

IMPLEMENTAÇÃO DO MÉTODO ÁGIL COM A UTILIZAÇÃO DA PLATAFORMA *TRELLO* NO GERENCIAMENTO DE PROJETOS EDUCACIONAIS

Anderson da Ramada Isabella*

Isabel Cristina Scafuto**

RESUMO: Este relato técnico aborda o denominado enfoque na melhoria, em que é reportada uma experiência profissional com aplicação na prática de uma nova solução para problemas identificados no processo ensino-aprendizagem frente a um grupo de 48 alunos pertencentes ao curso de Publicidade & Propaganda de uma grande Instituição de Ensino Superior de São Paulo, capital. Como objetivo, o presente estudo visa apresentar a implementação da metodologia ágil com uso de uma plataforma digital para o gerenciamento de projetos educacionais junto ao grupo de estudo. A abordagem adotada foi a qualitativa e com uso do método de pesquisa-ação que por sua vez contemplou as fases de planejamento, ação e observação e, por fim, os resultados. Com a utilização da metodologia ágil de gerenciamento de projetos e uso da plataforma proposta os resultados obtidos foram plenamente satisfatórios e o projeto despertou o interesse de outros coordenadores de cursos.

PALAVRAS-CHAVE: Gerenciamento de projetos educacionais; Método ágil; Plataforma Trello.

IMPLEMENTATION OF THE FAST METHOD WITH PLATFORM *TRELLO* IN THE ADMINISTRATION OF EDUCATIONAL PROJECTS

ABSTRACT: Current technical report focuses on improvement in a case of professional experience applied to a new solution for problems identified in the learning-teaching process with 48 students in the Publicity and Propaganda Course of an institution of higher education in São Paulo, Brazil. The implementation of a fast methodology is provided by employing a digital platform for the administration of educational projects applied to a study group. Qualitative approach and the research-activity method were employed, dealing with the phases of planning, activity, observation and results. Fast methodology for the administration of projects

* Mestrando em Gestão de Projetos - UNINOVE; Especialista em MBA Executivo em Gerenciamento de Projetos FGV; Professor da Universidade Nove de Julho – UNINOVE, Brasil. E-mail: anderson.isabella@terra.com.br

** Doutora em Administração - UNINOVE; Mestre em Ciências da Linguagem - UNISUL; Professora da Universidade Nove de Julho UNINOVE, Brasil. E-mail: isabelscafuto@gmail.com

and the use of a platform provided satisfactory results whilst the project triggered its use in other courses.

KEY WORDS: Administration of educational projects; Fast method; Platform Trello.

INTRODUÇÃO

O ensino superior tem sofrido as mesmas pressões que o mercado corporativo, fazendo com que os gestores das Instituições de Ensino Superior (IES) pensem em suas atividades como negócios (SURYADI, 2007). As demandas criadas pelas novas tecnologias constituem alguns dos fatores que têm incentivado as modificações nos cursos. As IES por força da competitividade do mercado e por exigências dos *stakeholders* (alunos, professores, coordenadores de curso e diretores acadêmicos), envolvidos no processo de ensino, passaram a adotar novas formas de organizar os seus trabalhos (BARBOSA; GONTIJO; SANTOS, 2003). Assim, utilizar-se da tecnologia como aliada no processo de ensino-aprendizagem tornou algo inevitável para melhorar a eficácia operacional (RODRIGUES; MACCARI, 2007).

Este relato técnico aborda o denominado “enfoque na melhoria”, pois reporta uma experiência profissional do autor com aplicação na prática do desenvolvimento de uma nova solução para os problemas identificados (MOTTA; MOTTA, 2017); faz uso do rigor das pesquisas acadêmicas a fim de não comprometer futuros estudos científicos relacionados (BIANCOLINO *et al.*, 2012).

Inserido profissionalmente como docente do curso de Publicidade e Propaganda (PP) em uma grande IES de São Paulo, capital, neste cenário de rápida evolução tecnológica, o autor identificou algumas situações que prejudicavam o processo ensino-aprendizado e que nortearam esta pesquisa ação, tais como: reincidência no atraso da entrega de projetos de conclusão de semestre; dificuldade de comunicação no binômio docente-discente quanto às orientações e referência dos alunos estarem pouco engajados com o desenvolvimento dos projetos em razão da metodologia adotada.

Com o intuito de reduzir ou eliminar os problemas supracitados, faz-se necessário que alunos, professores e gestores de cursos estejam em constante interação. Para tal, coordenação e docentes decidiram modificar a metodologia

adotada na condução dos projetos obrigatórios semestrais, passando a utilizar a técnica de gerenciamento de projetos, adaptados ao método ágil.

Diante do exposto, somado que a maioria dos projetos ainda não cumpre com suas metas de tempo (SAUSER; REILLY; SHENHAR, 2009), o presente relato tem a seguinte questão norteadora: “A implementação de uma nova metodologia ágil proporcionará mais engajamento e melhores resultados nos projetos educacionais junto aos discentes do curso de Publicidade e Propaganda?” E, como objetivo, este estudo visa apresentar a implementação da metodologia ágil com uso de uma plataforma digital para o gerenciamento de projetos educacionais junto aos discentes do curso de publicidade e propaganda.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

As demandas provenientes do corpo discente estão ficando cada vez mais complexas; as IES têm a responsabilidade de desenvolver graduados capazes de acompanhar, absorver e lidar com os desafios emergentes na sociedade (SURYADI, 2007). Assim, tanto nos Estados Unidos da América (EUA) quanto em outros países, as IES têm se esforçado continuamente para entregar serviços com mais qualidade, necessitando garantir aos alunos, que são *stakeholders* chave neste processo, a oferta de serviços de excelência (SUNDER, 2014).

Cabe a gestão de projetos que vem ganhando destaque como estratégia pedagógica (BARBOSA; GONTIJO; SANTOS, 2003) reunir e aplicar conhecimentos e habilidades, assim como definir ferramentas e técnicas para entrega dos requisitos propostos aos projetos (DATE *et al.*, 2016). O método, ou gestão de projetos, no contexto da educação é valorizado pela eficiência na formação de competências, pela promoção de valores como independência, responsabilidade e autoconfiança junto aos *stakeholders* (BARBOSA; GONTIJO; SANTOS, 2003).

Atuar com o denominado método de projetos é uma estratégia de ensino-aprendizagem que proporciona vincular teoria e prática, apresentar *feedback* e reflexões (FERNANDES, 2011), além de gerar em tempo real uma aprendizagem diversificada e inserir o aluno como agente na produção do conhecimento

(BARBOSA; GONTIJO; SANTOS, 2003). Quando associado a um método ágil, como o *Scrum*, estabelece relações entre a realidade e as necessidades dos diferentes ambientes de ensino (BARBOSA; GONTIJO; SANTOS, 2003; DATE *et al.*, 2016). O uso do *Scrum* indica, ainda, um aprendizado significativo e prepara melhor o aluno para as situações de resolução de problemas do seu dia a dia (FELIPE; PINHEIRO, 2018).

O *Scrum* é considerado um *framework* (esquema iterativo e incremental) de gerenciamento de projetos ágil; é leve, dinâmico e traz abstrações e funcionalidades que estabelecem as práticas que melhor se enquadrem às situações dos envolvidos (DATE *et al.*, 2016). São papéis no *Scrum*: o *Scrum Master*, responsável por transmitir os valores e garantir a adoção das práticas e regras; o *Product Owner*, gestor encarregado pelo cumprimento das tarefas e pela priorização das entregas e o *Team*, composto pelos desenvolvedores das atividades. O *Scrum* também contempla uma espécie de estoque de informações denominado *Backlog*, onde são priorizados os requisitos do usuário final; as *Sprints*, que funcionam como etapas ou iterações e os eventos *Scrum* compostos por reunião de planejamento da *sprint* (*what-meeting*, *how-meeting*), reunião diária de *Scrum*, reunião de revisão dos *sprint* e a reunião retrospectiva da *sprint* (CRUZ, 2013; PEREIRA; TORREÃO; MARÇAL, 2007).

Praticar métodos ágeis significa prover mecanismos para a autorregulação da equipe e para capacidade de resposta à mudança (MARUPING; VENKATESH; AGARWAL, 2009). Porém, no contexto da IES, professores e alunos necessitam adotar diferentes maneiras de aplicação desta prática para uma aprendizagem mais efetiva (MASOOD; HODA; BLINCOE, 2018). São necessários esforços continuados para desenvolver e envolver os *stakeholders* sempre com o foco de se obter o sucesso do projeto (FRANCO *et al.*, 2016).

Ensinar com métodos ágeis tem sido uma prática tanto nos níveis de pós-graduação quanto de graduação (MASOOD; HODA; BLINCOE, 2018). Visto que, adotar práticas ágeis, como o *Scrum*, estabelece um processo iterativo e incremental, além de funcionar como forma de monitorar o andamento dos projetos, suas atividades e melhor definição dos responsáveis e prazos (FELIPE; PINHEIRO, 2018).

Apesar dos ensinamentos relacionados a métodos ágil no contexto universitário ainda ser reconhecido como desafiador, também apresenta inúmeros

benefícios, como a obtenção de uma experiência prática, melhora nas perspectivas de emprego, além de proporcionar aos alunos ajuda em projetos reais e futuros (MASOOD; HODA; BLINCOE, 2018). Contudo, Masood, Hoda e Blincoe (2018) ressaltam que o ágil para ser implantado no contexto universitário precisa ser adaptado e isto inclui variações em alguns dos itens mencionados que compõem o *Scrum*, como nos cumprimentos de *sprint*, nas reuniões de *sprint* e no próprio uso de ferramentas digitais on-line.

3 MÉTODO

A abordagem adotada foi a qualitativa e com uso do método de pesquisa-ação, considerada a mais adequada para o estudo por ser voltada para descrição de situações reais e intervenções pelo caráter participativo do autor no projeto, como pesquisador e dos pesquisados, os alunos (THIOLLENT, 2009).

A unidade de análise foi uma turma de sétimo semestre/módulo do curso de publicidade e propaganda de uma grande IES de São Paulo. No total, participaram do estudo: dois professores, sendo um deles o autor e o outro professor-coordenador do curso, além de 48 alunos divididos em oito grupos, cada qual denominado como agência.

A pesquisa contemplou as fases de planejamento, ação e observação e, por fim, os resultados. Na fase de planejamento ocorreu a identificação dos participantes e respectivas expectativas em conjunto à coleta de documentos e depoimentos anteriores, seguido pela identificação dos problemas, diagnóstico da situação e objetivo. Na fase de ação e observação, a plataforma digital *Trello* foi apresentada, assim como, a forma proposta quanto à sua utilização; foram realizadas observações no decorrer do uso, orientações e acompanhadas das interações. E, na última fase, foram apresentadas as análises das interações e consolidação dos resultados.

A coleta de dados ocorreu durante um período de cinco meses e em três fases distintas, a saber: a) a primeira, com a análise de dados secundários obtidos junto à coordenação do curso. Em conjunto à coordenação do curso foram analisados e discutidos o desempenho e a participação dos alunos e professores nos projetos similares desenvolvidos em semestres anteriores. Neste momento

foram identificados os problemas supracitados; b) em seguida foram levantadas as referências bibliográficas sobre o tema com a intenção de promover sustentação ao projeto; c) na terceira e última fase foi realizada a implantação da nova metodologia de trabalho. Por fim, com base nas orientações e nos projetos entregues, foram analisados os resultados.

3.1 INTERVENÇÃO E MECANISMOS ADOTADOS

Após reunião de planejamento junto à coordenação de curso, ficou evidenciada a necessidade de se alterar a metodologia utilizada na condução das orientações de um modelo tradicional para uma metodologia de projetos adaptada ao ágil. Decidiu-se, então, pela adoção de uma plataforma que não gerasse custo e que fosse moderna, rápida, dinâmica e principalmente interativa. Algumas outras intervenções na estrutura do *Scrum* foram necessárias, inclusive adotando-se como referência modelos já praticados em outras IES no exterior (MASOOD; HODA; BLINCOE, 2018), tais como: a) o *Stand-up* diário, um tipo de reunião para se reportar os fatos e atividades diárias, foi substituído pelos encontros semanais de orientação com os alunos; b) o Quadro *Scrum*, físico, foi substituído pelo digital da própria plataforma, no qual os *reports* das atividades eram inseridos em campos específicos permitindo assim, além do registro, o acompanhamento em tempo real e facilitando as buscas futuras; c) o comprimento do *Sprint* que geralmente tem um prazo consistente, teve que ser definido com base nas cargas de trabalho, pelos exames, eventos e outras dinâmicas obrigatórias propostas pelo curso. De qualquer forma, as atividades finalizadas eram sinalizadas em um campo denominado “Cronograma de Entregas” no qual os alunos acompanhavam os percentuais de evolução de suas tarefas realizadas e, d) o planejamento e liberação do trabalho, foi realizado somente pelos professores e coordenação, que estavam habilitados a realizar.

Inicialmente foi realizada uma apresentação aos alunos sobre as mudanças na metodologia, como também sobre o funcionamento da plataforma Trello, visto que apenas 10% dos alunos em sala conheciam a plataforma ou já faziam uso desta. Mediante as adaptações necessárias, foram disponibilizadas apenas quatro listas na plataforma, sendo: documentos, *To Do* (fazer), *Doing* (fazendo) e *Done* (feito ou concluído). A lista Documentos contemplou apenas *Cards* (cartões ou tarefas)

com arquivos para eventual consulta, como: perfil da agência e ficha técnica, guia completo do projeto, relação de clientes proibidos, ficha de relatório final das atividades e *Book* final, sendo este último *Card* destinado para receber o depósito do projeto concluído. Na lista *To Do* foram disponibilizadas as etapas do projeto, divididas em 4: etapa 1 – *Briefing*, etapa 2 – análises, etapa 3 – pesquisa e etapa 4 – decisões estratégicas.

À medida que as orientações ocorriam as etapas eram liberadas para lista seguinte, *Doing*. Neste momento ficava sinalizado aos alunos a atividade a ser desenvolvida, assim como, conforme as tarefas pré-definidas em cada uma das etapas eram contempladas pelos alunos e validadas pelos professores, uma barra de *status* indicava a evolução do cronograma de entregas sendo o percentual alterado. Uma vez atingidos os 100% da etapa, o professor deslocava o *card* para lista *Done*, indicando automaticamente que aquela tarefa havia sido finalizada.

É importante ressaltar que a plataforma *Trello* disponibiliza um sistema de alerta para cada uma das ações realizadas, ou seja, cada texto, arquivo de apoio, *link* ou qualquer outra movimentação no sistema, os integrantes recebiam um e-mail.

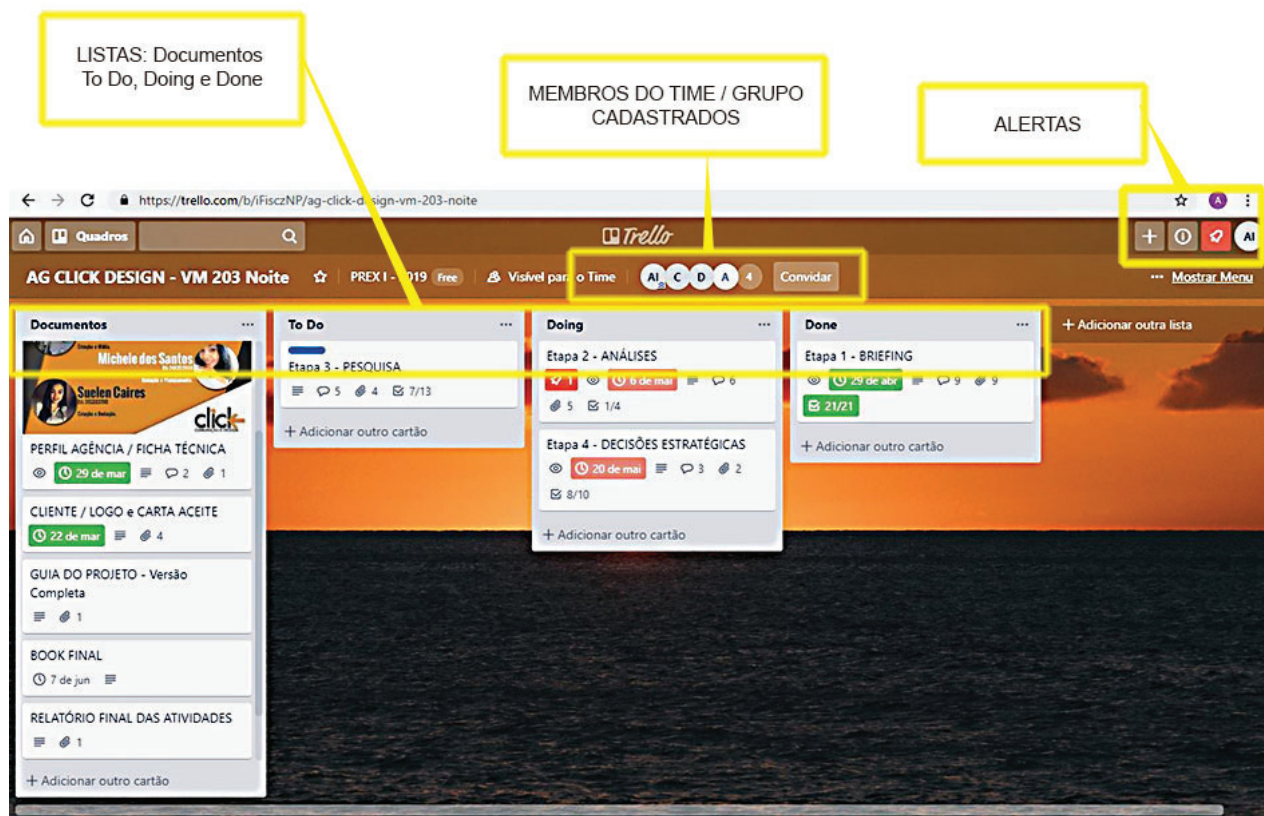


Figura 01 - Estrutura do quadro de acompanhamento das atividades (*Scrum*). Identificação das listas de tarefas, membros envolvidos e área de alertas. Fonte: elaborado pelos autores. Adaptado de *Trello, Inc.*, 2018.

4 RESULTADOS

Com a nova metodologia e adaptação ao método ágil, e com o uso da plataforma Trello e do *framework Scrum* conhecidos no mundo corporativo (FELIPE; PINHEIRO, 2018), os alunos se sentiram mais aptos a lidar com os desafios emergentes na sociedade (SURYADI, 2007). Também perceberam estar mais próximos da realidade e da resolução de problemas (BARBOSA; GONTIJO; SANTOS, 2003), pois foram estimulados a conviver com prazos e produção de relatórios de *status* semanalmente (CARVALHO; RABECHINI JR, 2015; ESKEROD; VAAGAASAR, 2014).

Mesmo diante da afirmação que a maior parte dos projetos ainda não cumprem com as metas de tempo (SAUSER; REILLY; SHENHAR, 2009), o reflexo da melhora significativa do engajamento (ESKEROD; VAAGAASAR, 2014) apareceu nos indicadores de entrega, visto que 87,50% dos projetos foram entregues no prazo estabelecido, sendo que destes 62,50% anteciparam a entrega em uma semana e os demais 25,00% entregaram na semana estabelecida. Apenas 12,50%, ou seja, o equivalente a um dos oito projetos gerenciados, não foi entregue no prazo.

Em relação ao distanciamento do corpo docente quanto às orientações, também houve aumento considerável, uma vez que em projetos anteriores ocorriam de cinco a sete encontros de orientações ao longo do semestre e sem outras interações. Este número passou a ser de 12 encontros presenciais, representando aumento em torno de 70,00%, além das interações adicionais on-line que não existiam anteriormente e que chegaram a mais de 80 trocas de mensagens em determinados grupos.

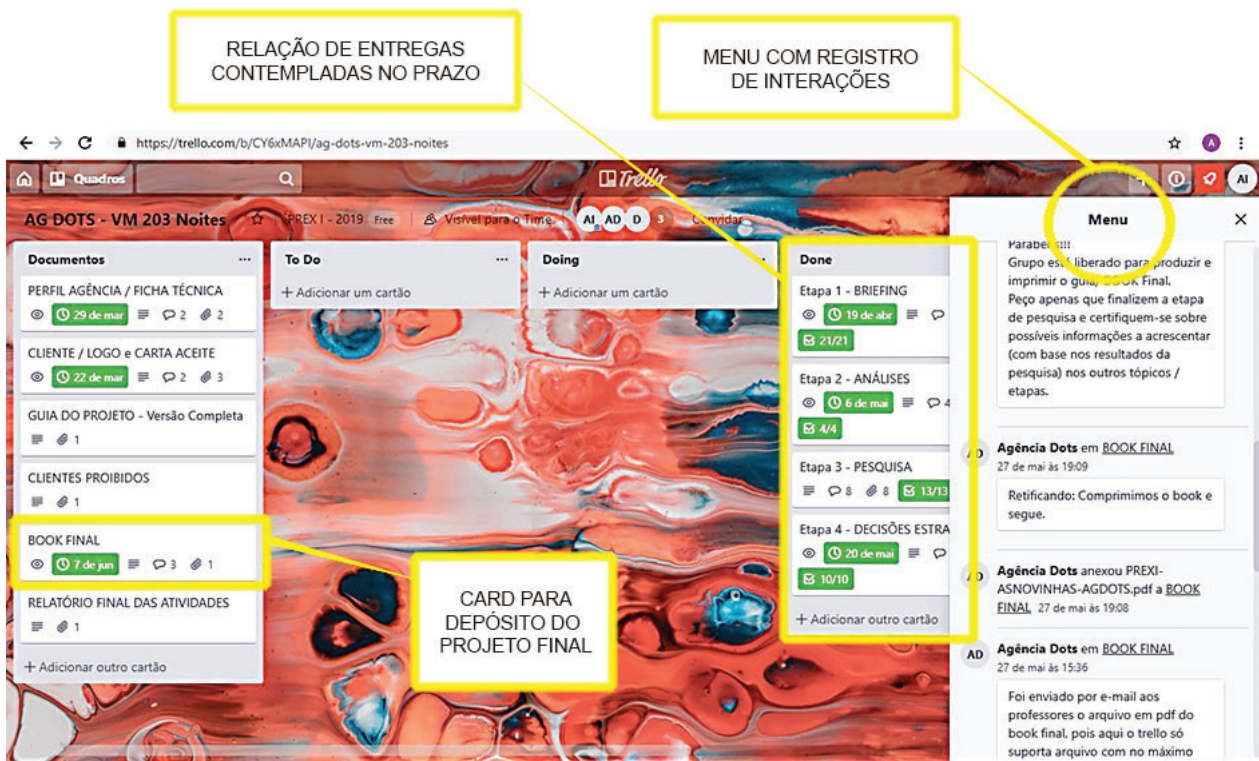


Figura 02 – Relação de entregas e Menu de interações. Identificação dos *cards*, tarefas contempladas na lista *Done* e relação de interações no *Menu*. Fonte: Elaborado pelos Autores. Adaptado de *Trello, Inc.*, 2018.

O projeto despertou a curiosidade de outros coordenadores que tomaram conhecimento da metodologia e da plataforma adotada e manifestaram interesse em aplicar aos respectivos alunos de seus cursos, pela praticidade, modernidade e interatividade proposta.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa concluiu que as mudanças propostas para o gerenciamento dos projetos acadêmicos do curso de PP, utilizando-se de uma plataforma on-line atual, moderna e interativa como uma ferramenta para prática pedagógica não foi simplesmente uma mudança de metodologia. Demonstrou que a tecnologia é uma forte aliada do processo ensino-aprendizagem (RODRIGUES; MACCARI, 2007), auxiliou no cumprimento de prazos (SAUSER; REILLY; SHENHAR, 2009) e melhorou significativamente o engajamento entre as partes envolvidas (ESKEROD; VAAGAASAR, 2014).

Foi, sobretudo, uma mudança de postura, de implantação de um novo modelo de aprendizagem com mais qualidade nos serviços como já empregados em outros países (SUNDER, 2014). Os *stakeholders* puderam interagir de forma mais intensa no projeto. Alunos ficaram mais próximos de projetos reais e agregou-se valor indiscutível na relação professor-aluno, além do resgate do entusiasmo e potencialidades que em abordagens tradicionais provavelmente não surtiriam efeito. O relato contribui, ainda, estimulando futuros estudos científicos relacionados a outras áreas do conhecimento a utilizarem a metodologia (BIANCOLINO *et al.*, 2012).

Naturalmente, alguns ajustes na condução do modelo deverão ocorrer, visto que, à medida que novos grupos forem submetidos ao uso da metodologia e da plataforma e com o aumento de mais participantes pode ser que se tenham outras repostas a analisar.

6 AGRADECIMENTO

Este estudo foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (Capes).

REFERÊNCIAS

BARBOSA, E. F.; GONTIJO, A. DE F.; SANTOS, F. F. DOS. Inovações pedagógicas em educação profissional: uma experiência de utilização do método de projetos na formação de competências. **Educação & Tecnologia**, v. 8, n. 2, 2003.

BIANCOLINO, C. A. *et al.* Protocolo para Elaboração de Relatos de Produção Técnica. **Revista de Gestão e Projetos - GeP**, v. 3, n. 2, p. 294-307, 2012.

CARVALHO, M.; RABECHINI JR, R. **Fundamentos em gestão de projetos: construindo competências para gerenciar projetos**. São Paulo: Atlas, 2015.

CRUZ, F. **Scrum e PMBOK unidos no gerenciamento de projetos**. Rio de Janeiro: Brasport, 2013.

DATE, R. N. *et al.* Aplicação do método ágil SCRUM em uma fundação educacional do setor público. **Gestão e Projetos: GeP**, v. 7, n. 2, p. 75–94, 2016.

ESKEROD, P.; VAAGAASAR, A. L. Stakeholder management strategies and practices during a project course. **Project Management Journal**, v. 45, n. 5, p. 71-85, 2014.

FELIPE, D. A.; PINHEIRO, T. S. DE M. Seleção de tecnologias digitais para a gerência de projetos em disciplinas de projeto integrado. **#Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia**, v. 7, n. 1, 2018.

FERNANDES, D. (org.). Avaliação de programas e projetos educacionais: das questões teóricas às questões das práticas. *In*: FERNANDES, D. (org.). **Avaliação em educação: olhares sobre uma prática social incontornável**, pp. 185-208, 2011. Pinhais, PR: Editora Melo, 2011.

FRANCO, E. F. *et al.* Gestão de Stakeholders em Gestão de Projetos: Levantamento Bibliométrico. **Produto & Produção**, v. 17, p. 32-45, 2016.

MARUPING, L. M.; VENKATESH, V.; AGARWAL, R. A Control Theory Perspective on Agile Methodology Use and Changing User Requirements. **Information Systems Research**, v. 20, n. 3, p. 377-399, 2009.

MASOOD, Z.; HODA, R.; BLINCOE, K. Adapting agile practices in university contexts. **Journal of Systems and Software**, v. 144, p. 501-510, 2018.

MOTTA, G. DA S.; MOTTA, G. DA S. Como Escrever um Bom Artigo Tecnológico? **Revista de Administração Contemporânea**, v. 21, n. 5, p. 4-8, 2017.

PEREIRA, P.; TORREÃO, P.; MARÇAL, A. S. Entendendo Scrum para gerenciar projetos de forma ágil. **Mundo PM**, v. 1, p. 3-11, 2007.

RODRIGUES, L. C.; MACCARI, E. A. Gestão do Conhecimento em Instituições de Ensino Superior. **Revista de Negócios**, v. 8, n. 2, 2007.

SAUSER, B. J.; REILLY, R. R.; SHENHAR, A. J. Why projects fail? How contingency

theory can provide new insights—A comparative analysis of NASA's Mars Climate Orbiter loss. **International Journal of Project Management**, v. 27, n. 7, p. 665-679, 2009.

SUNDER, M. V. Quality excellence in higher education system through Six Sigma: student team engagement model. **International Journal of Six Sigma and Competitive Advantage**, v. 8, n. 3/4, p. 247, 2014.

SURYADI, K. Framework of Measuring Key Performance Indicators for Decision Support in Higher Education Institution. **Journal of Applied Sciences Research**, v. 3, n. 12, p. 1689-1695, 2007.

THIOLENT, M. T. **Metodologia da pesquisa-ação**. 17. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

Recebido em: 01/12/2019

Aceito em: 13/05/2020