Escola Estadual xxxxxxxxxxxxxxxx

**Resumo da Matéria de Projeto Multidisciplinar em Desenvolvimento de Sistemas**

**Nome do aluno: xxxxxxxxxxxxxxxx**

**Prof. Douglas Zukeran dos Santos**

São Paulo

2025

**Índice**

**1. Introdução**

1.1 Início Projeto Multidisciplinar em Desenvolvimento de Sistemas

**2. Desenvolvimento**

2.1 S1 A1

2.2 S1 A2

2.3 S1 A3

2.4 S2 A1

2.5 S2 A2

2.6 S2 A3

2.7 S3 A1

2.8 S3 A2

2.9 S3 A3

2.10 S4 A1

2.11 S4 A2

2.12 S4 A3

**3. Conclusão**

3.1 Encerramento Projeto Multidisciplinar em Desenvolvimento de Sistemas

1. **Introdução**
   1. **Início ao Projeto Multidisciplinar em Desenvolvimento de Sistemas**

O Projeto Multidisciplinar em Desenvolvimento de Sistemas tem como objetivo principal a integração de conhecimentos de diversas áreas para criar uma solução tecnológica eficiente. A proposta envolve desde a análise de um problema real até o desenvolvimento de um sistema funcional que possa atender às necessidades identificadas. Essa abordagem permite aplicar a teoria aprendida em sala de aula de forma prática, contribuindo para o aprendizado e o desenvolvimento profissional.

1. **Desenvolvimento**
   1. **S1 A1: Conceitos e definições**

Esta aula mostra como deve ser um projeto completo, objetivo de atingir o gerenciamento de projetos e inovação.

Ele mostra que os projetos têm um ciclo de vida com início, meio e fim, com seus pilares sendo: Desenvolvimento de competências técnicas; Inovação e criatividade; Sustentabilidade e responsabilidade social; Aprendizagem colaborativa; Feedback contínuo; Integração multidisciplinar.

Segundo o PMBOK (Project Management Body of Knowledge) o projeto é “um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único”.

* 1. **S1 A2: Ciclo de vida de um projeto**

Compreendemos que o ciclo de vida de um projeto é essencial para sua sequência, do início até sua conclusão.

O ciclo de vida de um projeto é dividido em 5 fases sequenciais: iniciação; planejamento; execução; monitoramento e controle; e encerramento.

* 1. **S1 A3: Processo criativo**

Retomamos alguns pontos das aulas anteriores, de conceitos, definições e ciclos.

A definição da criatividade de projetos é a capacidade de criar soluções inovadoras e exclusivas para desafios e problemas.

* 1. **S2 A1: Introdução ao design thinking**

O Design Thinking é uma abordagem para resolver problemas que coloca as pessoas, ou seja, os usuários, no centro de todo o processo, ou seja, ver o que os usuários esperam para depois colocar o desenvolvimento em prática.

O Design Thinking é dividido em cinco fases: empatia, definição, ideação, prototipagem e teste. Sendo fundamental por conseguir criar soluções que atendam as necessidades das pessoas.

* 1. **S2 A2: Empatia e ideação do problema/desafio do projeto**

A empatia é a base de todo o processo, pois busca entender as necessidades dos usuários.

O mapa da empatia é uma ótima ferramenta do Design Thinking. O foco é identificar o que as pessoas veem, ouvem, pensam, sentem, falam e fazem, além de compreender seus medos e desejos.

* 1. **S2 A3: Problema/desafio do Projeto Multidisciplinar**

No mapa da empatia vemos as necessidades dos usuários, agora com toda essa informação do mapa devemos organizá-las na Matriz CSD.

A ferramenta Matriz CSD é dividida em três categorias: Certezas - fatos; Suposições - hipóteses e Dúvidas – perguntas.

* 1. **S3 A1: Scrum**

O Scrum é considerado um framework simples e objetivo para gerenciar o desenvolvimento de projetos, seus princípios são transparência, inspeção e adaptação

Passo a passo do Scrum, são eles: Product Backlog; Sprint Planning e Sprint Backlog, além de reuniões diárias, revisão da Sprint e retrospectiva.

* 1. **S3 A2: Definindo a justificativa e a finalidade do projeto**

A justificava é o motivo pela qual o projeto deve ser realizado, já os objetivos é o que pretende alcançar.

Uma justificativa clara é essencial para mostrar por que o projeto é necessário, ajudando a obter apoio e recursos necessários.

* 1. **S3 A3: Estabelecendo os objetivos do projeto**

Um método já visto antes que é a SMART reaparece para auxiliar em nosso projeto multidisciplinar.

Seus principais componentes são Específico: a meta deve ser clara e precisa; Mensurável: a meta deve ser possível de medir; Atingível: a meta deve ser possível de alcançar; Relevante: a meta deve ter um impacto direto nos principais indicadores; Temporal: a meta deve ter um prazo para ser alcançado.

**2.10 S4 A1: Descrição do produto ou serviço**

Produto ou serviço são o foco, deve se compreender claramente seu desenvolvimento por ser entregue ao final do projeto.

Seus componentes principais são Descrição geral; Características principais e Benefícios para o usuário.

**2.11 S4 A2: Mapeamento de partes interessadas**

As partes interessadas “stakeholders” no ramo empresarial pode ser pessoa, grupo ou entidade que possa influenciar ou ser influenciado pelas ações e decisões da organização.

Para gerenciar os stakeholders, é importante: Identificar os públicos-chave, Alinhar expectativas, Ter uma boa comunicação, Criar um plano de abordagem, Definir para cada grupo de envolvidos como será a abordagem e controle das suas expectativas e necessidades

**2.12 S4 A3: Retrospectiva: produto ou serviço e partes interessadas**

Nesta aula relembramos as aulas anteriores como a metodologia Scrum e escopo de projeto.

Assim, também podemos perceber uma parte fundamental do projeto que é a Retrospectiva, seus papéis são: manter a equipe focada, identificar problemas cedo e garantir que todos estejam trabalhando de forma coordenada.

1. **Conclusão**
   1. **Encerramento ao Projeto Multidisciplinar em Desenvolvimento de Sistemas**

O projeto foi concluído, demonstrando a importância de uma abordagem estruturada e integrada para o desenvolvimento de sistemas. Durante o processo, desafios como a análise de requisitos e a implementação de funcionalidades reforçaram a necessidade de planejamento e de revisões constantes. O sistema entregue atende ao objetivo proposto, mostrando como o aprendizado teórico pode ser aplicado na prática para resolver problemas reais.