



SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL



TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Professores:

Monica Herrero – ADS A e C

Rafael Petry – ADS B

Aula 4 – Metodologias

Metodologias

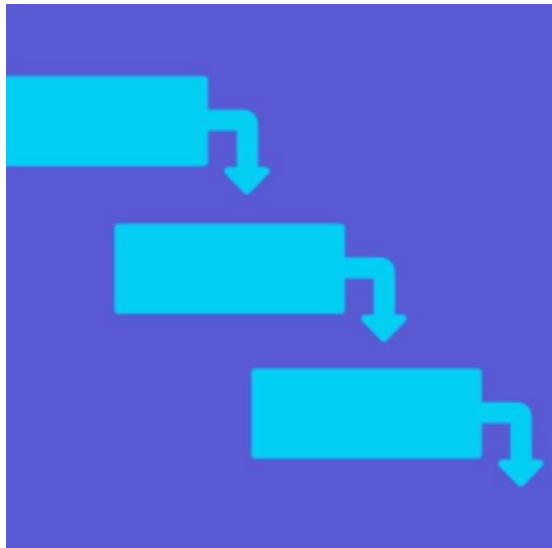
METODOLOGIAS DE GESTÃO DE PROJETOS

Metodologias de Gestão de Projetos de TI

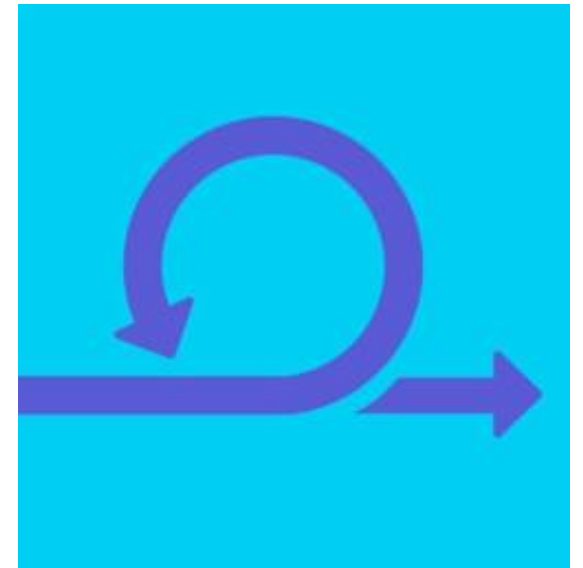


Metodologias de Gestão de Projetos de TI





QUAL USAR???

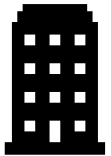


Metodologias de Gestão de Projetos de TI



Projeto

- Como está definido o escopo do projeto?
- Como deve ser a documentação do projeto?
- Qual o acordo sobre entregas com o cliente?



Empresa

- Qual a cultura da empresa?
- Possui Leis e regulamentações que exigem processos e documentações específicas?



Cliente

- Qual a disponibilidade do cliente para o desenvolvimento do projeto?
- Qual nível de exigência do cliente em relação a entrega e a qualidade?
- Qual o risco que se está disposto a assumir para o negócio?

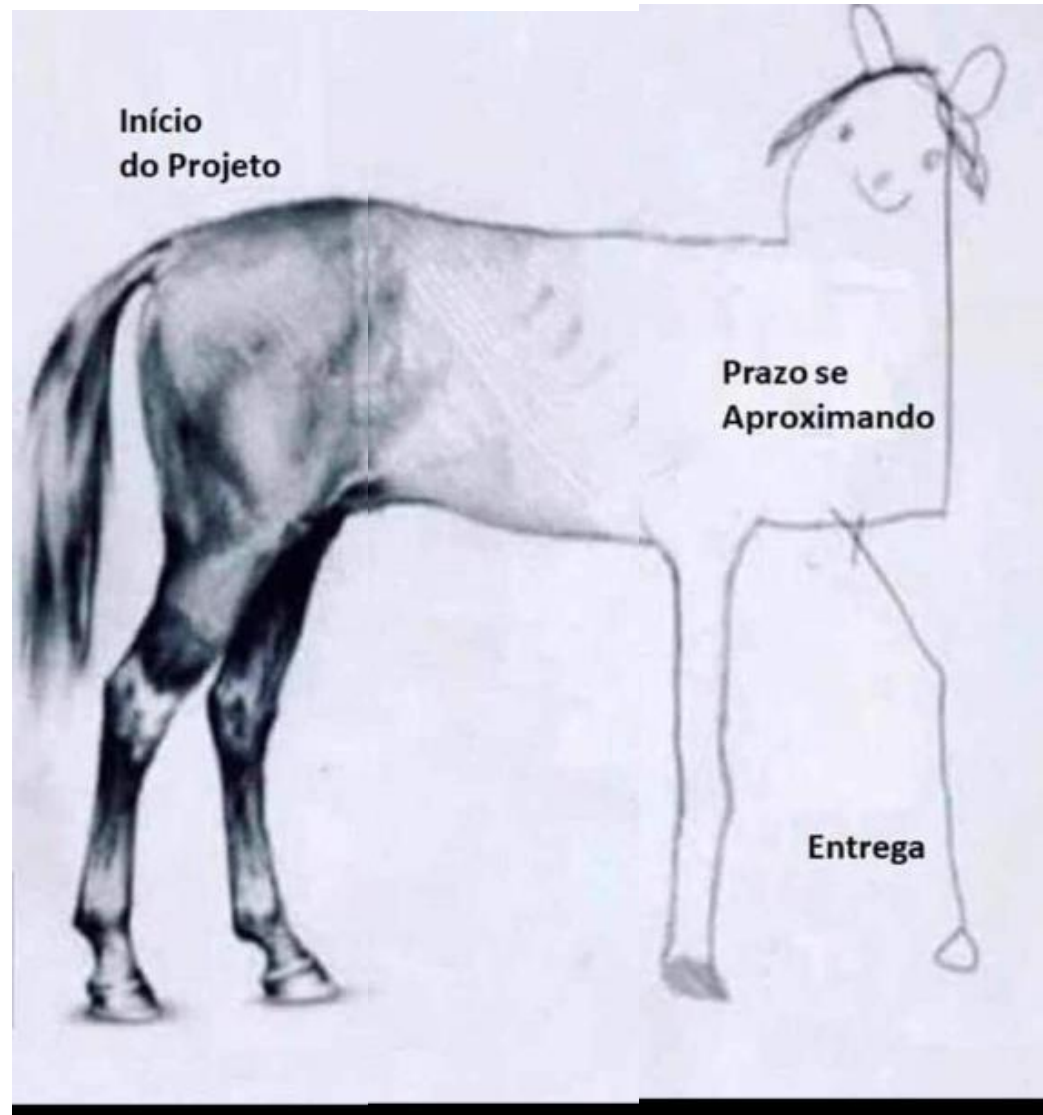


Equipe e Processos

- Quão receptivos a mudanças são os profissionais que fazem parte da equipe?
- Qual o tamanho da equipe que irá trabalhar no projeto?
- Qual o nível de conhecimento dos profissionais que fazem parte do time?
- Qual a maturidade dos processos na empresa?

Metodologias de Gestão de Projetos de TI

Enquanto isso na vida real...



Metodologia

Pesquisar sobre o Manifesto Ágil.

Tempo : 20 minutos

MANIFESTO ÁGIL



MANIFESTO ÁGIL – 12 PRINCÍPIOS

- A satisfação do cliente por meio de **entrega contínua** de software deve ser priorizada;
- **Aceite de mudança** de requisitos pode ser realizado para garantir os requisitos do cliente;
- **Entregas constantes** de software devem ser realizadas;
- Deve existir **cooperação** diária **entre os desenvolvedores** e quem tem conhecimento acerca do negócio;
- Manter os **indivíduos motivados e confiantes** é necessário para que os projetos possam ser realizados com excelência;
- A **comunicação** deve ser **direta**;
- Um **sistema funcionando** é a única maneira de medir o progresso;
- Ambientes **sustentáveis** são promovidos por meio de projetos ágeis;
- Manter **atenção sobre a técnica e design** aumenta a agilidade;
- Manter a **simplicidade é fundamental**;
- Arquitetura, projetos e requisitos de excelência surgem de **times auto-organizados**;
- Buscar a **realização de reuniões constantes** entre a equipe para encontrar meios de se tornarem mais efetivos.

Metodologias de Gestão de Projetos de TI

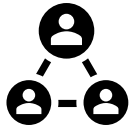


***Ideia simples: verificar em intervalos regulares se esta indo no caminho certo e é aquilo que realmente as pessoas querem.
(Inspeção e Adaptação)***

Metodologias de Gestão de Projetos de TI



Metodologias de Gestão de Projetos de TI



SCRUM

- Scrum não é uma metodologia é uma estrutura de trabalho em equipe
- “Scrum “ : termo vem do rúgbi : maneira como o time se une para avançar com a bola pelo campo
- Alinhamento : unidade de propósito e clareza de objetivo



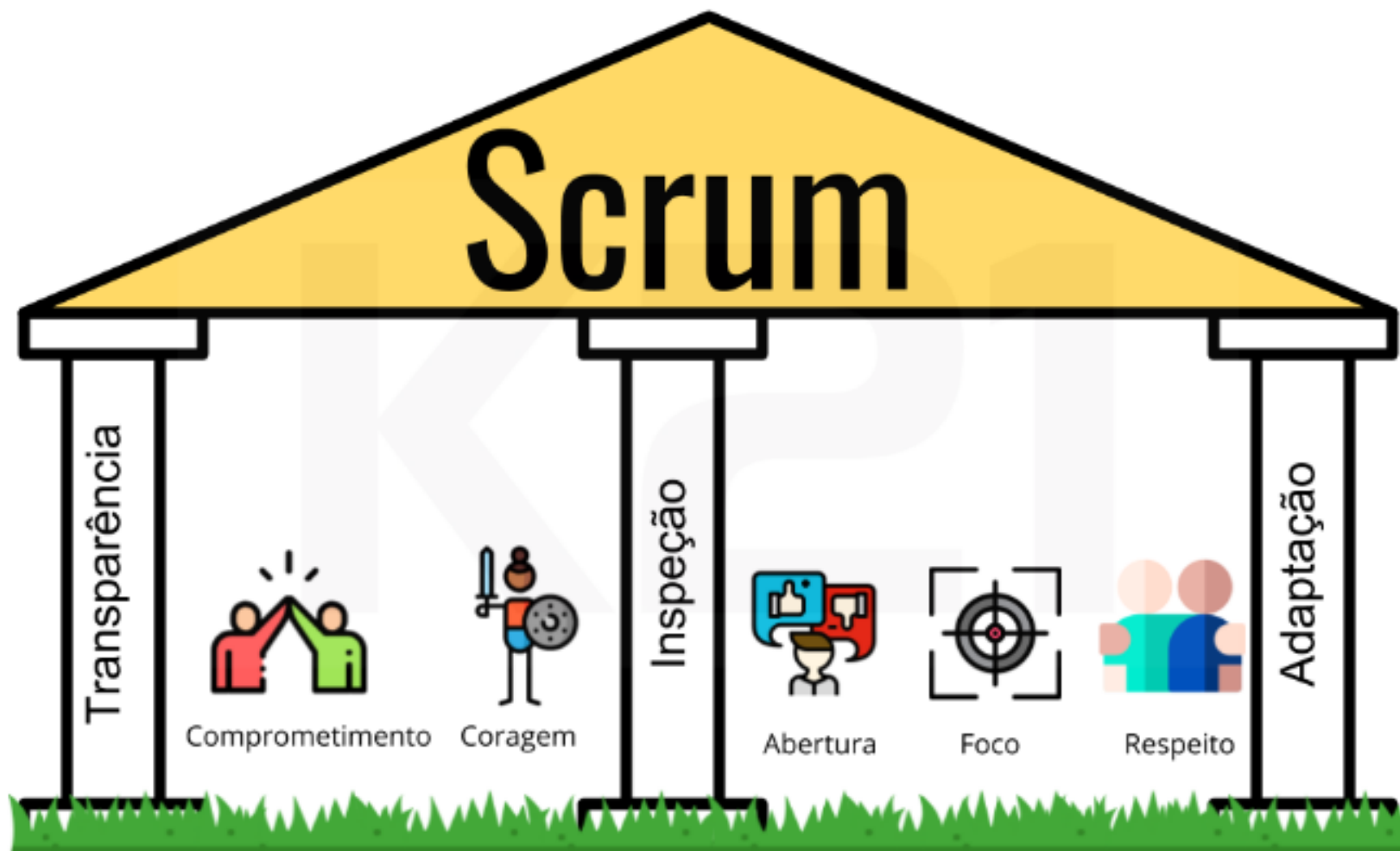
Gerência

- Quer controle e previsibilidade



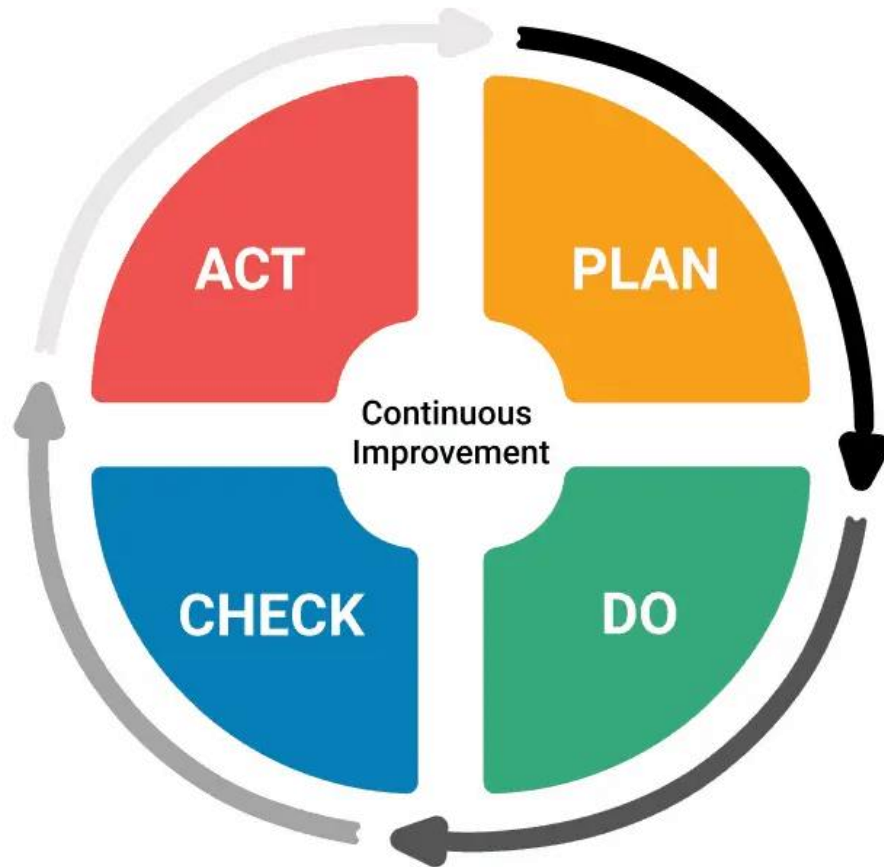
- Planejar é útil. Seguir cegamente os planos é burrice.(inclua possibilidade de mudança, descoberta e inovação)
- Inspeção e Adaptação – revise
- Mude ou morra
- Fracasse rápido para que possa corrigir o problema o quanto antes.

Metodologias de Gestão de Projetos de TI

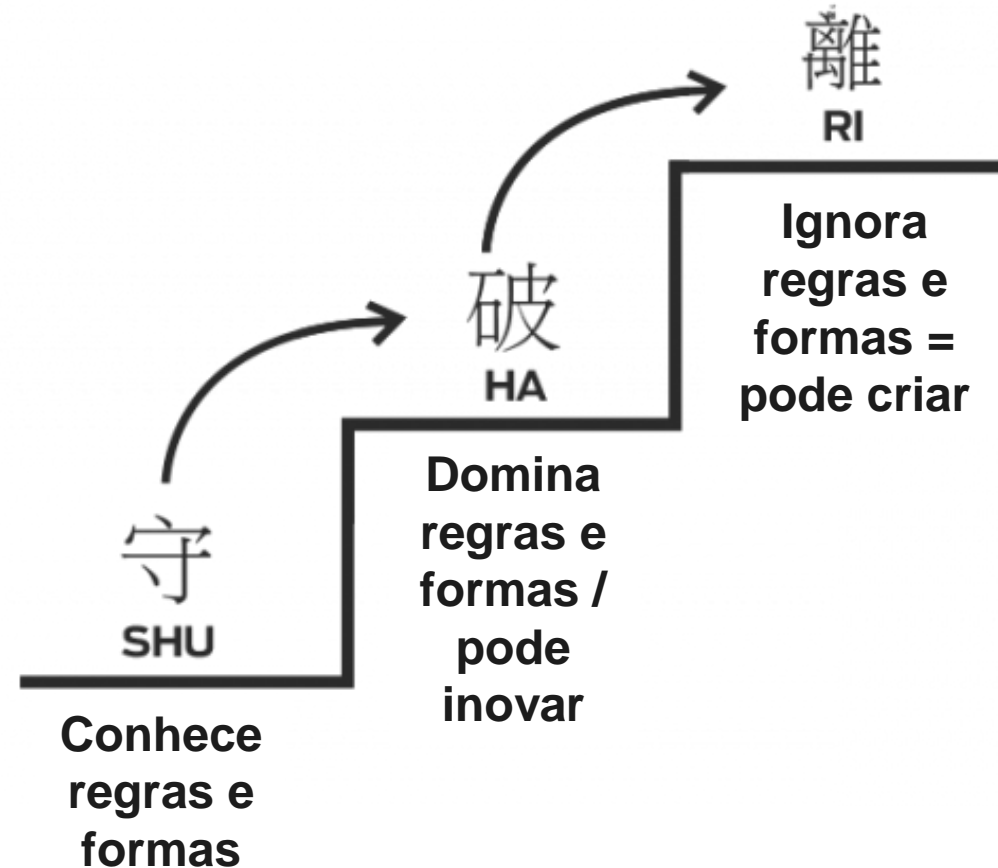


Hesitação significa morte : saiba onde está, avalie as alternativas , tome uma decisão e aja
Não adivinhe adote o ciclo PDCA e SHU HÁ RI

Metodologias de Gestão de Projetos de TI

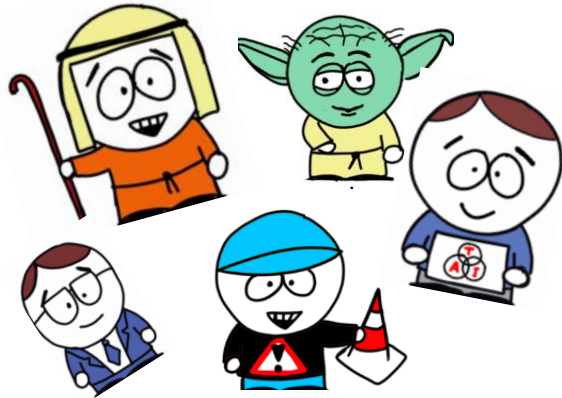


Baseado no Modelo TOYOTA



Baseado no AIKIDO

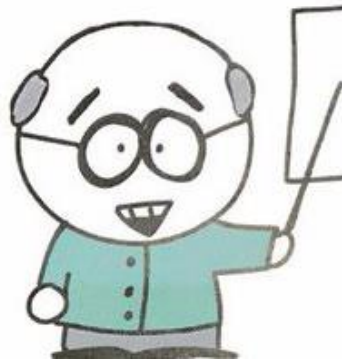
Metodologias de Gestão de Projetos de TI



TIME



SCRUM MASTER



PRODUCT OWNER



CLIENTE

Metodologias de Gestão de Projetos de TI



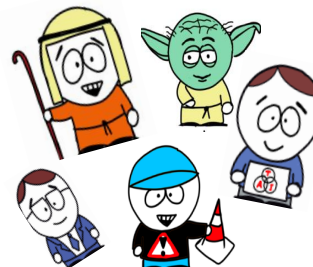
PRODUCT OWNER

- 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;



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.



TIME

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



CLIENT

- **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.



Agradeço a sua atenção!

MONICA HERRERO

Monica.Herrero@sptech.school

SÃO
PAULO
TECH
SCHOOL