

## **Aplicação prática da metodologia de gestão de projetos na implantação de uma inovação tecnológica digital**

Adriana Souza dos Santos Zimmer <sup>1</sup>

André Stein Silveira <sup>2</sup>

### **RESUMO**

A comunicação e a informação transformada em conhecimento explícito compartilhado, socializado e interativo entre os colaboradores é fundamental nas organizações. Este conhecimento bem espalhado com o auxílio da tecnologia fazendo com que ela não se perca. O é uma aplicação prática de inovação tecnológica na implantação de um Aplicativo em um dispositivo móvel (celular), no segmento de Recursos Humanos para todos envolvidos da organização. Baseado no conhecimento de forma acessível e segura. A metodologia utilizada pelo guia PMBOK (Project Management Body of Knowledge) que é um guia de conceitos e ferramentas para descrever e fazer a gestão do “ciclo de vida” de um projeto, onde foi possível criação desta melhoria, demonstrando em materiais a construção protótipos em ferramentas de gestão e seus resultados, tempo, custos, desenvolvimento e treinamentos necessários ao alcance de todos em seus próprios dispositivos a qualquer tempo.

Palavras Chaves: Comunicação, Conhecimento explícito, Inovação Tecnológica.

### **ABSTRACT**

Communication and information transformed into explicit shared, socialized and interactive knowledge among employees is fundamental in organizations. This knowledge is well-spread with the help of technology, ensuring that it is not lost. The objective is a practical application of technological innovation in the implementation of an Application on a mobile device (cell phone), in the Human Resources segment for everyone involved in the organization. Based on knowledge in an accessible and safe way. The methodology used by the PMBOK (Project Management Body of Knowledge) guide, which is a guide of concepts and tools to describe and manage the “life cycle” of a project, where it was possible to create this improvement, demonstrating in materials the construction of prototypes in management tools and also its results, time, costs, development and necessary training available to everyone on their own devices at any time.

Keywords: Communication, Explicit knowledge, Technological Innovation.

## **1 INTRODUÇÃO**

O presente artigo surgiu a partir da experiência prática construída durante a Atividade Integradora<sup>3</sup>, na disciplina Gestão de Projetos na Faculdade QI Brasil. A disciplina proporcionou o conhecimento da metodologia do PMI (*Project Management*

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso Tecnólogo em Gestão de Recursos Humanos / Faculdade QI Brasil- FQI / Gravataí/RS / BR/ adrianasouzazimmer@gmail.com.

<sup>2</sup> Professor Orientador / Faculdade QI Brasil- FQI / Gravataí /RS/ BR /andre.silveira@qi.edu.br.

<sup>3</sup> A Atividade Integradora é Gerenciamento de Projetos.

*Institute*) para desenvolvimento e gerenciamento de projetos. O PMI dissemina as práticas de gestão através do PMBOK (Project Management Body of Knowledge) que é um guia de conceitos e ferramentas para descrever e fazer a gestão do “ciclo de vida” de um projeto, podendo ser utilizado em qualquer segmento. Nesse guia, se descreve técnicas, normas, métodos e práticas validadas por diversas organizações ao longo do tempo. A partir de então foi possível utilizar a referida metodologia para desenvolver o projeto de melhoria no processo de comunicação e conhecimento no segmento de Recursos Humanos através da criação de um aplicativo de celular, que será desenvolvido pelos colaboradores de T.I da empresa Alilogistic<sup>4</sup>.

## **2. O PMBOK COMO FERRAMENTA PARA IMPLANTAÇÃO DE UMA INOVAÇÃO**

Alô Colaborador (a) é um aplicativo para os colaboradores (as) da empresa Alilogistic acessarem em seus Smartphones e a visualização das telas(protótipos) do aplicativo no segmento de Recursos Humanos.

Como implantar a socialização e a externalização através de um aplicativo rápido, fácil que compartilhe entre setores as informações relevantes e gerando conhecimento?

Em um dispositivo móvel que está na palma de sua mão em qualquer lugar de onde estiver, onde as informações são acessadas em tempo real com relevância e suporte para as atividades laborais e assim propagando a cultura da organização a inovação, criatividade, melhorias e mais união entre todos os níveis estratégico, tático e operacional.

Os artigos científicos, conforme sugerem Marconi e Lakatos (2017, p.77), são pequenos estudos que se diferenciam dos demais trabalhos acadêmicos pela sua forma reduzida e compacta de apresentar o resultado de uma pesquisa.

São publicados em revistas ou periódicos especializados, permitindo assim, através da descrição da metodologia, dos processos e resultados obtidos, a repetição da experiência realizada.

O Gerenciamento de Projetos é a aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas para planejar, executar e controlar atividades com o objetivo de atingir os objetivos estabelecidos dentro de restrições específicas, como prazo,

---

<sup>4</sup> Alilogistic Empresa de Alimentos e Logística Ltda. É um nome fictício.

custo, qualidade e recursos<sup>5</sup>.

O Instituto de Gerenciamento de Projetos (Project Management Institute PMI) é a uma das maiores associações para profissionais de gerenciamento de projetos.<sup>6</sup>

O PMBOK (Project Management Body of Knowledge) é um guia de conceitos e ferramentas para descrever e fazer a gestão do “ciclo de vida” de um projeto, podendo ser utilizado em qualquer segmento. Nesse guia, se descreve técnicas, normas, métodos e práticas validadas por diversas organizações ao longo do tempo<sup>7</sup>.

## 2.1 Objetivo Geral:

A melhoria em inovação da tecnologia digital do aplicativo Alô Colaborador em um dispositivo móvel (Smartphones), deixando as informações e conhecimentos de forma acessível e segura a todos, inclusive aos novos colaboradores fazendo com que este conhecimento permaneça na empresa de forma explícita e não se perca.

## 2.2 Objetivos Específicos:

**2.2.1 Objetivo 1:** O aplicativo Alô Colaborador, será desenvolvido pelos dois colaboradores do setor de T.I da Alilogistic, deixando sua marca e juntamente com os demais setores da empresa que tem a base principal o conhecimento para todos.

**2.2.2 Objetivo 2:** No Departamento de Recursos Humanos inicialmente reunindo-se para apresentar e definir como será o tratamento das informações e o seu desenvolvimento com os membros da equipe e gestora responsável pelo projeto e posteriormente apresentar a diretoria.

**2.2.3 Objetivo 3:** Os custos em média para o desenvolvimento do Aplicativo com as etapas até a sua execução R\$54.745,01 e a manutenção do aplicativo custa em média de 15%.

## 3 REFERENCIAL TEÓRICO

O tema pesquisado teve como evolução a aplicação prática e como ideia central o conhecimento e seus modos de conversão e o processo SECI a espiral do

---

<sup>5</sup> <https://www.voitto.com.br/blog/artigo/gerenciamento-de-projetos-o-que-e>

<sup>6</sup> <https://pmisp.org.br/o-que-e-o-pmi/>

<sup>7</sup> [https://scopi.com.br/blog/pmbok/#:~:text=O%20PMBOK%20\(Project%20Management%20Body,organiza%C3%A7%C3%B5es%20ao%20longo%20do%20tempo.](https://scopi.com.br/blog/pmbok/#:~:text=O%20PMBOK%20(Project%20Management%20Body,organiza%C3%A7%C3%B5es%20ao%20longo%20do%20tempo.)

conhecimento. Takeuchi, Nonaka (2008, p.60) segundo eles a conversão tem o pressuposto de que o conhecimento é criado através da interação entre o conhecimento tácito e o explícito permite que postulemos quatro modos diferentes de conversão do conhecimento. Eles são como a seguir: (1) de conhecimento tácito para conhecimento tácito, que chamamos de socialização (2) de conhecimento tácito para conhecimento explícito, ou externalização, (3) de conhecimento explícito para conhecimento explícito ou combinação, (4) de conhecimento explícito para tácito ou internalização. Takeuchi, Nonaka (2008, p.23) a criação do conhecimento inicia com a socialização e passa através de quatro modos de conversão do conhecimento, formando uma espiral. O conhecimento é amplificado passando pelos quatro modos de conversão, que pode ser descrito como a seguir: 1. Socialização: indivíduo para indivíduo; 2. Externalização: indivíduo para grupo; 3. Combinação: grupo para organização, 4. Internalização: organização para indivíduo.

Todo o projeto pode ser subdividido em determinadas fases de desenvolvimento. O entendimento dessas fases permite ao time do projeto um melhor controle total de recursos gastos para atingir as metas estabelecidas. Este conjunto de fases é conhecido como ciclo de vida. O ciclo de vida possibilita que seja avaliada uma série de similaridades que podem ser encontradas em todos os projetos, independentemente de seu contexto, aplicabilidade ou área de atuação

#### **4. METODOLOGIA**

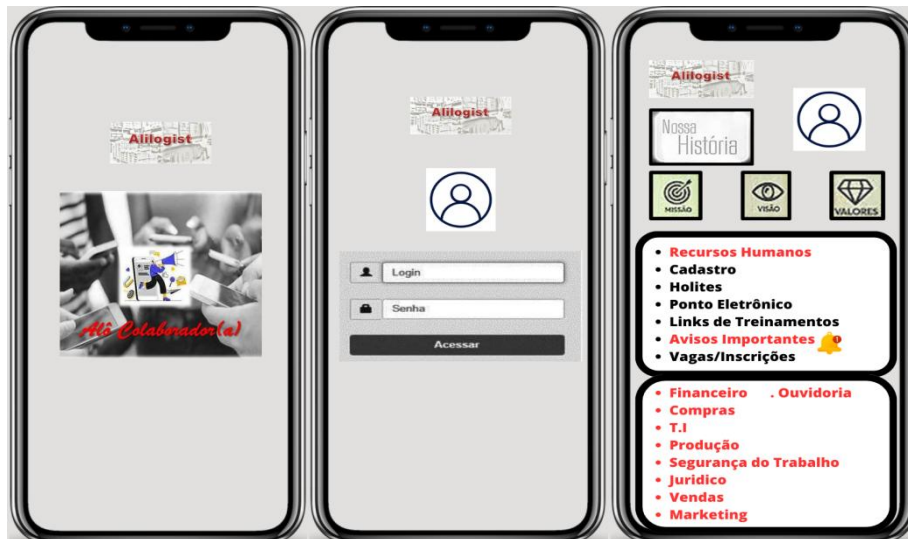
O presente artigo utilizou a metodologia estudo de caso o guia PMBOK (Project Management Body of Knowledge). Segundo estudo de caso é a aplicação prática de gestão de projetos na implementação de uma inovação tecnológica digital no segmento de Recursos Humanos.

#### **5. DESENVOLVIMENTO**

Atividade apresentada é uma melhoria no processo de comunicação e conhecimento no segmento de Recursos Humanos através da criação de um aplicativo de celular, que será desenvolvido pelos os colaboradores de T.I da empresa

Alilogistic<sup>8</sup>. algumas telas de protótipos do aplicativo e as oito etapas que são: Tema, Objetivos, Gerenciamentos de Tempo, Custos, Recursos Humanos, Riscos e finalizando os Stakeholders. A seguir são apresentadas as principais etapas desenvolvidas no projeto seguindo a metodologia do PMBOK.

## ETAPA 1: TEMA DO PROJETO



Alô Colaborador é um aplicativo para os colaboradores (as) da empresa Alilogistic acessarem em seus Smartphones e a visualização das telas(protótipos) do aplicativo no segmento de Recursos Humanos.

## ETAPA 2: GERENCIAMENTO DO ESCOPO

**Gerenciamento do Projeto:** O projeto será gerenciado pela Analista de Recursos Humanos e os demais membros são: Auxiliar de Recursos Humanos, Analista de Sistemas, Gestor Financeiro, Gestora de Marketing, quatro membros da equipe e uma gestora totalizando a equipe completa em cinco pessoas.

**Cronograma:** Elaboração do projeto deverá ser elaborado e protótipos das telas em 2 meses e terá 4 meses para desenvolvimento, testes e execução do aplicativo.

**Orçamento:** A empresa disponibilizar 15% da receita para elaboração do desenvolvimento do aplicativo como equipamentos, softwares, testes, publicações e

<sup>8</sup> Alilogistic é nome fictício da empresa.

execução.

**Ferramentas de Qualidade:** Indicadores de Performance KPIs (por etapa concluída no aplicativo), Plano de Ação 5W2H, Project Model Canva Pro (<sup>9</sup>Esses componentes lógicos e visuais estão organizados em blocos de perguntas fundamentais (Por quê, O quê, Quem, Como, Quando e Quanto) integrados em consonância com a teoria que rege o gerenciamento de projeto.) além da criação de fluxogramas. Figma Mirror (<sup>10</sup>prototipagem do aplicativo facilitando ainda mais a dinâmica de times que trabalham à distância é possível espelhar a prototipagem do que está sendo feito no computador em smartphones Android e iOS).

**Risco:** cumprir os prazos do cronograma e a equipe estar engajada e motivada. Na fase de testes e execução os colaboradores (as) estarem satisfeitos em utilizarem o aplicativo.

**Aquisições:** compra de dois notebooks Apple para desenvolver em iOS, assinatura mensal do Figma Mirror e Project Model Canva Pro, publicações do aplicativo no Play Store e no App Store.

### ETAPA 3: GERENCIAMENTO DO TEMPO

Em quanto tempo o projeto será desenvolvido?

Apresentação das macros fases do projeto e os meses previstos para a realização?

Legenda do Cronograma	
<span style="color: green;">■</span>	Elaboração e Protótipos
<span style="color: red;">■</span>	Desenvolvimento, testes e execução.

CRONOGRAMA	OUT/23	NOV/23	DEZ/23	JAN/24	FEV/24	MAR/24
1- Reunião de Equipe para definir as informações no aplicativo, orçamento e Apresentação do projeto e Aprovação da Diretoria.						
2-Prototipagem das telas do aplicativo Project Canva Pro e Figma Mirror						
3-Alterações nas informações da prototipagem do aplicativo						
4- Aquisições dos Notebooks Apple						

<sup>9</sup> <https://robsoncamargo.com.br/blog/projec-model-canvas-para-gerenciamento-de-projetos>

<sup>10</sup> <https://www.alura.com.br/artigos/as-8-melhores-ferramentas-gratuitas-de-design>

5- Dois colaboradores desenvolver o aplicativo no setor de T.I						
6- Reuniões com a equipe com o T.I para a execução de testes das etapas do aplicativo						
7-Reuniões da Equipe e T.I com os Gestores dos Setores para execução de testes das etapas do aplicativo						
8-Publicação do Aplicativo nos playStore AppStore e manual explicativo por e-mail para todos os colaboradores de como baixar e se cadastrar fase final de testes						
9-execução e atualização do aplicativo baixado nos celulares dos colaboradores						

#### ETAPA 4: GERENCIAMENTO DE CUSTOS

Como serão acompanhados os custos do projeto?

Necessário projetar os custos do projeto

CRONOGRAMA	CUSTO	CUSTO	CUSTO	CUSTO	CUSTO	CUSTO	TOTAIS
1- Reunião de Equipe para definir as informações no aplicativo, orçamento estimado e apresentação do projeto e Aprovação da Diretoria.	R\$ 13.853,87						R\$ 13.853,87
2-Prototipagem das telas do aplicativo Project Canva Pro e Figma Mirror (06 meses)	R\$ 407,23	R\$ 407,23	R\$ 407,23	R\$ 407,23	R\$ 407,23	R\$ 407,23	R\$ 2.443,38
3- Alterações nas informações da prototipagem do aplicativo	R\$ 407,23	R\$ 407,23					R\$ 814,46
4- Aquisições de dois Notebooks Apple	R\$ 5,400.00	R\$ 5,400.00					R\$ 10.800
5-Dois colaboradores desenvolver o aplicativo no setor de T.I (4h/dia/6 dias/4 meses).			R\$ 5.080,00	R\$ 5.588,00	R\$ 4.572,00	R\$ 5.334,00	R\$ 20.574,00
6-Reuniões com a equipe com o T.I para a execução de testes das etapas do aplicativo					R\$ 4.572,00		R\$ 4.572,00
7-Reuniões da Equipe e T.I com os Gestores dos Setores para execução de testes das etapas do aplicativo						R\$ 5.334,00	R\$ 5.334,00

8-Publicação do Aplicativo nos playStore AppStore e manual explicativo por e-mail para todos os colaboradores de como baixar e se cadastrar fase final de testes						R\$ 612,47	R\$ 612,47
9-execução, atualização(manutenção) do aplicativo baixado nos celulares dos colaboradores							R\$ 1.074,83
						<b>Total</b>	R\$ 60.079,01

## ETAPA 5: GERENCIAMENTO DE RECURSOS HUMANOS

Como os recursos humanos serão gerenciados?

Para sua melhor execução de acordo com a Matriz RACI

**R – Responsável**, Responsável **A - Aprovação**, **C- Consultar**, **I - Informar**

<b>CRONOGRAMA</b>	<b>Gestora Analista de RH</b>	<b>Membro Auxiliar de RH</b>	<b>Membro Analista de Sistemas</b>	<b>Membro Gestor Financeiro</b>	<b>Membro Gestora de Marketing</b>
1-Reunião inicial da Equipe para apresentação do projeto	<b>A</b>	<b>I</b>			
2- Fechar as aquisições de Equipamentos e Software	<b>C</b>	<b>I</b>		<b>A</b>	
3- Reuniões para analisar a prototipagem	<b>R</b>		<b>I</b>		<b>C</b>
4- Desenvolvimento do Aplicativo			<b>R</b>		
5-Reunião com a Equipe e T.I para testes e execução.		<b>C</b>	<b>R</b>		<b>I</b>
6-Reunião com a Equipe e Gestores dos Setores	<b>I</b>		<b>R</b>	<b>C</b>	

## ETAPA 6: GERENCIAMENTO DE RISCOS

Mapear os riscos mais emergentes, do projeto e aplicar a metodologia Matriz M.A.T.E (Mitigar, Aceitar, Transferir, Eliminar).

<b>RISCO</b>	<b>GRAU</b>	<b>AÇÃO</b>
--------------	-------------	-------------



1-Falta recurso para o andamento do projeto	<b>BAIXO</b>	<b>MITIGAR</b>
2- Falta de conhecimento da Equipe as informações do aplicativo	<b>MÉDIO</b>	<b>TRANSFERIR</b>
3- Equipe desmotivada	<b>ALTO</b>	<b>ELIMINAR</b>
4- Na etapa de testes haver atrasos para ajustes	<b>BAIXO</b>	<b>ACEITAR</b>

## ETAPA 7: GERENCIAMENTO DE STAKEHOLDRES

Quem são as partes interessadas do meu projeto ou os Stakeholdres?

Identificar e planejar o gerenciamento das partes interessadas.

<b>PARTES INTERESSADAS</b>	<b>PODER</b>	<b>INFLUÊNCIA</b>	<b>ESTRATÉGIA</b>
1-Diretoria da Empresa	<b>ALTO</b>	<b>TOMADA DE DECISÃO</b>	<b>MANTER INFORMADOS SOBRE TODAS AS ETAPAS DO PROJETO</b>
2- Colaboradores	<b>APOIADOR</b>	<b>FORMADOR DE OPINIÃO</b>	<b>COMUNICAÇÃO</b>
3- Equipe do Projeto	<b>ALTO</b>	<b>TOMADA DE DECISÃO</b>	<b>MANTER SATISFEITO OS INTERESSADOS</b>

## ETAPA 8: RESULTADOS

Os resultados apresentados desta prática é a cultura organizacional, implantada através da inovação tecnológica. É a forma eficaz de disseminar o conhecimento e a gestão do projeto dentro da organização e como esta prática pode ser implantada em outras organizações para que todos os envolvidos, colaboradores ou não, possam acessar as informações e se adaptarem a qualquer mudança em qualquer lugar.

Análise dos resultados da aplicação prática é feita através da gestora do projeto acompanhado se as fases do gerenciamento de escopo estão sendo realizadas com o auxílio de ferramentas como software como indicadores KPI, 5W2H monitorando e

analisando cada etapa do projeto, para que juntamente com a equipe possa ser minimizados os riscos, custos, tempo e durante o desenvolvimento e testes, para que a equipe esteja engajada e os colaboradores façam uso deste aplicativo na sua execução e atingindo o objetivo que é o conhecimento acessível a todos gerando mais produtividade e motivação aos colaboradores a criação e inovação.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos feitos pelos resultados obtidos da pesquisa têm como origem da ideia o conhecimento pelos autores Takeuchi, Nonaka (2008). Seus modos de conversão e o processo SECI a espiral do conhecimento nos levam a níveis elevados de planejamento e criação de forma organizada e com métodos bem estratégicos utilizando o gerenciamento de projeto do guia PMBOK do Instituto PMI. Ele tem uma abrangência a todas as áreas e a todos os conhecimentos com etapas bem definidas e objetivas, e o mais importante, o conhecimento compartilhado e interativo com todos que fazem parte da organização, tais como colaboradores, clientes, fornecedores, terceirizados trazendo vantagem competitiva à organização.

## 7 REFERÊNCIAS

- BEZERRA, RIMAR, **Wheslley**. Gerenciamento de Projeto de Software. Conteúdo Saga
- LOZADA, **Gisele**. Fundamentos em Gestão de Projetos. Conteúdo Saga.
- PERKINS, **Melanie, CEO**, Canva Pty Ltda- <https://www.canva.com/> - Protótipos das telas do Aplicativo. Tema do Projeto. Sydney, Austrália - 2012.
- SILVEIRA,STEIN, **André**. Slides Webaula18-09-2023.
- SILVEIRA,STEIN, **André**. Slides Webaula19-09-2023.
- SILVEIRA,STEIN, **André**. Slides Webaula 25-09-2023.
- SILVEIRA,STEIN, **André**. Slides Webaula 27-09-2023.
- SILVA,LIMA DA SILVA, **Robson Luiz**. Plantão Stakeholdres 26-09-2023.
- SILVA,LIMA DA SILVA, **Robson Luiz**. Chat Tema do Projeto 11-09-2023.
- SILVA,LIMA DA SILVA, **Robson Luiz**. Grupo Whatsapp Gerenciamento de Recursos Humanos 02-10-2023.
- TAKEUCHI, **Hirota**, NONAKA, **Ikujiro**. Gestão do Conhecimento.Tradução: THOREL, **Ana**, Ed. Bookman, Rio Grande do Sul - 2008.
- VARGAS, **Ricardo**. Manual Prático de Projeto-Utilizando o PMBOK Guide. 6ª Edição, Ed. BRASPORT, Rio de Janeiro – 2008.