



# Gerente de Projetos de TI

Informática e Sociedade

**O que é Gestão de Projetos?**

Planejamento, organização e desenvolvimento de um conjunto de tarefas executadas por pessoas com o objetivo de criar um produto ou serviço.

# Funções



# Funções do Gerente de Projeto

- Gerenciar um projeto em todos os seus estágios.
- Atribuir aos membros da equipe as funções de cada um, repassando os prazos e também orçamentos;
- Identificar, documentar, gerenciar e solucionar todos os problemas que possam surgir;
- Realizar o controle de qualidade e assim proporcionar um nível de qualidade aceitável;



# Funções do Gerente de Projeto

- Cobrar de cada membro da equipe para que a função designada esteja sendo realizada com sucesso;
- Verificar cada etapa do projeto e assim, podendo passar para a fase seguinte;
- Verificar a finalização do projeto e realizar um levantamento dos erros e acertos.



# Habilidades de um GP



# Habilidades do Gerente de Projeto

- Organização
- Liderança
- Comunicação
- Negociação
- Gestão de Crise
- Resolução de Problemas
- Tomada de Decisão
- Persistência



# Certificações

# PMP – Project Management Professional

**Para se candidatar à certificação PMP você precisa ter:**

- Formação de quatro anos (de bacharel ou equivalente)
- Mínimo de três anos de experiência no gerenciamento de projetos
- Mínimo de 4.500 horas de liderança e direção de projetos
- 35 horas de formação em gerenciamento de projetos





# Valores

## **Exame no Computador (CBT - Computer Based Testing):**

- Taxa inicial de certificação - membro do PMI (\$405.00)
- Taxa inicial de certificação - não-membro do PMI (\$555.00)
- Taxa de reexame - membro do PMI (\$275.00)
- Taxa de reexame - não-membro do PMI (\$375.00)

## **Exame em Papel (PBT - Paper Based Testing):**

- Taxa inicial de certificação - membro do PMI (\$250.00)
- Taxa inicial de certificação - não-membro do PMI (\$400.00)
- Taxa de reexame - membro do PMI (\$150.00)
- Taxa de reexame - não-membro do PMI (\$300.00)



# CAPM – Profissional Técnico Certificado em Gerenciamento de Projetos

- **Gerente de projetos** menos experiente.
- **Patrocinador de projeto.**
- **Estudante ou professores** de gerenciamento de projetos.
- **Técnicos** que desejam demonstrar conhecimento em gerenciamento de projetos.



# Faixa Salarial



Cargos	Júnior	Pleno	Sênior
Executivo de contas	20.000,00	23.000,00	26.000,00
Gerente de contas TI	15.000,00	18.000,00	22.000,00
Gerente de e-commerce	14.934,00	16.974,00	22.274,00
Gerente de operação	6.720,00	8.960,00	12.740,00
Gerente de processos	9.600,00	13.776,00	16.790,00
Gerente de produção	7.059,00	9.376,00	13.656,00
Gerente de projetos	8.500,00	11.477,00	13.974,00
Gerente de Projetos SAP	10.500,00	13.670,00	16.900,00
Gerente de segurança	11.060,00	12.192,00	14.333,00
Gerente de sistemas	15.596,00	18.088,00	22.529,00
Gerente de suporte técnico	10.600,00	11.993,00	14.423,00
Gerente de telecomunicações	16.678,00	19.552,00	24.260,00

**Fonte: Revista Info - 2012**

# Lean

Poderosa metodologia para melhorar o desempenho através da eliminação do desperdício e das causas de defeitos nos processos administrativos, processos de produção ou processos de manufatura.

Centrar esforços na eliminação ou redução dos desperdícios da empresa gera reflexos positivos nas métricas de Qualidade, Custo ou Entregas e reduz a quantidade de atividades que não agregam valor ao produto ou serviço.



## Pontos Principais

- Foco em maximizar a velocidade dos processos;
- Provê ferramentas para análise dos fluxos dos processos e atrasos em cada atividade do processo;
- Centralizada na separação de “valor agregado e “valor não agregado”, possui várias ferramentas para eliminar a causa raiz das atividades que não agregam valor bem como seus custos;



# Domain Driven Design

# Domain Driven Design

- Significa: Projeto Orientado a Domínio.

Para ter um software que atenda perfeitamente a um determinado domínio, é necessário que se estabeleça, em primeiro lugar, uma Linguagem Ubíqua.

Todos devem usar os mesmos termos tanto na linguagem falada quanto no código.





# Domain Driven Design

Utilizando a **Linguagem Ubíqua** criamos um modelo de domínio através do **Projeto Dirigido pelo Modelo** (Model Driven Design – MDD). A ideia por trás de MDD é a de que o seu modelo abstrato deve ser uma representação perfeita do seu domínio. Tudo que existe no seu negócio deve aparecer no modelo. Só aparece no modelo aquilo que está no negócio.



# Pontos Principais

**Alinhamento do código com o negócio:** o contato dos desenvolvedores com os especialistas do domínio é algo essencial quando se faz DDD

**Favorecer reutilização:** os blocos de construção, facilitam aproveitar um mesmo conceito de domínio ou um mesmo código em vários lugares;

**Mínimo de acoplamento:** Com um modelo bem feito, organizado, as várias partes de um sistema interagem sem que haja muita dependência entre módulos ou classes de objetos de conceitos distintos;

**Independência da Tecnologia:** DDD não foca em tecnologia, mas sim em entender as regras de negócio e como elas devem estar refletidas no código e no modelo de domínio. Não que a tecnologia usada não seja importante, mas essa não é uma preocupação de DDD.



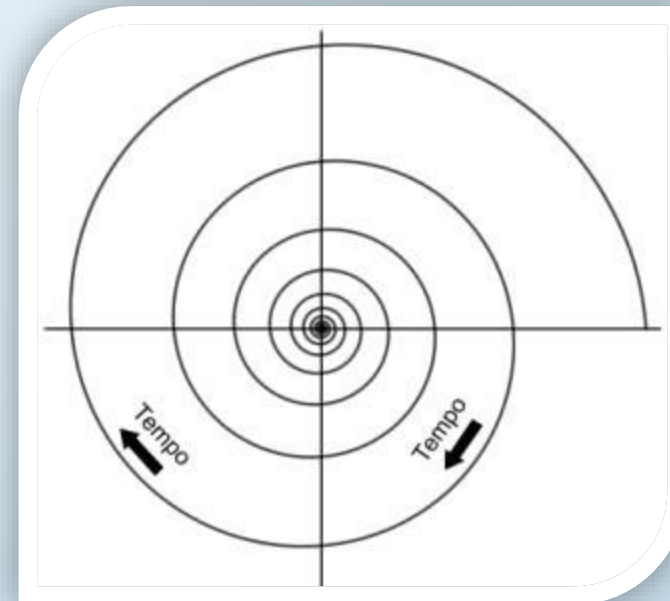
# Agile



Conjunto de metodologias de desenvolvimento de *software*. O desenvolvimento ágil, tal como qualquer metodologia de *software*, providencia uma estrutura conceitual para reger projetos de engenharia de software.

# Conceitos

No desenvolvimento ágil, os projetos adotam o modelo iterativo e em espiral. Neste processo, todas as fases descritas no modelo em cascata são executadas diversas vezes ao longo do projeto, produzindo ciclos curtos que se repetem ao longo de todo o desenvolvimento, sendo que, ao final de cada ciclo, sempre se tem um software funcional, testado e aprovado.



# Princípios

- Indivíduos e interação entre eles mais que processos e ferramentas.
- Software em funcionamento mais que documentação abrangente.
- Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos.
- Responder a mudanças mais que seguir um plano



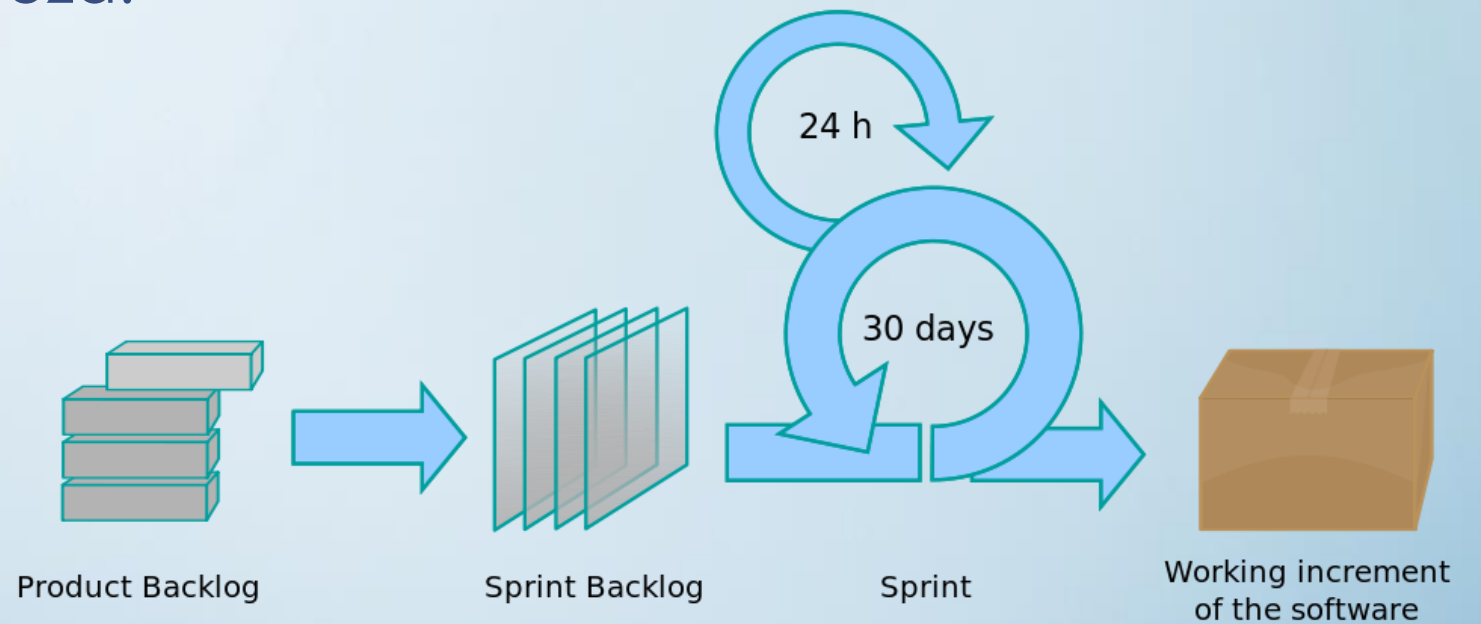
# Scrum

Processo de desenvolvimento iterativo e incremental para o gerenciamento de projetos e desenvolvimento de software ágil.



# Scrum

É uma forma de planejar e gerenciar projetos trazendo a autoridade da tomada de decisão a níveis de propriedade de operação e certeza.



# Scrum

No Scrum, os projetos são divididos em ciclos (tipicamente mensais) chamados de **Sprints**. O **Sprint** representa um Time Box dentro do qual um conjunto de atividades deve ser executado. **Metodologias ágeis** de desenvolvimento de software são iterativas, ou seja, o trabalho é dividido em iterações, que são chamadas de Sprints no caso do Scrum.



# Kanban

É um método para a implantação de mudanças. Oferece uma série de princípios para otimizar o fluxo e a geração de valor do sistemas de entrega de software.





# Kanban

O foco do Kanban no contexto e na adaptabilidade tem tornado o método cada vez mais popular para equipes que em que técnicas ágeis não se aplicam diretamente, e em times Agile que procuram maneiras de otimizar seu processo de desenvolvimento.



# Kanban

Ele orienta que o processo de trabalho deve ser customizado em cada time de cada projeto de cada organização. Ou seja, um processo não deve ter suas práticas seguidas à risca da mesma forma em todos os times, de todos os projetos, de todas as organizações do mundo, como a grande maioria das metodologias do mercado prescreve.

