

GESTÃO DE PROJETOS DE SISTEMAS INSTITUCIONAIS DA UNESP COM FERRAMENTAS VISUAIS E COLABORATIVAS.

* Raphael Garcia

Universidade Estadual Paulista
*E-mail: raphael.garcia@unesp.br

Introdução

O Grupo Técnico de Desenvolvimento de Sistemas Institucionais da Unesp é uma fábrica de *software* responsável por administrar mais de 80 projetos de sistemas de diversas áreas da universidade. No ano de 2018, adotou como referência a metodologia de gerenciamento de projetos do *Project Management Institute* (PMI¹) para controle de escopo, tempo, recursos humanos e qualidade. Para que o trabalho pudesse ser exercido *online* e sem custo, foi adotada a ferramenta *open source OpenProject*².

No entanto, alguns entraves surgiram, pois havia um conflito de visualização por parte da área de negócios e a equipe técnica de desenvolvimento, de forma que as visões dos projetos que as áreas necessitavam eram diferentes. Neste sentido, no final ano de 2022, o processo de desenvolvimento de sistemas foi aprimorado, adotando-se ferramentas ágeis e recursos para uma gestão visual colaborativa e transparente.

Objetivo

Melhorar o planejamento, a eficiência e produtividade das entregas dos sistemas institucionais da Unesp por meio de metodologias ágeis e ferramentas visuais colaborativas para gestão de projetos, tornando o processo de desenvolvimento de *software* mais transparente e intuitivo.

Metodologia

O fluxo de desenvolvimento dos sistemas institucionais passou a ser feito de forma visual, tendo cada projeto um quadro *Kanban*³ ampliado, contendo os seguintes *status*: Open (*Backlog*), 1. Em Análise, 2. Pronta para Desenvolvimento, 3. Em Desenvolvimento, 4. em Ajuste ou Correção, 5. Em Homologação, 6. Aprovada para Produção e *Closed*. As atividades são documentadas em *issues* e são movimentadas de um *status* para o outro pelo gerente ou qualquer membro da equipe participante do projeto. Os trabalhos com maior prioridade são organizados sempre no topo de cada fila de *status*. As atribuições dos trabalhos são feitas de forma combinada conforme o nível de maturidade da pessoa. Também são definidos os prazos e sinalizações especiais, como a urgência, por exemplo. Os membros da área de negócio também podem ajudar na especificação, principalmente na criação da história de usuário.

De acordo com o Guia PMBOK, uma entrega a ser realizada para a área de negócios será sempre quebrada em atividades menores de desenvolvimentos ou

1 <https://www.pmi.org/>

2 <https://www.openproject.org/>

3 <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kanban>

pacotes de trabalhos, que podem ser usados para agrupar as atividades onde o trabalho é agendado, estimado, monitorado e controlado.

Com o quadro *Kanban*, as atividades de desenvolvimento de software são devidamente gerenciadas e distribuídas de forma gráfica e *online*. Todavia, para a área de negócio é importante que seja utilizado outro tipo de visualização mais estratégica, que seja baseada em planejamento de entregas e que contenham cronogramas e progressos. Neste sentido, foi utilizada uma ferramenta do método ágil SCRUM⁴, denominada *RoadMap*, que consiste em distribuir as entregas ao longo dos períodos de forma que se tenha total transparência do trabalho, permitindo que a equipe trabalhe com foco no resultado para agregar mais valor ao negócio. Um mapa nada mais é que uma lista de pendências do produto, para que a visão seja transformada em realidade (SUTHERLAND, J.).

O *RoadMap* proposto foi construído num editor de planilhas do Google e está estruturado da seguinte maneira: Área de negócios, responsável por projeto, Comitê gestor da área de negócio, Identificação do Projeto com *link* direto ao quadro *Kanban*, quantitativo de atividades abertas e fechadas, identificação do entregável com o progresso e prazos de início e término. Inicialmente, o mapa está abrangendo 6 meses. No entanto, para os próximos anos, ele cobrirá 12 meses.

Resultados

As equipes passaram a ter uma visão geral e mais transparente das atividades, melhorando o planejamento e tornando o processo de gestão mais colaborativo e produtivo. Qualquer nova atividade passou a ser confrontada no mapa para fins de validação do que foi acordado previamente entre as áreas. As ferramentas colaborativas permitiram que as equipes pudessem participar em cada etapa, realizando movimentações das atividades de forma intuitiva. A integração entre as demandas pode ser melhor detectada, visto que é de conhecimento de todos a fase onde se encontra cada projeto. Os próximos passos envolvem a construção de painéis de indicadores de performance para a equipe de desenvolvimento e a área de negócios.

Conclusão

A adoção do *RoadMap* trouxe um ganho significativo para a gestão de projetos de sistemas institucionais da Unesp, pois a utilização do mapa permitiu criar um planejamento prévio do trabalho e rastreabilidade das entregas, proporcionando uma gestão visual, transparente e colaborativa. Com o super *Kanban* da parte do desenvolvimento de *software*, foi possível transformar uma entrega do *RoadMap* em várias atividades de programação, onde cada uma passou a ser controlada de forma gráfica em forma de cartões digitais.

Palavras-chave:

Gestão de Projetos. Planejamento de entregas. Metodologia ágil. Trabalho colaborativo. Desenvolvimento de software.

Referências

PMBOK: Um Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos (Guia PMBOK)/*Project Management Institute*. Sexta edição. Pensilvânia/EUA, 2017.

4 <https://www.scrum.org/>

SUTHERLAND JEFF: **A arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo.** São Paulo: LeYa, 2014.