

sobre

DESV



Superintendência do
Estado para Resultados



Governo do Estado de
RONDÔNIA

Sumário

INTRODUÇÃO	3
PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	4
1º CONTATO COM O CLIENTE - APRESENTAÇÃO DA EPR	4
ELABORAÇÃO DO ESTUDO DE IMPACTOS	4
ANÁLISE DE NEGÓCIO	5
PRIORIZAÇÃO DE DEMANDA	5
ELABORAÇÃO DO PROJETO	6
OTIMIZAÇÃO DO PROJETO	6
IDEAÇÃO DO PRODUTO	6
DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO	7
PLANEJAMENTO DOS SERVIÇOS DO PRODUTO	7
LANÇAMENTO DO PRODUTO	7
REGISTRO DE PROPRIEDADE INTELECTUAL	8
CULTURA ORGANIZACIONAL	9
LEGIÃO DOS TRONOS	9
PALETOT DAY	10
SIXFIRE	11
1 MOMENTO DO TIME	11
2 DOJÔ	11
3 MOMENTO GDEV	12
4 “VOCÊ CONHECE O COLEGUINHA”	12
5 PRENDAS	12
RECESSO? CONHECIMENTO!	13
DOCUMENTAÇÃO	14
PROJETOS	14
DEMANDAS	14
DIAGNÓSTICOS	15
DESENVOLVIMENTO	15
CÓDIGO DE SOFTWARE	16
METODOLOGIAS E FRAMEWORKS	17
SCRUM	17
SCRUM NA DETIC	17
KANBAN	19
KANBAN NA GDEV	19



LEAN INCEPTION	21
USER STORY (ESTÓRIA DE USUÁRIO)	22
STORY POINTS (PONTOS DA ESTÓRIA)	23
PROJECT CHARTER	23
PROJECT MODEL CANVAS	24
BUSINESS PROCESS MANAGEMENT (BPM)	25
BUSINESS PROCESS MANAGEMENT NOTATION (BPMN)	25
BUSINESS ANALYSIS	26
GESTÃO DE PORTFÓLIO	26
PIPEFY	27
HISTÓRICO DO DOCUMENTO	28



INTRODUÇÃO

Neste documento, apresentaremos um pouco sobre como funciona os nossos processos de desenvolvimento de software desde o primeiro contato, seu desenvolvimento e até seu lançamento e registro. Discorrer também sobre a nossa cultura organizacional – o nosso ambiente, rotina e costumes. Momentos nossos para descontração alinhado com nosso trabalho, como o SixFire, a Gamificação Legião dos Tronos ou o dia da formalidade, o Paletot Day. Explicar, também, como documentamos tudo que fazemos e quais metodologias e frameworks.

Em suma, apresentar o que adotamos aqui na GDev para que você possa se familiarizar e entender como resolvemos mudar o nosso Estado. Pois, do nosso próprio jeito, queremos sempre trazer transformação digital e agregar valor ao Estado e, ao mesmo tempo, proporcionar um ambiente onde se procura agradar nossos colaboradores e promover a união, aprendizado e a criação de novas habilidades.



PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

Como a GDev desenvolve softwares?

Neste capítulo, responderemos essa pergunta apresentando cada etapa do nosso processo de atendimento de solicitações para desenvolvimento, e pontuando quais atividades são desenvolvidas em cada etapa e seus respectivos objetivos.

1º Contato com o Cliente - Apresentação da EpR

Neste momento se apresentará a função da EpR e da Gerência de desenvolvimento ao cliente, além de explicar como funcionará o processo de atendimento da solicitação e quais são as responsabilidades e pontos de interação com o cliente durante o processo.

Objetivo: Proporcionar ao cliente uma visão ampla sobre o processo que a sua demanda irá passar, requisitos de cada etapa e condições para avanço pelas etapas, buscando oferecer a melhor experiência possível e eliminar falsas expectativas sobre entrega de produtos.

Elaboração do Estudo de Impactos

Nesta etapa o cliente precisará refletir e estruturar sua demanda. Precisando expressar qual a missão da sua organização, os problemas que está enfrentando atualmente, quais suas consequências e qual a sua ideia para resolução desses problemas.

Objetivo: Esta etapa tem dois objetivos específicos. O primeiro é servir como um briefing ao Time de Análise de Negócios, introduzindo o cenário que



deverão analisar. E o segundo é reforçar ao cliente que o nosso processo de atendimento e desenvolvimento necessitará de comprometimento mútuo entre cliente e EpR.

Análise de Negócio

É feita uma análise sobre a solicitação do cliente, principalmente sobre a viabilidade do projeto proposto. Buscando apresentar os problemas enfrentados, as raízes dos problemas e os seus impactos. Levanta-se números e fontes sobre possíveis impactos na economia de gastos públicos e/ou arrecadação. Busca-se identificar se a demanda está estrategicamente alinhada, se vai precisar otimizar processos e quais produtos possivelmente serão criados ou utilizados.

Objetivo: Com essa etapa se tem dois objetivos. Garantir que a solução a ser desenvolvida pela DETIC seja a melhor possível, buscando não automatizar problemas, processos sem valor agregado ou serviços pela metade, o qual seriam futuros problemas ao estado. E identificar a importância estratégica da proposta para o Governo do Estado, garantindo que se faça o melhor investimento possível.

Priorização de Demanda

É feita a priorização das demandas que estão aguardando vaga para desenvolvimento de projetos de software dentro da Gerência de Desenvolvimento. A priorização somente acontecerá quando abrir nova vaga de projetos dentro da GDEV, significando, portanto, que todas as demandas que chegarem irão esperar a abertura de vaga por um certo tempo.

Objetivo: Diminuir a taxa de projetos paralisados ou abandonados por mudança ou entrada repentina de projetos. Assim como, busca maior alinhamento à estratégia da EpR e à estratégia do Governo do Estado.



Elaboração do Projeto

A elaboração e a ideação do projeto que será desenvolvido pela EpR juntamente com a Organização solicitante.

Objetivo: Fazer com que todas as partes envolvidas e interessadas entendam o projeto, o seu propósito e seu escopo. Assim como, proporcionar uma visão macro do que deverá ser realizado durante o projeto, distribuir responsabilidades às partes envolvidas e comprometimento mútuo com o desenvolvimento do projeto

Otimização do Projeto

Projetos que tenham como intenção a automatização de processos de trabalho ou de processos de atendimento ao cliente, deverão passar por uma análise e otimização do processo junto com a equipe de Negócios da GDEV. Será realizado o mapeamento do processo, o qual passará por análise e redesenho. O redesenho do processo trará mudanças no fluxo do processo, mudanças culturais, estruturais e em toda e qualquer área que for necessário para que o projeto seja bem-sucedido.

Objetivo: Atender à missão da EpR em tornar o Governo do Estado mais eficiente.

Ideação do Produto

Dentro do projeto feito na etapa de Elaboração do Projeto se identifica produtos e/ou softwares a serem desenvolvidos pela Gerência de Desenvolvimento da DETIC. Portanto, na etapa de ideação o time de desenvolvimento e o cliente passarão por um processo colaborativo de construção e ideação do produto, identificando o que ele fará e como este deverá “se comportar”.



Objetivo: Obter alinhamento do time de desenvolvimento e o cliente sobre o escopo do produto.

Desenvolvimento do Produto

Após a ideação do produto, o time de desenvolvimento passará então a de fato realizar o desenvolvimento do produto e/ou software, entregando incrementos do produto a cada ciclo de 10 dias úteis, até que o produto seja totalmente entregue e validado pelo cliente.

Objetivo: Fornecer o produto e/ou software solicitado pelo cliente.

Planejamento dos Serviços do Produto

Nesta etapa é feita a identificação da necessidade de oferecimento de serviços ao usuário e à organização responsável pela gestão do produto ou software. Caso se identifique necessidades, a equipe irá elaborar a carta de serviços do produto e/ou software e cadastrá-los no GLPI, o que demandará treinamento da Central de Atendimento da DETIC e/ou elaboração de manuais aos usuários e administradores.

Objetivo: Proporcionar a experiência completa ao usuário, cuidando para a sustentabilidade e continuidade do atendimento mesmo após a entrega do produto e/ou software, por meio da Gestão dos Serviços gerados pelo produto e/ou software.

Lançamento do Produto

Feita a realização de um evento para lançamento de produtos e/ou softwares de grande impacto no Governo do Estado de Rondônia e aos seus cidadãos.



Objetivo: Registrar marcos de entregas grandes e alcançar todo o seu público alvo e instruir a sua utilização.

Registro de Propriedade Intelectual

Todo produto e/ou software desenvolvido pela DETIC terá sua propriedade intelectual devidamente registrada no INPE.

Objetivo: Resguardar o Estado quanto a sua produção, atrair investimentos ao Estado e pontuar em rankings de inovação, modernização e desenvolvimento tecnológico.



CULTURA ORGANIZACIONAL

*“Indivíduos e interações mais que
processos e ferramentas”*

Manifesto Ágil

Realizar a transformação digital de um Estado é uma missão que exige pessoas engajadas e motivadas, que compartilhem do mesmo propósito e vejam o expediente de trabalho como uma das partes boas do seu dia.

Para criar uma atmosfera que fomente a inovação e engaje as pessoas, a GDEV estabeleceu alguns hábitos e valores.

Legião dos Tronos



Legião dos Tronos: O Vale do conhecimento é uma Gamificação desenvolvida para 10 times, ambientado no Reino da GDEV. Cada time da GDEV será considerado uma Legião que representará todos os GDEVianos do time.

Durante os embates de Mata-Mata, os times participaram de um quiz de perguntas para testar seu conhecimento sobre agilidade, história da GDEV e Projetos da GDEV. A Gamificação é acima de tudo educativa e mesmo que os dois times errem a resposta e informada para todos.



Durante o dia a dia os times podem executar os trabalhos GDEVianos, que tem como objetivo fomentar as 9 características do colaborador nota 10 e o 5s.

Paletot Day

PALETOT DAY

O efeito Halo é o fenômeno que ocorre quando uma pessoa faz conclusões a partir de uma única característica. Culturalmente as figuras mais importantes de um ciclo de pessoas utilizam Terno. Nos filmes quando algum personagem tem poder social ou tem sucesso eles estão utilizando Terno.

Outro fator decisivo é a forma com que as pessoas olham. Utilizar o paletó dá uma agradável sensação de poder.

Com base nesses fatos, em toda 1º Terça-Feira do mês todas as pessoas da GDEV vêm de paletó. Esse exercício tem como propósito aumentar a autoestima das pessoas.



SixFire



Como fazer com que mais de 60 pessoas pensem juntos como um time? Como fazer com que essas pessoas se conheçam e respeitem cada indivíduo e sua trajetória de vida? Como fazer com que 10 times diferentes interajam e reconheçam a importância e o trabalho executado internamente por cada um?

A resposta para todas essas perguntas é SixFire. Um evento criado na GDEV em setembro de 2019, que é dividido em 5 etapas: Momento do Time, DOJO, Momento GDEV, “Você Conhece o Coleguinha” e Prendas.

Cada time reflete o perfil das pessoas que trabalham nele, tornando eles únicos. Mesmo toda SixFire tendo a mesma estrutura cada uma é única graças a nossa diversidade. A estrutura é dividida em:

1 Momento do Time

Tepo destinado aos times que estão organizando a SixFire, onde eles podem apresentar os membros do time, os projetos que estão trabalhando e suas métricas.

2 Dojô

Contamos com um grupo de pessoas multidisciplinar e diante do problema de capacitar mais de 60 pessoas em um assunto específico foi utilizado a prática de *Coding Dojô*. Utilizamos essa metodologia de aprendizado para nivelamento



técnico, porém, essa metodologia não se mostrou produtiva no formato da SixFire.

Foi priorizado para esse momento assuntos de grande relevância para GDEV e que poderiam ser consumidos por todos durante a SixFire, independente da formação e natureza da atividade. Aumentando o leque de possibilidades, como workshops e palestras.

A estrutura do Dojô mudou, mas o nome já tinha pegado, então, permaneceu com um jargão na GDEV.

3 Momento GDEV

Memorandos são feitos para informar pessoas que não vão ler o que nele está escrito, mas cobra-los com se o tivesse. Na GDEV nossa preocupação é com o problema que precisa ser resolvido.

Esse momento a Gerência da GDEV interage e repassa as informações que as pessoas precisam saber. Trocamos memorandos ineficientes por conversas envolventes. Reforçando o senso de time e o diálogo.

4 “Você conhece o coleguinha”

Cada pessoa é única e sua essência é um universo que está em constante expansão. Em nossa missão de explorar novas galáxias, em cada SixFire temos uma pessoa que compartilhar fatos de suas vidas para todos.

A GDEV é feita por pessoas e todos temos hobbies, manias, desejos, sonhos e medos. A pessoa que está na frente se mostra como realmente é, como foi sua infância ou qualquer outra coisa que tenha desejo de compartilhar. Não existem imposição.

Esse é o momento mais emocionante da SixFire, onde pessoas são tratadas como pessoas e compartilhamos nosso sentimento.

5 Prendas

As Prendas é o último evento da SixFire, para fechar com chave de ouro e desligar as pessoas do trabalho, de forma a deixar os problemas na GDEV e possam ir para suas casas de mente tranquila e calma.



Nossos contratos sociais foram firmados por todos as pessoas da GDEV. Assim com todo contrato a parte que não cumpri sofre uma penalização. Nossa penalização é em formato de prenda. Onde a pessoa que descumpriu deve realizar uma atividade lúdica previamente definida pelos organizadores da SixFire, com o intuito de divertir todos que estão na SixFire.

Recesso? Conhecimento!

Enquanto o mundo pára esperando o ano novo, a GDEV trabalha intensamente para capacitar a equipe para o próximo ano.

As pessoas que trabalham na GDEV tem como principal característica a pró-atividade. E estão em constante estudo de formas novas de trabalhar e melhorar continuamente. No fim do ano possibilitamos que haja um compartilhamento desse estudo com todos da GDEV através de workshops.

Em paralelo a relação de servidores de recesso, temos uma relação de pessoas voluntárias dispostas a compartilhar seu conhecimento e adequar seu recesso ao cronograma de treinamento.



DOCUMENTAÇÃO

“Software funcionando mais do que documentação abrangente”.

Manifesto Ágil

Um mito surgiu juntamente com a difusão dos métodos ágeis, o mito de que não existe documentação no desenvolvimento de projetos. Este mito é falso, nossa documentação tem a cobertura necessária para que alcance e supra a necessidade de todas aquelas pessoas que precisam utilizá-la. Ou seja, só documentamos aquilo que vai ser utilizado por alguém.

Essa atitude nos poupou o desperdício de utilizar força de trabalho para construir algo que não será utilizado. Com essa economia, passamos a investir em qualidade de forma que todo material produzido e pensando em quem vai utilizar e melhorando continuamente.

Projetos

Demandas

Nossas demandas de projetos são acompanhadas através da ferramenta *Pipefy*, onde armazenamos dados como:

- Problema a ser resolvido
- Data da solicitação
- Setor solicitante
- Cliente (Pessoa responsável)
- Estudo de impacto



Diagnósticos

Para cada cliente com um problema, temos um diagnóstico para seu problema. Tem tudo se resolve com um sistema. E quando se faz necessário um sistema deve haver um cuidado especial com a implantação.

Todo esse cuidado é sintetizado no Relatório de Diagnóstico que é utilizado pela Gerência da GDEV na tomada de decisão, no momento de priorização de projeto.

A transparência é um dos pilares da agilidade e nossos diagnósticos são publicados na Wiki da DETIC, que fica disponível para todo cidadão acessar.

Desenvolvimento

Se no diagnóstico for validado que para o problema informado tem como melhor solução o desenvolvimento de um software, os próximos passos a serem seguidos são: Ideação e Desenvolvimento.

Ideação

Os processos de ideação utilizado na DETIC tem o formato de workshop colaborativo, onde é indispensável a participação dos clientes e do time de desenvolvimento. Toda a atividade é feita com post-its e recursos visuais.

Após o término do workshop todo material é digitalizado e disponibilizado na Wiki DETIC. Esse material vai ser insumo e fonte de consulta do P.O. e do Time de Desenvolvimento durante todo o processo de desenvolvimento.

Desenvolvimento

Utilizamos o SCRUM como framework de gestão de projeto. Os itens de *backlog* são construídos utilizando a técnica de *user story*. Cada *user story* responde às seguintes perguntas com relação ao funcionalidade a ser desenvolvida:

- Para quem deve ser desenvolvida?



- O que deve ser desenvolvida?
- Porque deve ser desenvolvida?
- Para que deve ser desenvolvida?
- Quais os cenários em que a funcionalidade será utilizada?
- Quais os critérios de aceitação?
- Qual a avaliação de complexidade informada pelo time?

Esta estrutura possibilita que os debates sejam mais produtivos e com um propósito. Todas as *user stories* são produzidas na ferramenta Pipefy. Estes dados podem ser exportados em diversos formatos. O que possibilita a utilização dos dados em *dashboards* para acompanhamento do próprio time.

Código de software

“Isso aí quem resolve é fulano, só ele sabe onde está”.

Ditado popular

Tudo em um só lugar, nossos códigos fontes são armazenados no GitLab da DETIC. Que utiliza o GIT que é um sistema de controle de versões distribuídos, onde para cada alteração realizada no código e submetida a revisão antes de aprovação.

Para cada uma das alterações aprovadas e armazenado quem realizou a alteração e o motivo da alteração. Desde a primeira linha de código construída até a última é possível saber quem escreveu cada parte.



METODOLOGIAS E FRAMEWORKS

“Se você não pode medir, você não pode gerenciar”

Peter Drucker

Para que possamos entregar valor para nossos clientes é necessário que as pessoas que trabalham na DETIC tenham um ambiente propício à inovação, as metodologias escolhidas para fazer parte da estrutura de trabalho da GDEV levam em consideração transparência, escalabilidade e qualidade de vida.

SCRUM

Scrum é uma *framework* criada por Ken Schwaber e Jeff Sutherland no início dos anos 90. É utilizada para gerenciar o trabalho em produtos complexos. *Scrum* não é um processo, técnica ou método definitivo e, sim, uma estrutura na qual se pode empregar vários processos e técnicas. O *Scrum* deixa claro a eficácia relativa do gerenciamento de produtos e das técnicas de trabalho para que se possa melhorar continuamente o produto, a equipe e o ambiente de trabalho.

Scrum na DETIC

Nosso desafio é ajudar mais de 60 pessoas, divididas em 10 times, a trabalhar de forma auto organizada.

Papéis

Product Owner (PO): Cada time possui 01 (um) *Product Owner* que priorizam as demandas que entraram na *Sprint*, esclarece as dúvidas do time



com relação ao projeto, acompanha o processo de implantação e publicidade do software produzido.

Scrum Master: Cada time possui 01 (um) *Scrum Master*, que atua como líder servidor e é responsável por manter o *Scrum* fluido, compreender e orientar os frameworks e/ou metodologias adotadas pela GDEV, ajudar o PO na construção das *user stories* e ajudar o time a alcançar os objetivos levantados nas retrospectivas.

Time de desenvolvimento: Os times de desenvolvimento tem tamanhos diferentes, habilidades diferentes e formas diferentes de ver o mundo. Cada projeto priorizado leva em consideração qual o time mais alinhado a proposta de solução.

Artefatos

Product Backlog: É uma lista com a priorização das funcionalidade desenvolvidas e validadas no processo de ideação.

Sprint Backlog: É uma lista com as funcionalidades que o time se comprometeu a entrega em 10 dias úteis, que é o tempo padrão de duração da sprint de todos os times.

Eventos

Sprint: É o momento em que um incremento potencialmente utilizável é produzido por um Time de Desenvolvimento. Tem duração fixa de 10 dias úteis para todos os times.

Sprint Planning: É o momento em que o time de desenvolvimento, *Product Owner* e *Scrum Master* definem qual é o objetivo da *Sprint*, quais funcionalidades serão desenvolvidas pelo time de desenvolvimento, e a votação de complexidade. Tem duração média de 4 horas.



Daily Scrum: Reunião diária que tem como objetivo alinhamento das atividades em execução dos times. Essa reunião não pode passar de 15 minutos e deve começar pontualmente às 8h.

Sprint Review: É o momento em que a GDEV apresenta para os clientes o que foi produzido na última *Sprint*. A cada 10 dias úteis trazemos o cliente para perto, para ele acompanhar o desenvolvimento do projeto. Não abrimos mão do nosso cliente durante o processo de construção do produto.

Sprint Retrospective: É o momento em que o Time de Desenvolvimento, *Product Owner* e *Scrum Master* dedicam a melhoria contínua. Nesse evento é observado o que foi bom e deve ser mantido, o que foi ruim e deve ser melhorado e o que são propostas de melhoria para a próxima *Sprint*. É o momento mais importante para GDEV.

KANBAN

O Kanban é um método para gerenciar a criação de produtos com ênfase na entrega contínua sem sobrecarregar o time de desenvolvimento. Assim como o *Scrum*, o método Kanban é um processo designado para auxiliar os times a trabalharem juntos de forma mais efetiva.

Kanban na GDev

Para que os fluxos sejam claros para todas as pessoas envolvidas em um projeto executado na GDEV, utilizamos o método Kanban.

Kanban de Gestão de Demandas apresentam os fluxos que problema passa até se tornar uma solução e de responsabilidade do Gerente da GDEV e o Gerente de Portfólio. As fases são:



1. Caixa de entrada
2. Agendado para apresentação da EPR
3. Aguardar Proposta de Projeto
4. Aguardando entrar em Análise de Negócio
5. Em Análise de Negócio
6. Aguardando apresentação da análise ao Cliente
7. Aguardando Priorização
8. Em atendimento
9. Paralisado
10. Concluído
11. Arquivado

O Kanban de Gestão de Projetos apresenta os fluxos existentes dentro da fase. Em atendimento. Nessa fase será elaborado o projeto para solução do problema. As fases desse Kanban são:

1. Demandas Priorizadas
2. Elaborando Projeto
3. Aguardando Otimização
4. Otimizando processo
5. Aguardando Ideação
6. Idealizando produto
7. Aguardando Desenvolvimento
8. Em desenvolvimento
9. Aguardando Planejamento de Serviços
10. Planejando Serviços
11. Aguardando Entrega/Lançamento
12. Aguardando registro de propriedade intelectual
13. Registrando propriedade intelectual
14. Paralisado
15. Concluído
16. Arquivado



O Kanban de gestão de produtos apresenta os fluxos existentes dentro da fase Em desenvolvimento. Nesta fase o produto começa a ser desenvolvido. As fases deste Kanban são:

1. *Backlog*
2. *Selected backlog*
3. Em desenvolvimento
4. Teste e Validação
5. Homologação
6. Paralisado
7. Para Produção
8. Concluído
9. Arquivado

Cada time tem seu próprio Kanban e o fluxo é definido por cada um. O time de desenvolvimento é auto organizado e cada um tem sua particularidade.

LEAN INCEPTION

Lean Inception em sua tradução significa Criação/Concepção Enxuta. É uma metodologia onde o time de projeto se juntam por alguns dias ou semanas realizando algumas atividades para começar a entrega do trabalho: isso é a *inception*. Ela foi primeiramente desenvolvida por Luke Barrett por volta de 2004.

As *Inceptions* variam de projeto para projeto, porém elas geram o alinhamento entre as pessoas envolvidas e criam uma lista ordenada de *user stories* (Estórias de Usuário) com estimativas juntamente com um plano de liberação (*Release*).

A estrutura de *Lean Inception* utilizada na GDEV é baseada no livro “*Lean Inception: Como Alinhar Pessoas e Construir o Produto Certo*” do autor Paulo Carolli.

Para se encaixar no cenário do serviço público algumas alterações foram necessárias, tais como:



- Redução da carga horária de 36 horas previstas no livro para 20 horas. Para atingir essa marca, existe um trabalho muito intenso dos facilitadores para conseguir ajudar os participantes a ficarem focados e criativos.
- As etapas “visão do produto”, “É, NÃO É, FAZ, NÃO FAZ” e a “jornada dos usuários” são preparadas antes da *Lean Inception*. No tempo destinado a *Lean* e feito a validação.
- Substituição do preenchimento do Canvas MVP pelas 7 dimensões do produto e prototipação.

Para o sucesso de workshop é necessário que a equipe seja multidisciplinar e nesta estrutura:

- 01 Membro de nível estratégico (opcional, mas extremamente importante)
- 01 Membro (mínimo) de nível tático
- 01 Membro (mínimo) operacional (usuário que utilizará o sistema)
- 01 Membro do time de gestão (GDEV)
- Time de desenvolvimento do projeto (Desenvolvedores da GDEV)
- 01 Facilitador

USER STORY (ESTÓRIA DE USUÁRIO)

“Por trás de todo problema tem uma pessoa que sofre”

Autor Anônimo

Para GDEV o entendimento do problema vem acima de tudo, e toda solução deve ser pensada em quem vai utilizar. A utilização de *user story* na construção de demandas permite que qualquer pessoa que realizar a leitura possa identificar para “quem é”, o que precisa ser feito e por que deve ser feito.



A linguagem utilizada tem o intuito de simular uma conversa com a própria pessoa que está com problema. Reforçando o propósito de quem vai produzir a solução.

STORY POINTS (PONTOS DA ESTÓRIA)

“Métricas moldam comportamentos”

Métricas – Como medir a agilidade do seu time

Como acompanhar 10 times auto organizados e identificar seu nível de produtividade e ritmo de produção?

Toda GDEV fala a mesma língua, todos analisam as demandas (*user story*) com base em sua complexidade e para auxiliar nessa análise foi adotada a técnica gamificada *Planning Poker*.

O *Planning Poker* utiliza cartas com valores da sequência Fibonacci. E cada demanda recebe um valor correspondente a sua complexidade. Esta forma de analisar as demandas tem como premissa a comparação entre demandas, para avaliar qual é a mais complexa e dar um valor base para ela.

Com o amadurecimento do time o resultado é o estabelecimento de um valor de complexidade que o time suporta trabalhar. Com a descoberta desse valor é possível acompanhar a evolução do desenvolvimento através da velocidade de produção das demandas pontuadas.

PROJECT CHARTER

O termo de Abertura, também conhecido como Project Charter, é o processo de desenvolvimento de um documento que formaliza e autoriza a execução do projeto. Ele é definido na fase de iniciação de um projeto. Na GDEV



isso é percebido na etapa de Elaboração do Estudo de Impactos do Processo de Desenvolvimento de Software.

PROJECT MODEL CANVAS

Para a GDEV o maior compromisso é com a solução do problema, com base nesse propósito quando um cliente não tem um time de gestão de projeto em sua estrutura e sua demanda exige a estruturação de um projeto, utilizamos o *Project Model Canvas* para auxiliar e alinhar nosso cliente com relação ao entendimento de sua demanda.

O *PM Canvas* foi criado a partir de uma ideia do suíço Alexander Osterwalder no Brasil em 2013, onde ele aproveitou para uma ferramenta bastante utilizada na arte, o canvas, para o meio corporativo. Uma tela para elaborar um Plano de Negócio, e batizou como *Business Model Canvas*.

Hoje é considerada uma metodologia robusta e simples para planejar projetos utilizando conceitos visuais da neurociência aliados a uma estrutura lógica de componentes que formam um plano de projeto. É versátil, visual e ágil para que as pessoas envolvidas em um projeto tenham a mesma visão a respeito dele.

Tais componentes lógicos e visuais estão organizados em blocos de perguntas fundamentais (Por quê, O quê, Quem, Como, Quando e Quanto) integrados em conformidade com a teoria que rege o gerenciamento de projetos. Com isso é composto o modelo mental que permite visualizar todos os componentes e suas dependências em uma única página.



BUSINESS PROCESS MANAGEMENT (BPM)

Um processo é uma coleção de atividades de trabalho inter-relacionadas iniciadas em resposta a um evento que atinge um resultado específico. Tal resultado pode ser qualquer coisa, desde enviar um boletim informativo semanalmente até atingir um R\$ 1.000.000 em receita.

O Gerenciamento de Processos de Negócios (BPM) significa criar e otimizar os planos para atingir os objetivos do negócio. E na GDEV o intuito dessa metodologia é de trazer as informações pertinentes de como os processos são executados dentro do setor para que melhorias possam ser realizadas e para que os processos possam ser gerenciados possibilitando uma melhor tomada de decisões e visão do negócio como um todo.

BUSINESS PROCESS MANAGEMENT NOTATION (BPMN)

O Modelo e Notação do Processo de Negócio é um padrão para modelagem de processos de negócios que fornece uma notação gráfica para especificar processos de negócios em um *Business Process Diagram* (Diagrama de Processos de Negócio), tendo como base uma técnica de fluxograma muito semelhante aos diagramas de atividades da *Unified Modeling Language* (UML).

O BPMN foi projetado para fornecer uma notação padrão prontamente compreensível por todas as partes interessadas, incluindo tipicamente analistas de negócios, desenvolvedores técnicos e gerentes de negócios.

Portanto, na GDEV é um modelo utilizado para dar apoio ao objetivo, geralmente desejável das partes interessadas em um projeto, adotando uma linguagem comum para descrever processos para evitar lacunas de comunicação que podem surgir entre o projeto, implementação e/ou seu desenvolvimento.



BUSINESS ANALYSIS

A Análise de Negócio (BA) é um método de pesquisa que visa identificar necessidades de negócios e determinar soluções para problemas do mesmo. Tais soluções geralmente incluem um componente de desenvolvimento de sistemas de software, porém também podem consistir em melhoria de processos, mudança organizacional ou planejamento estratégico e desenvolvimento de políticas. O responsável que realiza essa tarefa é chamada Analista de Negócios ou BA.

Embora existam definições de funções diferentes, dependendo da organização, parece haver uma área comum onde a maioria dos analistas de negócios trabalha. Algumas das responsabilidades que um BA deve ter para a GDEV são:

Investigar o sistema de negócio, adotando uma visão holística da situação. Isso pode incluir a análise de elementos das estruturas da organização e questões de desenvolvimento da equipe, bem como os processos e sistemas de TI presentes atualmente.

Avaliar ações para melhorar a operação de um sistema de negócios. Novamente, isso pode exigir um exame da estrutura organizacional e das necessidades de desenvolvimento da equipe, para garantir que estejam alinhadas com qualquer redesenho de processo proposto e desenvolvimento de sistema de TI.

GESTÃO DE PORTFÓLIO

A Gestão de Portfólio de Projetos (PPM, do inglês, *Project Portfolio Management*) trabalha diversos projetos em um único portfólio, com objetivos comuns de resultado. Visando a maximização dos benefícios e a otimização na alocação integrada dos recursos da empresa.



Gerenciar um portfólio de projetos não é apenas executar vários projetos simultaneamente. Cada carteira (ou portfólio) de projetos deve ser analisada individualmente, buscando identificar sua capacidade de gerar valor para o negócio e sua aderência aos objetivos definidos no planejamento estratégico. No portfólio, deve constar um ou mais objetivos de negócio bem definidos e benefícios tangibilizados em metas.

No que diz respeito ao gerente de projeto, seu trabalho é garantir que os seus projetos sejam desenvolvidos de forma correta e concluídos com sucesso. Enquanto isso, o gestor do portfólio trabalha para que os projetos certos sejam executados de forma a alcançar os objetivos da carteira.

Portanto, para GDev, gerir o portfólio é um processo para garantir que ela gaste seus escassos recursos no trabalho de maior valor. Sendo assim, crucial para identificar possíveis contratempos que podem ocorrer em projetos individualmente e determinar um valor comparativo para cada.

PIPEFY

O PIPEFY é uma plataforma de gestão de produtividade, que permite o acompanhamento das demandas de forma visual com estruturas de colunas semelhantes a estrutura do Kanban.

Essa característica visual torna a ferramenta compatível com a estrutura atual da GDEV. Além de possibilitar a criação de formulários dinâmicos o que permite a escalabilidade e adaptabilidade a novos cenários e atende a busca interna de melhoria contínua.

A ferramenta é adaptada para trabalhar com o evento Sprint do Scrum que é utilizado por todos os times da GDEV.

Além de permitir a criação dinâmica de relatórios de qualquer dado criado na plataforma, bem como a exportação desses dados em diversos formatos.



HISTÓRICO DO DOCUMENTO

VERSÃO	DATA	DESCRIÇÃO	AUTOR
1.0	11/03/2020	CRIAÇÃO DO DOCUMENTO	IDAN SOUZA
-	-	TEXTO DO DOCUMENTO	HUDSON FRANÇA



Superintendência do
Estado para Resultados



Conheça: wiki.detic.ro.gov.br