

Restricao



Aqui voce encontra

Informações sobre o que são *restrições* em projetos balizados pelo Processo 3PUP.

Definição

Uma restrição é tudo aquilo que inibe o sistema de atingir seu objetivo.

Essa a definição está conforme (2) e segue a premissa defendida por Eliyahu M. Goldratt no seu livro *A Meta* (2).

Restrições são aplicadas às tarefas do projeto, e com base nela o time tem (ou deveria ter) condições de mensurar o o impacto no desenvolvimento da demanda.

Exemplos

Alguns exemplos de restrições em projetos de software:

1. A equipe possuir computadores defasados para desenvolvimento
2. Não possuir ambiente de testes
3. Não conhecer determinada tecnologia
4. Políticas de segurança inibirem acesso à Internet
5. Histórico de excesso de uso de MSN, Chat, Orkut, etc durante o trabalho
6. Orçamento limitado

Implementação

No Processo 3PUP, restrições são indicadas através de folksonomia (labels), anexados às tarefas.

Por exemplo, usando o Jira, o campo *Restrições* é um label que contém as restrições vinculadas a uma tarefa. Com isso, os envolvidos marcam (incluem labels) com as restrições que acham adequadas para, num segundo momento, o gerente de projetos fazer uma análise via relatórios, cruzando as divergências, a frequência e o desvio-padrão envolvido.

Um gráfico de nuvens geralmente é bem adequado para isso, mostrando as restrições mais frequentes e, com isso, direcionando a equipe de gestão para eliminar essas restrições (ex. Se uma restrição com o label "ambiente teste inexistente" for muito frequente e as tarefas envolvidas realmente desviaram do projetado por causa disso, então é indicado a compra de mais equipamentos, software, etc. e a disponibilização de um ambiente para testes para a equipe).

Referências

- 1 - http://en.wikipedia.org/wiki/Theory_of_Constraints
- 2 - [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Goal_\(novel\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Goal_(novel))