Efeito Cohort

Uma evidência de transformação nos projetos

O fato é que na prática o "efeito Cohort" é uma das mudanças mais perceptíveis atualmente nas transformações organizacionais, especialmente em projetos. Muito difundida por ser usada pelo Spotify. Certamente que as novas tecnologias também exercem uma forte influência nas transformações dos modelos de negócios, design de projetos e novas abordagens, porém é mais evidente que a maneira com que a transformação está emergindo em muitas organizações é via ciência comportamental – pessoas! E a implementação prática disso está no **modelo de formação de equipes, como o cohort que tem-se mostrado um instrumento importante para proporcionar os "espaços"** necessários em que as equipes possam criar e realizar seus trabalhos – sem um controle definido, um subgrupo que compartilha características comuns definida – experiencias, agrupados para ter mais foco e força na resolução de problemas, enfim, uma formação que proporciona uma mudança de comportamento transformadora nas organizações, que facilita lidar com incertezas, inovação e ter agilidade. Talvez os Squads dos métodos ágeis seja um bom exemplo de aplicação. Usado para acelerar o aprendizado, feedback e updates na área de desenvolvimento de software. O contraponto tem sido a preocupação com formação de silos organizacionais mas isso não tem se mostrado verídico porque por definição os cohorts são temporários.

Esse mesmo "efeito cohort" pode ser observado no nível de transformação na estrutura organizacional e não somente em equipes. É notável que startups são essencialmente diferentes das grandes organizações e um dos motivos é o "efeito cohort". A formação dinâmica da estrutura organizacional de uma startup assemelha-se a um "projeto em loop", sempre está no ritmo de uma nova iniciativa, numa atmosfera de criação e experimentação, mas ao mesmo tempo existe uma operação sendo mantida, então encontramos um "novo estado" organizacional, projeto + operação, mesclados num mesmo ciclo produtivo, dois mundos não tão distantes numa startup quanto numa organização tradicional. Obviamente que isso ocorre numa startup porque seu foco inicial é encontrar um business model, que será aplicado para definir suas características de relacionamento com o mercado, monetização e escala do negócio, o que difere de um projeto propriamente dito. Mas, atente ao fato que isso tornou-se possível devido os novos modelos de formação de equipes, influenciadas pelo mindset cohort.

O ônus do legado é maior que a busca pela inovação. Esse é o mindset que deve prevalecer nas organizações atuais, o fato de temer a mudança leva ao fardo de conviver com o legado. Fica mais claro a influência do "efeito cohort" nas estruturas de projetos quando temos que lidar com os ciclos MVP (*Minimum Viable Product*) que é a filosofia produtiva de uma Startup, a mescla de gestão de projetos com operação e modelo de negócios num mesmo ciclo de desenvolvimento, objetivando validar a entrega para o cliente ou benefícios para o negócio em ciclos de entregas parciais – um cohort em ação. Mas essencialmente uma startup difere de um projeto porque visa validar uma proposição de negócio, colocar a prova seu valor, impacto, rentabilidade e o potencial de escala do modelo de negócio, enquanto um projeto foca numa entrega específica, mas as transformações estão ocorrendo rapidamente com novas abordagens de design.

Temos ainda os modelos de negócios exponenciais, e novamente as abordagens de gestão de projetos necessitarão passar por mais adaptações, porque nesses modelos o uso intensivo de tecnologia aplicado em diversas funções/papéis nunca antes experimentado, vão provocar mudanças transformadoras. A flexibilidade é a palavra-chave para adaptar-se aos novos contextos e suas premissas. Dentre as diversas aplicações de Design Management aquela em que o foco está em criticar o significado de forma sistemática é o ponto de partida para apoiar a inovação como processos regulares nas organizações. Práticas como EXO Sprint, já tem casos de sucesso em corporações com mindset "*Thinking 10x*" – mas, é preciso se preparar!

Zózimo
Editor-chefe
da Revista Project
Design Management

PROJECT DESIGN PDM MANAGEMENT

Editor & Publisher
Osmar Zózimo de Souza Jr.
zozimo@mundopm.com.br

projectdesignmanagement.com.br

Conselho Editorial
Américo Pinto
Antônio C. A. Maximiano
Bernard Yannou
Daniel Leroy
Darci Santos do Prado
Darli Rodrigues Vieira
Eduardo Linhares Qualharini
Heitor Coutinho
Henrique Rozenfeld
Marly Monteiro de Carvalho
Paul Campbell Dinsmore
Ricardo Viana Vargas
Roberto Sbragia
Sérgio E. Gouvêa da Costa
Roque Rabechini Jr.

Conselho de Revisão
André Barcaui
Farhad Abdollahyan
Hélio Rodrigues Costa
J. Angelo Valle
João Alberto Vianna Tavares
João Carlos Boyadjian
José B. de Souza Filho
Lélio Varella
Magno Lima
Margareth Carneiro
Mário Henrique Trentim
Mauro Sotille
Peter Berndt de S. Mello
Roberto Pons
Raphael Albergarias
Sílvio A. C. Wille

Colaboradores desta Edição
Allan Rocha
Antonio Cesar Amaru Maximiano
Denise Sanches de Melo
Eduardo Miranda
Galileu Godoy Terada
Gino Terentim
Guilherme Pereira Lima
Hélio Rodrigues Costa
Ítalo Coutinho
Jardel Luis Carpes
Kyle Nel
Leonardo Tomadon
Nathália D. Souza Alvarenga Santos
Nathan Furr
Ricardo Abelheira
Ricardo Vargas
Ruth Pearce
Sérgio Ricardo do Nascimento
Thomas Zoëga Ramsøy

Projeto Gráfico e Diagramação
César Beníte García
Create4web

Revisão Editorial
Redação MundoPM

Artigos
Redação Mundo PM
artigos@mundopm.com.br

Contato Comercial
Telefone: (41) 3029-9397
(11) 3661-1550
R. Prof. Pedro Viriato Parigot de Souza, 1609/1701 - Mossunguê
CEP 81200-100. Curitiba-PR
comercial@mundopm.com.br
assinaturas@mundopm.com.br
publicidade@mundopm.com.br

Linkedin
linkedin.com/in/mundopm/

Facebook
facebook.com/mundopm

ISSN: 1807-8095
A revista Mundo PM
é uma publicação
bimestral da Editora Mundo

Distribuição
Distribuição Nacional pela Dinap – Distribuidora Nacional de Publicações Ltda.

O conteúdo dos artigos é de responsabilidade dos autores. Softwares distribuídos via CD-ROM e encartes com a revista são de propriedade e responsabilidade de seus fabricantes, assim como suporte e os direitos autorais.