



CONHECIMENTOLIVRE.NET  
*O seu mais novo portal de estudos!*

# GERENCIAMENTO DE PROJETOS

*SERENA OPEN PROJ*

**FABIANO KEIJI TAGUCHI**

*ESTE MATERIAL TEM UM OBJETIVO DE COMPLEMENTAR OS ASSUNTOS ABORDADOS DENTRO DE SALA DE AULA, TORNANDO-SE UM GUIA PARA UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS DA SERENA EM SUA VERSÃO 1.4, COMPLETA-SE A ISSO O ASSUNTO TEÓRICO TRABALHADO SOBRE GERENCIAMENTO DE PROJETOS.*



## INTRODUÇÃO

**Projeto:** É um empreendimento com uma seqüência clara e lógica de tarefas, que possui início e fim determinados, visando atingir um objetivo claro que foi definido em seu início, isso, **envolvidos por parâmetros de tempo, custo, recursos e qualidade, áreas de conhecimento** envolvidas em um projeto, como veremos adiante. Outro conceito de projeto: "... é o esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo". Sendo assim, um projeto caracteriza-se por: (i) ser temporário (tem início e fim definido); (ii) produzir resultado exclusivo; e, (iii) ter elaboração progressiva.

Exemplos: construção de um hospital, desenvolvimento de um software, criação de um novo modelo de carro.

**Subprojetos:** fazem parte de um projeto maior que foi subdividido para facilitar seu gerenciamento.

Exemplo: Em um projeto de desenvolvimento de um equipamento para uma indústria, composta por diversas peças, cada uma dessas peças pode ser considerada um subprojeto.

**Gerência de Projetos:** consiste na aplicação de conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas as atividades do projeto a fim de atender seus requisitos.

Gerenciar um projeto inclui:

- Identificação das necessidades;
- Estabelecimento de objetivos claros e alcançáveis;
- Balanceamento das demandas, planos e da abordagem as diferentes preocupações e expectativas das diversas partes interessadas conflitantes de qualidade, escopo, tempo e custos;
- Adaptação das especificações, dos

Aplicações da gerência de projetos:

- Implantação de TI e Telecomunicações;
- Desenvolvimento de Produtos ou Serviços inovadores;
- Projetos de Engenharia;
- Projetos de Manutenção;

Vantagens em se usar a gerência de projetos:

- Atender as necessidades dos clientes;
- Custos menores;
- Menos imprevisto;
- Entrega dos resultados são feitas dentro dos prazos estabelecidos;
- Orçamento é planejado e acima de tudo respeitado;
- Identificação antecipados de problema, permite rápida tomada de decisões com ações corretivas.

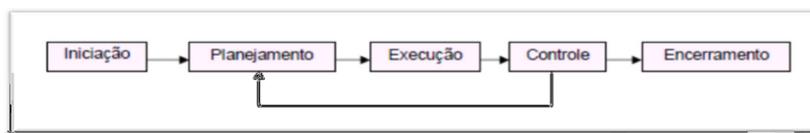


**Stakeholders:** são todas as pessoas e organizações envolvidas no projeto, cujos interesses podem ser positivos ou negativos influenciados pela execução do projeto ou por sua finalização, resumindo são todos os interessados no projeto.

Exemplos:

- Gerente do projeto;
- Cliente/usuário;
- Organização executora;
- Membros da equipe;
- Fornecedores;
- Patrocinadores.

**Ciclo do Projeto:** para facilitar a elaboração progressiva dos projetos, estes são divididos em processos, como observamos na figura abaixo:



### 1. Iniciação

Ocorre no início do projeto. Concede a aprovação para o comprometimento dos recursos da organização para o projeto.

### 2. Planejamento

Consiste em realizar as previsões para o projeto e determinar o caminho que o projeto deverá seguir. Esta fase se não for bem realizada compromete todo o projeto, dificultando o alcance dos resultados esperados e pretendidos pelo projeto.

Porque planejar?

- Evitar o fracasso;
- Prever custos, recursos, prazos e riscos;
- Organizar;
- Preparar-se para alterações;

### 3. Execução

Consiste em colocar em prática os planos registrados na fase do planejamento.

### 4. Controle

Acompanhamento do andamento do projeto, comparando o que foi planejado com o que está sendo realizado. A tomada de decisões também pode acontecer juntamente com um replanejamento baseada em alguns fatos que podem ser alterados durante o decorrer do projeto.

Atenção: Mudanças bruscas ou excessivas no que foi planejado podem prejudicar o andamento do projeto e até a realização dos seus objetivos.

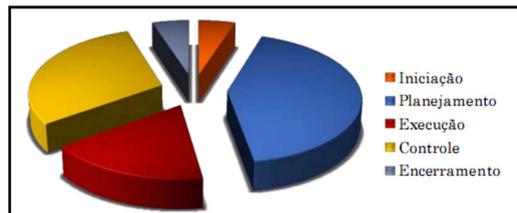
### 5. Encerramento

Acompanhamento do andamento do projeto, comparando o que foi planejado com o que está sendo realizado. A tomada de decisões também pode acontecer juntamente com um replanejamento baseada em alguns fatos que podem ser alterados durante o decorrer do projeto.



## A CONSTRUÇÃO DO PROJETO

Qualquer produto ou serviço que é criado, obrigatoriamente nasce, surge ao mercado, tem o seu auge e depois encerra seu ciclo, em projetos essas etapas são chamadas de: iniciação, planejamento, execução, controle e encerramento. O gráfico abaixo demonstra a intensidade das atividades de cada um dessas fases. As fases de iniciação e encerramento são as que possuem menos atividades, já o planejamento e o controle por sua vez são as que possuem uma maior intensidade nas ações, já que respectivamente são responsáveis por planejar e monitorar tudo o que acontece durante a existência do projeto.



## ÁREAS DE ESPECIALIZAÇÃO EM PROJETOS

Saber gerenciar um projeto envolve não só conhecimentos em gerência de projetos como em outras áreas, um conhecimento prévio é fundamental para o sucesso de um gerente de projetos:

### 1. Conhecimento em Gerenciamento de Projetos

- Definição do ciclo de vida do projeto e seus processos;
- Nove áreas de conhecimentos;

### 2. Conhecimento, normas e regulamentações da área de aplicação

- Departamento funcional com relação à área do projeto, como departamento jurídico no caso de produtos novos, gerenciamento de produção, marketing;
- Elementos técnicos em áreas que envolvam o projeto como elétrica, hidráulica, automação, informática, mecânica;
- Especializações em gerenciamento como em contratações;

### 3. Habilidades interpessoais

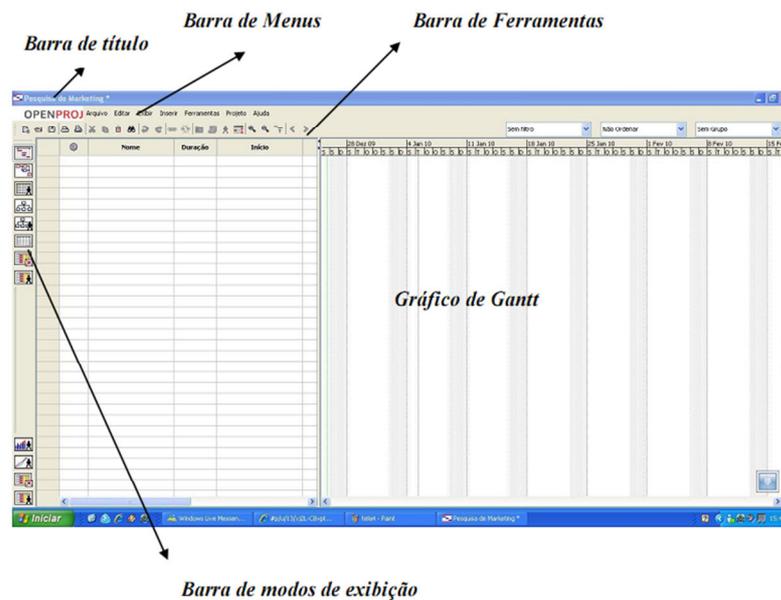
- Comunicação eficaz;
- Liderança;
- Motivação;
- Resolução de problemas;





## OPENPROJ

OpenProj é uma solução gratuita de software de gerenciamento de projetos muito eficiente, hoje é uma ferramenta utilizada para o gerenciamento de mais de 500 projetos em todo o mundo, sua portabilidade permite que seja executado em ambientes Windows ou Linux, tendo como pré-requisito para seu funcionamento apenas a Máquina Virtual Java.

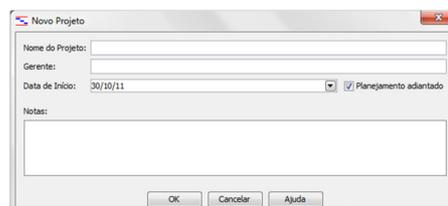


Link de acesso para download da ferramenta: <http://sourceforge.net/projects/openproj/>

A versão é do tipo “portable”, softwares *portable* são aqueles que são executados sem ser preciso instalar, basta que sejam copiadas a pasta do software em qualquer diretório do computador, e executar o arquivo com a extensão (.jar).

## INICIANDO O OPENPROJ E CRIAÇÃO DE PROJETOS

O passo inicial da utilização do OpenProj é a definição do projeto, do gerente do projeto, das datas de início ou término, e os objetivos do projeto.



## PROPRIEDADES DE UM PROJETO

Acessado pelo menu Projeto – Informações do Projeto, podemos alterar algumas informações sobre o projeto, vejamos que o software nos mostrará três abas, a primeira chamada Geral, tem algumas características que devemos alterar:

- **Tipo do projeto:** Existem 08 tipos de produtos (Serviços Profissionais, Desenvolvimento de Produto, Planejamento de Evento, Campanha de Marketing, Campanha de Vendas, Suporte Técnico, TI e Outros).
- **Data de Status:** Data que acompanha o avanço do Projeto, a partir desta data é que o software baseia-se seus cálculos;
- **Calendário Base:** Define os dias de trabalho e recesso do projeto. Devemos definir um calendário a ser utilizado, passo que será visto a seguir.

A segunda aba é a de Estatísticas que exibirá todos os dados principais do projeto. Por fim, a última aba Notas, exibe os objetivos do Projeto.

Informações do Projeto

Gerente: Fabiano Keji Taguchi

Início: 11/10/11 08:00 Data Atual: Data de Status: 01/11/11

Término: 11/10/11 17:00 Calendário Base: Padrão

Planejamento adiantado

Prioridade: Status do Projeto: Ativo

tipo do projeto: Desenvolvimento do... Tipo da Despesa: Capitalizado

Divisão: Grupo:

Valor Atual Líquido: 200000 Benefício: 0

Risco: 0.0

Fechar Ajuda

## DEFININDO UM CALENDÁRIO BASE

Tempo é um dos itens da restrição tripla de projeto, um item muito importante que vai definir se o seu objetivo vai ser alcançado com sucesso ou não, para isso, devemos ter em mente quanto tempo vamos utilizar para construção do meu projeto, a partir daí poderemos criar o nosso calendário de trabalho do Projeto. Por padrão, o OpenProj possui três calendários: Padrão, 24 Horas e Trabalho Noturno. Para acessar a opção Calendário Base utilizamos o menu Ferramentas – Alterar Período de Trabalho. Que passos seguimos para alterar esse calendário base?

Alterar Período de Trabalho

Para: Padrão

User padrão

Período de folga

Período não padrão

De: Para:

Novembro 2011							Dezembro 2011						
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5					1	2	3	
6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10
13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17
20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24
27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31

Janeiro 2012							Fevereiro 2012						
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4	
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30	31					26	27	28	29			

Novo... Opções... OK Cancelar Ajuda

Primeiramente devemos verificar quais dos três tipos de calendário nos atendem, a primeira opção (Padrão), define uma carga horária de 08 horas diárias, compreendidas de segunda a sexta-feira, divididas em turno matutino e vespertino. A segunda opção (24 Horas) como o próprio nome se refere são 07 dias por semana sem horário para descanso. Por último, a opção consiste em 08 horas de trabalho diário, divididas somente no período noturno. Definido o calendário base, existem três opções de alteração: Usar Padrão (Que aceitará os padrões de acordo com o calendário que selecionamos conforme o parágrafo



acima), Período de Folga (Que será feita uma exceção ao dia selecionado, colocando como folga no referido, opção esta usada para definir feriados ou recessos em datas durante o projeto) e Período Não Padrão (Opção usada para alterar carga horária de um dia em um calendário, como tornar o domingo um dia útil quando selecionado o calendário como Padrão).

**Exemplificando:** Se defino que meu projeto usará como Calendário Base, a opção Padrão, logo, o mesmo será executado de Segunda a Sexta, com carga horária diária de 08 horas, totalizando 40 horas semanais. Mas, se preciso estender isso aos sábados, colocando que preciso trabalhar mais 4 horas no período matutino em cada sábado. Como procedo? Devo selecionar todos os sábados que pretendo fazer as alterações, e clicar sobre a opção de alteração Período não Padrão, e inserir a carga horária que eu desejo alterar.

## CRIAÇÃO DE TAREFAS (EAP)

Tarefas são todos os passos que devemos executar no Projeto para alcançar o objetivo final. Para isso utilizamos o gráfico de Gantt que permite que possamos acompanhar o andamento das atividades do Projeto.

A listagem das tarefas a serem realizadas em um projeto também é conhecida como dicionário EAP. A tela que é exibida divide-se em duas: do lado esquerdo lançamos os dados das tarefas, do lado direito visualizamos as tarefas, seus tempos e suas relações. Para os lançamentos das tarefas, precisamos de algumas informações: nome da tarefa, o tempo de duração de cada uma das tarefas (Esse tempo pode ser descrito em dias ou horas), predecessoras e o nome do recurso utilizado. Toda e qualquer coluna pode ser ocultado, caso não seja necessária no projeto, para isso, basta clicar com o botão direito do mouse sob o título de qualquer uma das colunas.

No lançamento das tarefas, devemos nos atentar ao lançamento das subtarefas, se elas existirem. Após lançar todas as tarefas, para estabelecer as subordinações das subtarefas às tarefas, devemos clicar com o botão direito sob as subtarefas e clicar em “Recuo à Direita”.

Lançadas as tarefas, definimos agora as predecessoras de cada uma. Predecessoras são propriedades das tarefas que devem ser atendidas para que tal tarefa se inicie, são vinculações entre as tarefas, e é possível estabelecer quatro vínculos:

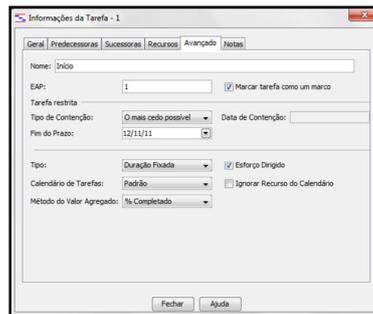
1. *Término a Começo, sua legenda é TI. Um vínculo é criado de forma que é necessário que uma determinada tarefa termine para que se inicie outra.*
2. *Início a Término, sua legenda é IT. Quando é necessário que uma tarefa só comece quando outra termine.*
3. *Início a Início, sua legenda é II. É utilizado quando necessário que duas tarefas comecem ao mesmo tempo.*
4. *Término a Término, tem a legenda TT. Quando duas tarefas precisam terminar no mesmo tempo, é usada essa predecessora.*



Além disso, podemos considerar um tempo de latência entre os períodos dos vínculos, ou seja, pode dar uma pausa no início da próxima tarefa, caso seja necessária alguma avaliação ou aprovação para passar adiante.

## DETALHANDO INFORMAÇÕES DAS TAREFAS E SUBTAREFAS

Para atribuir mais informações a respeito das tarefas lançadas, devemos dar um duplo clique no mouse sob o nome da tarefa / subtarefa.



A janela acima se refere ao detalhamento das informações das tarefas, ela possui 05 abas. A primeira de nome Geral possui informações da tarefa que foi lançado a fim do gerenciamento, com informações de tempos e prazos do projeto. As duas próximas chamadas de Predecessoras e Sucessoras são os relacionamentos existentes desta tarefa/subtarefa com as demais.

A aba Recursos, possui alocado todos os recursos que foram listados como membros participantes na tarefa, informando também o número de horas que cada recursos empenhou na execução da atividade.

A aba Avançado que visualizamos na figura acima, é quem nos permite controlar as contenções quanto ao prazo da tarefa/subtarefa selecionada. É classificado também o tipo da tarefa, que pode ser de três formas: Trabalho Fixado (Uma vez que o trabalho é fixado, inserindo ou removendo recursos, sua duração também se altera – imagine que definimos que determinada tarefa dure **40 horas**, sua duração acaba sendo 5 dias, sendo realizado por uma pessoa. Se duas pessoas forem alocadas para esse trabalho, o trabalho continua durando **40 horas**, porém será realizado em dois dias e meio.). Com a Duração Fixada (A duração da Tarefa é definida, e ao modificarmos o número de recurso, o trabalho se modifica automaticamente, não alterando a duração – Imagine uma tarefa de 24 horas que é realizada em **três dias** por uma pessoa, se ao invés de uma pessoa forem alocadas duas pessoa, a duração continua em **três dias**, porém o tempo de trabalho que pode ser empenhado por essas pessoas dobra, passando para 48 horas.). Por fim, temos as Unidades Fixadas (Determina-se a quantidade de recursos, e modificando a duração, o trabalho automaticamente se modifica – Definimos que serão usados **dois recursos**, que em cinco dias rendem 80 horas, esses mesmos **dois recursos** se trabalharem 4 dias, renderam apenas 64 horas). E na aba Nota consiste em um campo de anotações.

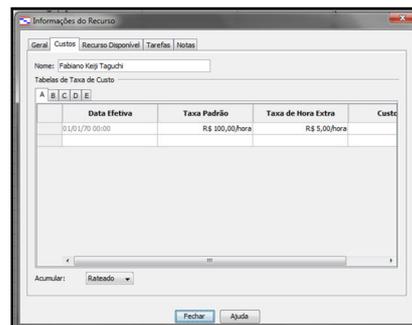


## LANÇAMENTO DOS RECURSOS

Recursos são os meios utilizados para a realização das tarefas, seja através de recursos humanos ou materiais, com isso, concluímos que tarefas e recursos é uma relação que fará o projeto alcançar seu objetivo final, pois, através dos recursos é que as tarefas vão sendo realizadas. As informações de um recurso para lançamento no OpenProj, consistem em: nome, definição do trabalho, duração do trabalho e os custos.

	Nome	Tipo	Calendário Base
1	Fabiano Keji Taguchi	Trabalho	Padrão
2	Mariana Barceles	Trabalho	Padrão
3	Arthur Nunes	Trabalho	Padrão
4	Luciano Broboki	Trabalho	Padrão
5	Estefani Corani	Trabalho	Padrão
6	Douglas Gomes	Trabalho	Padrão

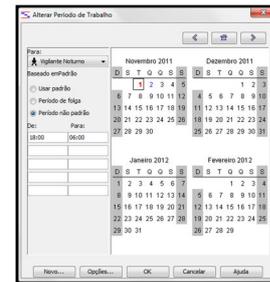
Recursos são classificados em dois, os recursos do tipo trabalho (Recursos Humanos) e os recursos do tipo material. Recursos do tipo trabalho têm o seu custo decorrido em horas de trabalho ou em utilização, os recursos do tipo material também têm seu custo atrelado por unidade consumida durante o projeto.



Abaixo são listadas algumas informações sobre os recursos lançados no projeto, vejamos:

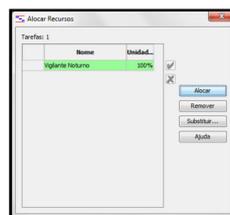
- **Grupo:** São classificações que podem ser feitas entre recursos comuns para facilitar o gerenciamento;
- **Máximo de Unidades:** Quantidade de recursos existentes;
- **Taxa Padrão:** Custo de determinado item por período de tempo, a partir dele é gerado o orçamento do projeto, o cálculo é multiplicado pela hora utilizado do recurso;
- **Taxa de Hora Extra:** Custo por período de tempo quando utilizado do recurso de hora extra;
- **Custo/Usado:** Indica quanto é gasto toda vez que algum recurso é usado no projeto, independentemente do tempo de utilização;
- **Acumulação:** Podem ser três valores, início (Os custos serão despendidos no início do seu uso), rateado (Os custos são rateados ao longo do período que é usado) e fim (custo é despendido ao término de seu uso).

Quando se cria algum recurso do tipo Trabalho que seja mão-de-obra, podemos readequar o calendário deste recurso, personalizando-o. Exemplos de aplicação são recursos alocados em projeto que possuem carga horária diferente dos outros, como um vigilante noturno. O processo se dá da seguinte forma, criamos o recurso chamado de “vigilante noturno” e depois voltamos ao calendário base para alterar seu horário. Na visualização do calendário base já terá um calendário chamado vigilante, como observamos na figura ao lado.



## ALOCANDO RECURSOS

Qualquer tarefa para ser realizada precisa de recursos alocados, essa é a próxima etapa a ser feita diante do OpenProj, para isso fazemos uso do menu Ferramentas – Alocar Recursos. À medida que os recursos vão sendo alocados, executando um duplo clique do mouse sob cada uma das tarefas visualizamos dentro da aba Recursos já apresentada.



Na figura acima visualizamos a janela de alocação de recursos, nela está à listagem de todos os recursos do projeto que serão atribuídos a cada uma das tarefas. Além de alocar o recurso devemos indicar a quantidade de recursos que serão despendidos em cada tarefa.

## FECHANDO ORÇAMENTO DO PROJETO

Depois dos recursos serem alocados no Projeto, o OpenProj é o responsável por associar os custos dos recursos junto às durações das tarefas para gerir os gastos. Através do menu Exibir – Detalhe do Uso dos Recursos podemos fazer a análise dos dados gerenciados pelo software.

Fazendo uso da ferramenta gráfica Uso dos Recursos da tarefa disponibilizada também no menu Exibir. Nela podemos verificar informações que vinculam recursos e tarefas ao longo do projeto.

## FAZENDO USO DAS LINHAS DE BASE E ACOMPANHANDO A EXECUÇÃO DO PROJETO

Etapa de planejamento concluída. Chega à hora então de gerenciarmos a execução do projeto, usando então o recurso de linha de base, encontramos a ferramenta linha de base no menu ferramenta, acessando a opção acompanhamento. A linha de base é essencial para





## INSERINDO AVANÇOS

Os avanços são necessários para complementar o acompanhamento do projeto, para isso devemos inserir algumas colunas no diagrama de Gantt, os campos para o gerenciamento são:

- Início Atual: Preenchemos com a data real de início da tarefa selecionada;
- Término Atual: Da mesma forma, preenchemos com a data de término da tarefa;
- % Completa: Para tarefas que estão sendo executadas, inserimos um valor percentual do período que já se passou;
- % Trabalho Completa: Entre as tarefas que estão sendo executados, preenchemos com o valor percentual de trabalho realizado da tarefa;
- Duração Atual: É calculado automaticamente depois da inserção dos dados de Início Real e % Trabalho Completa;
- Duração Restante: Também calculado a partir das informações dos campos de Duração Real e % Concluído.

Da mesma forma, temos os avanços financeiros, acrescentando os campos de Custo Atual, Custo Fixado e Custo Restante, respectivamente, o custo de cada tarefa do projeto, o custo quanto já foi gasto e quanto se tem disponível para ser gasto ainda em cada tarefa.

## VISTAS (RELATÓRIOS)

O que mais chama atenção em softwares de gerenciamento de projetos são os relatórios emitidos. Gerentes de Projeto não se preocupam em executar as ações, preocupam em coordenar as atividades que são exercidas durante o projeto, essa coordenação só é feita de forma eficaz com acompanhamento dos relatórios das atividades que são executadas. O OpenProj apresenta uma série de vistas para acompanhamento de projetos.

- Diagrama de Gantt

É uma forma sintetizada de apresentar as tarefas que foram, vão sendo ou serão realizadas, permitindo em uma escala de tempo acompanhar o que já foi feito e o que falta ser feito. É a forma gráfica mais tradicional que utilizamos para visualizar o cronograma do projeto. A apresentação do Gráfico de Gantt é dividida em duas partes, uma textual (à esquerda) e outra gráfica (à direita). Com o diagrama de Gantt temos informações do cronograma planejado, do que foi realmente executado e até um replanejamento de ações em função das dependências das tarefas, e até de possíveis adiantamentos ou atrasos na execução das tarefas e/ou subtarefas. Na representação gráfica, temos:

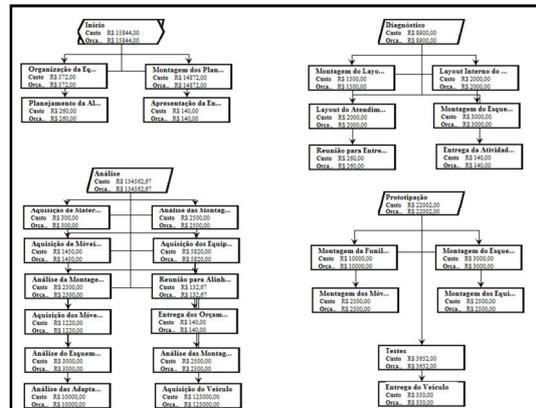
- As barras de cor cinza representam o cronograma que foi planejado;
- As barras azuis e vermelhas são as ações que foram realizadas e replanejadas; - Os losangos pretos representam entregas do projeto;
- Barra de cor preta dentro de cada barra do projeto, é o percentual da tarefa que já foi executada.





- WBS

Apresenta a hierarquia das tarefas com as subtarefas do Projeto, com o custo que cada uma teve no Projeto. (Ver figura abaixo)



- RBS

É apresentada de forma gráfica, os recursos que foram utilizados no Projeto, tanto materiais como de trabalho. (Ver figura abaixo)

Fabiano Keiji Taguchi Custo R\$ 656,87 Orçam. R\$ 0,00	Monitor Custo R\$ 300,00 Orçam. R\$ 0,00	Cadeiras Custo R\$ 400,00 Orçam. R\$ 0,00
Mariana Barcelos Custo R\$ 2140,00 Orçam. R\$ 0,00	Impressora Custo R\$ 750,00 Orçam. R\$ 0,00	Mesa Custo R\$ 250,00 Orçam. R\$ 0,00
Estefani Corsini Custo R\$ 2700,00 Orçam. R\$ 0,00	Balcão Impressora Custo R\$ 70,00 Orçam. R\$ 0,00	Estruturação da Rede Custo R\$ 300,00 Orçam. R\$ 0,00
Luciano Brobokski Custo R\$ 4970,00 Orçam. R\$ 0,00	Rack Custo R\$ 70,00 Orçam. R\$ 0,00	Empresa para Montagem... Custo R\$ 3000,00 Orçam. R\$ 0,00
Douglas Gomes Custo R\$ 1347,00 Orçam. R\$ 0,00	Módem Custo R\$ 100,00 Orçam. R\$ 0,00	Mesas para Computador Custo R\$ 100,00 Orçam. R\$ 0,00
Artur Navez Custo R\$ 1800,00 Orçam. R\$ 0,00	Empresa para Serviços d... Custo R\$ 20000,00 Orçam. R\$ 0,00	Support Escritórios (E... Custo R\$ 250,00 Orçam. R\$ 0,00
Empresa para Serviços E... Custo R\$ 9000,00 Orçam. R\$ 0,00	Suporte Computador Custo R\$ 50,00 Orçam. R\$ 0,00	Switch 16 Portas Custo R\$ 900,00 Orçam. R\$ 0,00
Armários Custo R\$ 300,00 Orçam. R\$ 0,00	NoBreak Custo R\$ 300,00 Orçam. R\$ 0,00	Longarinas com 3 Lugares Custo R\$ 800,00 Orçam. R\$ 0,00
Empresa para Montagem... Custo R\$ 10000,00 Orçam. R\$ 0,00	Kit Computador Custo R\$ 3000,00 Orçam. R\$ 0,00	Cadeiras Giratórias Custo R\$ 0,00 Orçam. R\$ 0,00
		Empresa para Montagem... Custo R\$ 3000,00 Orçam. R\$ 0,00
		Veículo do Tipo Van Custo R\$ 12000,00 Orçam. R\$ 0,00

- Relatório Geral do Projeto

São formas gerais de se visualizar as informações principais do projeto, são 04 formas: Detalhes do Projeto, Informações sobre Recursos, Informações sobre as Tarefas e o chamado Relatório “Quem faz o Que”, que é uma mistura dos Relatórios de Informação sobre Recursos e Informações sobre Tarefas, como apresentado na figura a seguir.

