

01

Conceitos importantes

Transcrição

Começamos falando do Custo Total de Propriedade (TCO - *Total Cost of Ownership*) doravante TCO. Independente do tipo de projeto nós precisamos tomar algumas decisões, por exemplo, alugar ou comprar uma máquina.

Quando adquirimos um bem ou quando somos donos de algum objeto, passamos a ter o que chamamos de **custo de propriedade**. Um carro, por exemplo, acarreta em gastos: mecânico, multas, gasolina, impostos, etc. Tudo isto são exemplos de **custo de propriedade do veículo**.

Quando utilizamos um serviço como um táxi, por exemplo, e o motorista bate o carro, não é nossa a responsabilidade pelo conserto, pois nós nunca colocamos gasolina nesse carro e tão pouco somos os responsáveis pela manutenção do veículo. Portanto, o custo de propriedade é do motorista e não do passageiro.

Então, o TCO (Custo Total de Propriedade) está relacionado ao custo de manutenção de um bem, de uma propriedade, de um serviço. Quando um serviço é terceirizado ou contratado de outra parte, o custo de propriedade é desta parte e não nosso. Assim, muitas vezes é interessante considerar isso em nossos projetos.

Nós também temos que entender que o Custo do Projeto é o custo **global**. Muitos gerentes de projeto vão em reuniões e fazem planejamentos, mas esquecem de adicionar ao plano do projeto o tempo gasto na reunião, tanto do seu próprio tempo quanto dos assistentes. Então, eles esquecem que o esforço de gerir o projeto também faz parte do custo do projeto. E isso inclui o time de desenvolvimento, o aluguel de máquinas e assim por diante.

Além disso, nós trabalhamos, em gerenciamento de projetos, com dois tipos de custos, os custos diretos e os custos indiretos.

Custo Indireto é todo aquele custo que não podemos relacionar diretamente à uma entrega. Por exemplo: Temos que construir um software, então, precisaremos de um computador, energia elétrica, água e um refeitório para fazer as refeições. Mesmo que o espaço no qual estamos trabalhando já exista, estes custos devem ser contabilizados no seu projeto. O custo indireto não está relacionado diretamente com a atividade em questão.

Custo direto, por exemplo, é o homem-hora trabalhando para desenvolver um software, é o custo que você consegue atrelar diretamente ao esforço, ao trabalho empenhado para construir uma entrega. Então, para alcançar esse resultado você pega a Estrutura Analítica de Projetos (EAP) e analisando-a, conseguirá apontar tudo que é custo direto, isto é, a partir da vinculação direta do esforço do trabalho, do que você vai investir diretamente.

Outro conceito bem interessante é o **Custo Afundado** ou *Sunk Costs*. Este custo diz respeito a tudo aquilo que foi gasto previamente ao planejamento. Por exemplo, chegamos em um projeto que já estava em andamento e sendo gerido de maneira orgânica - sem planejamento objetivo e eficaz. A primeira coisa que fizemos ao chegar foi calcular todos os custos afundados, isto é, tudo aquilo que foi gasto até o momento. Na situação em questão, o projeto tinha 10 milhões, mas destes cinco milhões já foram gastos e não podem ser recuperados. **Custo afundado** são custos não recuperáveis.

Outro conceito importante é o **Custo da Operação**. A partir do momento em que os custos do projeto forem definidos e o trabalho começado, entram em cena os custos da operação. Mas, **Custo de Operação e Custo de Projeto são distintos**. Os **custos da operação** são referentes ao serviço e os **de projeto** são definidos pelo gerente de projetos durante o planejamento. E, por fim, o **Custo das Alternativas** é referente a quanto custa optar pelo caminho A e não pelo caminho B, sabendo qual é o custo de cada alternativa podemos optar pela melhor decisão.

Ainda sobre a área de custo e de conceitos fundamentais:

Temos o conceito de Depreciação. Por exemplo, se comprarmos um computador para um projeto de um ano, além do Custo de Propriedade da compra, também temos que calcular a depreciação, pois, depois de um ano, este computador vai valer menos do que o valor pelo qual foi adquirido.

Outro conceito importante que devemos guardar é a **Rough Order of Magnitude (ROM)**, ou **Ordem de Grandeza**. Quando começamos um projeto, ele pode ter uma enorme variação de custo e prazo. Podemos estimar no início do projeto, que a variação fica entre -25% e +75% de tempo e valor. Ou seja, dentro do escopo, temos a possibilidade de completar o projeto antes do tempo, custando menos, ou depois do prazo de entrega, custando mais caro.

Mais dois conceitos fundamentais são as técnicas *Top Down* e *Bottom Up*. Elas são conceitos relacionados com a forma como entendemos o projeto, e como realizamos as estimativas:

- O *Top Down* é quando fazemos uma avaliação análoga, avaliando experiências passadas, de cima para baixo.
- O *Bottom Up* é quando analisamos todos os fatores do projeto, todos os itens da nossa EAP e somando-os, chegamos a uma conclusão, de baixo para cima.

