

Professor Kalil  
de Oliveira



# Planejamento de Projetos



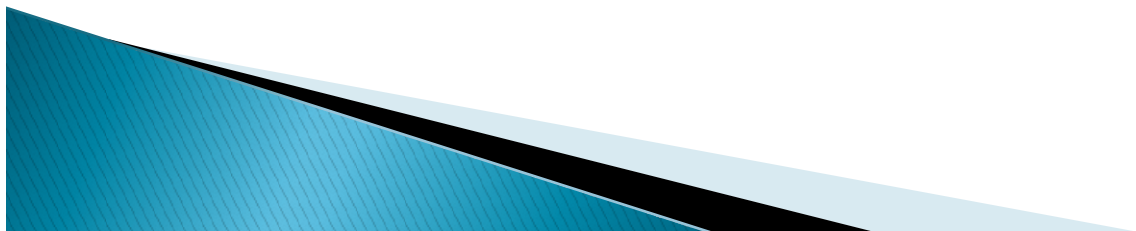
# Sobre os conceitos

- ▶ Método: Maneira de dizer as coisas segundo determinadas regras.
- ▶ Projeto: Plano para realizar qualquer coisa, estudo, descrição, intenção de fazer...
- ▶ Metodologia de Projeto: “Se os passos não são bem dados, prejuízo”.
- ▶ Conceitos relacionados: retrabalho, satisfação do cliente, rapidez, eficiência, mercado, equipe, técnica, experiência, comunicação...



# Metodologias ou frameworks...

- ▶ SCRUM : Aplicação em pequenas equipes multidisciplinares, incluindo o cliente. Há sprints (tempo) e funções fixas de equipe.
- ▶ XP : Também é fazer junto, mas com início imediato e ajuste no andar do trabalho. Teste no desenvolvimento e programa em dupla.
- ▶ ITL/ PMBOX : Guias com referências para entrega de um produto com mais qualidade (são mais amplos que o SCRUM e o XP).



# Abordagem ágil

equipes pequenas



mesmo espaço físico

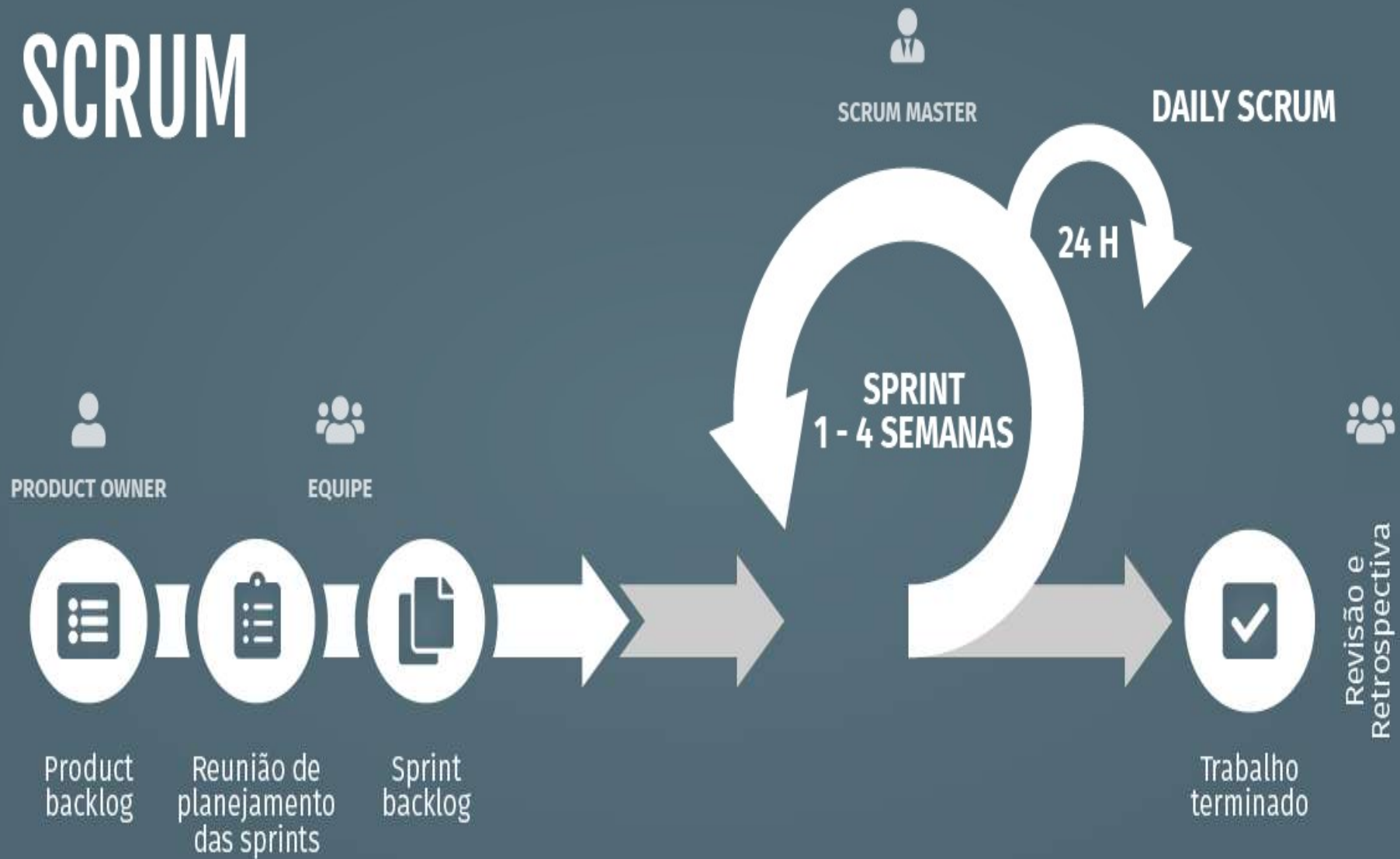
pequenos incrementos

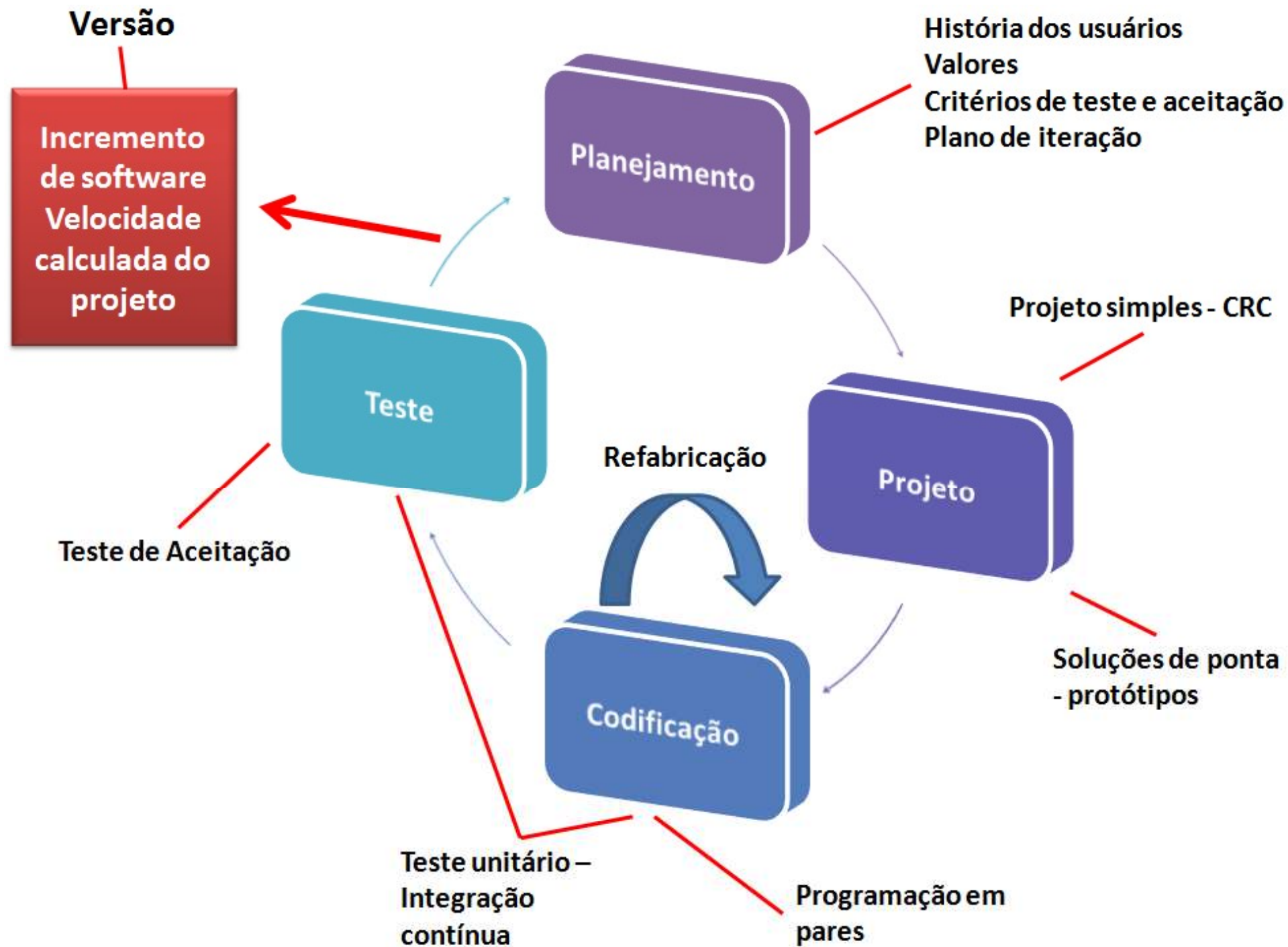
Pa/Cliente presente

① colaboração  
② negociação

desenho simples, TDD, refatoração  $\Rightarrow$  código legível

# SCRUM

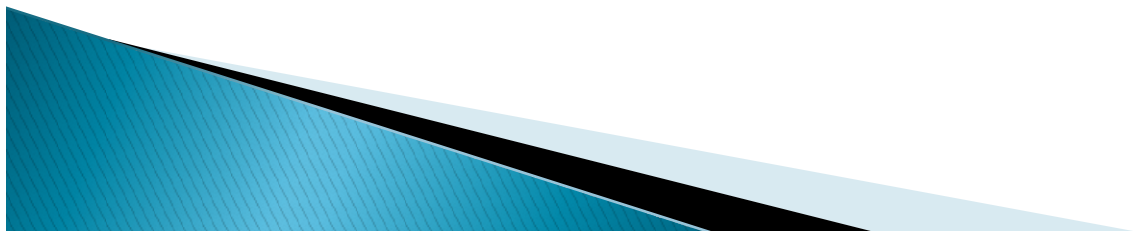






# Gestão do tempo

- ▶ Meios humanos disponíveis
- ▶ Escolha das prioridades
- ▶ Família, trabalho, lazer
- ▶ Estabelecimento de cronogramas e prazos
- ▶ Foco, comprometimento
- ▶ Erros podem ser imperdoáveis: má qualidade, perda de credibilidade, insatisfação do cliente



# Exercício 1: “P” “D” “C” “A” :

- ▶ Plan (planeje) – Do (faça) – Check – Verifique – Action – Anote/Estude/Programe.
- ▶ Exemplo: Churrasco da turma: 1 semana antes: convidar; 2 dias: comprar, temperar, decorar; no dia: recepcionar, assar e servir. após: limpar e guardar tudo. Organizar o próximo.
- ▶ Atividade: Seguindo as regras e exemplo acima, organize um movimento de ajuda para os atingidos por enchentes.





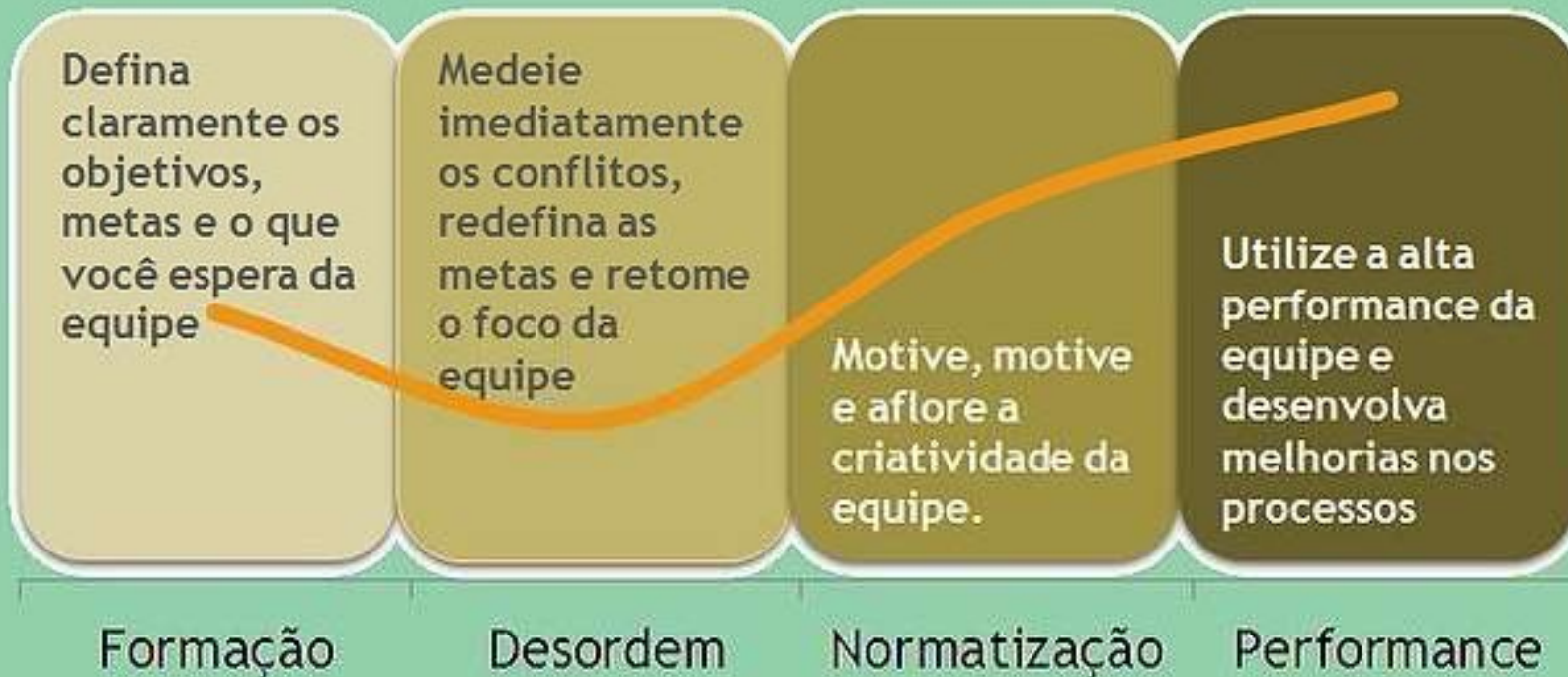
		URGENTE	NÃO URGENTE
IMPORTANTE		FAZER	DECIDIR
		Tarefas com prazos e consequências definidas se não tomar ação imediata	Atividades sem um prazo definido, mas que te leva próximo de seus objetivos.
NÃO IMPORTANTE		DELEGAR	EXCLUIR
		Tarefas que precisam ser feitas, mas não precisam de tanta atenção.	Distrações que podem te atrapalhar se feitas em excesso. Ok. se feito com moderação

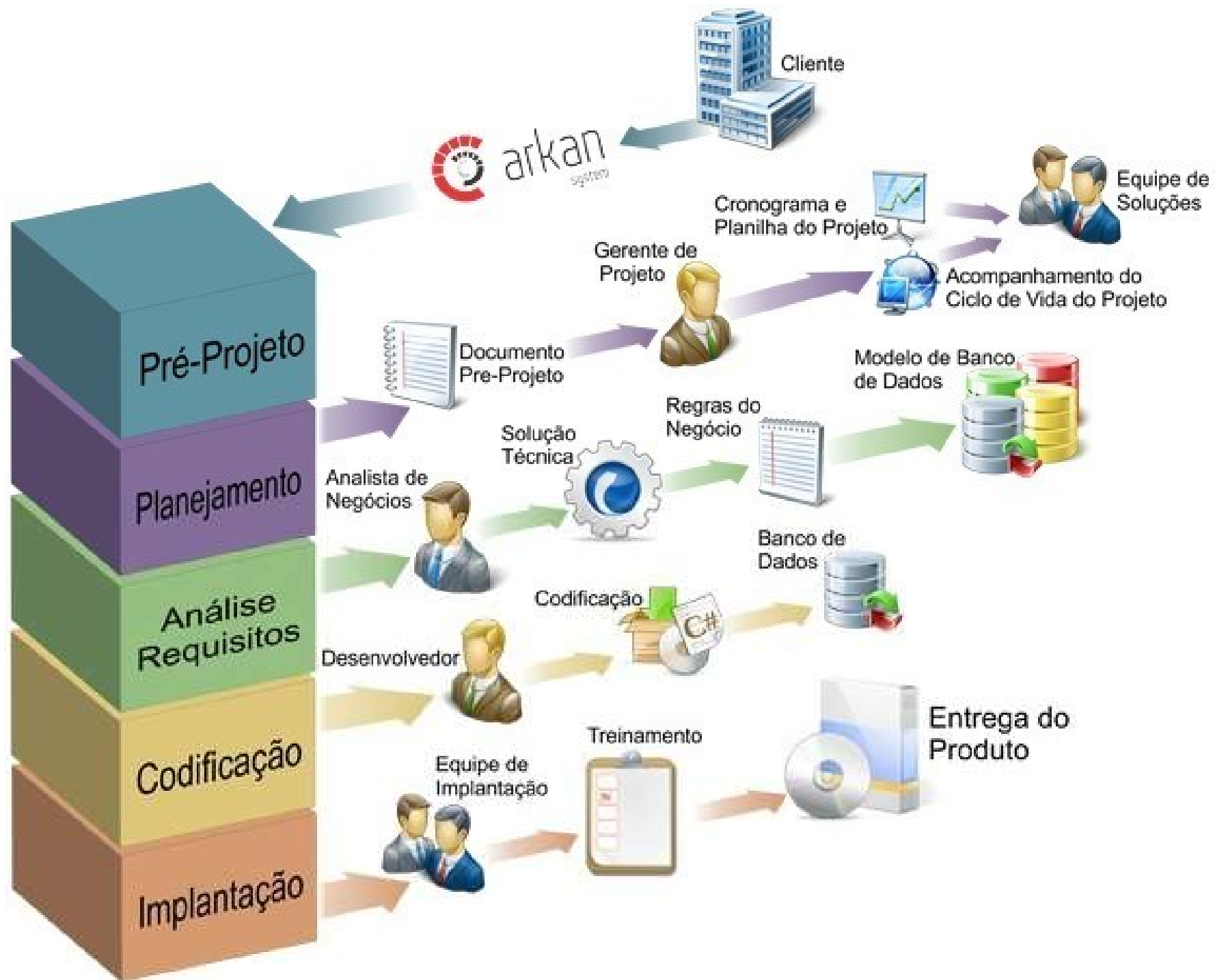
# Trabalho em equipe

- ▶ Não deixe de fazer o exercício da apostila (aula 24 no repositório, pg 4,5 e 6);
- ▶ Provável time para um projeto: Webmaster, Desenvolvedor, Técnico de Suporte e Gerência de Projetos.
- ▶ Um líder deve: Descentralizar, Identificar e resolver problemas, Buscar Excelência, Fiscalizar, Avaliar...
- ▶ Maestro: instrumentos afinados e em harmonia para o melhor “som”.



## Curva de Desenvolvimento das Equipes



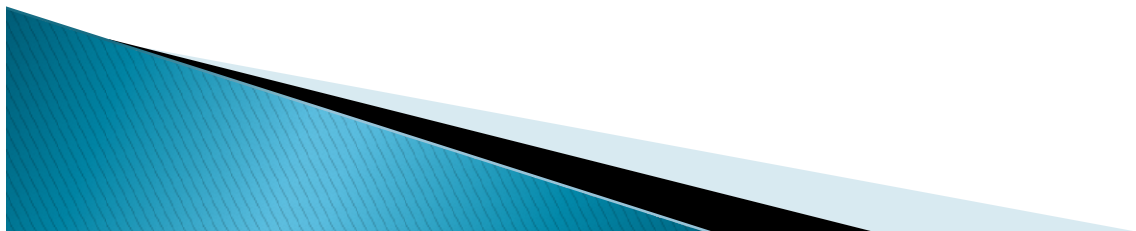


# Painel de controle – dashboard



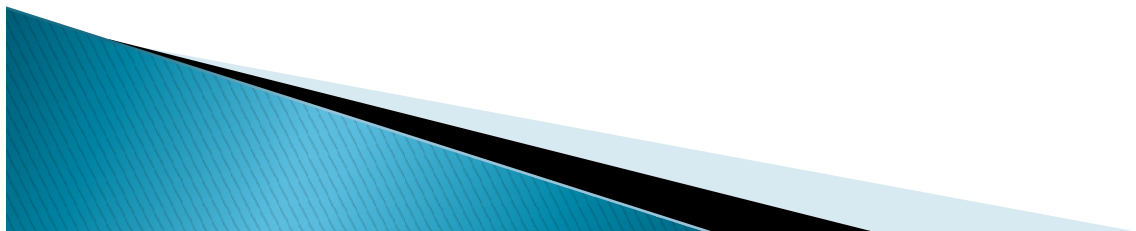
# Briefing: o início de tudo!

- ▶ Fase de levantamento de requisitos;
- ▶ Histórico da empresa, campo de atuação, objetivos e nível atual para alcance dos objetivos, possível plano de ação, público alvo, tempo disponível/agenda, disponibilidade de recursos/custos etc.
- ▶ Vai além de um questionário: é entender a regra do negócio com muitas informações e documentos para ajudar a equipe de desenvolvimento.



# Objetivos do briefing

- ▶ Entender as necessidades e requisitos do cliente;
- ▶ Educar o cliente para que ele compreenda o que de fato está contratando;
- ▶ Traduzir as expectativas do cliente em entregas mensuráveis;
- ▶ Evitar desperdícios com tarefas desnecessárias.





# Guia do Briefing

- ▶ Vale a pena conferir:
- ▶ <https://github.com/profKalil/senacweb/blob/main/aula24/BriefingCompleto.txt>

