

PLANO DE GERENCIAMENTO DOS RECURSOS HUMANOS

Projeto	Plano de Implantação de Sistema de Gestão da SEGEL (Secretaria de Gestão de Esportes e Lazer) da UFPE
---------	---

Objetivos do Projeto

Projetar um Plano de Implantação de um sistema, capaz de receber matrículas de novos atletas, bem como permitir seu acompanhamento.

Objetivos do Plano de Recursos Humanos

Fornecer um direcionamento sobre as ferramentas utilizadas em todo o processo, além de todos os participantes e a delimitação de seus papéis dentro de todo o time. Mostra também toda a estrutura organizacional do time.

Ferramentas

Ferramenta	Utilização
Scrum	Metodologia
Github	Repositório de Artefatos
Trello	Gerenciar Tarefas
Discord	Comunicação e Reuniões
Bizagi	Modelagem BPMN

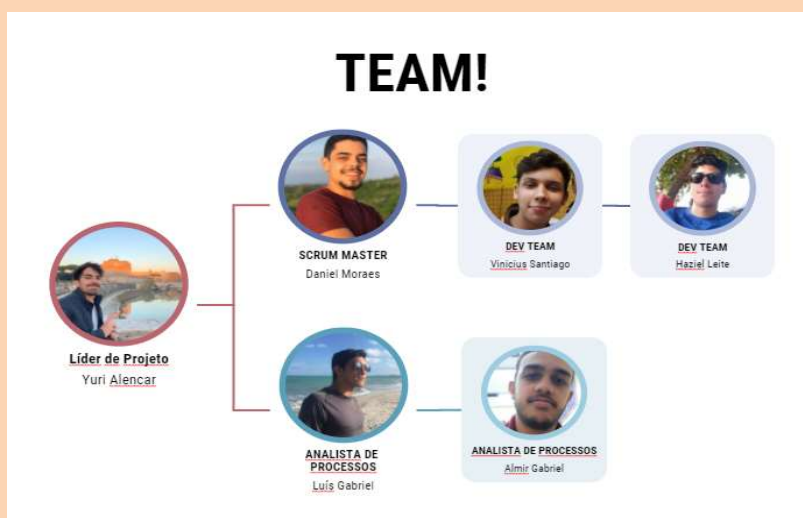
Papéis e Responsabilidade da Equipe do Projeto

Integrante	Papel
Almir Gabriel	Analista de processos
Daniel Moraes	Scrum Master
Haziel Leite	Time de desenvolvimento
Luis Gabriel	Analista de processos
Vinicius Santiago	Time de desenvolvimento
Yuri Alencar	Líder de projeto

Matriz Raci

Time 3 - Sistema da Secretaria de Gestão de Esporte e Lazer - UFPE									
Iteração: 21/09/2021 a 21/12/2021									
DATA	Evento	Vinicius Santiago	Daniel Moraes	Yuri Alencar	Almir Gabriel	Luis Gabriel	Haziel Leite	Legenda:	
28/09	Apresentação dos problemas reais	I	I	A	I	I	I	R	Responsável
05/10	Interação com o cliente real - Entendimento do problema	R	R	A	R	R	R	A	Autoridade
08/10	Reunião de Equipe para os primeiros passos	C	C	A	C	C	C	C	Consultado
14/10	Kickoff dos Projetos	C	R	A	C	C	C	I	Informado
19/10	Reunião para estabelecer os Fatores Críticos de Sucesso (FCS)	R	A	R	R	R	R		
21/10	Discussão e avaliação dos Fatores Críticos de Sucesso (FCS)	R	A	R	R	R	R		
26/10	Reunião para gerenciar os stakeholders	A	R	C	C	C	C		
26/10	Realizar modelo BPMN do processo AS-IS	R	R	R	I	A	I		
28/10	Discussão e avaliação do gerenciamento dos stakeholders	R	A	R	R	R	R		
28/10	Apresentação do modelo BPMN do processo AS-IS	R	R	R	I	A	I		
04/11	1º Status Report	C	A	R	C	C	C		
02/12	2º Status Report	C	A	R	C	C	C		
21/12	Apresentação Final	R	R	A	R	R	R		

Organograma



Stakeholders Externos e Gerenciamento do Envolvimento

Time 3 - Sistema da Secretaria de Gestão de Esporte e Lazer - UFPE						
Índice	Stakeholder	Influências POSITIVAS	Influências NEGATIVAS	Grau de PODER	Grau de INTERESSE	ATTITUDE do Time
1	Ciente Real «Marios Ribeiro»	Disponibilidade para tirar possíveis dúvidas, interesse no andamento do projeto e uma das principais fontes de informação	Nenhuma até o momento	8	10	Realizar reuniões semanais para esclarecer possíveis dúvidas, e acompanhar o desenvolvimento do projeto
2	Membros da equipe de projeto	Auxiliar o SEGEL no desenvolvimento de um sistema para facilitar a gestão de dados dos programas, atletas e espaços	Dificuldade em conhecer e analisar todos os processos realizados pelo SEGEL	6	10	Realizar encontros diários para discutir ações e propostas para o projeto
3	Professores	Conhece a dificuldade do sistema do SEGEL, podendo apontar principais falhas e pontos a melhorar, além de participar ativamente das atividades do SEGEL	Dificuldade de encontrar contato	8	7	Entrar em contato com professores que tenham conhecimento das dificuldades enfrentadas, para esclarecer os pontos críticos
4	Atletas	Conhece a dificuldade do sistema do SEGEL, podendo apontar principais falhas e pontos a melhorar	Dificuldade de encontrar contato	7	5	Consultar a medida que seja necessário.
5	SEGEL	Principal fonte de informação, conhecimento dos pontos críticos dos processos e das atividades praticadas nos espaços.	Dificuldade de encontrar contato com os representantes da própria secretaria	10	7	Solicitar documentos e consultar sempre que necessário.
6	Simone Cristiane Dos Santos	Ajudar na capacitação da equipe em implantar um sistema de gestão empresarial, tendo em vista as dimensões humanas, organizacionais e tecnológicas	Nenhuma até o momento	9	10	Consultar sempre que surgir novas dúvidas e manter sempre informado sobre o andamento do projeto
7	Jássyka Vieira	Auxiliar no entendimento dos processos de negócio, apresentando conceitos e métodos para o desenvolvimento da modelagem de processos	Nenhuma até o momento	9	10	Consultar sempre que surgir novas dúvidas e manter sempre informado sobre o andamento do projeto
8	Alexandre Vasconcelos	Auxiliar no desenvolvimento do planejamento do projeto, mostrando os fundamentos e métodos de aplicação em um projeto de software	Nenhuma até o momento	9	10	Consultar sempre que surgir novas dúvidas e manter sempre informado sobre o andamento do projeto

Necessidades de Treinamento

A equipe precisou aprender a usar a ferramenta Bizagi para desenvolvimento da modelagem BPMN, além de aprender mais sobre metodologias de desenvolvimento, como Scrum, para realização do projeto. As disciplinas cursadas no mesmo período ajudam na realização desse treinamento e aprendizado de metodologias e técnicas de desenvolvimento, e fornecer suporte para realização do projeto.

Elaborado por: Yuri Rodrigues de Alencar Lopes

Aprovado por: Yuri Rodrigues de Alencar Lopes