

DISCENTE: ROGÉRIO SANTOS DE JESUS

DOCENTE: FRANCILEIA

DISCIPLINA: GERENCIAMENTO DE PROJETOS

SEMESTRE: 2025.2

1. Cite um exemplo histórico (antigo ou moderno) de projeto que precisou de organização e planejamento. (Construção Civil).

Um exemplo histórico clássico de gerenciamento de projetos na construção civil é a construção das Grandes Pirâmides de Gizé, no Egito.

Este projeto colossal, realizado há mais de 4.500 anos, é um testemunho de um planejamento complexo.

Ele exigiu:

Gerenciamento de Recursos: Coordenação do fornecimento, extração e transporte de milhões de blocos de pedra, alguns pesando toneladas, por grandes distâncias.

Gerenciamento de Mão de Obra: Organização e alocação de dezenas de milhares de trabalhadores (especializados e não especializados) ao longo de décadas.

Planejamento e Cronograma: Um planejamento preciso para garantir que a estrutura fosse concluída dentro do reinado do faraó, alinhada com precisão astronômica.

2. Quando o gerenciamento de projetos começou a se tornar uma disciplina formal?

O gerenciamento de projetos começou a se formalizar como uma disciplina distinta no século XX, ganhando força significativa a partir da década de 1950. Embora ferramentas como o Gráfico de Gantt (criado por Henry Gantt por volta de 1910) já existissem, a formalização ocorreu com o desenvolvimento de métodos mais complexos para projetos militares e industriais. Marcos importantes incluem:

Década de 1950: O desenvolvimento do Método do Caminho Crítico (CPM) pela DuPont e da Técnica de Avaliação e Revisão de Programas (PERT) pela Marinha dos EUA.

1969: A fundação do Project Management Institute (PMI), que se tornou a principal organização global para a padronização e certificação de profissionais da área, consolidando-a como uma profissão.

3. Qual a principal diferença entre o gerenciamento de projetos tradicional (como construção civil) e o gerenciamento de projetos de software?

DISCENTE: ROGÉRIO SANTOS DE JESUS

DOCENTE: FRANCILEIA

DISCIPLINA: GERENCIAMENTO DE PROJETOS

SEMESTRE: 2025.2

A principal diferença reside na tangibilidade do produto e na gestão da mudança. Projetos Tradicionais (Construção Civil):

Produto: O resultado é físico e tangível (um prédio, uma ponte).

Escopo: O escopo é definido de forma muito clara e detalhada no início.

Mudança: As mudanças são muito difíceis e caras de implementar após o início da construção (por exemplo, mover uma fundação). O objetivo é evitar mudanças.

Projetos de Software:

Produto: O resultado é intangível (código, lógica).

Escopo: Os requisitos são muitas vezes abstratos, complexos e propensos a mudar à medida que o projeto evolui e o cliente entende melhor suas próprias necessidades.

Mudança: O software é maleável. A mudança é esperada e gerenciada ativamente. A capacidade de adaptar o produto a novos requisitos é vista como uma vantagem competitiva.

4. Quais metodologias são utilizadas no gerenciamento de projetos de software?

As metodologias de software são geralmente divididas em duas categorias principais: Preditivas (Tradicionais) e Adaptativas (Ágeis).

Metodologias Preditivas (Tradicionais):

Waterfall (Cascata): É o modelo mais clássico. O projeto segue fases sequenciais e lineares (Requisitos, Design, Implementação, Teste, Implantação). Cada fase deve ser concluída antes que a próxima comece. É mais adequado para projetos onde os requisitos são muito estáveis e bem compreendidos desde o início.

Metodologias Adaptativas (Ágeis):

DISCENTE: ROGÉRIO SANTOS DE JESUS

DOCENTE: FRANCILEIA

DISCIPLINA: GERENCIAMENTO DE PROJETOS

SEMESTRE: 2025.2

São as mais comuns hoje em dia, pois lidam bem com a natureza mutável do software. Elas focam em ciclos curtos de desenvolvimento (iterações), colaboração intensa com o cliente e entrega contínua de valor.

Scrum: A mais popular. Organiza o trabalho em ciclos curtos chamados "Sprints" (geralmente de 2 a 4 semanas), com papéis definidos (Scrum Master, Product Owner, Time de Desenvolvimento) e cerimônias regulares (Daily, Planning, Review, Retrospective).

Kanban: Foca na visualização do fluxo de trabalho (usando um quadro) e na limitação do "Trabalho em Progresso" (WIP) para evitar gargalos e otimizar o fluxo de entrega.

XP (Extreme Programming): Enfatiza as melhores práticas técnicas de engenharia de software, como TDD (Desenvolvimento Orientado a Testes), Programação em Par e Integração Contínua.