



Curso: 01.06.02 – APMS

Agile Project Manager com Scrum

Máximo de Participantes: 09/12

Horas de Formação: 18/21

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.
- “Agile Project Manager com Scrum”, baseado na metodologia 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:

- Planear, 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.
- Criar um ambiente de autogestão para a sua equipa de desenvolvimento de Software.
- Optimizar a capacidade de resposta da sua equipa para a mudança.
- Utilizar as denominadas práticas ágeis para grandes projectos e integrá-los na Organização.

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 Planear e Efectuar o Acompanhamento & Controlo (Monitorizar) do Projecto (Developing The Artifacts).
- Cerimónias (Eventos), Gestão de Releases e Lançamentos (Attending The Ceremonies).
- Planeamento de um Projecto Agile.
- Promoção da Autogestão na Equipa de Desenvolvimento.
- A Gestão da Mudança.
- Aplicar a Metodologia Agile a Toda a Organização.
- Plataformas Informáticas de Apoio.
- Scrum Body of Knowledge (SBOK™ Guide).
- 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 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).

O Que é o Scrum?

- O Que É a Metodologia Scrum?
- Gestão de Projectos em Agile (Scrum) vs Waterfall (Cascata).
- Scrum vs o Modelo Tradicional de Gestão de Projectos.

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 & Controlo (Monitorizar) do Projecto (*Developing The Artifacts*):

- The Product Backlog.
- Refining The Product Backlog.
- Epic, Feature and Story (Épico, Funcionalidade e história).
- Epic, Feature and Story - Template.
- Escrita de User Stories - Características.
- The Product Backlog - Template.
- Identifying The Sprint Backlog.
- The Sprint Backlog - Template.
- Do Épico à Acção Usando os Templates - Exemplos 01 e 02.
- Producing The Increment.
- The Definition of Ready (DoR) and The Definition of Done (DoD).
- Defining The Definition of Done.
- Sprint Burndown Chart.
- Kanban Board.
- Ferramentas de Apoio.

Cerimónias (Eventos), Gestão de Releases e Lançamentos (*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.
- Gestão de “Releases”.
- As Cerimónias na Gestão do Projecto.
- Reuniões “Scrum” - Regras e Procedimentos.

Planeamento de um Projecto Agile:

- Entender e Gerir as Expectativas dos Patrocinadores do Projecto.
- Processo de Levantamento e Análise de Requisitos/Funcionalidades.
- Elaboração e Priorização dos Requisitos do Produto - Visão Geral.
- Tipos de Requisitos.
- Documentação de Requisitos - Levantamento e Análise.
- Escrita de User Stories.
- Como Escrever Boas User Stories.
- histórias de Utilizador (User Stories) - Exemplo.
- Divisão de User Stories em Tarefas.
- Elaboração e Priorização dos Requisitos/Funcionalidades do Produto.
- Estimar em Agilidade.
- Estimativas Iniciais - Tarefas Para a Estimativa de Esforço (Casos de Uso - Âmbito Fechado).
- Estimativas Iniciais - Como Transformar Horas em Pontos em Scrum.
- Estimativas de Dimensão e Complexidade das Funcionalidades.
- Atribuição de Pontos em Equipas de Dimensão Fixa ao longo do Projecto.
- Selecção e Priorização das Tarefas para Implementação.
- Estabelecer o “Roteiro do Projecto” (Project RoadMap).
- Scrum Process Mechanics
 - Revisão.
 - Exemplo(s).
 - Desafio (elaboração de um Projecto Tipo).

- O Ciclo Plan-Do-Check-Act (PDCA) em Scrum.

Promoção da Autogestão na Equipa de Desenvolvimento:

- O Que É Uma Equipa?
- Desenvolvimento da Equipa de Projecto.
- Fases de Desenvolvimento da Equipa de Projecto.
- Trabalho em Equipa - Condições Ideais Para o “Team Building”.
- Boas Práticas:
 - A Importância de um Bom Ambiente de Trabalho.
 - Como Criar um Bom Ambiente de Trabalho.
 - Juntar a Equipa de Desenvolvimento.
 - Proteger a Equipa de Desenvolvimento das Interferências Externas.
 - Boa Comunicação dos Progressos de Projecto.
- Capacitar a Equipa para Controlar o seu Próprio Processo de Desenvolvimento.
- Capacitar a Equipa para o Projecto.
- Trabalhar com Iterações:
 - Reuniões Diárias de Micro Planeamento.
 - Definição das Regras a Aplicar nas Iterações.
 - Atribuição e Identificação Clara das Responsabilidades de Cada Elemento da Equipa de Desenvolvimento.
 - Criação de Métricas para Análise da Velocidade do Projecto.
- Avaliar os Esforços da Equipa e os Resultados.
- Características-base de um Líder em Contexto Ágil.

A Gestão da Mudança:

- A Flexibilidade Através do Desenvolvimento Iterativo do Produto.
- O Backlog Priorizado Actualizado do Produto com as Mudanças Aprovadas.
- Rever as Iterações e a Mudança do Projecto Através das Sprint Review.

Aplicar a Metodologia Ágil a Toda Organização:

- Organização Ágil:
 - Princípios Básicos.
 - Equipas Ágeis.
- A Relação da Empresa com a Estrutura e/ou Equipa de Desenvolvimento Ágil.
- As Relações Entre o Dono do Produto e os Vários Clientes e Interessados.
- O Papel do Scrum Master como Elo de ligação entre a Organização e a Equipa Ágil.

Plataformas Informáticas de Apoio:

- Plataformas de Apoio: Exemplos.

Scrum Body of Knowledge (SBOK™ Guide).

- Scrum Body of Knowledge (SBOK™ Guide - Third Edition - 2016) - Estrutura.
- O Guia do Scrum - 2020.
- Scrum Body of Knowledge (SBOK™ Guide - Fourth Edition - 2022) - Estrutura.
- Scrum:
 - Princípios.
 - Processos.
 - Aspectos.

Revisão/Reflexão:

- *Elaboração/exemplificação de um Projecto Tipo.*
- Pontos-Chave a Reter: Práticas do Scrum; Processo e Papeis Scrum; Quadro de Acompanhamento e Controlo; Passos Essenciais para Implementar a Metodologia Scrum.
- Scrum - Uma Gestão Ágil de Projectos?

Tlm: +351 933564622

Email: jcmlm@outlook.pt

Skype: jcmlm@hotmail.com | JOAO1960

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