

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

Professores:

Monica Herrero – ADS A e C

Rafael Petry – ADS B

Aula 4 – Metodologias

Metodologias

METODOLOGIAS DE GESTÃO DE PROJETOS



Metodologia

Pesquisar quais as diferenças entre metodologia e ferramenta de gestão de projetos?

Responder diretamente no Moodle.

Tempo: 30 minutos



O QUE SÃO METODOLOGIAS DE GESTÃO DE PROJETOS?

método

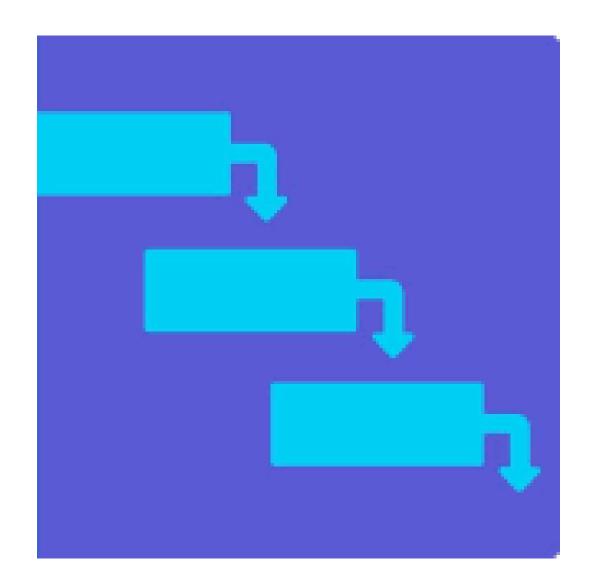
- 1. procedimento, técnica ou meio de fazer alguma coisa, esp. de acordo com um plano.
- 2. processo organizado, lógico e sistemático de pesquisa, instrução, investigação, apresentação etc.

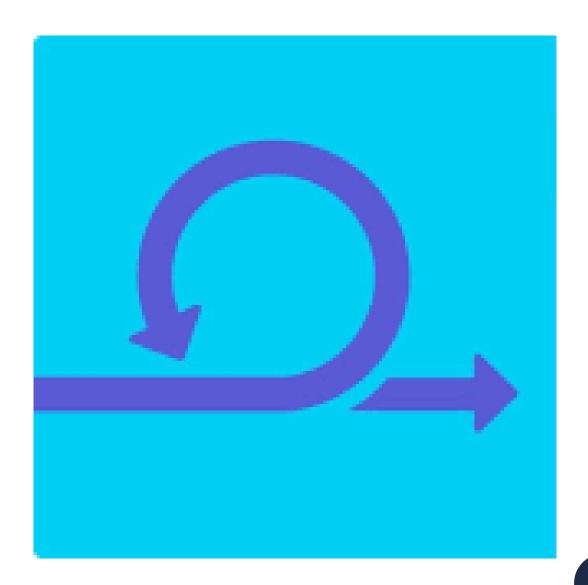
metodologia

- 1. ramo da lógica que se ocupa dos métodos das diferentes ciências.
- 2. estudo dos métodos.

Waterfall, Project Model Canvas, ZOPP, Lean, Extreme Programming, PERT, Scrum, Kanban...

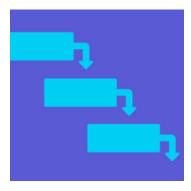








CASCATA

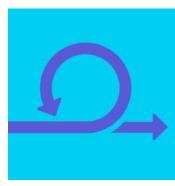


As atividades devem ser **executadas sequencialmente** onde uma tarefa só inicia quando a anterior terminar.

Ex: Linha de produção de um carro



SCRUM

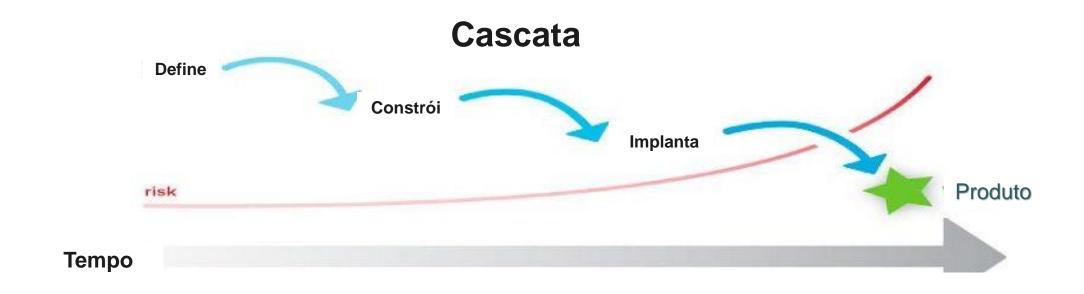


Este modelo é feito em pequenas partes para que assim o cliente receba regularmente um feedback do que está sendo desenvolvido.

Ex: Mobilidade Urbana

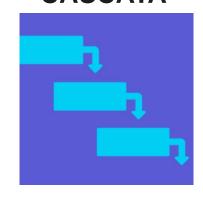








CASCATA



- Há uma **sequência** no desenvolvimento do projeto;
- Modelo mais rígido;
- Não há como alterar um requisito quando o projeto é iniciado, para fazer qualquer alteração é necessário começar o projeto do início;
- Todas as etapas são concluídas apenas uma vez e em sequência;
- Projetos com requisitos bem definidos;
- Requisitos do projeto são definidos antes de começar;
- É muito dificil fazer alterações nos requisitos durante a etapa de teste;
- Processo simples e que exige o empenho do gerente de projeto do início ao fim.



SCRUM



- Desenvolvido de forma segmentada;
- •Há o desenvolvimento de forma incremental;
- Modelo bem flexível;
- •É **possível alterar um requisito** no projeto, inclusive quando este já foi iniciado;
- •Desenvolvimento interativo, o que pode fazer com que uma etapa do projeto apareça mais de uma vez;
- •Os requisitos mudam e evoluem;
- •Os requisitos são definidos pelo proprietário e equipe quase diariamente;
- •É possível fazer alterações no projeto durante o período de teste;
- •Não há atuação de gerentes de projetos, já que os projetos são gerenciados pela própria equipe.







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.

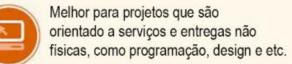




Diferentemente dos estágios sequenciais de uma abordagem cascata, o gerenciamento ágil de projetos geralmente acontece através de entregas de ciclos de projetos rápidos e iterativos.









Permitem rápida correção de curso baseado no feedback dos stakeholders.



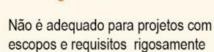
Empodera times de projetos para trabalhar de forma criativa e eficiente.



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.







Fases bem definidas

Resistência a Mudanças

Foco no produto final planejado

Hierarquia, comando e reporte

Preditividade

Projeto Estruturado

Cliente presente em fases específicas

Testes sólidos



Fases empíricas (baseado na experiência e na observação)



Flexibilidade



Foco no "MVP"



Autonomia, Responsabilidade, Colaboração e Comunicação em tempo real



Adaptabilidade



Desenvolvimento enxuto



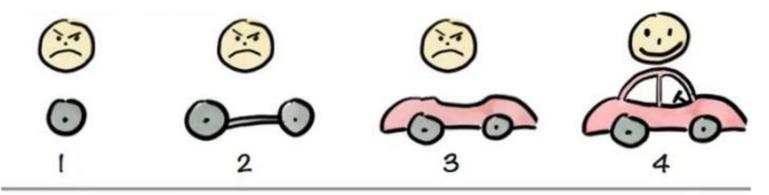
Cliente presente o tempo todo



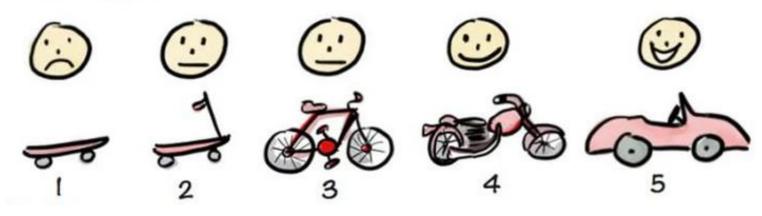
Correção em tempo real



Evolução projeto Cascata



Evolução projeto Ágil



Agradeço a sua atenção!

MONICA HERRERO

Monica.Herrero@sptech.school



SÃO PAULO TECH SCHOOL