

# UM RELATO DE EXPERIÊNCIA SOBRE O USO DO SOFTWARE DE GESTÃO DE PROJETOS DOTPROJECT NA PRODUÇÃO DE MATERIAIS MULTIMÍDIA PARA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA – EAD

**Serra, 05/2009**

Saymon Castro de Souza – Ifes – [saymon@ifes.edu.br](mailto:saymon@ifes.edu.br)

Danielli Carneiro Veiga, MSc – Ifes – [danielli@ifes.edu.br](mailto:danielli@ifes.edu.br)

**Categoria (Métodos e Tecnologias)**

**Setor Educacional (Educação Universitária)**

**Natureza do Trabalho (Descrição de Projeto em Andamento)**

**Classe (Experiência Inovadora)**

## **RESUMO**

*O crescimento da EaD fez com que surgisse novos papéis e diversificação de mídias para o processo de ensino e aprendizagem. Este artigo apresenta uma experiência de gestão de projetos, aplicado a produção de materiais multimídia para educação a distância. Foi necessário estruturar os processos, recursos humanos, definir os produtos oferecidos para então utilizar as melhores práticas de gerenciamento de projetos no sistema web open source dotProject, com algumas adaptações para o contexto. São apresentados como resultados as dificuldades e sucessos obtidos baseado na tríade: pessoas, processos e tecnologia.*

**Palavras-chave: dotProject; Gerenciamento de Projetos; Educação a Distância; Produção de Material Multimídia;**

## **1.INTRODUÇÃO**

A modalidade de Educação a Distância – EaD fez com que as Instituições de Ensino se adaptassem a novos processos necessários a implantação de cursos a distância. Dentre eles pode-se citar: infraestrutura física e tecnológica, capacitação de pessoal, criação de materiais instrucionais e novos procedimentos.

Vários materiais instrucionais podem ser utilizados na modalidade a distância. Pode-se citar: o impresso, o Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA e os que disponibilizados por CD/DVD. Todos requerem a criação de projetos para o planejamento e elaboração.

Um projeto é um empreendimento com características próprias, tendo princípio e fim, conduzidos por pessoas, para atingir metas estabelecidas dentro de parâmetros de prazo, custo e qualidade. Um projeto é um empreendimento temporário, cujo objetivo é criar um produto ou serviço, distinto e único [1].

Devido às características supracitadas, toda demanda de produção de material multimídia, que envolve a produção de áudio e vídeo, ilustração, diagramação e animação são consideradas um projeto.

Os resultados de um projeto são incertos por natureza, tendo em vista que se referem a um produto ou serviço novo. Dessa forma, um aspecto crítico para o sucesso do projeto é o seu efetivo gerenciamento.

Gestão de projetos é aplicação dos conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas com o objetivo de atingir necessidades e expectativas dos clientes e demais partes interessadas do projeto [1].

Em busca de um software livre, que atenda as necessidades em relação a gerenciamento de projetos foi descoberto o projeto dotProject.

O dotProject (Figura 1) é um sistema *web* que possui diversos recursos que propiciam o gerenciamento de projetos. Ele é distribuído sob licença GNU-GPL e tem seu desenvolvimento mantido principalmente pela empresa australiana Saki Computers (<http://www.saki.com.au>) a qual trabalha mantendo serviços extras correlacionados ao mesmo, como customização, suporte técnico entre outros.

**Produção Multimídia** dotProject.net FREE SOFTWARE

Empresas | Projetos | Tarefas | Calendario | Arquivos | Contatos | Foruns | Chamados | Admin. de Usuarios | Admin. do Sistema

Bem-vindo Admin Person Ajuda | Meus dados | **Todo** | Hoje | Sair do sistema

Projetos Responsavel: All Users Empresa/Divisao: Todos novo projeto

por aba : por lista

Todos (40) Nao definido (1) Proposto (1) Em Planejamento Em Execucão (8) Em Espera (1) Completo(a) (21) Template (8) Arquivado Gantt

selecionar por:

Color	Empresa	Nome do Projeto	Start	Previsto para	Actual	P	Responsavel	Tarefas (Meu)	Selecao
100.0%	CEAD	Tecnólogo Análise e Desenvolvimento	30/04/2009	-	30/04/2009		jcjunior	2	<input type="checkbox"/>
42.4%	CEAD	Tutorial Magic Draw	05/05/2009	-	14/05/2009		reesstel	12 (12)	<input type="checkbox"/>
30.3%	CEAD	Atividades de Apoio à Produção	01/01/2009	01/01/2009	15/05/2009		jcjunior	15	<input type="checkbox"/>
0.0%	CEAD	Vídeo EAD	06/04/2009	10/04/2009	16/04/2009		reesstel	19 (19)	<input type="checkbox"/>
85.0%	CEAD	Personagem Objeto de Aprendizagem	15/04/2009	27/04/2009	27/04/2009		julianacs	9 (9)	<input type="checkbox"/>
98.8%	CEAD	Novo Visual Moodle	07/04/2009	30/04/2009	17/04/2009		julianacs	41 (41)	<input type="checkbox"/>
71.7%	CEAD	Padrão WORD nova diagramação Fascículo impresso	30/04/2009	06/05/2009	06/05/2009		julianacs	3 (3)	<input type="checkbox"/>
81.8%	CEAD	Animação TIC	06/05/2009	06/05/2009	13/05/2009		julianacs	8 (8)	<input type="checkbox"/>

Atualiza status do projeto Em Planejamento

Concluido

Figura 1 – dotProject - www.dotproject.net

## 2.EQUIPE DE PRODUÇÃO DE MULTIMÍDIA

O desenvolvimento de materiais multimídia para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem é de responsabilidade da equipe de produção multimídia a partir do planejamento do *designer instrucional* e professores.

### 2.1.PRODUTOS OFERECIDOS

Com intuito de padronizar os processos, foi definido um conjunto de produtos relacionados à educação a distância, são eles: fotografia, ilustração, vídeo, áudio, animação e diagramação (Figura 1).

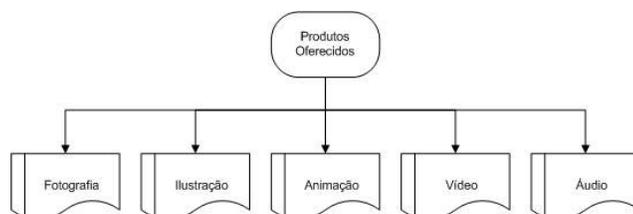


Figura 1 - Produtos da produção multimídia

A definição dos produtos que a equipe de produção de multimídia oferece, permitiu a criação de formulários de requisição e procedimentos específicos. Além disso, contribuiu para melhoria da comunicação entre o solicitante e a equipe.

## 2.2.RECURSOS HUMANOS

Baseado nas especificidades dos produtos, foi realizada uma divisão dos recursos humanos em duas equipes: a de Design e a de Produção de Áudio e Vídeo. A divisão das responsabilidades foi realizada conforme o Quadro 1.

Equipe de Design	Ilustração
	Diagramação
	Animação
Equipe de Produção Áudio e Vídeo	Áudio
	Vídeo

Quadro 1 – Divisão dos produtos por equipe

Por meio desta divisão, foi possível capacitar a equipe de forma mais específica, com isso aumentando a produtividade.

## 2.3.FLUXO DAS INFORMAÇÕES

Baseado nas práticas do PMBOK ([Guia dos conjuntos de conhecimentos em Gerenciamento de Projetos desenvolvido pelo Project Management Institute - PMI](#)) foi desenvolvida uma adaptação que resultou em 6 (seis) processos (Quadro 2) que vão compor uma visão macro da produção de materiais multimídia.

Processo	Responsável
Iniciação	Designer Instrucional
Planejamento	Produtor Multimídia
Execução	Líder da Equipe
Monitoramento e Controle	Produtor Multimídia
Avaliação	Equipe CEAD
	Designer Instrucional
	Produtor Multimídia
Encerramento	Produtor Multimídia

Quadro 2 – Responsabilidade por processo.

### 2.3.1.PROCESSO DE INICIAÇÃO

A partir do Mapa de Atividades (Figura 2), onde se define os objetivos da disciplina, o *designer instrucional* em conjunto com o professor discutem sobre o tipo de mídia que podem ser utilizadas para facilitar o processo de ensino e aprendizagem.

S	Tema principal	Subtemas	Objetivos específicos	Atividades	T	P	Recurso do Moodle	Grau de Dificuldade*	Nota	%	Observações
01											

Figura 2 – Mapa de Atividades

Todas as requisições de produtos a produção multimídia são solicitadas pelo *designer instrucional*, que por meio de formulários padronizados faz sua requisição ao produtor multimídia. Esta fase em gerenciamento de projetos é conhecida como processo de iniciação, onde é desenvolvido o termo de abertura do projeto e a declaração de escopo preliminar do projeto.

### 2.3.2.PROCESSO DE PLANEJAMENTO

O produtor multimídia recebe a demanda de produtos oriunda do *design instrucional* e inicia o processo de planejamento, que consiste na definição dos seguintes itens: escopo, sequenciamento e duração das atividades, recursos humanos e cronograma.

O resultado do processo de planejamento é um projeto com todas as definições supracitadas. O mesmo é inserido no dotProject e este encarrega-se de informar a data de entrega ao *designer instrucional* e o cronograma completo para os recursos humanos alocados para o projeto. O dotProject dispara as informações a todos os envolvidos via *e-mail*.

### **2.3.3.PROCESSO DE EXECUÇÃO**

Dentro de cada equipe, inicia-se a execução das fases descritas no projeto. O papel do líder é distribuir das informações, orientar, gerenciar a execução e realizar a garantia da qualidade.

### **2.3.4.PROCESSO DE MONITORAMENTO E CONTROLE**

O produtor multimídia é responsável pelas atividades de monitoramento e controle dos projetos em execução nas equipes: a de Design e a de Produção de Áudio e Vídeo.

Dentre as atividades estão: verificar e controlar o escopo, monitorar e controlar o trabalho, o cronograma e relatar desempenho.

### **2.3.5.PROCESSO DE AVALIAÇÃO**

Existem dois aspectos a serem avaliados: técnico e o funcional. O aspecto técnico está relacionado principalmente ao tipo de veiculação para o qual este produto será desenvolvido. O aspecto funcional vai depender do nível de abrangência do produto solicitado em relação ao ensino a distância. Portanto o processo de avaliação poderá ocorrer em diferentes níveis dentro do organograma do CEAD.

### **2.3.6.PROCESSO DE ENCERRAMENTO**

O processo de encerramento consiste na entrega do produto e homologação do solicitante ao seu destino.

## **3. DOTPROJECT APLICADO AOS PROCESSOS**

Após a definição dos processos, fluxo das informações, divisão dos recursos humanos, foi utilizado o dotProject como ferramenta para o gerenciamento dos projetos. Para cada solicitação de produto, na fase de planejamento, é criado um projeto, com atividades e cronogramas específicos, e alocação de recursos humanos de forma estratégica. Baseado na tríade – Processos, pessoas e tecnologia, foi desenvolvido o Quadro [3](#) e o Quadro [4](#)

com relatos de dificuldades e sucessos obtidos em relação ao uso do dotProject como ferramenta de gerenciamento de projetos da equipe de produção multimídia.

### Dificuldades

Processos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para cada produto, foi desenvolvido um projeto <i>template</i> no dotProject, porém algumas atividades foram mal dimensionadas em relação aos produtos. Isso ocorreu principalmente na equipe de produção de vídeo.</li> <li>• O processo de encerramento precisa ser mais específico, relativo as especificações técnicas dos produtos em relação ao tipo de veiculação. Também é necessário a melhoria no processo de entrega do produto final ao solicitante.</li> </ul>
Pessoas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A falta de habito e compromisso de redigir relatório das atividades desenvolvidas.</li> <li>• Falta de atualização das atividades já executadas.</li> <li>• Determinados projetos necessitam que a pessoa responsável pela execução faça uma proposta por escrito do produto a ser desenvolvido. No entanto há uma resistência por parte da equipe.</li> </ul>
Tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O fato do sistema dotProject não implementar horários de trabalho diferenciado para cada usuário do sistema prejudica a precisão do cronograma de atividades dos projetos. Assim todos os usuários têm a mesma carga horária semanal e o mesmo horário de início e término da jornada de trabalho, o que não é uma realidade na maioria dos contextos.</li> <li>• A navegabilidade do sistema é razoavelmente difícil para usuários iniciantes, o que dificulta o processo de adesão por parte da equipe.</li> </ul>

Quadro 3 – Dificuldades no uso do dotProject

## Sucessos

Processos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A definição dos processos contribuiu para evitarmos o retrabalho e para obter uma estimativa mais precisa em relação ao tempo necessário para execução das tarefas.</li> <li>• O desenvolvimento de uma proposta por escrito por parte da equipe em relação a uma demanda permitiu que as principais mudanças fossem feitas ainda no papel. Aumentando a produtividade e comprimento do cronograma.</li> </ul>
Pessoas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melhoria na comunicação entre os recursos humanos envolvidos no projeto.</li> </ul>
Tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O dotProject proporcionou um gerenciamento eficaz dos projetos.</li> <li>• O dotProject se tornou um ambiente de colaboração para a equipe, por meio da utilização dos seguintes recursos: calendário, eventos, fórum, compartilhamento de arquivos entre outros.</li> <li>• Otimizou o processo de planejamento <u>por meio</u> dos relatórios existentes.</li> </ul>

Quadro 4 – Sucessos no uso do dotProject

## 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve a finalidade de apresentar uma aplicação das melhores práticas de gerenciamento de projetos [1], apresentou-se sobre a estrutura da equipe de produção de materiais multimídia para educação a distância, utilizando o software livre dotProject como ferramenta tecnológica.

Foi realizado uma reflexão das dificuldades e sucessos obtidos, divididos pela tríade: pessoas, processos e tecnologia. Como tudo que é novo, inicialmente observou-se uma certa resistência ao uso da ferramenta dotProject, principalmente pela necessidade de desenvolver um relatório diário das atividades. No entanto, a adesão da equipe,

proporcionou um acompanhamento mais próximo e uma melhor adequação no planejamento dos projetos.

Conclui-se que a necessidade por novos produtos para a oferta de cursos a distância é algo novo e desafiador para muitas instituições. A opção por desenvolver estes produtos na própria instituição requer mão-de-obra qualificada, definição de processos, fluxo das informações e um gestor de projetos com uma ferramenta tecnológica para acompanhar e monitorar o desenvolvimento dos produtos.

## REFERÊNCIAS

[1] PMI - Project Management Institute. A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK), 2000.

[2] PRADO, D. *Gerenciamento de projetos nas Organizações*, Vol-I, Belo Horizonte: EDG, 2000.

[3] PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE – PMI. Site oficial do PMI <<http://www.pmi.org>>. Acesso em: março de 2009.

[4] DINSMORE, C. e CAVALIERI, A.; *Como se Tornar um Profissional em Gerenciamento de Projetos*: Livro-Base de “Preparação para Certificação PMP\_ - Project Management Professional”. Rio de Janeiro: QualityMark, 2003.

[5] VIEIRA, E. *Gerenciando Projetos na Era de Grandes Mudanças – Uma breve abordagem do panorama atual*. PMI Journal – PMI-RS 3, pp. 7-16, 2002.