

Apresentações: Avaliação Geral

Design Thinking:

Nota: 9.0

- Utilizada por grandes empresas como a Sony;
- Forma de resolver problemas.

Sua principal premissa é que, ao entender os métodos e processos que designers usam ao criar soluções, indivíduos e organizações seriam mais capazes de se conectar e revigorar seus processos de criação a fim de elevar o nível de inovação. O Design Thinking propõe que um novo olhar seja adotado ao se endereçar problemas complexos, um ponto de vista mais empático que permita colocar as pessoas no centro do desenvolvimento de um projeto e gerar resultados que são mais desejáveis para elas, mas que ao mesmo tempo financeiramente interessantes e tecnicamente possíveis de serem transformados em realidade. Desta forma um projeto pode passar a ser bem-sucedido com uma mera alteração do visual deste favorecendo o entendimento e relacionamento com o usuário, criando assim uma solução real para um problema.

Análise SWOT ou Análise FOFA:

Nota: 7.0

- Analisado com 4 fortes vertentes para compreensão geral e organizada do negócio
 - Forças
 - Oportunidades
 - Fraquezas
 - Ameaças
- Forma de resolver problemas.

Ideal para entender o negócio de forma simples e estratégica, servindo de base para gestão. Faz o diagnóstico da empresa. Fortalece os pontos positivos, indica quais os

pontos devem melhorar, mostra as chances de crescimento, aumentando as oportunidades e deixa em alerta diante de riscos.

SECI:

Nota: 7.0

- Parte da cultura japonesa
- Crescimento continuo
- 4 etapas:
 - Socialização
 - Externalização
 - Combinação
 - Internalização

Uma forma espiral com iterações constantes. Começando com a socialização, basicamente o conhecimento tácito, compartilhamento deste conhecimento baseado na experiência. Este conhecimento adquirido passa a ser passado de forma documentada, de algum jeito formal como imagem, papel. Os conhecimentos são integrados, como por exemplo combinar as experiências adquiridas entre os membros da equipe e com isso criar uma nova camada de sabedoria. Por último focado no indivíduo, quando este irá absorver e internalizar tudo isto, e assim começa o processo novamente com a interação deste com novos personagens.

Ludificação:

Nota: 8.0

- Gamificação
- Formas de transformar algo em um “game”
- Forma de induzir uma acao com base em uma recompensa ao termino

É uma maneira de enriquecer de forma sagaz uma tarefa, objetivo ou até mesmo um game puro. Exemplo ao famoso aplicativo Duolingo, no qual você aprende idiomas, porém

o App não se resume apenas a uma metodologia antiquada e objetiva, ele criar metas diárias, ranking para competir com amigos, objetivos para você cumprir e se sentir seduzido a interagir cada vez mais. Assim você aprende se divertido e sem perceber acaba absorvendo e utilizando muito mais o App do que se não houvesse a parte lúdica envolvida.

DevOps:

Nota: 7.0

- Juntar dev com o sys admin
- Fazer um ponto de intersecção entre hardware e engenharia de software
- maven em java e exemplo
- Integração continua > entrega continua > deploy continuo
- Seguir as etapas reduz o custo inclusive se for efetuar alguma alteração
- Muito utilizada em empresas privadas e governamentais
- Desenvolvimento e infraestrutura como uma área única
- É uma cultura

Conhecido como implementação ou integra contínua. Os DevOps auxiliam empresas no gerenciamento de lançamento de novas versões, ao padronizar ambientes de desenvolvimento. Empresas com problemas no processo de liberação/implementação de novas versões, normalmente possuem automação, mas querem maior flexibilidade para gerenciar e conduzir esse processo. O desenvolvedor ganha maior controle sobre o ambiente, e a infraestrutura maior entendimento sobre os aplicativos. Processos simples se tornam claramente articuláveis, através do DevOps. O objetivo é automatizar a maior quantidade possível de processos operacionais.

MoSCoW:

Nota: 8.0

- É um método
- Em 4 categorias

- Segue essa ordem
 - Must have
 - Should have
 - Could have
 - Won't have
- Fácil de trabalhar e entender
- Sistema de logica simples e visível para todos mesmo sem conhecimento técnico
- As vezes alguns critérios são ignorados pela simplificação dos processos

Visa aprimorar a comunicação com os Stakeholders e assim compreender as prioridades do projeto e classificá-las de forma qualitativa. Desta forma ficará transparente para ambos os lados quais itens são indispensáveis e quais são supérfluos para o bom desenrolar do projeto. Os itens considerados “won’t”, os não solicitados pelos Stakeholders ou imprescindíveis passam a ser revisados e podendo ser inclusos numa nova timeline ao longo do desenvolvimento, após terem sido cumpridas as metas de maior prioridade.

Management 3.0:

Nota: 7.0

- Gerenciamento ágil
- Pensar a complexidade
- Energizar as pessoas
- Empoderar times
- Conceitos complexos introduzidos como valores
- Busca racional de resultados
- Foco comercial

É uma maneira moderna de encarar as grandes mudanças sofridas nos últimos anos pela indústria de software e gerenciamento em geral. Assim as camadas hierarquicamente superiores se atualizam ao invés de serem apenas as inferiores, criando um sistema ágil e sagaz para entusiasmar as equipes enquanto passa a integrá-las. Esta agilidade para a gestão, de forma que não somente as empresas de tecnologia possam se beneficiar desta

iniciativa, mas também todas as outras, na medida que se aprende com as experiências de terceiros e o foco comercial eleva a aceleração de adaptação e disseminação destes ideais promissores para qualquer empresa.

Radical Management:

Nota: 8.0

- Facilitar a comunicação do operacional com o gerenciamento
- Serve como ponte baseada em métodos ágeis
- Distribuída entre 7 princípios
- Focada em inovação contínua
- Frisa a satisfação > encantar o cliente
- Redução de custos
- Corrente direta entre cliente e empresa para boa comunicação

A Gestão Radical indica que é necessária uma reforma brusca nas metodologias e culturas atuais. Em suma, as práticas existentes não são adequadas nem para atender às necessidades de um mundo moderno em alta velocidade, nem para apoiar a força de trabalho de hoje, que se sente motivada por uma liderança inspiradora em vez da autoridade do tipo "comando-e-controle". Assim empresas conseguem continuarem competitivas, reduzir custos, gerar satisfação interna e externa com inovação e resultados positivos recebidos pelos clientes.

User Experience (UX):

Nota: 8.0

- Experiência do usuário em relação ao produto
- Satisfazer o usuário e fidelizá-lo também
- Criar uma interface clean (limpa)
- Criar uma interface intuitiva
- Facilitar a vida do usuário para que ele goste do sistema

- Um conjunto de boas práticas
- Prever se utilizando de IHC para de forma proativa oferecer o melhor

São boas práticas totalmente focadas no mundo do usuário. Quem está em evidência será aquele que irá usufruir do produto, sistema, serviço. É um foco inovador e ainda pouco utilizado, pois a maioria das boas práticas, metodologias e culturas focam no interno para equipes ou para a empresa, deixando de priorizar aquele que justifica a existência dessas corporações, o usuário final! Com esta nova visão fica nítida a necessidade de criar uma interface amigável, um sistema prático e intuitivo pois quem precisa ser atendido na sua necessidade e expectativa é o usuário.

Métrica de software:

Nota: 8.0

- Visa o planejamento
- Visão ampla para entender, avaliar, controlar.
- Medidas diretas e indiretas:
 - Diretas são as objetivas, mensuráveis, como número de erros
 - Indiretas são subjetivas, como qualidade e eficiência
- Tem definição de horas por pessoa para trabalho para manter custo benefício

Métricas de softwares possibilitam realizar uma das atividades mais fundamentais do processo de gerenciamento de projetos: o planejamento. A partir desse, pode-se identificar a quantidade de esforço, de custo e das atividades que serão necessárias para a realização do projeto. É criada uma divisão entre medicas diretas e indiretas que permeiam o gerenciamento do projeto. Cada espécie de medida possui um foco específico visando ao longo do processo conseguir gerir, planejar e criar estratégias proativas para extrair ao máximo o custo benefício entre o esforço da equipe, sem desgastar exigindo esforço de mais, aumentando custos, e prejudicando o resultado final a médio e longo prazo.