOS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM
- 4.1 O PROVEDOR GOOGLE CLOUD (CRÉDITO DIGITAL)
- 4.2 O PROVEDOR MICROSOFT AZURE (CRÉDITO DIGITAL)
- 4.3 O PROVEDOR AMAZON AWS (CRÉDITO DIGITAL)
5. SERVIÇOS DE SOFTWARE
- 5.1 ARQUITETURA ORIENTADA A SERVIÇOS (SOA)
- 5.2 WEB SERVICES
- 5.3 MICROSERVIÇOS
6. EFICIÊNCIA ENERGÉTICA DA COMPUTAÇÃO EM NUVEM
- 6.1 INTRODUÇÃO
- 6.2 TI VERDE
- 6.3 EFICIÊNCIA ENERGÉTICA E ASPECTOS AMBIENTAIS (CRÉDITO DIGITAL)

BIBLIOGRAFIA

avaliações presenciais e digitais, sendo consideradas a nota da AVD ou AVDs e apenas as duas maiores notas obtidas dentre as três etapas de avaliação (AV1, AV2 e AV3). A média aritmética obtida será o grau final do aluno na disciplina;

- obter grau igual ou superior a 4,0 em, pelo menos, duas das três avaliações presenciais e em uma das avaliações digitais (AVD ou AVDs);
- frequentar, no mínimo, 75% das aulas ministradas.

10 Bibliografia básica

NETO, Mammel V de S. *Computação Em Nuvem - Nova Arquitetura de TI*. 1. Rio de Janeiro: Brasport, 2015.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/160695>

SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de Software*. 10. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/168127/pdf>

TANENBAUM, A.; STEEN, M. *Sistemas Distribuídos: Princípios e Paradigmas*. 2. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/411>

11 Bibliografia complementar

Ball, B; Duff, H. *Dominando o Linux: Red Hat e Fedora*. 1. São Paulo: Pearson, 2004.
Disponível em: <http://api.repositorio.svaestacio.com.br/api/objetos/efetuaDownload/3a1f64d8-86cf-4c2f-8d3e-642693279c34>

FOROUZAN, Behrouz A. *Redes de Computadores: Uma abordagem Top-Down*. 6. Porto Alegre: Bookman, 2013.
Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#books/9788580551693/cfi/11/4/4/@0:41.5>

KUROSE, J. F.; ROSS, Keith W. *Redes de Computadores e a Internet: uma abordagem top-down*. 6. São Paulo: Pearson, 2013.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Loader/3843/pdf>

Nameth, E; Snyder, G; Hein, T. R. *Manual Completo do Linux: guia do administrador*. 2. São Paulo: Pearson, 2007.
Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Leitor/Publicacao/787/pdf>

VENTURY, Sidney N. *Fundamentos de rede de computadores*. 1. Rio de Janeiro: SESES, 2016.
Disponível em: <http://api.repositorio.svaestacio.com.br/api/objetos/efetuaDownload/3a1f64d8-86cf-4c2f-8d3e-642693279c34>

PROCEDIMENTO DE AVALIAÇÃO

9 Procedimento de avaliação

Os procedimentos de avaliação contemplarão competências desenvolvidas durante a disciplina nos âmbitos presencial e digital. Indicações para procedimentos e critérios de avaliação:
As avaliações serão presenciais e digitais, alinhadas à carga-horária da disciplina, divididas da seguinte forma:

Avaliação 1 (AV1), Avaliação 2 (AV2), Avaliação Digital (AVD) e Avaliação 3 (AV3):

a) AV1 - Contemplará os temas abordados na disciplina até a sua realização e será assim composta:

- Prova individual com valor total de 7 (sete) pontos;
- Atividades acadêmicas avaliativas com valor total de 3 (três) pontos.

Detalhamento das atividades que compõe a pontuação:

- Aula 06 - Atividade sobre Criação de um SLA. Pontuação: 1,5 (um e meio) pontos;
- Aula 07 - Atividade sobre Criação de uma máquina virtual Linux sempre gratuita e demonstrar acesso remoto via SSH. Pontuação: 1,5 (um e meio) pontos.

A soma de todos os instrumentos que possam vir a compor o grau final da AV1 não poderá ultrapassar o grau máximo de 10 (dez) pontos.

b) AV2 - Contemplará todos os temas abordados pela disciplina e será composta por uma prova teórica no formato PNI - Prova Nacional Integrada, que poderá ter os seguintes formatos:

- Nas disciplinas que contêm créditos teóricos e digitais: PNI de 0 a 10,0

c) AVD - Avaliação digital do(s) tema(s) / tópico(s) vinculado(s) ao crédito digital no valor total de 10 (dez) pontos ou AVDs ? Avaliação digital do(s) tema(s) / tópico(s) vinculado(s) ao crédito digital no valor total de 10 (dez) pontos.

d) AV3 - Contemplará todos os temas abordados pela disciplina. Será composta por uma prova no formato PNI - Prova Nacional Integrada, com total de 10 pontos, substituirá a AV1 ou AV2 e não poderá ser utilizada como prova substituta para a AVD.

Para aprovação na disciplina, o aluno deverá, ainda:

- atingir resultado igual ou superior a 6,0, calculado a partir da média aritmética entre os graus das

PLANO DE AULA (PA)

Plano de Aula

1 Código e nome da disciplina

ARA0078 COMPUTAÇÃO EM NUVEM E WEB SERVICES EM LINUX

2 Semana/Tema

Semana 1: Tema - 1 . FUNDAMENTOS DE COMPUTAÇÃO EM NUVEM

3 Objetivos

Conhecer os fundamentos de computação em nuvem, considerando terminologias, modelos de entrega e implantação.

4 Tópicos

1.1 CONCEITOS, TERMINOLOGIAS E VANTAGENS DA COMPUTAÇÃO EM NUVEM
1.2 MODELOS DE ENTREGA E IMPLANTAÇÃO

5 Procedimentos de ensino-aprendizagem

O professor deve iniciar a aula apresentando situações nas quais seja possível estabelecer relação entre o tópico desta aula e o objetivo. Como sugestão, segue o roteiro abaixo:

- Situação-problema:
Em uma realidade onde as pessoas e instituições produzem cada vez mais informações e a demanda por novas tecnologias cresce a cada dia, pergunta: como resolver questões relacionadas a ubiquidade, pervasividade (estar em vários lugares simultaneamente; espalhados) e economia de custos das soluções de hardware e software?

- Metodologia:
Em seguida deve ser apresentado o seguinte vídeo "Changes to computer thinking - Stephen Fry explains cloud computing" [2]. Após o vídeo, iniciar uma discussão com os alunos sobre como essa nova tecnologia é presente na vida das pessoas. Iniciar uma aula expositiva sobre conceitos e terminologia de computação em nuvem, apresentando situações nas quais seja possível compreender o uso de tecnologias tradicionais de hardware/software e a computação em nuvem. Realizar um brainstorming sobre a questão da situação-problema com a turma para que e mediar as várias respostas a consolida-las com os conceitos de computação em nuvem.

- Atividade verificadora de aprendizagem:
Utilizar o app "Mentimeter", disponível em www.mentimeter.com, com a opção "Nuvem de Palavras" para apresentar a seguinte questão previamente carregada na preparação da dinâmica: "Apresente as 3 principais palavras que definem a Computação em Nuvem". Durante a dinâmica, apresentar no datashow a evolução da nuvem de palavras do Mentimeter, à medida que os alunos respondem. Em

seguida o professor deve mediar um brainstorming com a turma para correlacionar as respostas com os conceitos apresentados previamente por ele.

6 Recursos didáticos

Sala de aula equipada com quadro branco, computador com acesso à Internet e caixas de som, além de datashow conectado ao computador do docente.

7 Leitura específica

[1] NETO, Manuel V de S. Computação[Em Nuvem - Nova Arquitetura de TI [BV:PE]. 1Ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2015. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/160695> Capítulo 1 (1.1 a 1.8); Capítulo 2 (2.1 a 2.5)

[2] Vídeo: "Changes to computer thinking - Stephen Fry explains cloud computing", <https://www.youtube.com/watch?v=J9LK6EtazgM> (Ativar a legenda e a tradução automática para português).

8 Aprenda +

[3] Podcast Computação em Nuvem com Alvaro Rezende
https://open.spotify.com/episode/4SXVmSTAmtyOHWgXN9o0nO?si=5QAMpOeWSROYMXRwKLE_MA

Amazon.

[4] O que é computação em nuvem <https://aws.amazon.com/pt/what-is-cloud-computing/>
Microsoft. O que é computação em nuvem? Um guia para iniciantes <https://azure.microsoft.com/pt-br/overview/what-is-cloud-computing/>

Atividade Autônoma Aluno

Questão 1:

A Computação em nuvem oferece inovações mais rápidas, recursos flexíveis e economias de escala. Em termos de conceitualização, assinale a seguir a opção que define a Computação em Nuvem:

- A. É o fornecimento de softwares e bancos de dados com suporte local, atuando nos requisitos específicos de cada um dos usuários.
- B. É a entrega dos backups, antivírus e produtos que apoiam a segurança e confiabilidade dos produtos.
- C. É o fornecimento de serviços de computação, incluindo servidores, armazenamento, bancos de dados, rede, software, análise e inteligência, pela Internet (na nuvem?).
- D. É o acompanhamento online feito pelo helpDesk de uma empresa.
- E. É o navegador de internet utilizado para executar os sistemas de forma online em um cliente.

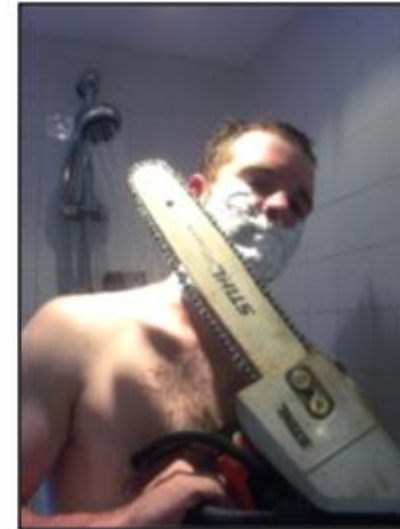
Questão 2:

A computação em nuvem traz uma grande mudança na forma tradicional de pensamento adotada pelas empresas sobre os recursos de TI. São vários os benefícios da adoção da Computação em nuvem. Assinale abaixo uma opção que NÃO é um motivo pelos quais as organizações estão adotando os serviços de computação em nuvem:

- A. Anonimato
- B. Velocidade
- C. Escala Global
- D. Produtividade
- E. Desempenho

PRIMEIRO CONCEITO

"O QUE SERVE PARA UMA EMPRESA PODE NÃO SERVIR PARA OUTRA!"



NÃO EXISTE RECEITA DE BOLO !!!

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



RAULZINHO

Mas o que é um PROJETO?

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Dicionário

Pesquise uma palavra



projeto

substantivo masculino

1. desejo, intenção de fazer ou realizar (algo) no futuro; plano.
"fazia projetos para sua aposentadoria"
2. descrição escrita e detalhada de um empreendimento a ser realizado; plano, delineamento, esquema.
"p. de pesquisa"

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



“Um projeto é um esforço **temporário** empreendido para criar um **produto, serviço ou resultado exclusivo**”

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

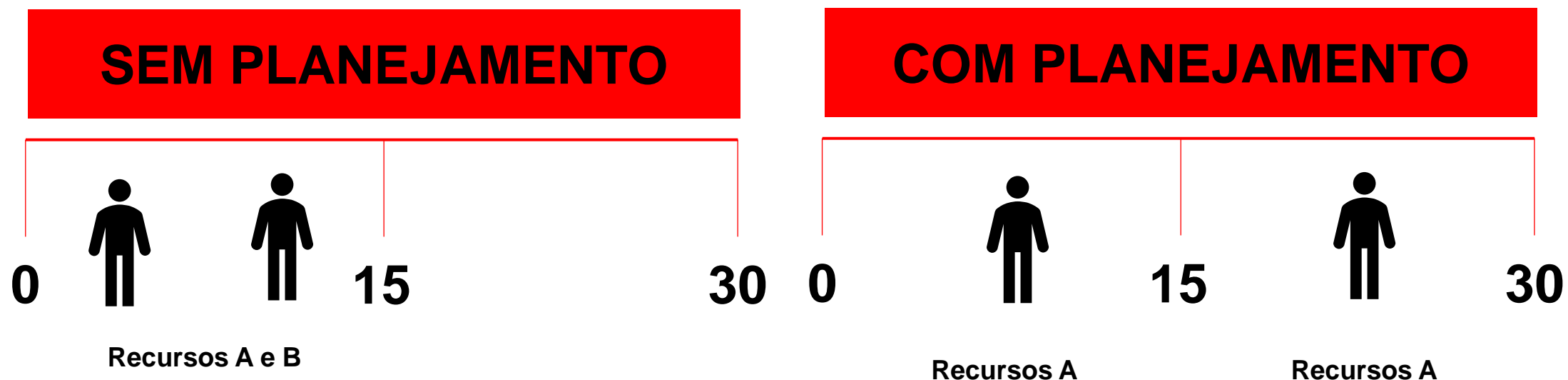
“Um processo único, consistindo de um grupo de **atividades coordenadas e controladas** com datas para **início e término**, empreendido para **alcance de um objetivo conforme requisitos específicos**, incluindo limitações de tempo, custo e recursos.”



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Otimização dos Recursos

Dois projetos possuem uma atividade igual,
que tem o prazo estimado de execução de 15 dias.





PARA QUE SERVE O GERENCIAMENTO PROJETO?





PARA QUE SERVE O GERENCIAMENTO DE PROJETO?

- Aumentar a eficiência e eficácia;
- Diminuir os riscos;
- Atender o negócio de forma mais flexível e acertada;
- Justificar o Investimento.

NÃO EXISTE ALMOÇO DE GRAÇA

A background image showing a group of people working together at a table. They are using a laptop, various colored sticky notes, and markers to create a project plan or diagram. The scene is brightly lit and appears to be a collaborative workspace.

PARA QUE SERVE O GERENCIAMENTO DE PROJETO?

Gestão de projetos, gerência de projetos ou gerenciamento de projetos ou, ainda, administração de projetos é a área da administração que aplica os conhecimentos, as habilidades e as técnicas para elaboração de atividades relacionadas a um **conjunto de objetivos pré-definidos, num certo prazo, com um certo custo e qualidade, através da mobilização de recursos técnicos e humanos.**

NÃO EXISTE ALMOÇO DE GRAÇA

**PARA QUE SERVE O
GERENCIAMENTO DE
PROJETO?**

PLANEJADO

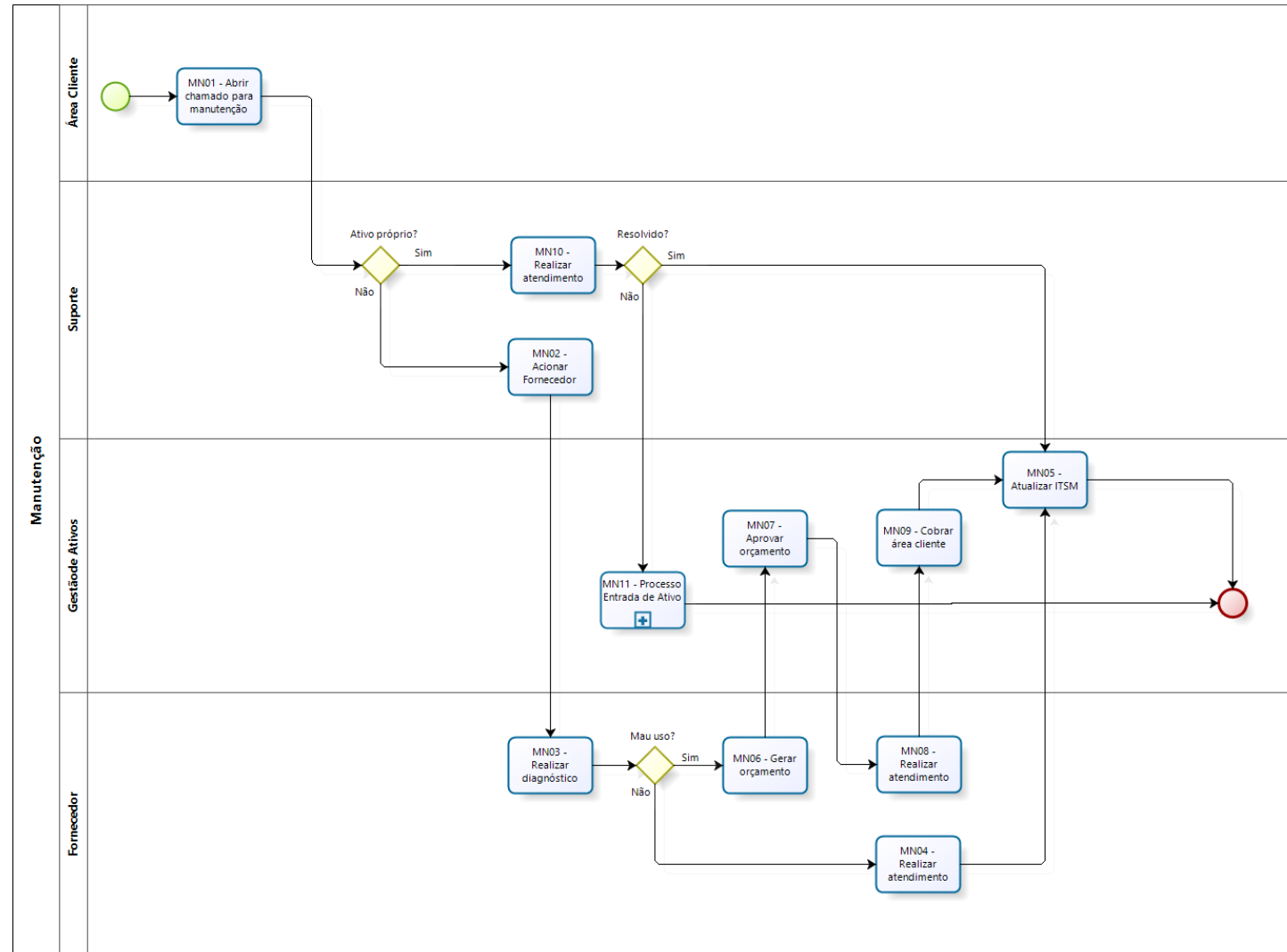
X

REALIZADO



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

EXEMPLO DE PROCESSO GESTÃO DA MANUTENÇÃO



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Histórico do Gerenciamento de Projetos

O gerenciamento de projetos não é novo. Tem sido usado por centenas de anos. Entre alguns exemplos de resultados de projeto estão:

- As Pirâmides de Gizé;
- Os Jogos Olímpicos,
- A Grande Muralha da China;
- O Taj Mahal;
- A publicação de um livro infantil;
- O Canal do Panamá;
- O desenvolvimento de aviões comerciais;
- A vacina contra a pólio;
- Os seres humanos aterrissando na lua;
- Os aplicativos de software comerciais;
- Os dispositivos portáteis capazes de usar o sistema de posicionamento global (GPS); e
- A colocação da Estação Espacial Internacional na órbita da Terra.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Projetos são empreendidos em todos os níveis organizacionais. Um projeto pode envolver um único indivíduo ou um grupo. Um projeto pode envolver uma única organização ou múltiplas unidades organizacionais de múltiplas organizações.

Exemplos de projetos incluem, mas não estão limitadas a:

- Desenvolvimento de um novo produto farmacêutico para o mercado;
- Expansão de um serviço de guia turístico;
- Fusão de duas organizações;
- Melhoria de um processo de negócio em uma organização;
- Aquisição e instalação de um novo sistema de hardware de computador para ser usado em uma organização;
- Exploração de petróleo em uma região;
- Modificação de um programa de software usado em uma organização;
- Realização de pesquisas para desenvolver um novo processo de fabricação; e
- Construção de um edifício.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Empreendimento temporário. A natureza temporária dos projetos indica que eles têm um início e um término definidos. Temporário não significa necessariamente que o projeto seja de curta duração. O final do projeto é alcançado quando ocorrer um ou mais dos fatores a seguir:

- Os objetivos do projeto foram alcançados;
- Os objetivos não serão ou não poderão ser cumpridos;
- Os recursos estão esgotados ou não estão mais disponíveis para alocação ao projeto;
- A necessidade do projeto não existe mais (por exemplo, o cliente não quer mais o projeto concluído, uma mudança de estratégia ou prioridade encerram o projeto, o gerenciamento organizacional fornece uma instrução para terminar o projeto);
- Recursos humanos e físicos não estão mais disponíveis; ou
- O projeto é finalizado por motivo legal ou por conveniência.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Os projetos trazem mudanças para as organizações

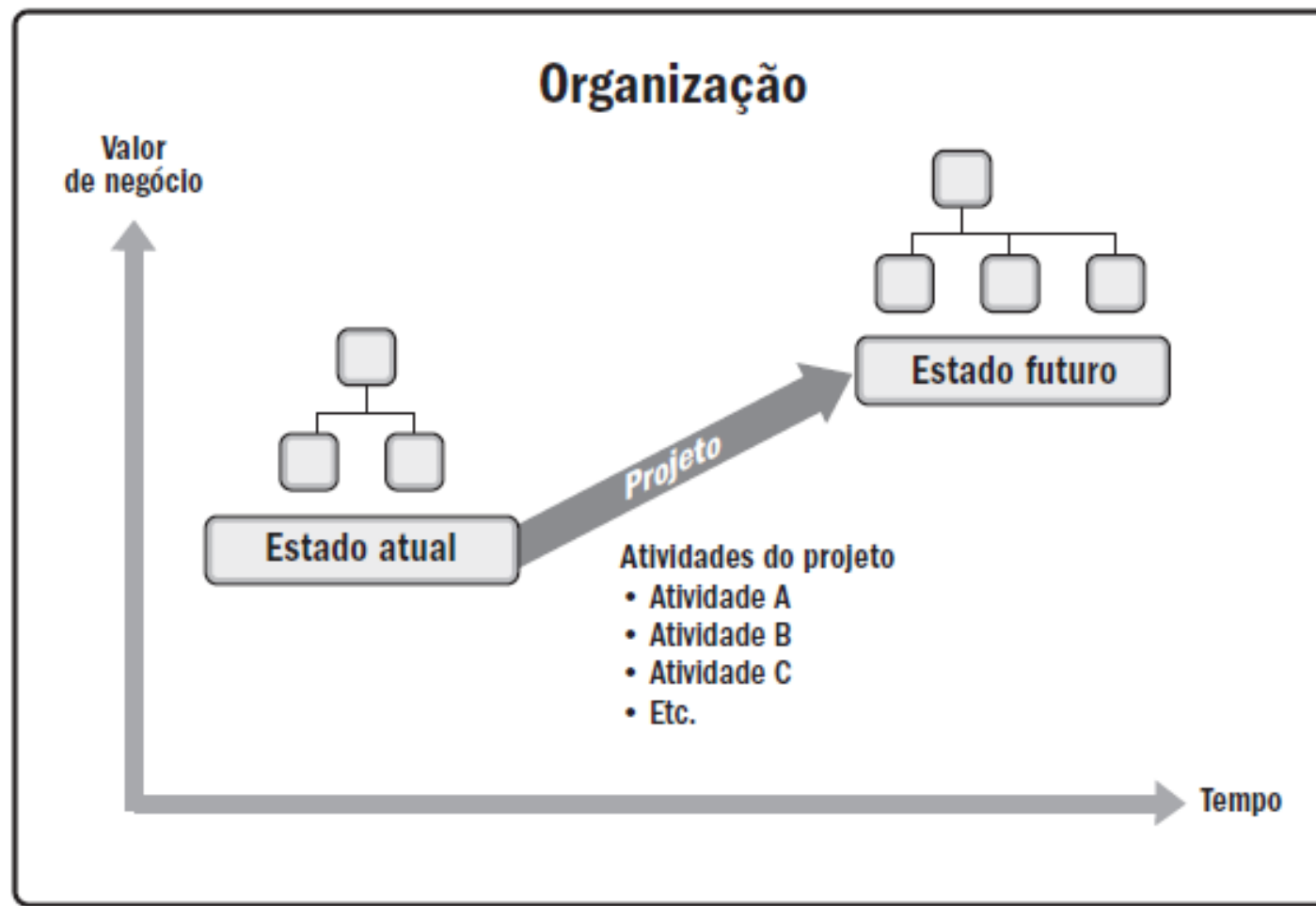


Figura 1-1. Transição de um estado organizacional por meio de um projeto

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

O Projetos tem que agregar Valor.

Os projetos permitem a criação de valor de negócio. PMI define o valor de negócio como o benefício líquido quantificável derivado de um empreendimento de negócio. O benefício pode ser tangível, intangível ou ambos.

O valor de negócios em projetos refere-se ao benefício que os resultados de um projeto específico fornece às suas partes interessadas. O benefício dos projetos pode ser tangível, intangível ou ambos.

Exemplos de elementos tangíveis:

- Ativos monetários,
- Capital acionário,
- Serviços públicos,
- Instalações,
- Ferramentas, e
- Participação de mercado.

Exemplos de elementos intangíveis:

- Boa-fé,
- Reconhecimento da marca,
- Benefício público,
- Marcas registradas,
- Alinhamento estratégico, e
- Reputação.

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



RAULZINHO

**De onde surgem, nas
organizações, os PROJETO?**

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Como nascem os Projetos?

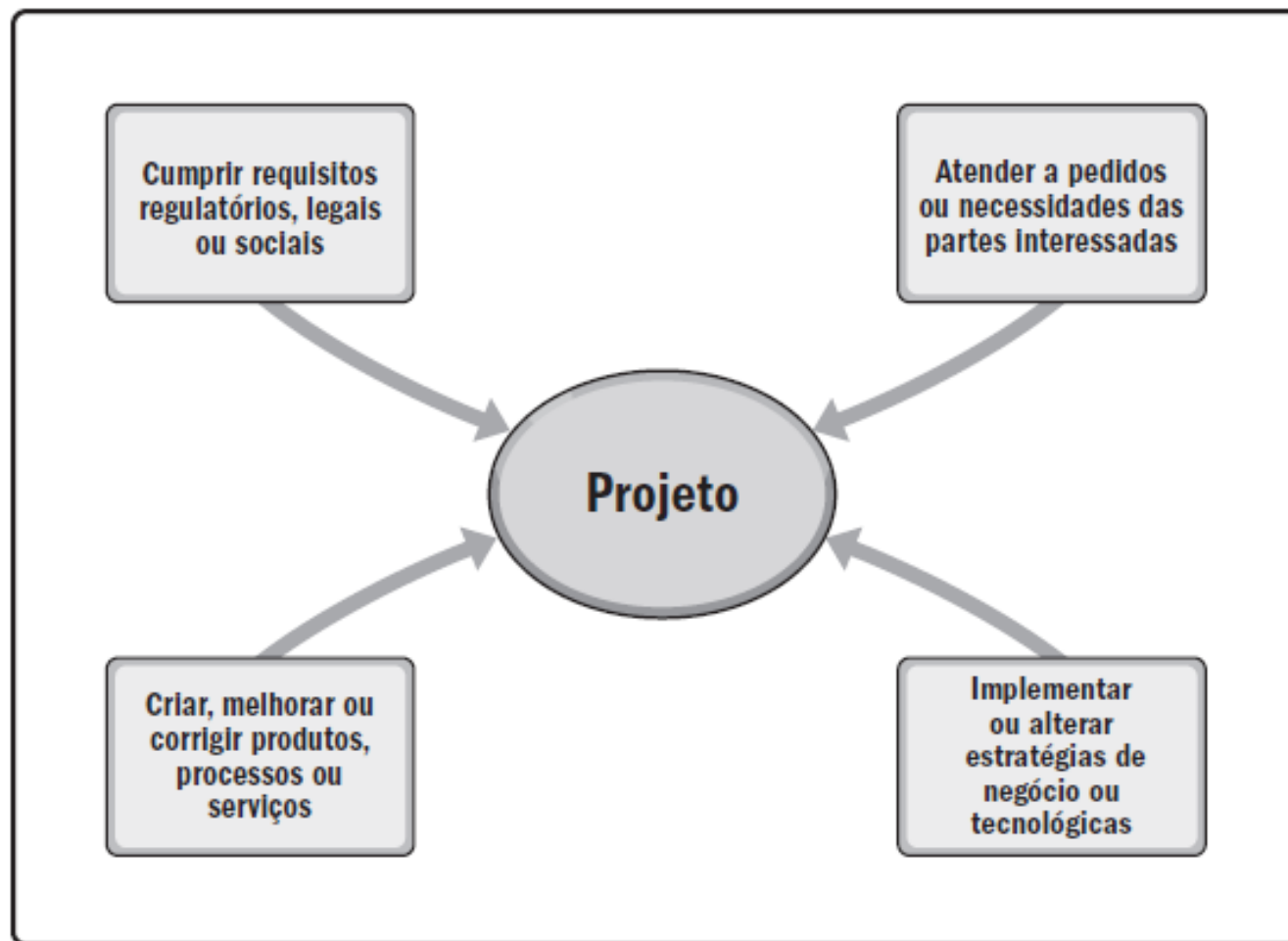


Figura 1-2. Contexto de Iniciação do Projeto

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Tabela 1-1. Exemplos de Fatores que Levam à Criação de um Projeto

Fator específico	Exemplos de fatores específicos	Cumprir requisitos regulatórios, legais ou sociais	Atender a pedidos ou necessidades das partes interessadas	Criar, melhorar ou corrigir produtos, processos ou serviços	Implementar ou alterar estratégias de negócio ou tecnologias
Nova tecnologia	Uma empresa de eletrônicos autoriza um novo projeto para desenvolver um notebook mais rápido, mais barato e menor com base em avanços na tecnologia de memória computacional e eletrônica			X	X
Forças concorrenciais	Preços mais baixos de produtos de um concorrente resultam na necessidade de reduzir os custos de produção para manter a competitividade				X
Problemas de materiais	Uma ponte municipal desenvolveu rachaduras em alguns dos suportes, o que resultou em um projeto para corrigir os problemas	X		X	
Mudanças políticas	Um representante recém-eleito promove mudanças no financiamento de um projeto atual				X
Demanda de mercado	Uma empresa automobilística autoriza um projeto para produzir carros mais eficientes em consumo de combustível, em resposta à escassez de gasolina		X	X	X
Mudanças econômicas	Uma mudança econômica resulta em alteração nas prioridades de um projeto atual				X
Solicitação de cliente	Uma empresa elétrica autoriza um projeto para construir uma subestação para atender um novo parque industrial		X	X	
Demandas de partes interessadas	Uma parte interessada requer que uma nova saída seja produzida pela organização		X		
Requisitos legais	Uma indústria química autoriza um projeto para estabelecer diretrizes para o manuseio adequado de novos materiais tóxicos	X			
Melhorias em processos de negócios	Uma organização implementa um projeto que resulta de um exercício de mapeamento de fluxo de valor Lean Six Sigma			X	
Oportunidade estratégica ou necessidade de negócio	Uma empresa de treinamento autoriza um projeto para criar um novo curso para aumentar sua receita			X	X
Necessidade social	Uma organização não governamental de um país em desenvolvimento autoriza um projeto a fornecer sistemas de água potável, esgoto e educação sanitária às comunidades vítimas de altos índices de doenças infecciosas		X		
Considerações ambientais	Uma empresa pública autoriza um projeto para criar um novo serviço de compartilhamento de carros elétricos para reduzir a poluição			X	X

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



RAULZINHO

**E o Gerenciamento de Projetos
para que serve?**

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

- Aumentar a eficiência e eficácia;
- Otimização dos Recursos;
- Maior Controle das Atividades;
- Diminuir os Riscos.



NÃO EXISTE ALMOÇO DE GRAÇA

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Aumentar a Eficiência e Eficácia



Eficiência: conseguir o melhor rendimento com o mínimo de erros e/ou dispêndios.

Eficácia: produzir atividades de forma competente.

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Aumentar a Eficiência e Eficácia

Fazer Correto!!!!

**Fazer Mais com
Menos!!!!**



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Otimização dos Recursos



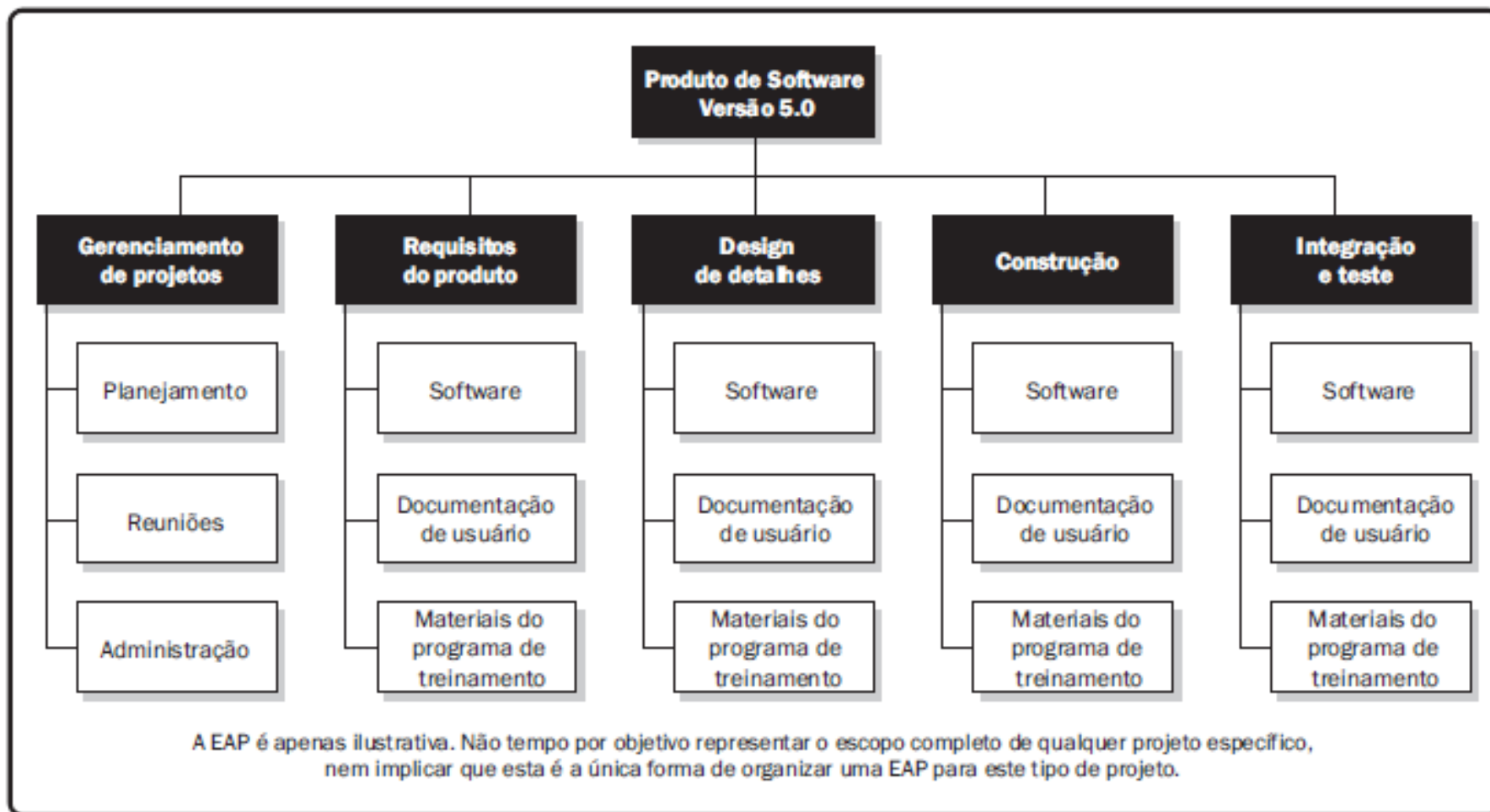
CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Maior Controle das Atividades



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Maior Controle das Atividades



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Maior Controle das Atividades

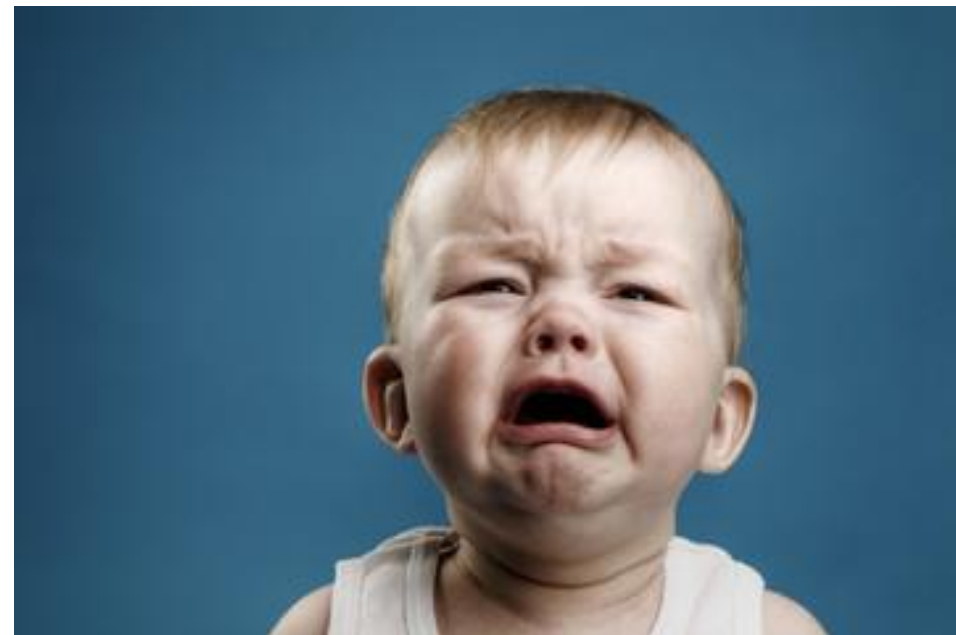
EXEMPLO – CENÁRIO 1

Você contrata um pintor para pintar o quarto da sua filha, pois ela irá nascer. O pintor informa que o prazo para execução do serviço é de 4 dias (um dia para cada parede).

No final do primeiro dia você liga para ele, e pergunta como está andando o trabalho. Ele responde que está PINTANDO!

No final do segundo dia você liga para ele, e pergunta como está andando o trabalho. Ele responde que está PINTANDO!

VOCÊ ESTÁ CONTROLANDO AS ATIVIDADES?



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Maior Controle das Atividades

EXEMPLO – CENÁRIO 2

Você contrata um pintor para pintar o quarto da sua filha, pois ela irá nascer. O pintor informa que o prazo para execução do serviço é de 4 dias (um dia para cada parede). O seguinte cronograma foi entregue:

ATIVIDADE	DIA 01	DIA 02	DIA 03	DIA 04
Pintar PAREDE 01				
Pintar PAREDE 02				
Pintar PAREDE 03				
Pintar PAREDE 04				
Percentual do Projeto	25%	25%	25%	25%



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

Maior Controle das Atividades

EXEMPLO – CENÁRIO 2

No final do primeiro dia você liga para ele, e pergunta se ele pintou a PAREDE 01! Se a resposta for SIM, o projeto está conforme planejado, se NÃO o projeto está 25% atrasado.

No final do segundo dia você liga para ele, e pergunta se ele pintou a PAREDE 02!

No final do segundo dia você liga para ele, e pergunta se ele pintou a PAREDE 03!

No final do segundo dia você liga para ele, e pergunta se ele pintou a PAREDE 04!



VOCÊ ESTÁ CONTROLANDO AS ATIVIDADES?

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

DIMINUIR OS RISCOS



Probabilidade de algo ocorrer, positivo ou negativo.

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

GERENCIAMENTO DE PROJETOS EFICAZ

Ajuda indivíduos, grupos e organizações públicas e privadas a:

- Cumprirem os objetivos do negócio;
- Satisfazerem as expectativas das partes interessadas;
- Serem mais previsíveis;
- Aumentarem suas chances de sucesso;
- Entregarem os produtos certos no momento certo;
- Resolverem problemas e questões;
- Responderem a riscos em tempo hábil;
- Otimizarem o uso dos recursos organizacionais;
- Identificarem, recuperarem ou eliminarem projetos com problemas;
- Gerenciarem restrições (por exemplo, escopo, qualidade, cronograma, custos, recursos);
- Equilibrarem a influência de restrições do projeto (por exemplo, o aumento de escopo pode aumentar custos ou o prazo); e
- Gerenciarem melhor as mudanças.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

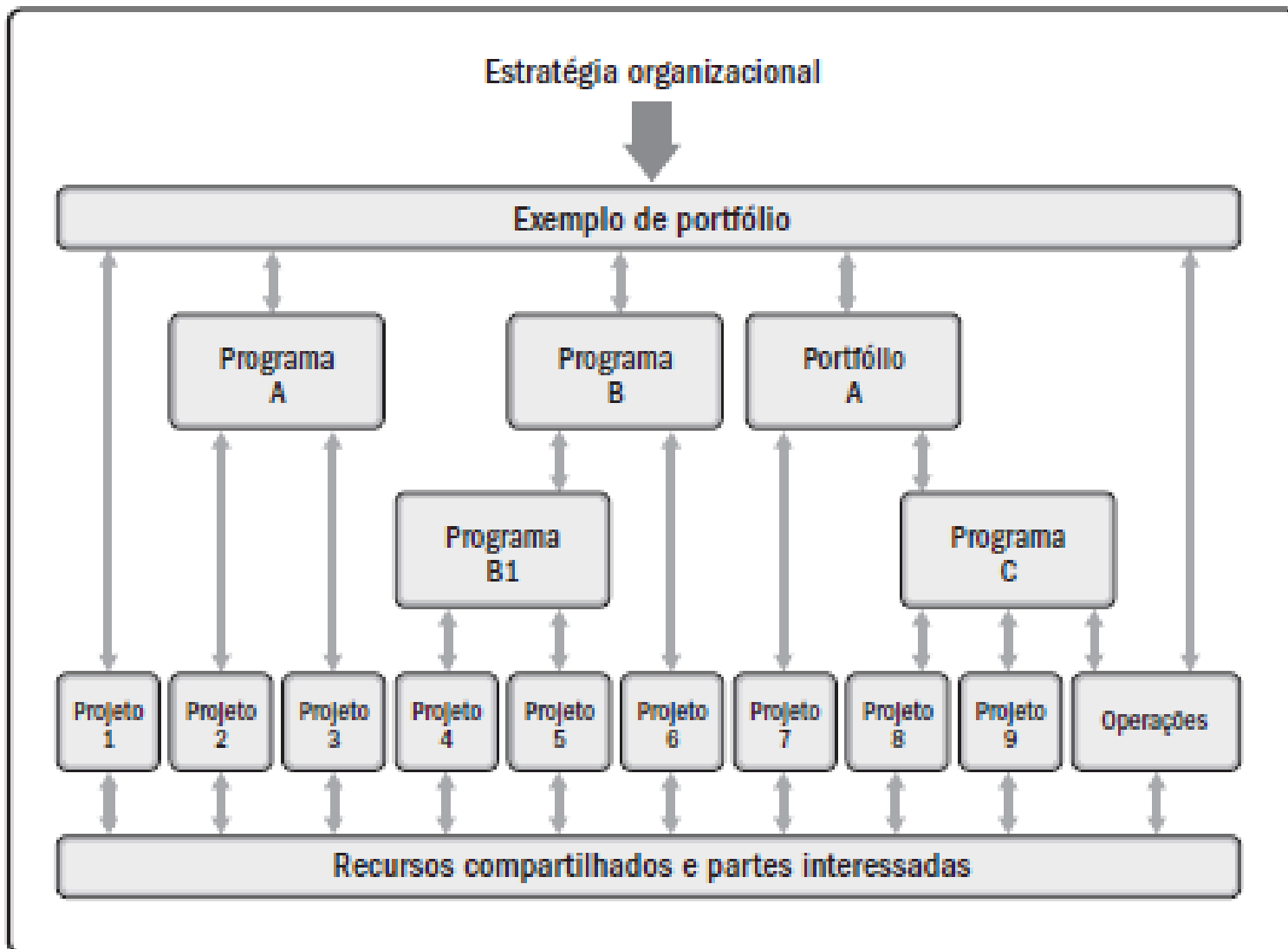
GERENCIAMENTO DE PROJETOS MAL EXECUTADO

Os projetos mal gerenciados ou a ausência do gerenciamento de projetos podem resultar em:

- Prazos perdidos,
- Estouros de orçamento,
- Má qualidade,
- Retrabalho,
- Expansão descontrolada do projeto,
- Perda de reputação para a organização,
- Partes interessadas insatisfeitas, e
- Incapacidade de alcançar os objetivos para os quais o projeto foi empreendido.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



PROJETOS,
PROGRAMA E
PORTIFÓLIO

Figura 1-3. Portfólio, Programas, Projetos e Operações

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

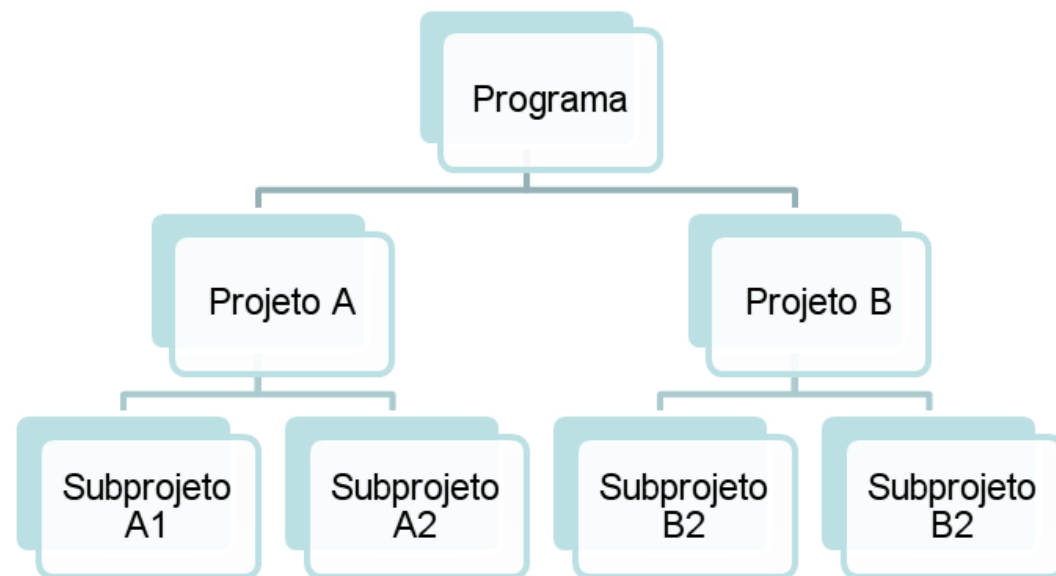
Gerenciamento de Projetos Organizacionais

	Projetos	Programas	Portfólios
Definição	Projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único.	Um programa é um grupo de projetos, programas subsidiários e atividades de programa relacionados, gerenciados de modo coordenado visando a obtenção de benefícios que não estariam disponíveis se eles fossem gerenciados individualmente.	Um portfólio é um conjunto de projetos, programas, portfólios subsidiários e operações gerenciados em grupo para alcançar objetivos estratégicos.

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

SUBPROJETOS

Para um melhor planejamento e controle, um projeto pode ser dividido em subprojetos. Subprojeto, portanto, é um subconjunto de um projeto e pode ser gerenciado por um membro da equipe, empresa externa ou por outra unidade funcional da empresa. A figura abaixo demonstra o relacionamento entre programa, projetos e subprojetos:



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

STAKEHOLDERS

Pessoas e organizações, como clientes, patrocinadores, organizações executoras e o público, que estejam ativamente envolvidas no projeto ou cujos interesses possam ser afetados de forma positiva ou negativa pela execução ou término do projeto. Elas podem também exercer influência sobre o projeto e suas entregas.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

SPONSOR

É o Patrocinador e Responsável direto pelo projeto.

Normalmente, pode ser o presidente da empresa (CEO) ou o diretor de operações ou alguém ligado diretamente ao presidente.

Em projetos diferentes do projeto de implantação, o Sponsor poderá ser o diretor ou superintendente da TI.



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS



RAULZINHO

**O que é um PROJETO de
sucesso?**

CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

PROJETO DE SUCESSO

É o que atende todas as expectativas das partes envolvidas no projeto (Stakeholders).



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

CAUSAS DE SUCESSO DO PROJETO

1. Os detalhes são cuidadosamente administrados
2. O panorama geral é compreendido
3. As decisões são tomadas rapidamente
4. A comunicação é desenfreada
5. Os riscos são mantidos sob controle
6. As expectativas são adequadamente gerenciadas
7. Aprovações e autorizações são respeitadas
8. Todos estão envolvidos durante o andamento do projeto
9. Reuniões são realizadas regularmente
10. São cultivados bons relacionamentos patrocinadores do projeto



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

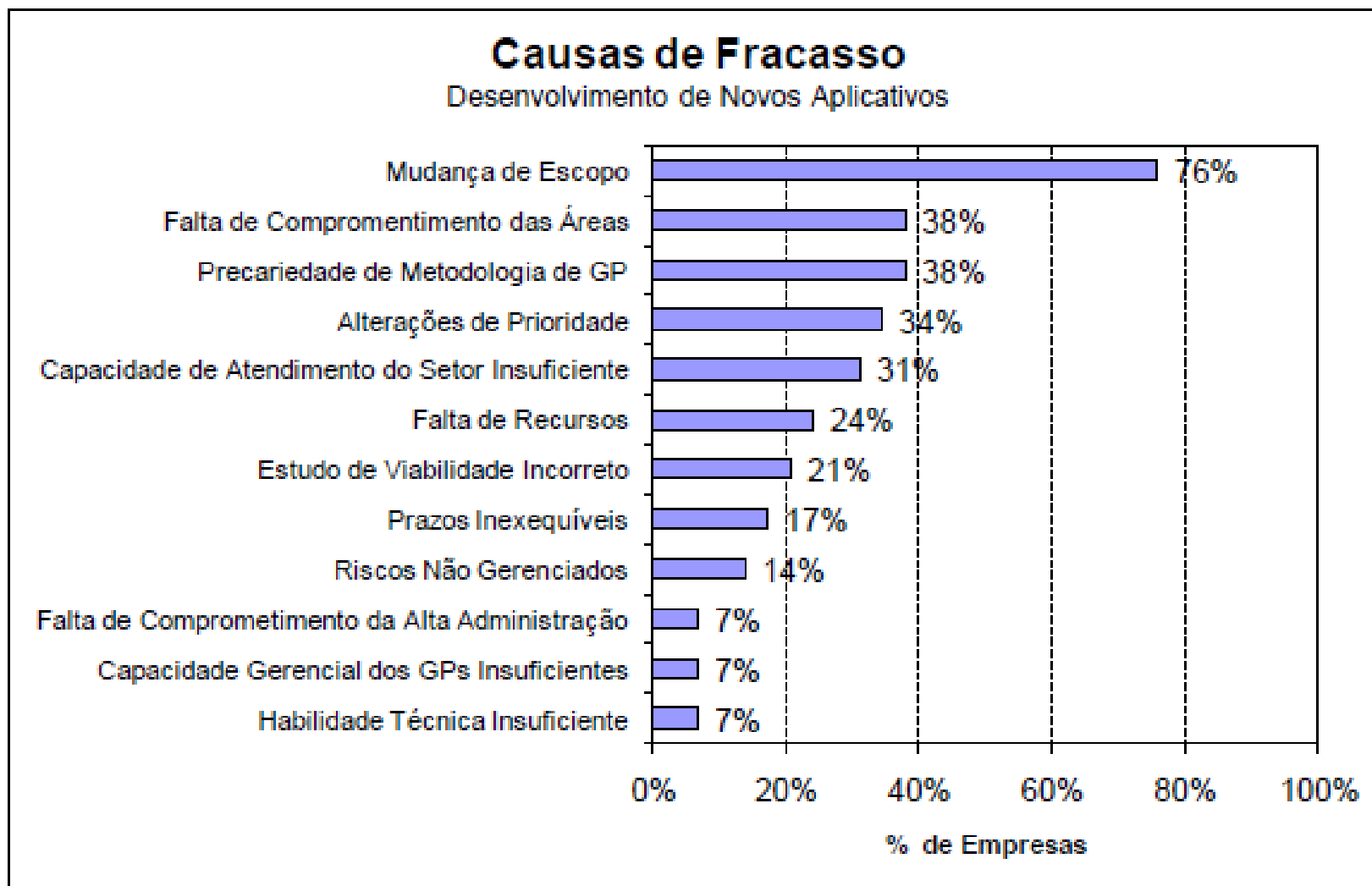
CAUSAS DE SUCESSO DO PROJETO

1. Estudo de Viabilidade incompleto ou incorreto.
2. Frequentes mudanças de escopo
3. Frequentes alterações de prioridade entre os projetos da carteira, vindas da alta administração
4. Prazos inexecutáveis
5. Tamanho da carteira de projetos muito além da capacidade de atendimento do setor.
6. Comprometimento insuficiente ou inadequado das áreas usuárias envolvidas.
7. Comprometimento insuficiente ou inadequado da alta administração
8. Falta de recursos humanos, financeiros e materiais.
9. Precariedade de método, ferramentas e técnicas para o gerenciamento dos projetos.
10. Insuficiente capacidade gerencial dos Gerentes de Projetos
11. Habilidade técnica da equipe, em T.I., insuficiente ou inadequada para os desafios
12. Riscos não adequadamente gerenciados



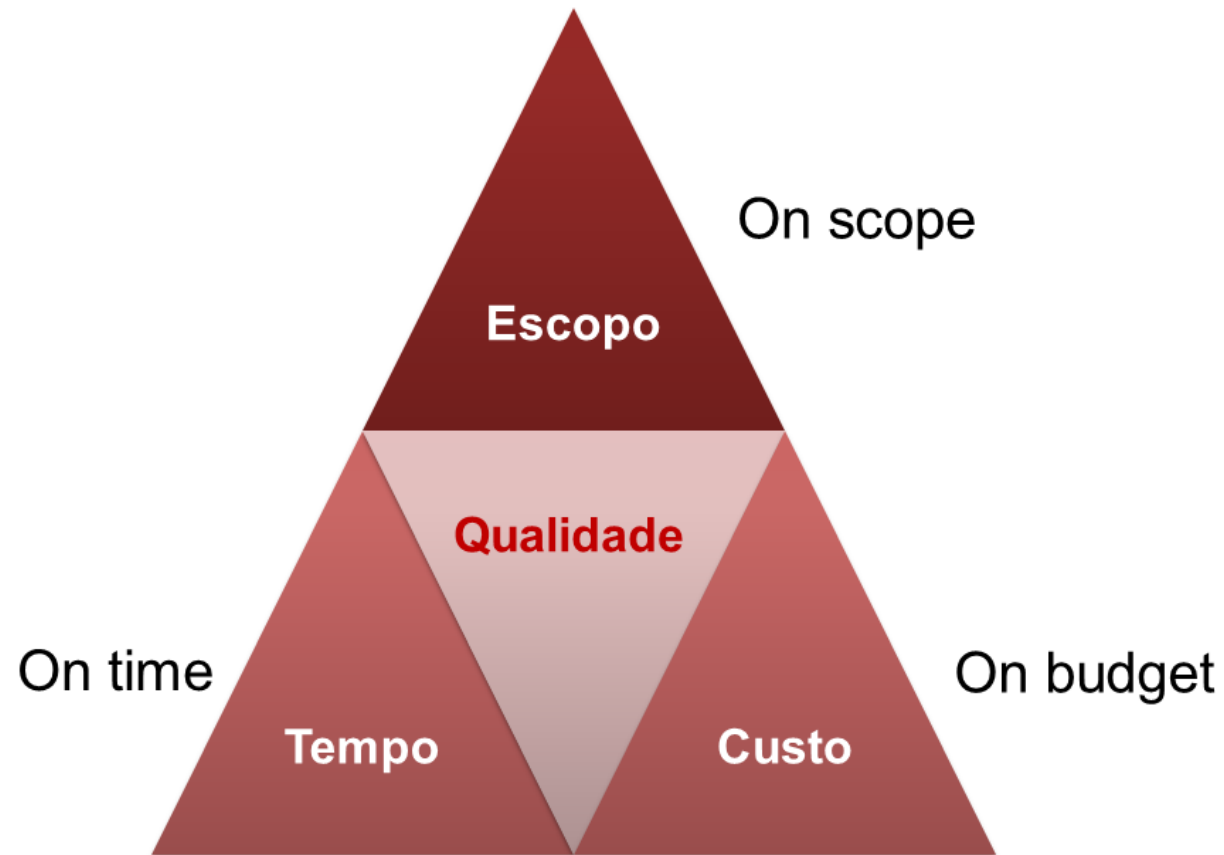
CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

CAUSAS DE SUCESSO DO PROJETO



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

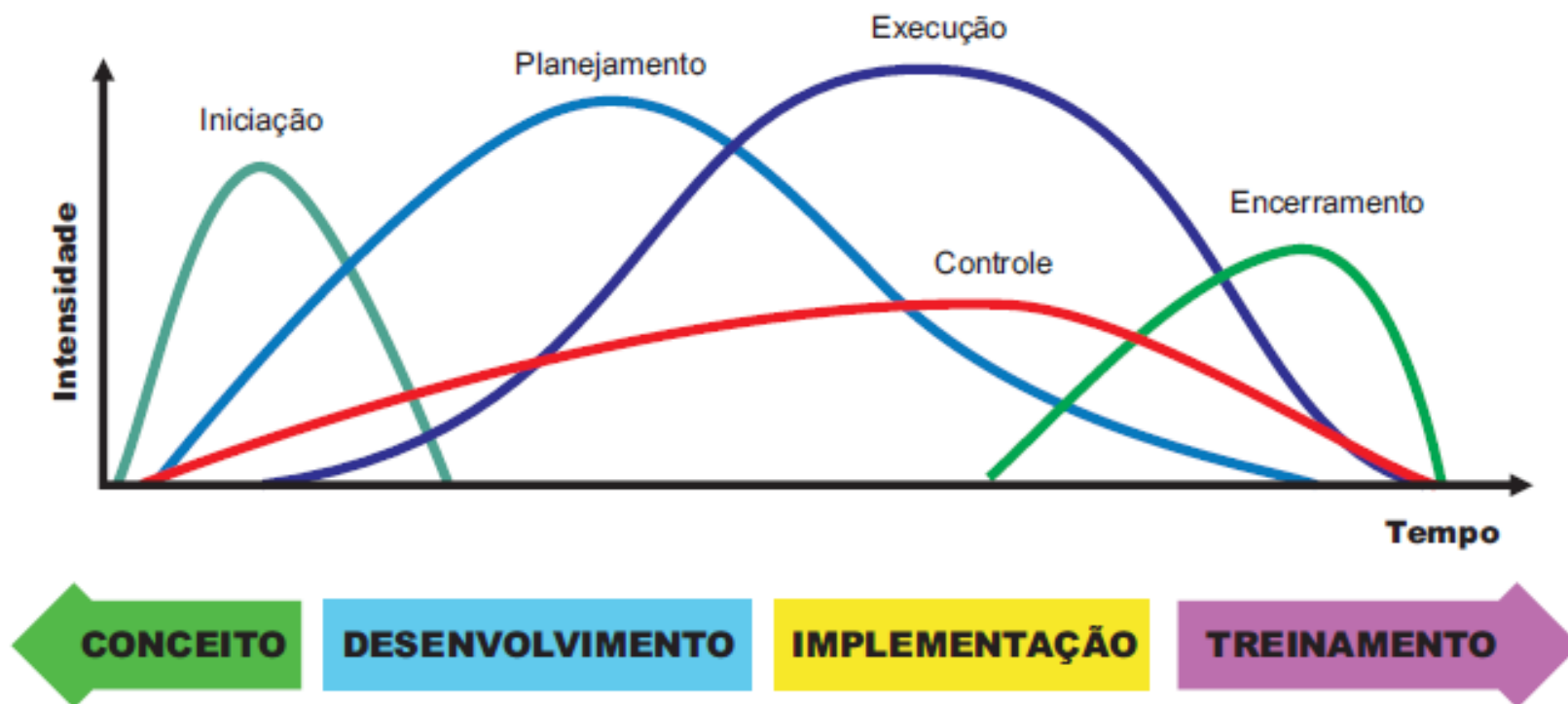
TRÍPLICE RESTRIÇÃO PARA PROJETOS



CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

CICLO DE VIDA DO PROJETO

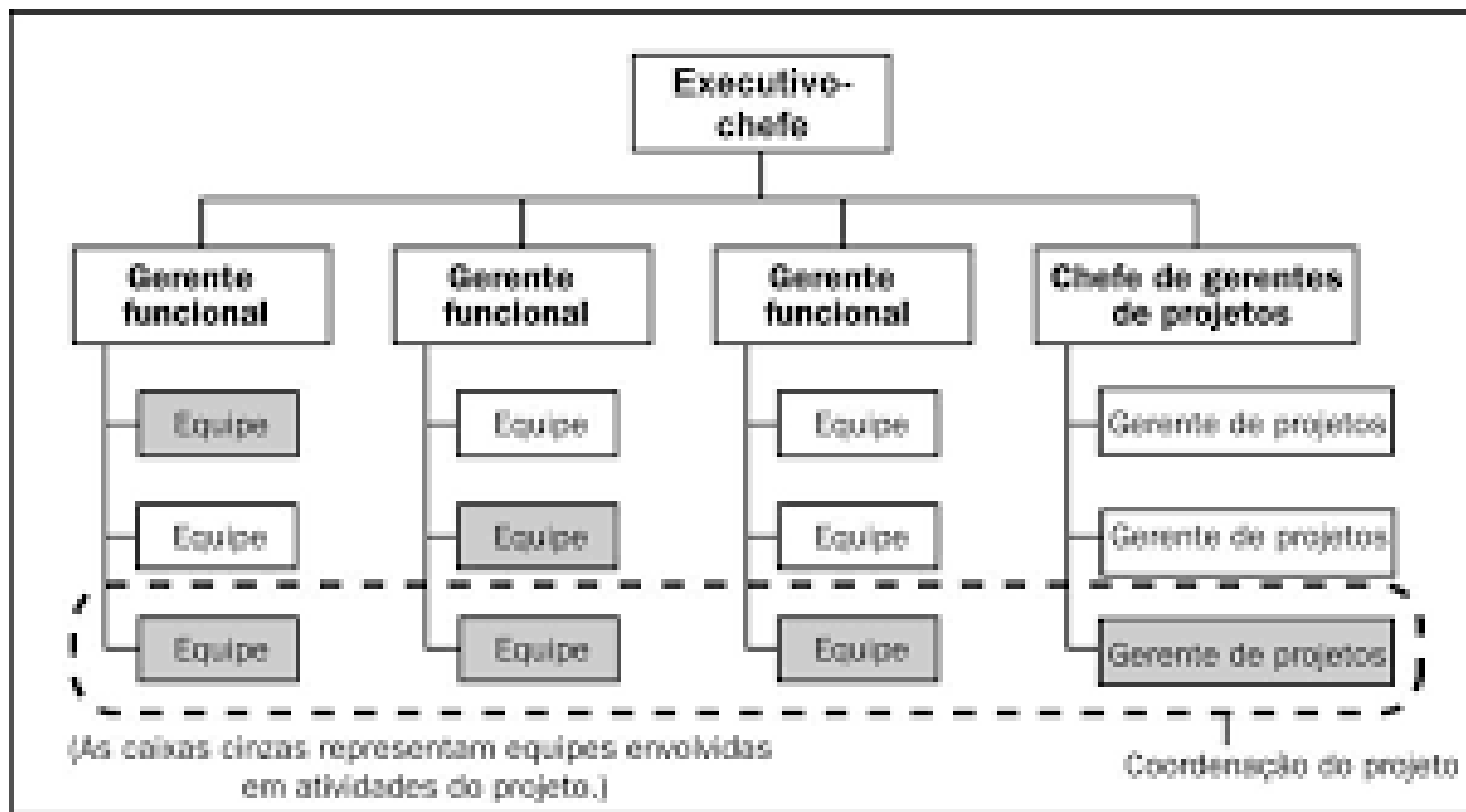
Os grupos de processos se sobrepõem ao longo de praticamente toda a duração do projeto



FASES DO CICLO DE VIDA DO PROJETO

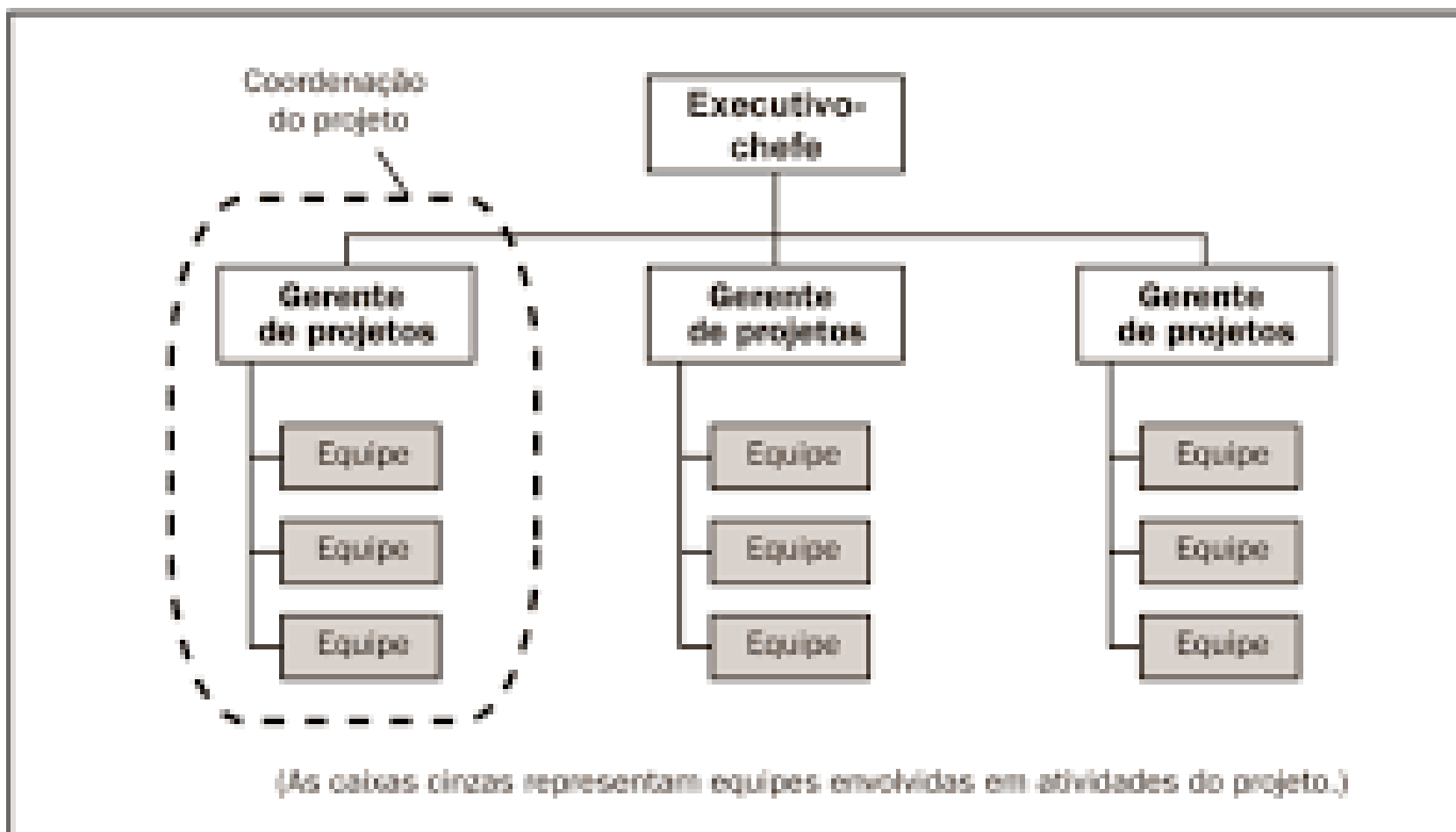
CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

MUDANÇAS NAS EMPRESAS – EMPRESAS MATRICIAL



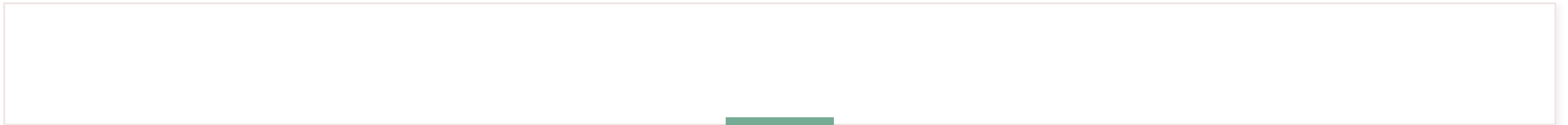
CONCEITOS BÁSICOS DE PROJETOS

MUDANÇAS NAS EMPRESAS – EMPRESAS PROJETIZADA





ESTUDO DE CASO





ESTUDO DE CASOS SEM SUCESSO

Uma grande rede varejos, em franca expansão (com mais de 1000 lojas no Brasil), está abrindo mais uma loja em um shopping do Rio de Janeiro, onde a empreiteira, instala 1000m² de piso errado, **de quem é o erro?**



ESTUDO DE CASOS SEM SUCESSO

ERRO: Não existia documentado um método de controle de requisitos, entre as práticas de gerenciamento do projeto.

ESTUDO DE CASOS SEM SUCESSO

**A mesma rede de varejo,
recebeu o mobiliário da loja
sem o piso estar pronto, de
quem é o erro?**



ESTUDO DE CASOS SEM SUCESSO

**ERRO: Falta de relação entre
as atividades, e comunicação
no projeto.**

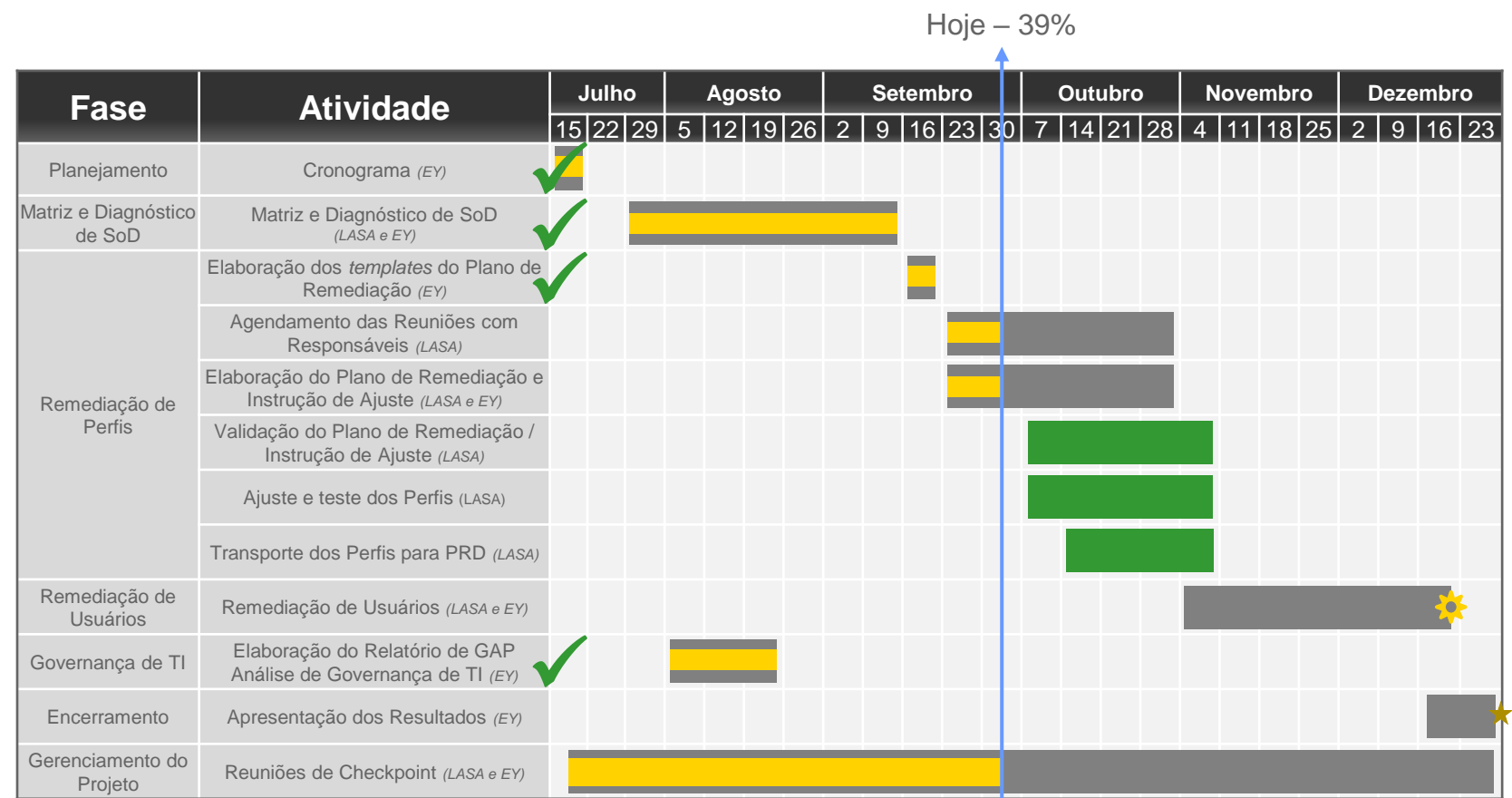


LOJAS AMERICANAS

Segregação de Funções

Status Report
02/10/2013

Onde estamos ?



Legenda:

■ Planejado

■ Andamento

■ Replanejado

■ Atividades LASA

★ Relatório Final e Aceite dos Serviços EY.

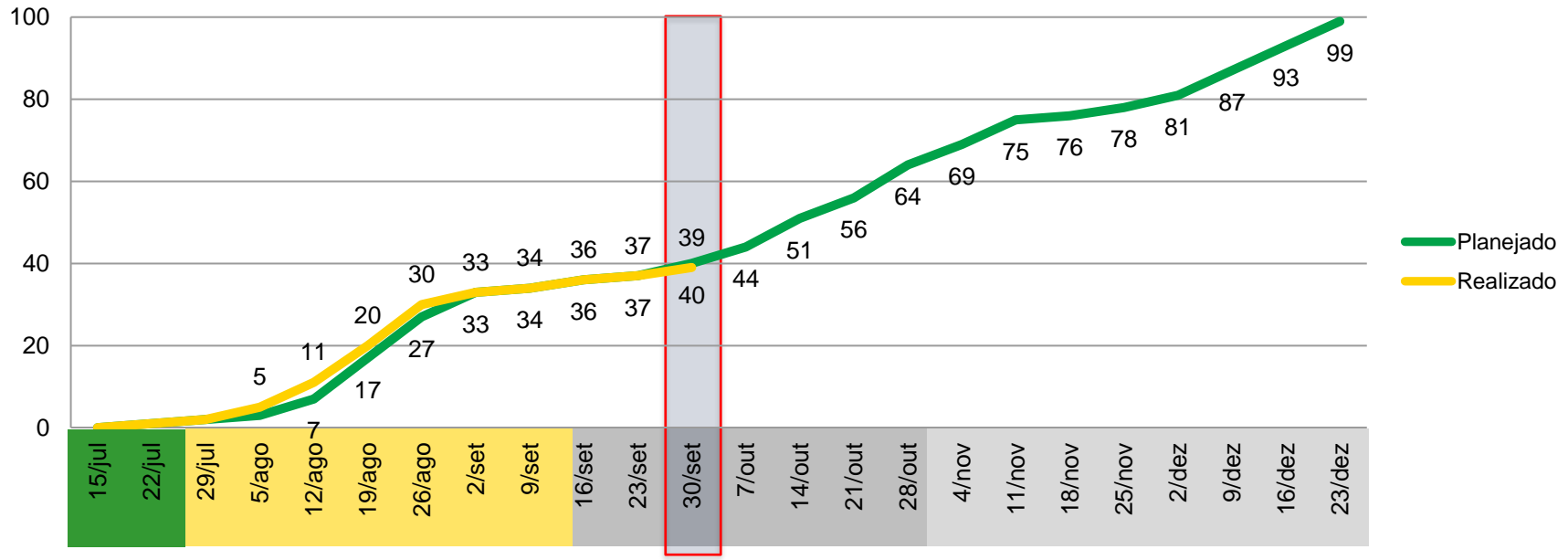
★ Entregáveis (Milestones)

Planejado – 40%

Como estamos ?



LASA - Segregação de Funções



Legenda	
Concluído	
Em andamento	
Atrasado	

Etapas	Status	% Plan	% Real
Planejamento		100	100
Atualização da Matriz de SoD e Diagnóstico de SoD		100	100
Remediação de Perfis		10	8
Remediação de Usuários	-	-	-
Governança de TI (Atividade Antecipada)		100	100
Encerramento	-	-	-

Visão Geral



Atividades Realizadas/Em andamento

Frente III – Remediação de Perfis

- Agendamento de reuniões com responsáveis (LASA);
- Reuniões de Remediação (LASA/EY).
- Validação dos planos de remediação (LASA).

Próximos Passos

Frente III – Remediação de Perfis

- Continuação da atividades iniciadas na semana anterior (EY).

Pontos de Atenção

- A área de comercial ficou responsável por verificar com seus profissionais as transações utilizadas e não utilizadas por eles. Foi estabelecido o dia 02/10/2013 para o retorno destas informações e realização de nova reunião de remediação;
- Verificar com LASA o andamento da implementação do processo de Governança de TI;
- Foi identificado um desalinhamento entre Função(Role) x Perfil(Profile);
- A área de logística ficou responsável por verificar com os CD's as transações utilizadas e não utilizadas por eles. Foi estabelecido o dia 30/09/2013 para retorno destas informações e realização de nova reunião de remediação;
- Validação do plano de Remediação dos perfis de RH:
 - Validação do Funcional – OK
 - Validação do Gestor – NOK (27/09/2013)

Pontos Pendentes

Nenhum ponto pendente até o momento.

Próxima Reunião



Próximo encontro Dia 09/10/2013

Status Report



PROJETO EVOLUÇÃO

Juntos podemos ir mais longe.

Semana 63 de 112 - 11-05-2015



Ministério da Saúde

FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



Agenda do Status Report

PROJETO
EVOLUÇÃO

1. Pendências Críticas
2. Status Geral
3. Variação do SPI
4. Cronograma Macro
5. Entregáveis por fase
6. Status dos BBP's, ESF's e CMD's
7. Geral de Pendências
8. Principais Riscos
9. Solicitações de Mudança

1	Assinatura dos BBPs	31/12
2	Indefinição dos Cenários de Testes por parte dos usuários-chave (Unitários e Integrados)	15/04 22/04 30/04
3	Definição do WF de Cadastro de Materiais e Fornecedores	05/05
4	Lay-out do arquivo do SIAFI e credenciais de comunicação	17/04 22/04 27/04 30/04
5	Planilha de Carga de Materiais (e demais CMDs – 43)	10/06
6	Salas de Treinamento	06/05

Sumário Executivo

Escopo	●	Cronograma	●
Riscos	●	Participação	●
Status Geral			●

● OK ● Atenção ● Problema

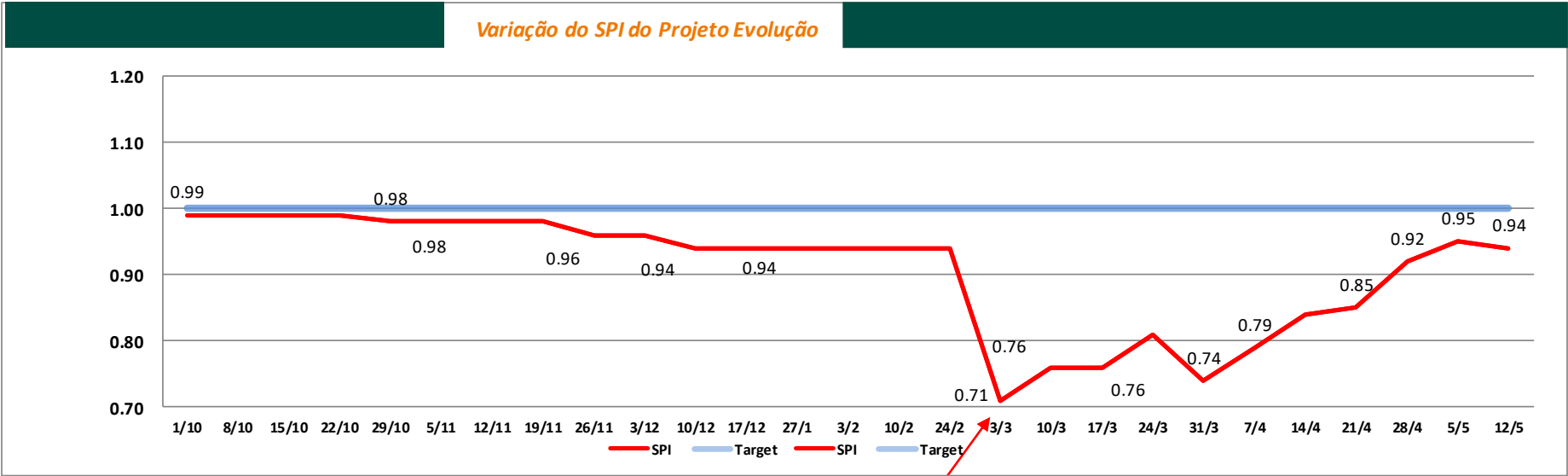
SPI	0,94	↓ ↔ ↑
-----	------	-------

Sumário por Área de Negócio

Almoxarifado	●	Projetos	●
Compras	●	PCP / Produção	●
Financeiro	●	Qualidade	●
Manutenção	●	Vendas	●
Planejamento	●	GMO	●

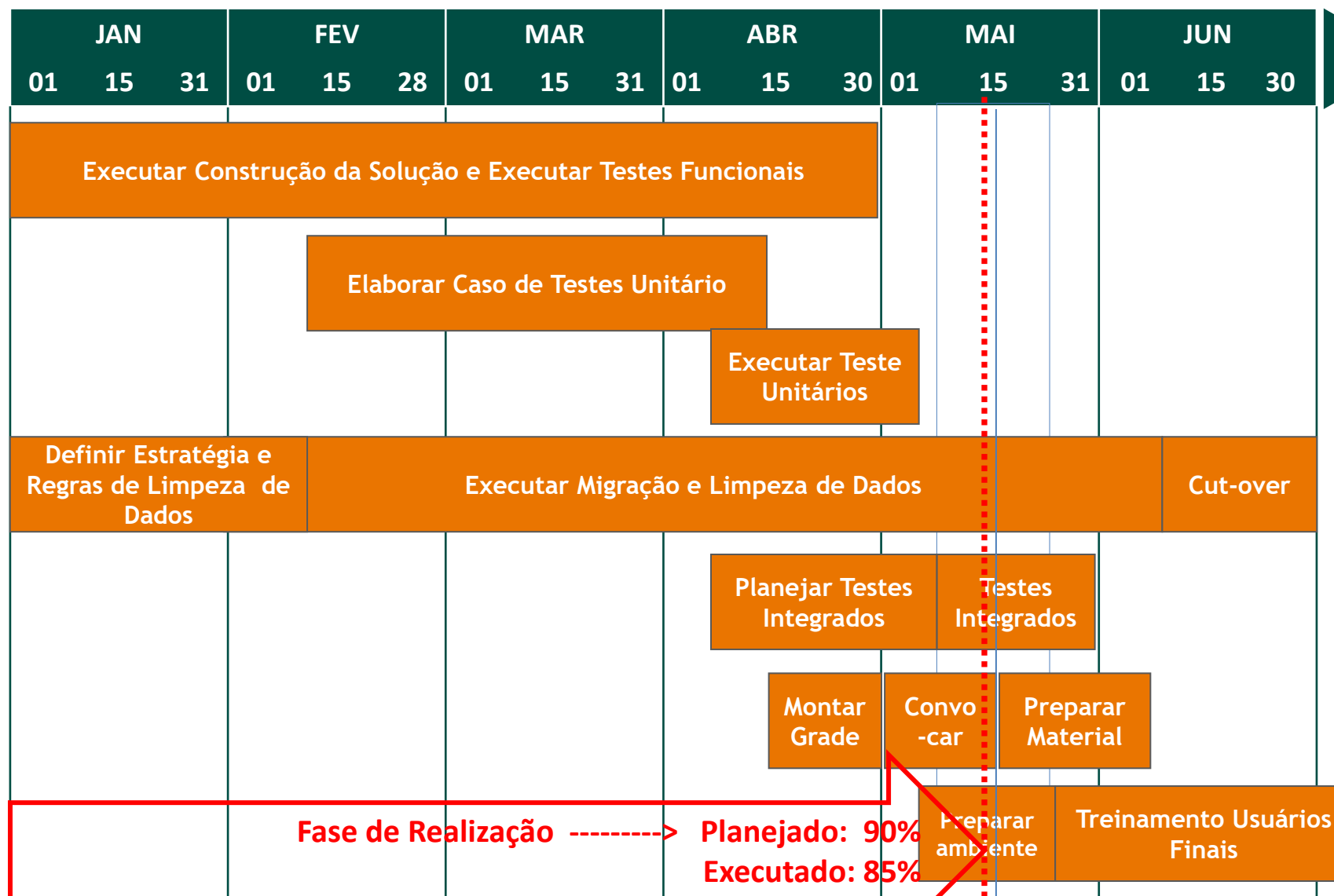
Principais realizações	Principais Pendências	Próximos passos
<ul style="list-style-type: none"> - Continuação dos Testes Unitários - Workshop de Processos (usuários chave) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ver slide de pendências críticas e pendências gerais 	<ul style="list-style-type: none"> - Validar Especificações e Migrações (de acordo com disponibilidade) - Acelerar Migrações de dados - Finalização dos Testes Unitários - Refinamento da Grade de Treinamento

Data Apuração	1/10	8/10	15/10	22/10	29/10	5/11	12/11	19/11	26/11	3/12	10/12	17/12	27/1	3/2	10/2	24/2	3/3	10/3	17/3	24/3	31/3	7/4	14/4	21/4	28/4	5/5	12/5
SPI	0.99	0.99	0.99	0.99	0.98	0.98	0.98	0.98	0.96	0.96	0.94	0.94	0.94	0.94	0.94	0.94	0.71	0.76	0.76	0.81	0.74	0.79	0.84	0.85	0.92	0.95	0.94
Target	1.00																										

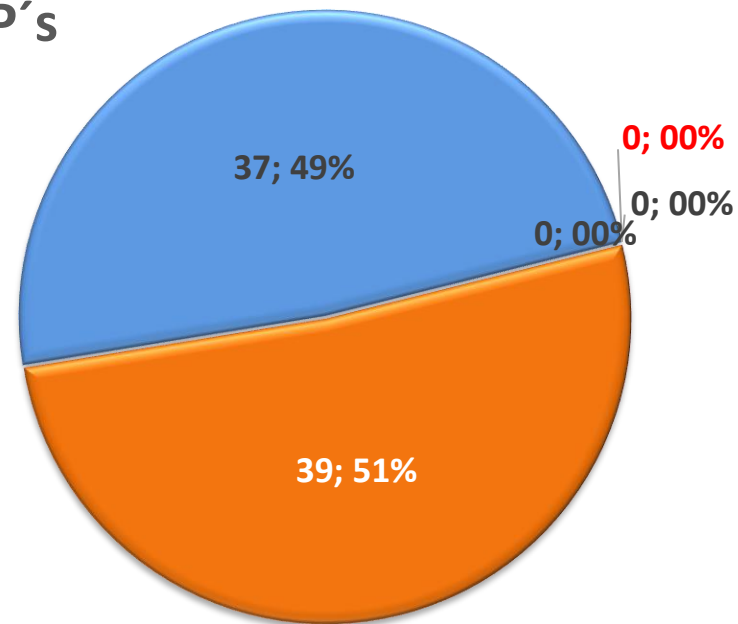


Geração de nova
linha base

Cronograma Macro - Fase 3 Realização

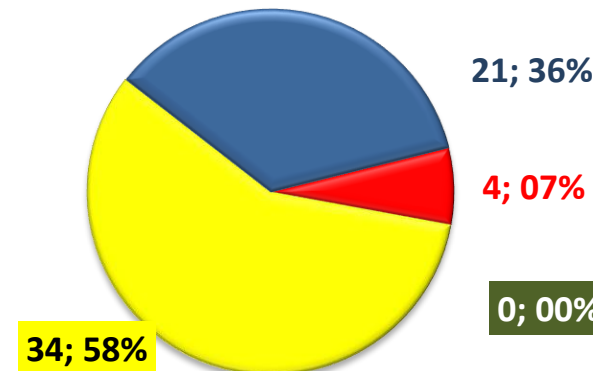


BBP's



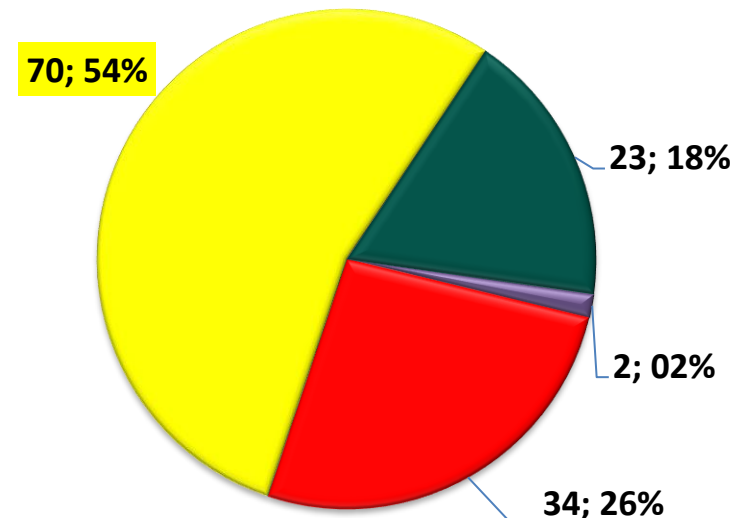
- A Entregar
- Aguarda reunião
- Aguarda Assi. Usuário
- Vista Final TI
- Assinados VD

CMD's



- A Entregar
- Entregues
- Aguarda Assinatura
- Finalizados

ESF's



- Entregar
- Pós GoLive
- Entregues
- Aprovados

Obs.: BBP – Business Blue Print
 CMD – Conceito de Migração de Dados
 ESF – Especificações Funcionais

ID	Descrição da Pendência	Plano de Ação	Status	Responsável Solução	Área de Negócio	Data Abertura	Data Prev. Conclusão	Resp. Abertura	Observação
61	Aprovação de CMDs e ESFs	Aprovar com urgência	e	Edvaldo Equipe TI	GP	17/03/15	25/03/15	Mário	- Usuários-chave ok - CMDs ok
66	Roteiro de Testes	usuários devem definir e entregar para validação	e	Edvaldo	GP	01/04/15	02/04/15	Mário	Unitários e Integrados (validar FIVE)
74	Carga de Materiais e Fornecedores	Preparar dados	e	Edvaldo	GP	17/04/15	29/05/15	Mário	



ID	Causa	Risco	Efeito	Plano de Ação	Status	Responsável	Data Abertura	Data Prev. Conclusão
4	Inexistência de documentação adequada sobre acesso e formatos dos sistemas do governo federal	Impossibilidade de integração com sistemas federais	Não atendimento dos requisitos do projeto	Priorizar levantamento de requerimentos logo no início do project	M	Edvaldo	07/04/14	TBD
6	Indisponibilidade dos usuários chaves durante a fase de Realização, Testes Unitários e Integrados.	Erros de realização não identificados pela equipe do projeto	- Não funcionamento correto do ERP - Retrabalho	Garantir a presença dos key-user nas atividade demandadas pelo projeto	M	Evandro	07/04/14	TBD
10	Indefinido o Fiscal Técnico e o Fiscal Administrativo	Questionamento legal	Revisar documentação entregue	Aguardar nomeação por FAR	M	Jorge	07/04/14	31/07/14
15	Processo de adaptação da sala de projeto	Não entregar sala de projeto	Não iniciar as atividades previstas nos cronograma	Ocorrido Mapeando Impacto	F	Edvaldo	08/09/14	15/10/14
18	Validação Externa do ERP SAP	Impedir Go-live	Retrabalho e aumento de custo/prazo do projeto	Aguardar plano de ação	M	Edvaldo	08/10/14	15/12/14
19	Salas de Treinamento não ficarem prontas na data prevista	Impedir Go-live	Equipe de projeto parada	Aguardar plano de ação	M	Edvaldo	09/12/14	31/03/15
20	Interrupções de energia e comunicação	Atrasar realização	Aumento de prazo de entrega	Aguardar plano de ação	M	Evandro	23/02/15	31/03/15
21	Sobreposição dos usuários chave nos testes integrados	Não atendimento das datas acordadas	Não iniciar treinamentos	1- Estender horário dos usuários chaves 2 - Alocar mais usuários	M	Mário	01/04/15	30/04/15

ID	Data	Descrição da Mudança	Impacto	Quem	Fase	Aprovado
1	pré-projeto	Requisito para atendimento de SPED Fiscal/Contábil	Escopo e Custos	André Fonseca	Aguarda negociação Comercial	S
2	29/10/2014	Implantação da frente de GMO	Custos	Mário Vieira	Aguarda negociação Comercial	
3	30/09/2014	Monitoramento de Riscos	Tempo, Escopo e Custos	Evandro Nascimento	Licenças aprovadas Agenar levantamento de Requisitos	S (parte)
4	01/10/2014	Ferramenta de Treinamento SAP	Escopo e Custos	Lena Soares , equipe GMO	Licenças aprovadas, serviços em aprovação	S
5	10/11/2014	Solução de CRM	Tempo, Escopo e Custos	Janaina Carvalo / Ana Abrita	Licenças aprovadas Agendado levantamento de Requisitos para 30/03 (3 dias	S (parte)
6	15/01/2015	GAPs da versão Standard	Tempo, Escopo e Custos	Mário Vieira	Retorno de FAR com considerações, aguardando reunião com consultores	
7	28/01/2015	Interrupção para entrada da empresa validadora	Tempo, Escopo e Custos	Mário Vieira	Prazo incorporado (5 dias úteis), levantando custo, escopo será dimensionado ao final dos trabalhos	
8	09/03/2015	Emissão de invoice junto com a NF	Tempo, Escopo e Custos	Edvaldo Silva	Aguardar final da onda 1 para levantar requisitos	
9	11/03/2015	- Controle de Mudanças - Auditoria Interna - Qualificação de Fornecedores	Tempo, Escopo e Custos	Alexandre França / Érica Matildes	Aguardar final da onda 1 para levantar requisitos	
10	17/03/2014	Interrupção para validação dos Riscos de Validação	Tempo, Escopo e Custos	Mário Vieira	- Prazo incorporado (2 dias de trabalho consolidado em 1 dia útil de impacto) - Aguarda valorização	
11	20/04/2015	Interrupção de SRM para refinamento de requisitos	Tempo, Escopo e Custos	Mário Vieira	Prazo de 07 dias úteis	
12	20/04/2015	Interrupção de Comunicação Externa e Ambiente de Rede	Tempo, Escopo e Custos	Mário Vieira	Levantar total de interrupções (com base nos relatórios semanais)	

Obrigado !!

Mário José Vieira
Gerente de Projeto
(11) 9-7370-6173
mario.vieira@resource.com.br

Raul Queiros
PMO
(21) 9-9368-8875
raul.queiros@resource.com.br



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



TEORIA DA COMPLEXIDADE

COMPLEXO

Construção composta de numerosos elementos interligados ou que funcionam como um todo

COMPLICADO

Em que há confusão; cuja compreensão é difícil; que não é fácil de se apreender.

CAÓTICO

Situação de caos; confuso, desordenado, desarrumado

OBVIO

Fácil de descobrir, de ver, de entender; que salta à vista; manifesto, claro, patente.



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



TEORIA DA COMPLEXIDADE

COMPLEXO

Explora – Sente – Responde
(Experimenta)

Práticas Emergentes

Não consegue prever o comportamento das variáveis no futuro. Previsão mas não com exatidão. Aplicar prática e sentir o resultado.

COMPLICADO

Sente – Analisa – Responde

Boas Práticas

Consegue prever o comportamento, mas com um determinado esforço, nem sempre vai funcionar.

CAÓTICO

Age – Sente – Responde

Práticas Inovadoras

Não existe controle de nada. Projeto tradicional no final e o escopo não está sendo entregue, se coloca numa sala de guerra e todos trabalhando o mais rápido possível.

OBVIO

Explora – Categoriza – Responde

Melhores Práticas

Se executar uma atividade tem certeza do resultado



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



TEORIA DA COMPLEXIDADE

PROJETOS DE CONHECIMENTO (SOFTWARE) TRANSITA ENTRE O COMPLEXO E COMPLICADO

COMPLEXO

Explora – Sente – Responde
(Experimenta)

Práticas Emergentes

Não consegue prever o comportamento das variáveis no futuro. Previsão mas não com exatidão. Aplicar prática e sentir o resultado.

COMPLICADO

Sente – Analisa – Responde

Boas Práticas

Consegue prever o comportamento, mas com um determinado esforço, nem sempre vai funcionar.

CAÓTICO

Age – Sente – Responde

Práticas Inovadoras

Não existe controle de nada. Projeto tradicional no final e o escopo não está sendo entregue, se coloca numa sala de guerra e todos trabalhando o mais rápido possível.

OBVIO

Explora – Categoriza – Responde

Melhores Práticas

Se executar uma atividade tem certeza do resultado



Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



PROCESSOS PREDITIVOS x EMPÍRICOS





RAULZINHO



O que são Processos Preditivos e Empíricos?



Ministério da Saúde

FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



PROCESSOS PREDITIVOS

Modelo preditivo é aplicado ao comportamento dos clientes, os modelos de decisão são usados para **prever os resultados de decisões de negócio complexas**. Essa análise é usada para **mapear todas as variáveis envolvidas em um processo de decisão** e, assim, identificar quais são os resultados possíveis.



PROCESSOS EMPIRICOS

Processos Empíricos nós **não fixamos o escopo do produto** e nem os processos de como construí-lo. Em vez disso, **em ciclos curtos, criamos uma pequena parte lançável do produto**, inspecionamos como o criamos, adaptamos o produto e a forma como construí-lo e criamos mecanismos de transparência para permitir uma inspeção clara.



PROCESSOS PREDITIVOS

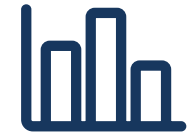
No começo do projeto tenta-se prever tudo o que irá ocorrer ao longo de todo o projeto.



Planejamento
Preditivo



- Planejam o projeto com base em diversas premissas e projeções.
- Determinam o custo e o prazo do projeto



Planos de
projeto
detalhados



**Sucesso é o
cumprimento do
plano!**



- Consideram a adequação ao plano como sucesso do projeto.
- Alterações no plano são vistas como resultado de mau planejamento.
- Mudanças são desencorajadas – longo processo de controle de mudanças

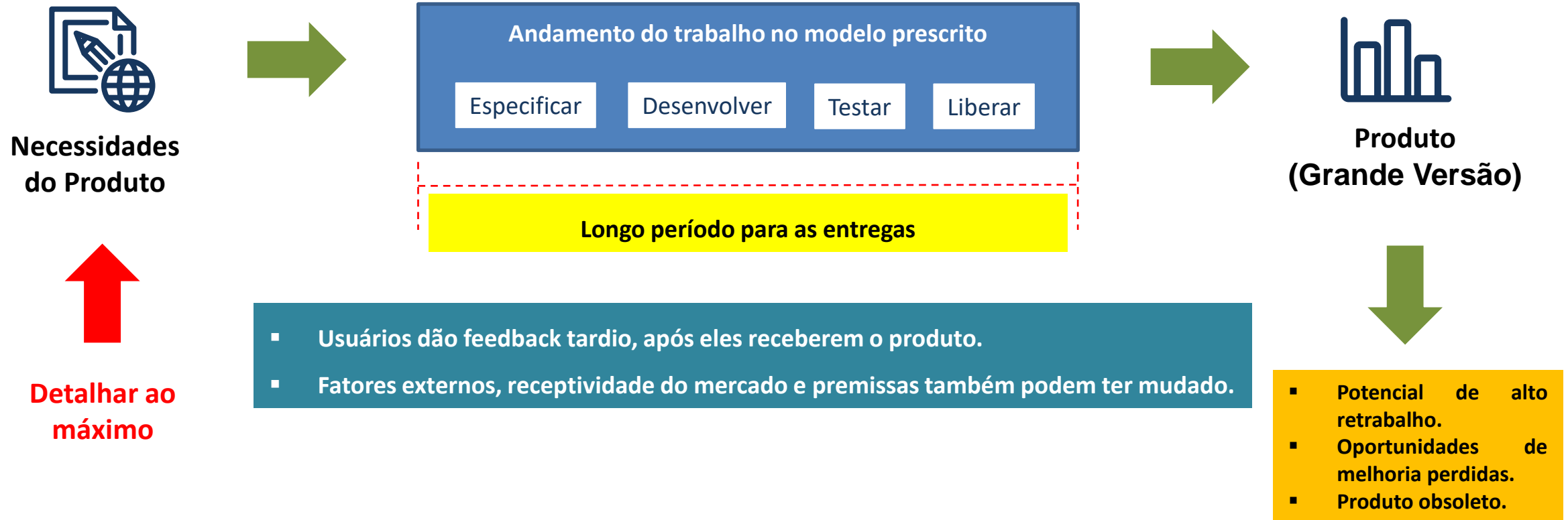


Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



PROCESSOS PREDITIVOS

A abordagem não é ruim. Apenas não se encaixa adequadamente para ambientes complexos.



PROCESSOS EMPÍRICOS

Para trabalhos complexos, o controle empírico de processos, ou empirismo, é a abordagem mais adequada, na qual há mais coisas que não sabemos do que sabemos

CONTROLE EMPÍRICO DE PROCESSOS

Significa trabalhar de maneira baseada em fatos, experiências e evidências

