



TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Professores:

Monica Herrero – ADS A e C

Rafael Petry – ADS B

Aula 4 – Metodologias

Metodologias

METODOLOGIAS DE GESTÃO DE PROJETOS







Frameworks Cascata (waterfall) demandam planos detalhados no início do projeto



Todas as etapas são definidas, dependências mapeadas e normalmente move-se ao próximo passo apenas ao completar o anterior.



Melhor para projetos que lidam com objetos físicos - De projetos de construção a projetos de infraestrutura de TI.



Melhor para projetos com tarefas e fases definidas que precisam ser completados em uma sequencia específica. (Ex.: Construir o primeiro andar de um prédio antes do segundo andar).



Projetos que são repetitivos ou projetos similares no futuro.





Requerem um escopo substancial e planejamento antes do trabalho começar.



Mudanças de escopo podem ser lentas e demandam um processo formal de gestão de mudanças.



Menos efetivo para software, design e outros projetos não físicos ou baseados em serviços.







Essa é uma abordagem rápida e flexível de Gestão de Projetos baseada on princípios de colaboração, adaptabilidade e melhoria continua.

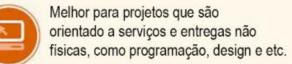




Diferentemente dos estágios sequenciais de uma abordagem cascata, o gerenciamento ágil de projetos geralmente acontece através de entregas de ciclos de projetos rápidos e iterativos.









Permitem rápida correção de curso baseado no feedback dos stakeholders.



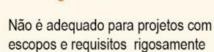
Empodera times de projetos para trabalhar de forma criativa e eficiente.



Inclui, engajamento e colaboração de todos os membros do time.



definidos.



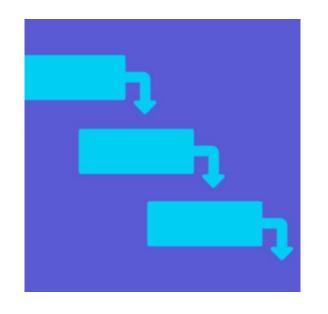


Incertezas relativas a escopo e prazos podem deixar stakeholders e executivos nervosos num primeiro momento.

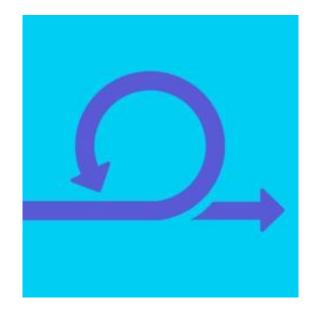


Exigem backlog minuciosamente inspecionados, manutenção constante da documentação e dos débitos técnicos.





QUAL USAR???







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



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





- 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?

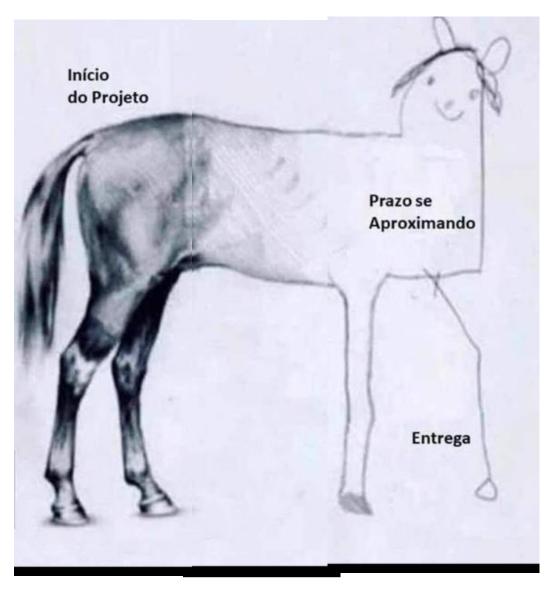


Equipe e Processos

- 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?



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.





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

(Inspeção e Adaptação)









- 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

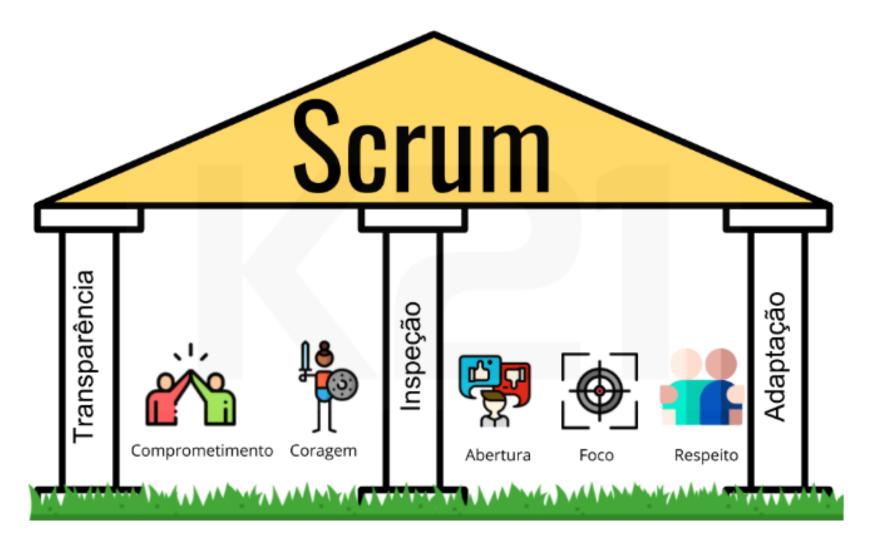


Quer controle e previsibilidade



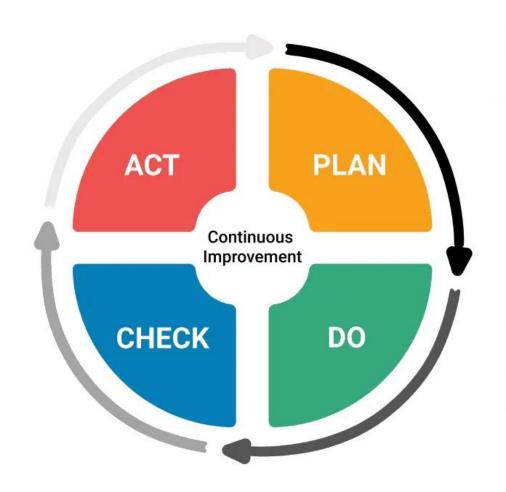
- Planejar é útil. Seguir cegamente os planos é burrice.(inclua possibilidade de mudança, descoberta e inovação)
- Inspeção e Adaptação revise
- Mude ou morra
- Fracasse rápido para que possa corrigir o problema o quanto antes.



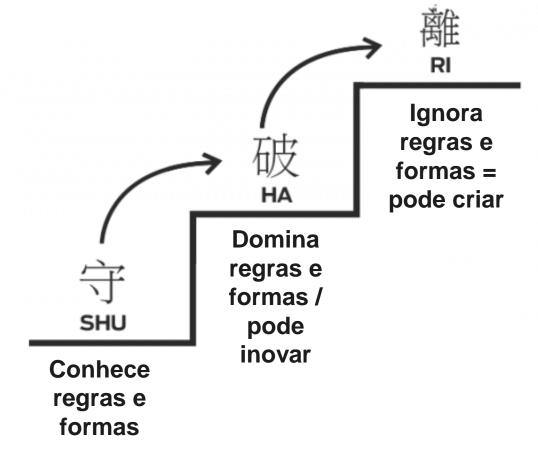


Hesitação significa morte : saiba onde está, avalie as alternativas , tome uma decisão e aja Não adivinhe adote o ciclo PDCA e SHU HÁ RI



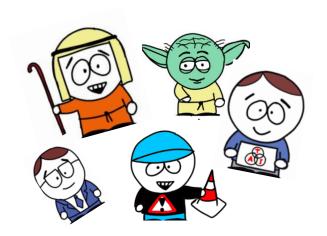


Baseado no Modelo TOYOTA



Baseado no AIKIDO





TIME











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;





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



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.



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