

PROJETO DE SOFTWARE

Daniela Teresa Rossignoli Uebele

Ver anotações

Deseja ouvir este material?

Áudio disponível no material digital.

CONHECENDO A DISCIPLINA

Caro aluno, na história recente dos projetos de software, assistimos aos momentos de sucesso e aos fracassos notáveis; aprendemos com eles e fomos estabelecendo processos capazes de maximizar nossas chances de acertar.

Para as unidades que se seguem, estudaremos os fundamentos da gestão de projetos em TI, conhecendo as técnicas de gestão de projetos normatizadas para o planejamento, a execução e o monitoramento de projetos de Software.

Os projetos de software não são uma ciência exata, afinal, não existe uma maneira única e garantida de se chegar a um resultado. Por isso, nosso desafio é ainda maior.

Uma das maneiras de se conseguir um resultado é garantindo a evolução do projeto durante suas diversas fases, respeitando prazos e recursos humanos e financeiros disponíveis.

Na Unidade 1 do livro, estudaremos uma introdução à análise de projeto de sistemas, o gerenciamento de projetos em cascata e as fases de processos para o gerenciamento de projeto.

Diante disso, o gerente de projeto é o profissional indispensável no trabalho de transformar, com sucesso, ideias em realidade; para tanto, ele conta com ferramentas poderosas e com apoio profissional para exercer sua atividade. Mediante esse fato, tem-se o motivo da existência do PMI. Tudo que é necessário para realizar a gerência de um projeto, buscando resultados positivos, está no principal documento de referência do PMI, o PMBOK (*Project Management Body of Knowledge*).

Em seguida, na Unidade 2, continuaremos falando dos gerenciamentos ágeis, das definições e dos valores ágeis, dos tipos de metodologia e empiricismo, bem como estudaremos o *Scrum*, abordando a técnica de *Design Thinking* em projetos de TI, o *Minimum Viable Product* (MVP) e os conceitos de pivotagem. Já na Unidade 3, prosseguiremos discutindo a respeito das gestões de risco e de qualidade, bem como das questões referentes à documentação. Finalizaremos, então, com a Unidade 4, tratando do modelo sequencial e ágil, verificando as diferenças e semelhanças na concepção e no desenvolvimento de projetos, conhecendo ferramentas viáveis tanto para a gestão do modelo ágil como sequencial e os seus respectivos ciclos de vida. E se tratando de ciclo de vida, você conhecerá importantes atividades da manutenção, do planejamento de releases e do pós-entrega.

Os desafios de adquirir e dominar tanto conhecimento são realmente vastos, mas, com certeza, a prática lhe oferecerá todo o conhecimento que precisa para evoluir e ter sucesso profissional. PERSISTA!