



Curso: 01.06.01 – IGAP

Introdução à Gestão Ágil de Projectos

Máximo de Participantes: 09/12

Horas de Formação: 07/09

Data:

Horário:

Formador: João Carlos Martins Leitão Marques

CURRÍCULO SUCINTO DO FORMADOR:

Formação académica:

- Mestrado em Gestão de Sistemas de Informação pelo Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE).
- Pós-graduação em Sistemas de Informação pelo Instituto Superior das Ciências do Trabalho e da Empresa (ISCTE).
- Pós-graduação em Estudos da Paz e da Guerra nas Novas Relações Internacionais pela Universidade Autónoma de Lisboa (UAL).
- Licenciatura em Informática de Gestão pela Universidade Moderna de Lisboa (UML).

Certificações:

- Project Management Professional (PMP) (PMP n.º 2004420) pelo Project Management Institute (PMI) em 11JAN17 e válido até 11JAN29 (membro n.º 4424218).
- Scrum Master Certified (SMC) (Certificate ID 1022964) pelo SCRUMstudy em 08ABR24 e válido até 08ABR27.
- Scrum Fundamentals Certified (SFC) (Certificate ID 1025440) pelo SCRUMstudy em 09ABR24 e válido *ad eternum*.
- Prince2® 7 Practitioner in Project Management (Certificate Number GR467002961JM) pelo PeopleCert/Axelos em 26ABR24 e válido até 26ABR27.

Experiência profissional:

- Coordenador do Gabinete de Gestão de Projectos (*Project Management Office* (PMO)) da Empresa de Gestão Partilhada de Recursos na Administração Pública, EPE (GeRAP). Esta actividade, de coordenação dos Directores de Programas/Gestores de Projectos, visa a normalização de procedimentos e a disponibilização da informação de acompanhamento e controlo dos programas/projectos para o Conselho de Administração. Foi o responsável pela criação do referido gabinete e do respectivo desenho e implementação do processo de Acompanhamento e Controlo de projectos na empresa.
- Militar da Força Aérea Portuguesa com o posto de Major, tendo sido na sua carreira responsável na área da manutenção de material electrotécnico de aeronaves, formador na área da electrotecnia e gestor da formação responsável pelo programa de Formação de Apoio à Gestão e Modernização Administrativa da FAP.
- Formador/Consultor Sénior (CAP n.º EDF 5349/98 DCR, E-FOR 188/2020) nas áreas de conhecimento Gestão de Projectos (PMBOK), Gestão Ágil de Projectos (Scrum), Gestão por Objectivos, Gestão da Mudança (numa perspectiva estruturada), Empreendedorismo, Inovação e Criatividade no Desenvolvimento de Produtos/Serviços, CANVAS (Modelos de Negócio / Gestão de Projectos), Análise de Negócios (Business Analysis (BA)), Gestão de Processos de Negócio (Business Process Management (BPM)), Modelo e Notação de Processos de Negócio (BPMN), Elaboração de Planos de Negócio e Elaboração de Planos de Continuidade de Negócios (PCN/BCM).
- Como docente Universitário (Professor Assistente Convidado), exerceu docência durante nove anos lectivos nas áreas científicas da Informática e Gestão, na Universidade Moderna de Lisboa.

APRESENTAÇÃO:

- A Gestão eficaz de Projectos não se compadece com amadorismo e reclama crescentemente a utilização de técnicas de gestão com base científica e de responsáveis/profissionais dotados de um leque variado de conhecimentos nesta área de saber.
- “Introdução ao Scrum”, baseado na metodologia Ágil de desenvolvimento de Projectos, é um curso teórico-prático com vista a efectuar um entendimento do Scrum como um conjunto simples, mas incrivelmente poderoso de princípios e práticas que ajudam as Equipas a entregar produtos em ciclos curtos, permitindo um feedback rápido, melhoria contínua e rápida adaptação à mudança.

OBJECTIVOS:

No final deste curso os participantes saberão:

- Identificar os Papeis e os Artefactos do *framework* Scrum.
- Utilizar a *framework* Scrum.
- Planejar, gerir e fechar projectos de desenvolvimento de Software em tempos mais reduzidos utilizando as “Agile Practices”.
- Minimizar a incerteza e risco através da aplicação de princípios Agile, através do método *Scrum*.
- Garantir que o Projecto oferece a funcionalidade necessária e adiciona valor ao negócio.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO:

- Introdução à Gestão de Projectos com a Metodologia AGILE.
- O Que é o Scrum?
- Identificação dos Principais Papéis e Responsabilidades (*Selecting The Players*).
- Ferramentas Para Planejar e Efectuar o Acompanhamento do Projecto (*Monitoring The Artifacts*).
- Gestão de Releases e Lançamentos (*Events - Attending The Ceremonies*).
- Plataformas Informáticas de Apoio.
- Revisão/Reflexão.

Elaboração/exemplificação de um Projecto Tipo.

DOCUMENTAÇÃO DE APOIO:

- Manual de enquadramento do formando.
- Colectânea de slides do formador.
- Documentos de trabalho.
- Enunciados com exercícios.

DESTINATÁRIOS:

- Empresários.
- Dirigentes.
- Quadros Superiores.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO (em detalhe):

Introdução à Gestão de Projectos com a Metodologia AGILE:

- O “Novo Normal” e o Modus Operandi da Organização.
- Desafios que Implicam um “Novo Normal” num Contexto “VUCA”.
- Como Trabalhar em Contexto “VUCA”.
- Proposta de Solução → Pensamento Ágil nas Organizações.
- O Que É a Metodologia Agile (Ágil)?
- A Metodologia Ágil É Recomendada para Projectos ...
- Argumentos dos “Partidários” - Problemas.
- Argumentos dos “Partidários” - Consequências.
- A Eficácia do Líder/Gestor/Chefe de Projecto.
- Os Mitos e Realidades do Agile (Ágil) no Desenvolvimento de Software.
- O Manifesto Agile (Ágil).
- A Justificativa do Negócio e Ciclo de Vida do Projecto.
- A Gestão de Projectos com a Metodologia Agile (Ágil).
- Gestão de Projectos em Agile (Scrum) vs Waterfall (Cascata).
- Scrum Body of Knowledge (SBOK™ Guide) Estrutura.
- O Guia do Scrum - 2020.
- Scrum:
 - Princípios.
 - Processos.
 - Aspectos.

O Que é o Scrum?

- O Que É a Metodologia Scrum?
- Metodologia Scrum - Princípios-base.

Identificação dos Principais Papéis e Responsabilidades (*Selecting The Players*):

- Scrum - Papeis Centrais.
- Scrum - Papeis Centrais - SBOK Guide
- Scrum - Visão Geral dos Papeis – SBOK Guide.
- Papeis Centrais:
 - Product Owner.
 - Scrum Master.
 - Scrum Team.

Ferramentas Para Planear e Efectuar o Acompanhamento do Projecto (Monitorizar) (*Developing The Artifacts*):

- The Product Backlog.
- Refining The Product Backlog.
- Epic, Feature and Story (Épico, Funcionalidade e história) - Estrutura.
- Escrita de User Stories - Características.
- Como Escrever Boas User Stories.
- “Estórias” de Utilizador (User Stories) - Exemplo.
- Divisão de User Stories em Tarefas.
- Estimativas Iniciais - Como Transformar Horas em Pontos em Scrum.
- Estimativas de Dimensão e Complexidade das Funcionalidades.
- Epic, Feature and Story - Template.
- The Product Backlog - Template.
- Identifying The Sprint Backlog.
- The Sprint Backlog - Template.
- Do Épico à Acção Usando os Templates - Exemplo
- Producing The Increment.
- The Definition of Ready (DoR) and The Definition of Done (DoD).
- Defining The Definition of Done.
- Sprint Burndown Chart.
- Kanban Board.
- Estabelecer o “Roteiro do Projecto” - Project RoadMap.

Gestão de Releases e Lançamentos (Eventos - *Attending The Ceremonies*):

- Planning The Iteration in The Sprint Planning Meeting.
- Updating With the Daily Scrum.
- Demonstrating The Increment in The Sprint Review.
- Kaizen Through the Sprint Retrospective.
- Reuniões “Scrum” - Regras e Procedimentos.
- Gestão de “Releases” (Entregas).
- Scrum Process Mechanics - Exemplo.

Plataformas Informáticas de Apoio:

- Plataformas de Apoio.
- Plataformas de Apoio - Trello.

Revisão/Reflexão:

- *Elaboração/exemplificação de um Projecto Tipo.*
- Pontos-chave a Reiter - Processo e Papeis Scrum.

Tlm: +351 933564622

Email: jcmlm@outlook.pt

Skype: jcmlm@hotmail.com | JOAO1960

Site: <https://jcmlm9.wixsite.com/joaomarques>