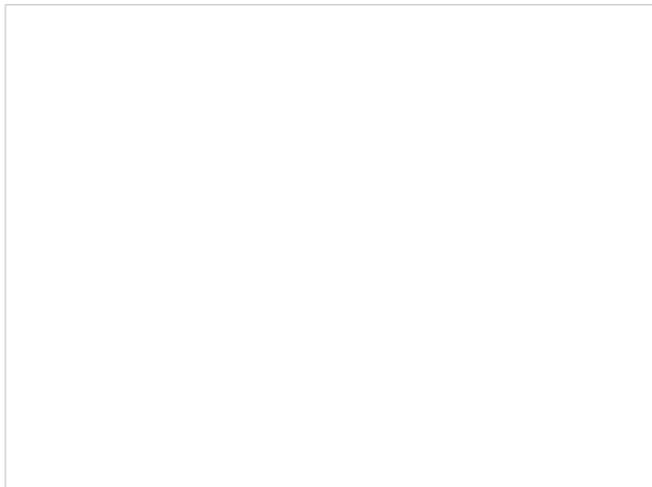


Prodemge promove capacitação em TI com impacto direto na rotina de 1,6 milhão de estudantes mineiros

Sex 11 outubro

Gestão acadêmica, diário escolar, contratação de professores, matrículas, Trilhas de Futuro e outros projetos e sistemas relacionados à educação estadual são desenvolvidos e gerenciados pela [Companhia de Tecnologia da Informação do Estado de Minas Gerais \(Prodemge\)](#).



Nessa quinta-feira (10/10), capacitação voltada a desenvolvedores da área recebeu mais de 30 times, com impacto direto na rotina de 1,6 milhão alunos da Rede Estadual de Ensino.

Superintendente de sistemas da educação da Prodemge, Renan Augusto Souza Ribeiro explica que o objetivo do treinamento é alinhar e capacitar ainda mais os desenvolvedores scrum masters e

product owners que estão à frente dos 30 times ágeis da [Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais \(SEE-MG\)](#), garantindo que as metodologias (Kanban e Scrum) sejam aplicadas de forma eficiente e consistente.

"A proposta do treinamento é focar na eficiência e inovação dentro do setor educacional, adotando práticas ágeis, como o Scrum e o Kanban, que são amplamente usadas no mercado para otimizar processos e entregar resultados de forma mais rápida e adaptável", registra.

Na prática

Ribeiro reforça que o treinamento promove impacto direto e imediato na realidade de milhares de alunos, professores, pais e toda a comunidade escolar por razões como:

- Aumento da eficiência por meio do uso de backlog, priorização e MVP, permitindo que as equipes concentrem esforços nas entregas que realmente agregam valor, economizando tempo e recursos.
- Colaboração ao compartilhar recursos e alinhar expectativas com termos e atestes, de forma que as equipes de desenvolvimento trabalhem mais integradas, evitando desperdício e conflitos.
- Incentivo à inovação com práticas ágeis como Scrum e Kanban, que possibilitam testar ideias rapidamente, ajustar quando necessário e, assim, fomentar um ambiente de constante

melhoria, essencial para manter competitividade.

"No contexto da educação, o uso das ferramentas se traduz em uma melhor gestão de projetos, otimização de recursos e entrega de soluções mais eficientes, que têm impacto direto na qualidade do ensino e na experiência dos usuários finais (professores, alunos e gestores)", aponta Ribeiro.

Avanços

Assessor-chefe de inovação da [Secretaria de Estado de Educação de Minas Gerais \(SEE-MG\)](#), Magno Peluso Torquette descreve a importância do treinamento para o desenvolvimento da educação. "Todo sistema 'nasce' de um problema e o papel deste treinamento com os desenvolvedores (product owner) é propor soluções em busca de oferecer a melhor educação pública em Minas Gerais".

Analista educacional (product owner) na Escola de Formação da SEE-MG, Kerolay Cristiane Macedo destaca que o treinamento impacta toda a comunidade escolar por meio da modernização e promoção do acesso ao sistema educacional mineiro. "Trabalhamos e compartilhamos experiências para o desenvolvimento de projetos em diferentes áreas, mas com uma única finalidade: ampliar e facilitar o acesso à educação".

Saiba mais

Scrum master: Facilitador do time Scrum, responsável por garantir que as práticas do Scrum sejam seguidas, remover obstáculos que possam atrapalhar o progresso da equipe e promover a colaboração. O Scrum Master apoia o time a se autogerir e entregar valor com eficiência.

Product owner: Responsável por definir a visão do produto e priorizar o backlog. É a pessoa que faz a ponte entre as necessidades dos stakeholders e o time de desenvolvimento, garantindo que a equipe esteja sempre focada nas entregas de maior valor para o negócio.

Backlog: Lista de tarefas ou requisitos pendentes de um projeto, que precisam ser desenvolvidos ou concluídos.

Priorização: Processo de definir a ordem de importância das tarefas, para determinar o que deve ser feito primeiro.

Produto Mínimo Viável (MVP): Versão inicial de um produto com funcionalidades essenciais, usada para testar ideias com o menor esforço e obter feedback.

Kanban: Método de gestão visual de tarefas que usa um quadro dividido em colunas (como "A fazer", "Em andamento", "Concluído") para acompanhar o fluxo de trabalho.

Scrum: Metodologia ágil para desenvolvimento de projetos, que organiza o trabalho em ciclos chamados sprints, com entregas frequentes e revisão constante.