

Universidade Federal da Paraíba

Centro de Ciências Sociais Aplicadas

Disciplina: Metodologia da Pesquisa Qualitativa em Administração

Prof: Anielson Barbosa

Aluno: José Jorge Lima Dias Jr.

**Análise de Conteúdo**

**1. Questão de Pesquisa**

* Como os engenheiros de software aprendem nas movimentações entre diferentes projetos?

**2. Objetivo da pesquisa**

* Compreender a aprendizagem individual, a partir das experiências, de engenheiros de software na movimentação desses em diferentes projetos.

**3. Procedimentos para Análise**

Para a realização da análise foram realizados os seguintes passos:

1. Leitura flutuante da transcrição da entrevista;
2. Identificação de unidades de registro que tivessem relação com o objetivo da pesquisa;
3. Identificação de temas a partir das unidades de registro;
4. Definição de categorias agrupando temas que possuem semânticas relacionadas;
5. Elaboração de um modelo teórico provisório.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Categoria** | **Tema** | **Unidade de Registro (UR)** | **Observações** |
| Crescimento profissional | Objetivo de se tornar gerente de projeto | “... já pensando em um futuro cargo de gerente de projetos, assumi a função de analista de requisitos, onde tive a oportunidade de ter o contato mais direto com o cliente...”  “a motivação sempre foi buscar ter novos conhecimentos... ter uma base teórica e prática pra quando eu chegar no meu objetivo final, que no caso era a gestão de projetos, eu tivesse uma bagagem que me desse conhecimento para melhor gerir um projeto...” | A experiência em atuar em diferentes funções nos projetos depende do objetivo profissional do sujeito. Ter uma base teórica e prática é importante para que ele exerça bem o cargo de gerente de projetos. |
| Oportunidade de crescimento profissional | “eu me sinto motivado.. motivado... é.. para ser particularmente não vejo a questão financeira a principio... eu vejo mais o desafio profissional que eu vou ter... a oportunidade de crescimento que eu vou ter com aquilo.”  “assim, pra buscar experiência nisso, ter uma base, para depois galgar novas funções, né.”  “crescimento profissional, uma vez que estes projetos tiveram circunstancias diferentes, características diferentes, seja a nível de escopo, seja a nível de equipe.” | O fato do engenheiro conseguir se movimentar em funções diferentes nos projetos permite ele se sentir motivado uma vez que ele percebe isso como um crescimento profissional. |
| Problemas de saúde | “... levando trabalho pra casa, não conseguindo relaxar, não conseguindo dormir direito, então, é... a depender dos desafios, assim, embora, eu sempre busque procurar o crescimento profissional, mas é como se eu tivesse sempre preparado, pelo menos, eu quisesse sempre só atingir o caminho perfeito, e quando outra coisa sai dos trilhos, ....” | Os novos desafios enfrentados nos diferentes projetos podem, dependendo do indivíduo, gerar problemas de saúde para as pessoas que almejam o crescimento profissional uma vez que elas se sentem mais pressionadas em fazer o seu melhor. |
| Meios para aprendizagem | Experiência em diferentes papéis dentro do processo de desenvolvimento | “eu atuei basicamente como codificador.., e em alguns momentos também, como analista de banco de dados, responsável pela modelagem de banco de dados (...) assumi a função de analista de requisitos (..) experiência nos vários papéis que compõem um processo de desenvolvimento.” | A movimentação em diferentes projetos permite o engenheiro de software atuar em papeis diferentes dentro do processo de desenvolvimento. |
| Aprendizagem através da interação social | “conversando, primeiramente com as pessoas...”  “quando eu não sei, ou não entendo, o que eu tenho procurado fazer é perguntar né” |  |
| Aprendizagem através de artefatos | “... buscando conhecimento através dos artefatos né...” |  |
| Aprendizagem através de exemplos | “através do exemplo né, não adianta a gente ter um processo bonito, bem definido, se a gente cobra uma coisa e age de uma outra forma.” |  |
| Competências técnicas e comportamentais | Aprendizagem sobre novas tecnologias | “nas vezes que atuei como codificador o foco principal era, enfim, entender as tecnologias, então, por exemplo, uma das coisas assim que eu aprendi na época de codificador foi a melhor estruturar o código através de padrões de projetos. Um outro ponto também foi em relação a testes...” |  |
| Aprendizagem sobre comportamento | “aprendi, enfim, a ter através de observações, como conduzir reuniões, com o cliente, como interagir com o cliente...” |  |
| Facilitadores e Inibidores da Aprendizagem | Aprendizagem baseada na tentativa e erro | “mas eu confesso que em alguns momentos eu procurei tentar primeiro, antes de perguntar, e algumas vezes, por conta disso, acabei falhando ou fazendo alguma coisa errada” | O fato da pessoa querer tentar sem perguntar a alguém mais experiente pode fazer com que execute a atividade de maneira incorreta. |
| Dificuldade para aprender o processo e novas tecnologias | “enfrentei algumas dificuldades quando eu tinha que aprender alguma tecnologia e, ou, alguma coisa nova.”  “tive que correr atrás para tentar entender né as tecnologias e o processo” | Os diferentes projetos exigem novos conhecimentos técnicos para os engenheiros de software |
| Aprendizagem depende da função exercida no projeto | “como eu aprendo é relativo com a função que exerço no projeto” | Há diversos tipos de aprendizagens que variam de acordo com a experiência vivida numa determinada função e projeto. |
| Conflitos devido a experiências diferentes | “existe algumas pessoas que, talvez, por ter experiências previas, aih se achem como o dono da verdade, o guru, e não aceitam opinião de outras pessoas e tal, então assim, de forma geral, o aprendizado depende muito da abertura e do perfil né, das pessoas, é... também do quão enviesado a pessoa, por exemplo, se a pessoa trabalhou por um bom tempo usando uma metodologia, uma ferramenta, ela talvez seja intransigente em mudar para um processo ou ferramenta diferente né, sem ter uma abertura, uma flexibilidade pra avaliar a nova abordagem e se, der errado voltar”  “embora a gente sempre gere alguns conflitos, enfim, porque a gente ta mudando com a cultura da empresa.” | O fato dos engenheiros vivenciarem diferentes experiências nos diversos projetos possibilita o surgimento de conflitos, o que pode afetar positiva ou negativamente a aprendizagem. |
| Aproximação maior com a equipe através de questionamentos | “Então eu acho que é importante independente da posição que você se encontre no projeto ou em uma área específica você pergunte, mesmo que você seja gerente, é é é, você não necessariamente é obrigado a saber tudo, e você perguntar não vai lhe deixar pra baixo, talvez até criou uma aproximação maior com a equipe. Isso realmente eu vi e vivenciai nas vezes em que tive a oportunidade de perguntar.” | O fato de alguém demonstrar humildade ao perguntar algo que não sabe, possibilita uma maior interação e aproximação entre as pessoas da equipe. |
| Flexibilidade ajuda na aprendizagem | “As vezes a gente acaba se enviesando, e não se flexibilidade para novas abordagens, então assim, também é algo que depende muito da personalidade, da forma de trabalho de cada um, assim, eu particularmente, procuro trazer experiências passadas, mas avaliando o contexto atual, procurando flexibilidade a melhor maneira possível.” | As experiências anteriores podem criar um bloqueio para algumas pessoas em visualizar novas abordagens. Portanto, a flexibilidade em estar aberto para novos caminhos é importante para o processo de aprendizagem em uma equipe. |
| Credibilidade através da experiência | “por isso que eu vejo como é importante a experiência que eu passei deste o início la como codificador até gestor de projeto porque dá uma credibilidade maior quando eu vou conversar com o gestor de projeto e sugerir uma coisa ou outra, e isso vai estar embasado não so com minha experiência especifica, mas também com o que tenho observado em outros projetos.” | O fato de se ter o conhecimento sobre alguma atividade, a partir de suas experiências anteriores, faz com que o engenheiro tenha credibilidade na hora das decisões em equipe.  Também está relacionado ao tema “aprendizagem através de exemplos”. |

**Modelo teórico provisório a partir da análise**

As movimentações entre os diferentes projetos permitem que os engenheiros de software vivenciem diferentes experiências. Estas experiências permitem que o engenheiro vivencie diferentes papeis dentro do processo de desenvolvimento de software. Outras formas de aprendizagem também foram identificadas, tais como: Aprendizagem através da interação social, através de artefatos e através de exemplos.

Contudo, percebe-se que o processo reflexivo para a aprendizagem, a partir destas experiências, depende dos objetivos profissionais do engenheiro de software. A experiência em atuar em diferentes funções nos projetos depende do objetivo profissional do sujeito. Por exemplo, ter uma base teórica e prática é importante para que ele exerça bem o cargo de gerente de projetos. Portanto, as experiências podem ser vividas de formas diferentes dependendo do objetivo profissional do indivíduo. O fato do engenheiro conseguir se movimentar em funções diferentes nos projetos permite ele se sentir motivado uma vez que ele percebe isso como uma possibilidade de crescimento profissional. Entretanto, os novos desafios enfrentados nos diferentes projetos pode gerar problemas de saúde para as pessoas que tem uma personalidade perfeccionista pois se sentem mais autopressionadas em querer fazer o seu melhor.

O fato da pessoa se movimentar entre diferentes projetos faz surgir um conjunto de elementos que podem facilitar ou inibir a aprendizagem, o que fez surgir os seguintes temas: *Aprendizagem baseada na tentativa e erro, dificuldade para aprender o processo e novas tecnologias, aprendizagem depende da função exercida no projeto, conflitos devido a experiências diferentes, aproximação maior com a equipe através de questionamentos, flexibilidade ajuda na aprendizagem, credibilidade através da experiência*. Além disso, alguns meios para a aprendizagem foram identificados, por exemplo, o fato do engenheiro de software se movimentar nos projetos permite que ele exerça diferentes funções o que gera novos aprendizados. Outros meios identificados foram a aprendizagem a partir de artefatos, a partir da interação com outras pessoas da equipe e a partir de exemplos.

Através das experiências, balizadas por seus objetivos profissionais, os indivíduos desenvolvem um conjunto de competências técnicas e comportamentais que irão possibilitar a atingir seus objetivos. Por exemplo, se o objetivo do engenheiro de software é se tornar um gerente de projetos, suas experiências permitirão uma aprendizagem em direção a formação de competências que o ajudem a se tornar um bom gerente de projetos.

A figura abaixo é uma proposta inicial de um modelo provisório baseada na análise realizada.

