

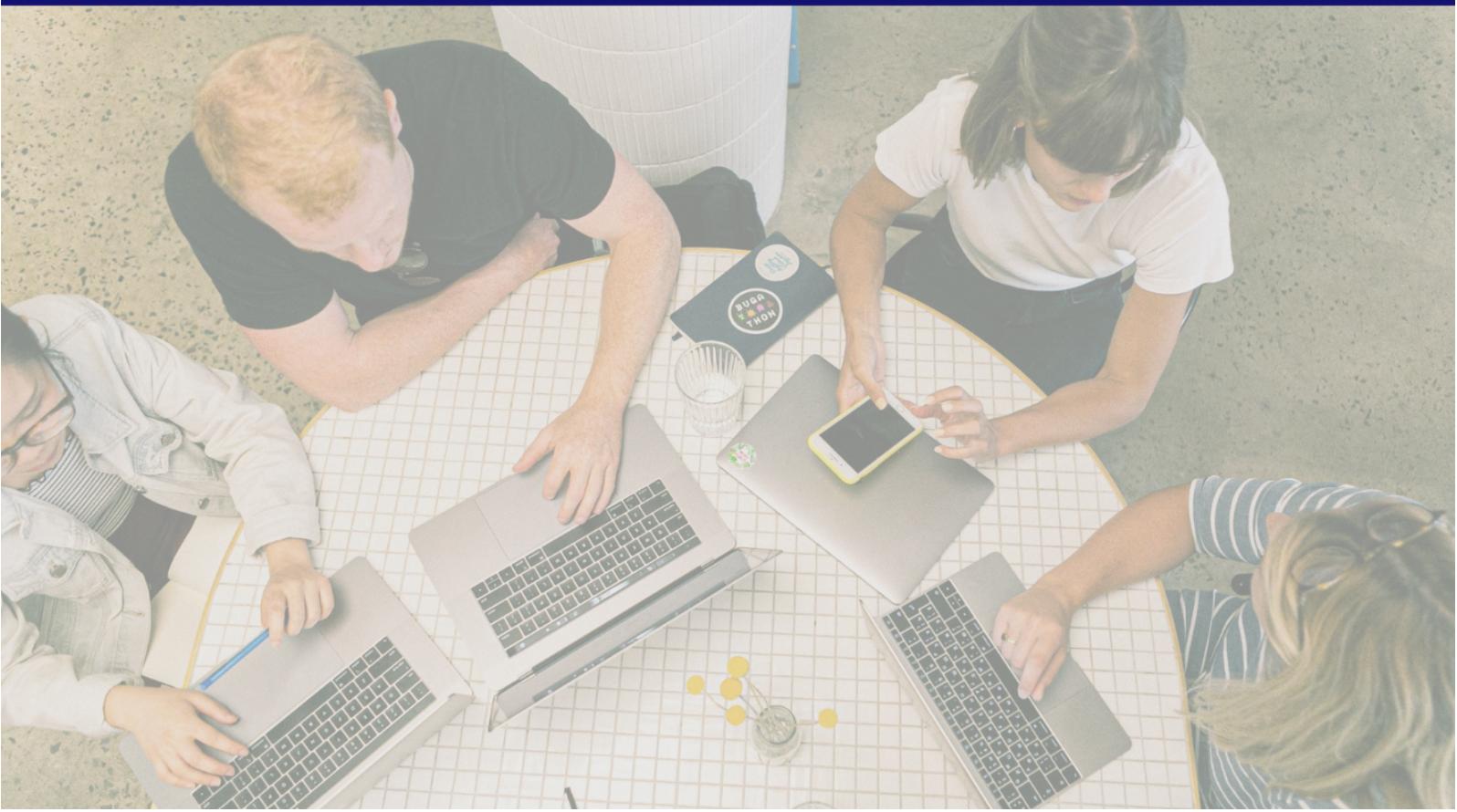


UNifeob
| ESCOLA DE NEGÓCIOS



2022

**PROJETO DE CONSULTORIA
EMPRESARIAL**



UNIFEOB

Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos

ESCOLA DE NEGÓCIOS

ADMINISTRAÇÃO

PROJETO DE EXTENSÃO

SUSTENTABILIDADE

W7

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
MAIO, 2022

UNIFEOB
Centro Universitário da Fundação de Ensino Octávio Bastos
ESCOLA DE NEGÓCIOS
ADMINISTRAÇÃO

PROJETO DE EXTENSÃO
SUSTENTABILIDADE
W7

MÓDULO DE SUSTENTABILIDADE

Desenvolvimento Sustentável – Prof. Celso Antunes de Almeida Filho

Ética e Sociedade – Prof. José Márcio Carioca

Comunicação, Expressão e Metodologia Científica – Prof. Renata E. de Alencar Marcondes

Comportamento Humano nas Organizações – Prof. Karina Strobel

Projeto Sustentabilidade – Prof. Renata E. de Alencar Marcondes

Alunos:

Amanda Pegatto, RA 22000395

Ana Beatriz Andrade Sardeli, RA 22000349

Bruno Araújo da Silva, RA 22000933

Eduarda Rodrigues, RA 22000940

Mentor:

Luiz Fernando Estevam de Abreu Ribeiro, RA 22000306

SÃO JOÃO DA BOA VISTA, SP
MAIO, 2022

Sumário

1 INTRODUÇÃO	5
2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA	6
3 PROJETO INTERDISCIPLINAR	7
3.1 CONTEXTUALIZANDO A GESTÃO DE PROJETOS:	7
3.2 NO QUE CONSISTE O SCRUM:	7
3.3 PRINCIPAIS FUNDAMENTOS DO SCRUM:	8
3.4 PAPÉIS FUNDAMENTAIS DO SCRUM:	9
3.4.1 Product Owner:	9
3.4.2 Scrum Master:	9
3.4.3 Time Scrum:	10
3.5 COMO APLICAR O SCRUM:	10
3.5.1 VISÃO DO PROJETO:	10
3.5.2 PRODUCT BACKLOG:	11
3.5.3.1 SPRINTS:	11
3.5.3.2 PLANEJAMENTO DE SPRINTS:	11
3.5.3.3 DAILY SCRUM:	11
3.5.3.4 DEFINIÇÃO DE PRONTO:	12
3.5.3.5 SPRINT REVIEW:	12
3.5.3.6 RETROSPECTIVA DE SPRINT:	12
4 CONCLUSÃO	13
REFERÊNCIA	14

1 INTRODUÇÃO

Este Projeto Integrado tem como objetivo principal apresentar a empresa Wi7h de São João da Boa Vista, e seus respectivos aspectos na área de comportamentos humanos e suas organizações. A empresa foi escolhida por levar a melhor experiência em tecnologia para seus usuários a partir do desenvolvimento de projetos tecnológicos e com isso vem trazendo bons resultados dentro da corporação.

Diante das constantes mudanças do mercado, equipes vêm apresentando dificuldades quanto à adaptação para a execução de projetos, e gerir os mesmos é essencial para reduzir o risco de falhas e controlar todas as etapas envolvidas, além de garantir a qualidade dos resultados. Dessa forma, é possível gerenciar projetos de forma eficaz, ou seja, atingir metas e otimizar recursos.

A partir disso, apresentaremos a ferramenta para gestão de projetos “SCRUM”, que proporciona aos integrantes de uma equipe transparência quanto aos processos e andamento do projeto, inspeção, onde os indivíduos poderão enxergar se todas as etapas estão de acordo com o planejado e também a adaptabilidade, quanto corrigir algo se necessário de forma a garantir a resultado final esperado de maneira ágil.

2 DESCRIÇÃO DA EMPRESA

“W7”, A. E. AZEVEDO E MARQUES, CNPJ 19.881.867/0001-21, Rua Raul Nora, é uma empresa que trabalha na busca de inovações e tecnologia. Fundada em 2009, por Eduardo Marques, passou a ser uma startup apenas em 2019, quando criou uma solução de programa de fidelidade para o varejo físico e digital. Tem como missão proporcionar melhor experiência tecnológica aos usuários, visando em um curto e médio prazo de tempo adotar medidas que possam ser benéficas para o meio ambiente. Um de seus propósitos também, é acreditar na evolução profissional e pessoal do indivíduo, onde a pró-atividade desenvolve resultados, conquistas e descobertas. Atualmente, conta com grandes clientes como por exemplo a Soufer, Anglo, Perfect Flight, Unifeob, entre outros.

3 PROJETO INTERDISCIPLINAR

3.1 CONTEXTUALIZANDO A GESTÃO DE PROJETOS:

O gerenciamento de projetos é amplamente utilizado por sua contribuição relacionada ao alcance dos objetivos organizacionais. Isso porque as empresas começam a perceber a necessidade de focar seus esforços, aplicá-los de forma integrada na busca de objetivos devidamente definidos, utilizar ferramentas e técnicas que, além de conhecimento e experiência, são consideradas essenciais, essas ações são chamadas de projetos gestão , será adaptado ao mercado comercial da melhor forma possível com o objectivo de alcançar um nível excepcional de qualidade na prestação de serviços.

Com base nessas definições, a gestão de projetos é identificada como uma ferramenta que auxilia as empresas a atingirem seus objetivos de forma integral, amplamente utilizada pela facilidade de manuseio e fácil acesso, envolvendo nove áreas do conhecimento que precisam ser gerenciados: integração, escopo, tempo, custo, qualidade, RH, comunicação, risco e aquisição.

A partir dessas constatações, este estudo apresenta que a ferramenta SCRUM tem conquistado diversas organizações, alcançando níveis de eficiência na execução de projetos e resultados promissores.

3.2 NO QUE CONSISTE O SCRUM:

A ferramenta SCRUM foi desenvolvida por Ken Schwaber e Jeff Sutherland, com objetivo de possuir métodos ágeis na aplicação voltada para gestão de projetos, monitoramento e de um dispositivo de feedback contínuo. O desenvolvimento da ferramenta é realizado através de interações, chamadas de “sprints”. No período de desenvolvimento são realizados encontros com o objetivo de auxiliar a equipe a identificar suas atividades e prover feedback do andamento do projeto.

Inicialmente, se baseava no desenvolvimento de softwares, contudo, depois de algumas décadas, seu uso foi abrangido mundialmente e passou a ser válido em pesquisas e identificação de mercados viáveis, tecnologias e funcionalidades de produtos, desenvolvimento de produtos e melhorias; liberação de produtos e melhorias frequentes; desenvolvimento e sustentação operacionais; e de renovação à novos produtos (SCHWABER; SUTHERLAND, 2017).

Essa metodologia otimiza recursos, custos e tempos, aumentando a eficiência e a produtividade dos colaboradores, além de auxiliá-los na resolução de problemas complexos de maneira criativa e adaptável, trazendo resultados de alto valor para a empresa.

Desse modo, o objetivo do Scrum é ajudar na organização de processos, permitindo a identificação e eliminação de possíveis obstáculos antes que se tornem irreversíveis. Tornando as empresas mais ágeis e eficientes em seus processos, para assim obter sucesso nas suas ações.

3.3 PRINCIPAIS FUNDAMENTOS DO SCRUM:

- **Agilidade e Eficiência:**

O objetivo do SCRUM é tornar as empresas mais ágeis e eficientes em seus projetos. Então, seja bem sucedidoa em suas ações.

- **Organização:**

Essa abordagem também ajuda a organizar os processos, identificando e eliminando possíveis problemas antes que eles se tornem irreversíveis. Com isso, os fatores que podem atrapalhar a sua empresa podem ser identificados com mais clareza.

- **Transparência:**

Um pilar do Scrum é a transparência da informação. Dessa forma, todos os envolvidos saberão exatamente o que está acontecendo em cada etapa. Portanto, nenhuma confusão irá atrapalhar qualquer parte do processo.

- **Inspeção:**

Um exame que incentivará o feedback contínuo e a revisão constante. Ou seja, com transparência, os envolvidos poderão ver se tudo está indo conforme o planejado. Melhorias ou ajustes são então sugeridos em tempo real.

- **Adaptabilidade:**

Outro pilar é que o Scrum é flexível e pode ser ajustado conforme necessário. Isso é importante para fazer mudanças quando problemas ou obstáculos são identificados durante o projeto. Portanto, garante a flexibilidade da solução. Todo o processo tende a gerar alta velocidade, incentivando todos os envolvidos a serem ágeis e eficientes na entrega de tarefas e soluções.

3.4 PAPÉIS FUNDAMENTAIS DO SCRUM:

A metodologia Scrum visa tornar os processos mais simples e claros, focando nos membros da equipe de modo que todos eles saibam em que fase o projeto está, elevando, assim, a produtividade do time e otimizando o tempo de entrega, sem deixar de lado a qualidade. Para que tudo isso seja possível, a ferramenta possui três papéis fundamentais na gestão de projetos.

3.4.1 Product Owner:

O responsável por decidir o que poderá ou não ser feito no projeto, é o ponto central com poderes de liderança no processo como um todo. Além de avaliar os recursos e as funcionalidades a serem realizadas, deixando claro o objetivo do projeto com a ferramenta Scrum, tão quanto o que se espera de cada participante envolvido.

3.4.2 Scrum Master:

O Scrum Master age como uma espécie de coach, efetuando a liderança e auxiliando os membros da equipe a entenderem o funcionamento da metodologia Scrum. É o facilitador e orientador do trabalho que atua na resolução dos problemas e no impedimento de fatores que possam atrapalhar a produtividade dos colaboradores.

3.4.3 Time Scrum:

São todos os profissionais que desenvolvem e constroem o projeto em questão, com responsabilidades e metas individuais, encarregados de delegar suas próprias tarefas, sendo autogerenciáveis e multidisciplinares. Um dos princípios do Time Scrum é que ele tenha o livre-arbítrio de definir a melhor maneira de executar as funções para que seja possível alcançar os resultados esperados pelo Product Owner.

3.5 COMO APLICAR O SCRUM:

Considerando que você, juntamente com sua empresa, decidam desenvolver um sistema de delivery com objetivo de realizar entregas de produtos para os seus clientes. Durante o planejamento do Sprint, foi estudado e definido que é possível realizar quatro funcionalidades prioritárias do product backlog. Com a conclusão deste Sprint, é pressentido que parte do projeto ou produto seja entregue, que neste sentido, se encaixa na parte do sistema de delivery já concluído. Dando início no segundo Sprint, serão desenvolvidas outras funcionalidades do product backlog, seguindo a ordem de necessidade. E assim, terminando esse segundo Sprint, é esperado uma outra parte do sistema de delivery pronto. E assim, a sequência de Sprint segue sendo trabalhada e realizada até que o projeto geral do sistema de delivery seja concluído e entregue por completo. E é muito importante ressaltar que durante as realizações dos Sprints, identifique-se mudanças que devem ser incluídas na ordem de prioridade do backlog. E assim, continuar trabalhando as mudanças e funcionalidades em cada Sprint.

3.5.1 VISÃO DO PROJETO:

Nessa primeira etapa, deve-se deixar claro quais são os objetivos do projeto, o que pretende-se obter no final e todos os integrantes da equipe já devem ter em mente quais são suas funções (Product Owner, Scrum Master, Time Scrum).

3.5.2 PRODUCT BACKLOG:

Após a divisão das tarefas e a definição dos objetivos do projeto (Visão do Projeto), o Product Owner, com auxílio do Scrum Master, deve criar listas em ordem de prioridade das funcionalidades e características desejadas do projeto.

No desenrolar do projeto imprevistos podem ocorrer, por isso adicionar, remover ou remanejar funcionalidades são extremamente válidas e necessárias, porém, quando alterações forem feitas todas as pessoas devem ser informadas, para que a transparência do projeto seja mantida.

3.5.3.1 SPRINTS:

Os Sprints são ciclos com duração pré-definida, que visam o tempo necessário para que as funcionalidades do Product Backlog sejam realizadas e entregues. Geralmente esses ciclos duram dias ou até mesmo semanas, sendo definido de acordo com a necessidade da equipe e a quantidade de funcionalidades como um todo.

3.5.3.2 PLANEJAMENTO DE SPRINTS:

O Planejamento de Sprints é o momento de deixar claro a toda a equipe quantas funcionalidades (definidas no Product Backlog) serão desempenhadas a cada ciclo de Sprint.

3.5.3.3 DAILY SCRUM:

Como a finalidade da ferramenta Scrum é ter eficiência e efetividade aliado com a transparência, o Daily Scrum desempenha o papel de reuniões diárias rápidas (logo no início do trabalho) para que todos tenham ciência de como está o andamento do projeto e se tudo está de acordo com o planejado desde o início. As principais perguntas a serem feitas são: “O que foi feito ontem que ajudou no alcance das metas?”, “Qual a ideia que será desenvolvida hoje para ajudar a completar o Sprint?”, “Quais são os contratempos e dificuldades para a tarefa?”. Com base nos resultados obtidos, é possível determinar as etapas adequadas no projeto e quais reparos devem ser realizados.

3.5.3.4 DEFINIÇÃO DE PRONTO:

Definição de pronto consiste em um documento que tem papel de definir quando parte do produto ou uma funcionalidade do mesmo estará pronta. Isso deve ser definido pelos três papéis do Scrum (Product Owner, Scrum Master e Time Scrum).

3.5.3.5 SPRINT REVIEW:

A funcionalidade dessa etapa é apresentar a evolução do projeto e através de discussões verificar se há necessidade de possíveis atualizações a serem feitas no Backlog, e assim iniciar-se um novo Sprint.

3.5.3.6 RETROSPECTIVA DE SPRINT:

Momento de fazer uma retrospectiva das atividades realizadas, os desafios, os aprendizados que foram gerados e principalmente as oportunidades de melhoria.

4 CONCLUSÃO

O gerenciamento de projetos é essencial para a redução de falhas e para o controle de todas as etapas envolvidas nele, além de garantir a qualidade dos resultados, possibilitando o alcance de metas e a otimização de recursos através de ferramentas. Entretanto, algumas empresas vem apresentando dificuldades quanto à adaptação para a execução e gestão de projetos.

Diante disso, levando em consideração os aspectos observados na empresa Wi7h, decidimos desenvolver um projeto em torno de uma ferramenta que proporciona agilidade no processo de desenvolvimento da corporação. Para este propósito, apresentamos o Scrum, um recurso que visa aumentar a eficiência e a produtividade dos colaboradores, além de auxiliá-los na desenvoltura de problemas complexos e na formação de resultados de alto valor para a empresa.

Aplicando o Scrum, sua empresa irá otimizar seus processos, tempo e ser mais confiante e eficiente. Quando aplicado corretamente, a ferramenta pode ser um diferencial competitivo e tornar sua empresa cada vez mais destacada no mercado.

Por sua vez, pode ser adaptado a diferentes tipos de projetos, desde a gestão de projetos complexos até projetos simples, possibilitando entrega contínua, fluidez e simplicidade em termos de iterações e satisfação do cliente. O uso deste trabalho para pesquisas futuras está aberto para focar no melhor entendimento do uso do Scrum com outros frameworks, para fins de aprendizado acadêmico, e aprofundar o impacto dos benefícios do método em outros campos de trabalho e empresas.

REFERÊNCIA

MARCUS. **O que é scrum? (10 Dicas Práticas para Trabalhá-lo do Jeito Certo.** Treasy, 22, julho de 2021. Disponível em: <https://abriminhaempresa.com/scrum-o-que-e/> Acesso em: 8 abr. 2022

STOPA, Gabriel Rocha; RACHID, Christien Lana. **SCRUM: METODOLOGIA ÁGIL COMO FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS.** CES Revista, 13 de jul de 2019. Disponível em: <https://seer.uniacademia.edu.br/index.php/cesRevista/article/view/2026> Acesso em: 18 mar. 2022

DANTAS, JEFFERSON CARVALHO. **Contribuições Da Implantação Do Scrum Como Metodologia Ágil Para A Otimização Da Gestão De Projetos Nas Organizações.** Recima 21 - Revista científica multidisciplinar, 06 de ago de 2021. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/541/468> Acesso em: 25 mar. 2022

PAULA, GILLES B. **Tudo sobre Metodologia Scrum: o que é e como essa ferramenta pode te ajudar a poupar tempo e gerir melhor seus projetos.** Treasy, 14 de fevereiro de 2016. Disponível em: <https://www.treasy.com.br/blog/scrum/> Acesso em: 30 mar. 2022

SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do Scrum – Um guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo. Scrum Guides.** 2017. Disponível em: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v1/Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf> Acesso em: 23 mar. 2022