

Evaluating the Acceptance of Project Management Platforms in Distributed Software Teams: An Experience Report

Andressa dos Santos Lopes*
UFOPA/CORI

Federal University of Western Pará
Oriximiná, Pará, Brazil
andressalopesbr@gmail.com

Clayton Andre Maia dos Santos
Federal University of Western Pará
UFOPA/CORI
Oriximiná, Pará, Brazil
clayton.santos@ufopa.edu.br

Marialina Corrêa Sobrinho
UFOPA/CORI

Federal University of Western Pará
Oriximiná, Pará, Brazil
marialina.correa@ufopa.edu.br

Deivid Eive dos S. Silva
UFOPA/CORI
Federal University of Western Pará
Oriximiná, Pará, Brazil
deivid.silva@ufopa.edu.br

ABSTRACT

Geographically distributed software development teams often face challenges in adopting project management tools, with decisions frequently based on comparisons that overlook human and contextual factors. This study investigates the acceptance of GitHub Projects, *Huly*, and ClickUp within a Brazilian software development organization with distributed collaborators. Specialists from the Software Engineering team participated, representing various organizational roles and product lines. Data were collected through a structured questionnaire, based on indicators from the Technology Acceptance Model (TAM3), and semi-structured interviews. Quantitative and qualitative analyses revealed that ClickUp had the highest acceptance rates, particularly regarding perceived ease of use and perceived usefulness. The results also highlighted that information centralization, platform stability, and feature completeness are critical factors for tool adoption. This research contributes to the field of Software Quality by offering empirical evidence to support decision-making during tool transitions.

KEYWORDS

Project Management, Tool Adoption, Acceptance Analysis, Development Teams, Distributed Software Teams

1 Introdução

A seleção e a adoção de plataformas de gestão de projetos representa um desafio crítico para organizações de desenvolvimento de *software*, especialmente em contextos nos quais as equipes estão distribuídas geograficamente e trabalham em múltiplos produtos simultaneamente [10]. Com o crescimento do trabalho remoto e a necessidade crescente de colaboração digital eficiente, as empresas buscam soluções tecnológicas que atendam às suas demandas operacionais, promovendo maior produtividade, comunicação eficaz e melhor coordenação de projetos [8] [10].

Neste cenário, observa-se que muitas decisões organizacionais são baseadas em comparações de funcionalidades ou em recomendações do mercado, sem considerar adequadamente como diferentes perfis de usuários percebem e adotam essas plataformas em seus contextos reais de trabalho [2][12]. Isso pode comprometer

a efetividade das plataformas escolhidas, levando a resistências, subutilização ou à necessidade precoce de substituição.

Diante disso, este estudo tem como objetivo investigar a aceitação de plataformas de gestão de projetos (especificamente, as plataformas *GitHub*¹, *Huly*² e *ClickUp*³) por parte de usuários finais que atuam em equipes distribuídas. A intenção é identificar as motivações que influenciaram a adoção, uso contínuo ou substituição dessas plataformas no ambiente corporativo. A seleção dessas plataformas reflete o histórico real de transição tecnológica da organização estudada. O *GitHub Projects* foi a primeira solução adotada, devido à integração com o sistema de controle de versão utilizado pela equipe de desenvolvimento; o *Huly* representou uma tentativa subsequente de gestão mais centralizada; e o *ClickUp* configura-se como a solução atual, em virtude de sua maior completude funcional.

Como parte da metodologia, foram utilizados indicadores do Modelo de Aceitação de Tecnologia (*Technology Acceptance Model* - TAM3), com foco na Facilidade de Uso, Utilidade Percebida e Intenção de Uso Futuro [13]. Além disso, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com o objetivo de aprofundar a compreensão das experiências individuais dos participantes no uso das plataformas. A pesquisa foi conduzida com sete profissionais do time de Engenharia de *Software* de uma empresa brasileira de desenvolvimento de *software*, incluindo desenvolvedores, analistas de qualidade e *Tech Leads*. Os dados foram analisados de forma quantitativa e qualitativa, a fim de captar nuances sobre o uso das plataformas.

Os resultados mostram a predominância do *ClickUp* como principal plataforma de gerenciamento de projetos, destacando-se pela interface amigável e pelas funcionalidades integradas. O *GitHub* foi amplamente utilizado para tarefas técnicas específicas, especialmente relacionadas ao controle de versão e integração contínua. O *Huly* apresentou menor adesão, principalmente devido a lacunas percebidas em usabilidade e limitações funcionais.

Com base nesses achados, organizações podem se beneficiar desses resultados ao selecionar plataformas que estejam mais alinhadas às suas necessidades operacionais e aos perfis de seus usuários. Além disso, destaca-se a importância de oferecer capacidades específicas para plataformas mais complexas, como o *GitHub*,

¹<https://github.com/>

²<https://huly.io/>

³<https://clickup.com/>

e a necessidade de ajustes no *Huly* para torná-lo mais aderente às expectativas dos usuários. O *ClickUp*, por sua vez, pode servir como referência em termos de design, usabilidade e integração de funcionalidades para contextos semelhantes.

Este trabalho contribui para a área de Qualidade de *Software* ao evidenciar os fatores que influenciam a transição no uso de plataformas de gestão de projetos. Essas plataformas contribuem na rastreabilidade de requisitos, na padronização de processos e na coordenação entre equipes, aspectos que impactam diretamente a qualidade tanto do processo quanto do produto de software. Adicionalmente, a fragmentação de ferramentas pode ocasionar perda de rastreabilidade, retrabalho e redução da produtividade. Em contrapartida, plataformas integradas, que centralizam informações e fluxos de trabalho, tendem a promover maior consistência, redução de falhas e melhor comunicação entre equipes, fatores críticos em contextos de desenvolvimento distribuído.

As lições aprendidas apresentadas neste estudo podem apoiar outras organizações na replicação da experiência e na escolha mais assertiva de suas plataformas. Por fim, o estudo revela desafios reais enfrentados por equipes remotas e como diferentes tecnologias respondem (ou não) às necessidades organizacionais do cotidiano. As demais seções deste artigo estão organizadas da seguinte forma: a Seção 2 apresenta o *background* e os trabalhos relacionados ao tema de gestão de projetos em equipes distribuídas; a Seção 3 descreve a condução da experiência, incluindo a caracterização da empresa, dos participantes e dos procedimentos metodológicos adotados; a Seção 4 apresenta os resultados obtidos por meio das análises quantitativa e qualitativa; a Seção 5 discute os principais achados e as lições aprendidas durante o processo; a Seção 6 aborda as ameaças à validade do estudo; e, por fim, a Seção 7 apresenta as conclusões e perspectivas de trabalhos futuros.

2 Background e Trabalhos Relacionados

A crescente adoção de modelos de trabalho distribuído no desenvolvimento de *software* intensifica a dependência de plataformas digitais para coordenação, comunicação e rastreamento de atividades. Equipes distribuídas, cujos membros estão geograficamente dispersos, enfrentam desafios específicos relacionados à sincronização de tarefas, visibilidade de progresso, resolução de conflitos e alinhamento de metas [8]. Assim, plataformas de gestão de projetos auxiliam a colaboração, construindo um espaço de trabalho compartilhado, mesmo na ausência de co-localização física [5], contribuindo para melhoria do processo de *software* [7] [11].

A adoção efetiva dessas plataformas, no entanto, não depende apenas da sua disponibilidade técnica, mas da sua aceitação e incorporação aos fluxos de trabalho diários das equipes. Fatores como usabilidade, compatibilidade com metodologias ágeis, integração com sistemas de versionamento e suporte à comunicação assíncrona influenciam diretamente o sucesso de sua adoção [4][7]. Em contextos organizacionais dinâmicos, a escolha e a utilização dessas soluções em processos bem definidos podem impactar diretamente na produtividade da equipe, na qualidade do produto final e na eficiência dos processos colaborativos [4].

Com o objetivo de fundamentar a investigação sobre a adoção de plataformas de gestão de projetos em equipes de desenvolvimento distribuídas, foi realizada uma busca manual orientada por

critérios de seleção específicos. Foram considerados os estudos que (i) apresentam relatos de experiências práticas em contextos organizacionais reais e/ou (ii) contemplem cenários organizacionais heterogêneos, como equipes distribuídas e ambientes estruturados segundo metodologias ágeis. Na sequência, são apresentados os trabalhos selecionados e suas respectivas contribuições.

Miah [9] realizou uma análise comparativa sobre o uso de quatro plataformas populares: *Microsoft Project*, *Jira*, *Trello* e *Asana*. O estudo teve como objetivo avaliar essas soluções em termos de funcionalidade, usabilidade, custo e integração, considerando diferentes contextos organizacionais (Ágil e Preditivo). Utilizando revisão sistemática da literatura e análise documental, os autores destacaram que *Jira* e *Microsoft Project* oferecem maior robustez funcional, porém com maior complexidade e custo, enquanto *Trello* e *Asana* são mais acessíveis e fáceis de usar, porém com limitações em recursos avançados. O estudo conclui que não existe uma solução única ideal, mas sim diferentes perfis de plataformas para diferentes portes e necessidades organizacionais.

ElHamahmy et al. [3] focaram sua análise na eficácia de plataformas de gestão de equipes em práticas de trabalho, especialmente em ambientes com equipes distribuídas. A partir de uma comparação funcional e de estudo de caso, os autores identificaram que usabilidade, recursos de colaboração em tempo real, e facilidade de integração com outras plataformas empresariais são os principais fatores de sucesso. O estudo enfatizou que a simplicidade de uso, aliada à adaptabilidade da plataforma, contribui para sua aceitação em equipes com perfis técnicos heterogêneos.

Por sua vez, Mansell et al. [6] investigaram o papel das ferramentas de gestão de projetos na promoção dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU). O estudo demonstrou como soluções de gestão digital podem contribuir para práticas organizacionais mais sustentáveis, ao possibilitar a redução de deslocamentos, o uso mais eficiente de recursos e a automação de processos. Ferramentas que favorecem a colaboração remota, o monitoramento de indicadores e a centralização da documentação foram associadas a impactos positivos em sustentabilidade organizacional, alinhando-se com metas como inovação responsável e redução do carbono.

Os estudos revisados apresentam limitações importantes. O trabalho de Miah [9], embora extenso em sua análise comparativa, baseia-se exclusivamente em dados secundários, sem considerar as percepções de usuários reais em uso prático. O estudo de ElHamahmy et al. [3] foca em aspectos funcionais e organizacionais, mas não investiga as motivações que afetam a aceitação da tecnologia, como experiências individuais ou intenção de uso futuro. Por outro lado Mansell et al. [6], embora inovador ao relacionar gestão de projetos e sustentabilidade, não aborda diretamente o processo de adoção dessas ferramentas por equipes de desenvolvimento.

Nenhum dos estudos analisa transições entre plataformas, um cenário comum em organizações que buscam continuamente soluções mais eficazes. Diferentemente dos trabalhos anteriores, nossa abordagem apresenta um relato de experiência de uma mesma equipe utilizando, por 3 meses, plataformas de gestão de projetos, oferecendo uma perspectiva longitudinal. Em suma, este trabalho contribui na compreensão dos processos de adoção e transição, servindo como um referencial para profissionais e pesquisadores interessados em melhorar a gestão de projetos em equipes técnicas distribuídas.

3 Condução da Experiência

O estudo foi conduzido com sete profissionais de uma equipe distribuída de Engenharia de *Software* de uma empresa brasileira que desenvolve soluções para o mercado nacional e internacional. A organização passou por um processo de migração e adoção progressiva de diferentes plataformas de gestão de projetos, fornecendo um contexto propício para análise e reflexão crítica sobre essas transições. Os participantes foram convidados a refletir sobre os motivos que impulsionaram as mudanças de plataformas, os impactos percebidos no fluxo de trabalho e a adequação das soluções adotadas às demandas da equipe. A proposta visa gerar conhecimento aplicado que possa apoiar outras equipes da indústria de *software* em processos semelhantes de escolha e adoção de plataformas.

3.1 Caracterização da Empresa

A empresa possui cinco anos de atuação no mercado, atendendo clientes nacionais e internacionais. Com 27 colaboradores distribuídos em diferentes regiões do Brasil e no exterior, incluindo Estados Unidos, Emirados Árabes Unidos e países da Europa. A empresa tem sede em Belo Horizonte (MG) e escritórios em Oriximiná (PA) e São Paulo (SP), além de contar com profissionais atuando remotamente no Paraná, nas cidades de Cascavel e Maringá.

Segue um modelo predominantemente presencial, mas as atividades e reuniões ocorrem de maneira remota pelo *Google Meet*⁴, o que demanda o uso constante de ferramentas digitais de comunicação e gestão. Antes do *ClickUp*, a organização utilizava o *Slack*⁵ como principal canal interno, o *Notion*⁶ para documentação dispersa e o *Google Drive*⁷ para manter arquivos e informações espalhadas em canais do *Slack*. Além disso, a organização desenvolveu uma aplicação própria que funcionava como intranet.

A estrutura organizacional da empresa está dividida em áreas como comercial, marketing e engenharia, sendo esta última composta por quatro equipes organizadas por produto. Cada equipe conta com desenvolvedores e *tech leads* dedicados, enquanto os analistas de qualidade atuam de forma transversal. Os *tech leads* desempenham um papel técnico e gerencial, articulando a execução e o acompanhamento dos projetos.

3.2 Caracterização dos Participantes

Os participantes possuem idades entre 22 e 28 anos (Tabela 1). Do total, 6 se identificaram com o gênero Masculino (M) e uma participante com o gênero Feminino (F). Os profissionais atuam em diferentes funções na indústria de *software*: 4 como desenvolvedores, 2 como analistas de qualidade e um como *tech lead*. Em relação ao tempo de experiência no setor, 3 participantes possuem dois anos de atuação na indústria, um possui três anos e os demais 3 têm cinco anos ou mais de experiência profissional. Quanto à formação acadêmica, 4 participantes concluíram o ensino superior, enquanto 3 estão cursando os últimos períodos da graduação (oitavo e nono períodos, respectivamente).

Todos os participantes possuem formação ou estão em formação na área de Tecnologia da Informação, com predominância dos cursos de Bacharelado em Sistemas de Informação e Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Os participantes foram selecionados por serem os profissionais que vivenciaram o uso das três plataformas de gestão de projetos durante todo o período de transição. A empresa foi escolhida por conveniência, em função da parceria estabelecida com a universidade, a qual tem fortalecido a relação entre academia e indústria e viabilizado a realização de estudos aplicados em contextos reais de desenvolvimento de *software*. Este estudo foi conduzido por uma *Product Manager* que atuou no escritório de Oriximiná, sendo pesquisadora e autora deste trabalho.

3.3 Instrumentos de Coleta de Dados

Neste estudo, foram utilizados quatro instrumentos principais: o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), o formulário de caracterização dos participantes, um questionário baseado no modelo TAM3 e um roteiro semiestruturado para entrevistas. Esses instrumentos foram elaborados para permitir a condução ética da pesquisa, a relevância dos dados coletados e a aderência ao contexto investigado. Todos os artefatos produzidos foram revisados por pares e estão disponíveis no *Figshare*⁸.

O TCLE teve como finalidade informar os participantes sobre os objetivos, procedimentos e implicações da pesquisa, além de garantir a voluntariedade da participação e o anonimato das respostas. O documento foi disponibilizado e preenchido de forma assíncrona, respeitando a disponibilidade de cada participante. Em seguida, foi aplicado o formulário de caracterização dos participantes, com o objetivo de traçar o perfil sociodemográfico e profissional dos respondentes. As informações levantadas incluíram idade, formação acadêmica, tempo de experiência na área de desenvolvimento de *software*, cargo ocupado e abrangência geográfica da atuação da empresa.

O questionário foi desenvolvido com base no modelo TAM3 [13] e aplicado por meio da plataforma *Google Forms*⁹. O instrumento foi composto por três indicadores: Facilidade de Uso Percebida (quatro itens), Utilidade Percebida (quatro itens) e Intenção de Uso Futuro (dois itens). Para cada plataforma analisada (*ClickUp*, *GitHub* e *Huly*), os mesmos conjuntos de sentenças foram aplicados, totalizando 30 itens de resposta fechada, organizados em uma escala *Likert* de cinco pontos, variando de “Discordo Totalmente” a “Concordo Totalmente”. Além das questões fechadas, o questionário incluiu campos de resposta aberta vinculados a cada um dos três indicadores, permitindo que os participantes compartilhassem livremente suas percepções, experiências e reflexões. Essas respostas contribuíram com dados qualitativos que complementaram os resultados quantitativos da pesquisa.

O roteiro da entrevista foi elaborado para possibilitar uma compreensão mais profunda acerca das percepções dos profissionais quanto ao uso das plataformas de gestão de projetos no ambiente de trabalho. O roteiro possui um caráter estruturado, sendo constituído de perguntas abertas. Desta forma, foi possível oferecer aos participantes a oportunidade de expressar suas opiniões de maneira mais detalhada. As perguntas utilizadas são apresentadas a seguir:

⁴<https://meet.google.com>

⁵<https://slack.com>

⁶<https://notion.so>

⁷<https://drive.google.com>

⁸<https://figshare.com/s/b5641b55e28dfe2f77d5>

⁹<https://docs.google.com/forms/u/0/>

Tabela 1: Caracterização dos Participantes.

Participantes	Gênero	Idade	Ocupação	Localidade	Modalidade	Experiência	Mercado
P1	M	25	Analista de Qualidade	Oriximiná/PA	Presencial	3 anos	Nacional e Internacional
P2	M	25	Desenvolvedor	Oriximiná/PA	Presencial	5 anos ou mais	Nacional
P3	F	28	Desenvolvedor	Oriximiná/PA	Presencial	2 anos	Nacional e Internacional
P4	M	27	Analista de Qualidade	São Paulo/SP	Presencial	5 anos ou mais	Nacional e Internacional
P5	M	22	Desenvolvedor	Oriximiná/PA	Presencial	2 anos	Nacional
P6	M	23	Desenvolvedor	Oriximiná/PA	Presencial	2 anos	Nacional e Internacional
P7	M	25	Tech Lead	Maringá/PR	Home Office	5 anos ou mais	Nacional e Internacional

- Qual plataforma de gestão de projetos você utiliza atualmente na empresa? Relate a sua experiência.
- Quais outras plataformas de gestão de projetos você já utilizou na empresa? Relate a sua experiência.
- Se utilizou outras plataformas na empresa, o que motivou a mudança de uma para outra?
- A plataforma atual atende às suas necessidades no trabalho?
- Você está satisfeito com a plataforma atualmente utilizada?
- Na sua percepção, a equipe está mais produtiva e engajada com a plataforma atual?
- Quais foram os principais aprendizados durante esse processo de transição entre as plataformas?

3.4 Procedimentos de Coleta e Análise dos Dados

Após a definição dos instrumentos, foram empregadas seis etapas durante a experiência (Figura 1). Os procedimentos adotados em cada etapa são descritos a seguir. Na **primeira etapa**, foram definidos os critérios de elegibilidade dos participantes. Foram considerados aptos os profissionais da equipe de engenharia de *software* da empresa com experiência prévia no uso das três plataformas investigadas e participação efetiva em atividades de gestão de projetos. Foram excluídos profissionais que não tivessem utilizado alguma das plataformas ou que atuassem em áreas sem relação direta com a gestão de projetos.

Na **segunda etapa**, realizou-se o contato com os potenciais participantes. O convite foi feito presencialmente no escritório de Oriximiná e, para os demais, por meio da ferramenta de comunicação *Slack*. Ao final, sete profissionais atenderam aos critérios definidos e aceitaram participar do estudo. Na **terceira etapa**, os participantes preencheram, de forma assíncrona, o TCLE e o formulário de caracterização, respeitando sua disponibilidade. A **quarta etapa** consistiu na aplicação do questionário do estudo, também preenchido de forma assíncrona. Essa estratégia buscou proporcionar um ambiente mais confortável e reflexivo, favorecendo respostas mais autênticas e detalhadas.

Na **quinta etapa**, após o preenchimento do questionário, cada participante foi convidado a participar de uma entrevista semiestruturada. A participação foi voluntária, e as entrevistas tiveram duração média entre 15 e 30 minutos. Elas foram realizadas de forma presencial no escritório de Oriximiná e de forma remota com os participantes localizados em São Paulo e Maringá, sempre ao final do expediente e de maneira individualizada. As entrevistas foram conduzidas por uma pesquisadora, gravadas com o consentimento dos participantes e transcritas posteriormente para fins de análise.

Todas as perguntas, tanto do questionário quanto das entrevistas, foram aplicadas a cada participante, e suas respostas foram integralmente incluídas na análise, garantindo a coleta completa de dados relevantes para o estudo. O período de coleta de dados (referente da primeira à quinta etapa) foi de uma semana, compreendendo os dias 30 de junho a 07 de julho de 2025.

Por fim, na **sexta etapa**, os dados foram organizados e analisados a partir de duas abordagens complementares. A análise quantitativa dos dados foi realizada com o apoio das ferramentas *Microsoft Excel*¹⁰ e *Google Colab*¹¹, utilizando a linguagem *Python*¹² para geração de estatísticas descritivas e visualizações gráficas. Já as respostas abertas foram analisadas qualitativamente por meio de análise temática [1], utilizando o *software Atlas.ti*¹³. Essa análise seguiu as etapas de familiarização com os dados, codificação inicial, identificação de categorias e refinamento dos temas, permitindo a identificação de padrões recorrentes e percepções relevantes sobre a experiência dos participantes com as plataformas investigadas.

4 Resultados

Com o intuito de compreender a experiência de profissionais da indústria de *software* quanto ao uso das plataformas de gestão de projetos *ClickUp*, *GitHub* e *Huly*, foi adotada uma abordagem metodológica mista, combinando técnicas quantitativas e qualitativas. Para a coleta de dados, aplicou-se um questionário estruturado com base nos indicadores do modelo TAM3 [13], contemplando afirmações fechadas e campos abertos relacionados à Facilidade de Uso Percebida, Utilidade Percebida e Intenção de Uso Futuro. Complementarmente, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com os participantes, a fim de aprofundar as percepções e experiências relatadas.

4.1 Análise Quantitativa

O indicador de **Facilidade de Uso** avalia o grau em que um usuário percebe a simplicidade no uso de uma tecnologia. Foram considerados os seguintes itens: (F1) A minha interação com a plataforma [*Huly*, *GitHub* e *ClickUp*] foi clara e compreensível; (F2) Interagir com a plataforma não exige muito do meu esforço mental; (F3) Considero a plataforma fácil de usar; e (F4) Considero fácil utilizá-la para o gerenciamento de projetos. Cabe destacar que cada item foi respondido individualmente para cada uma das plataformas, totalizando 12 itens.

¹⁰<https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/excel>

¹¹<https://colab.google/>

¹²<https://www.python.org/>

¹³<https://atlasti.com>

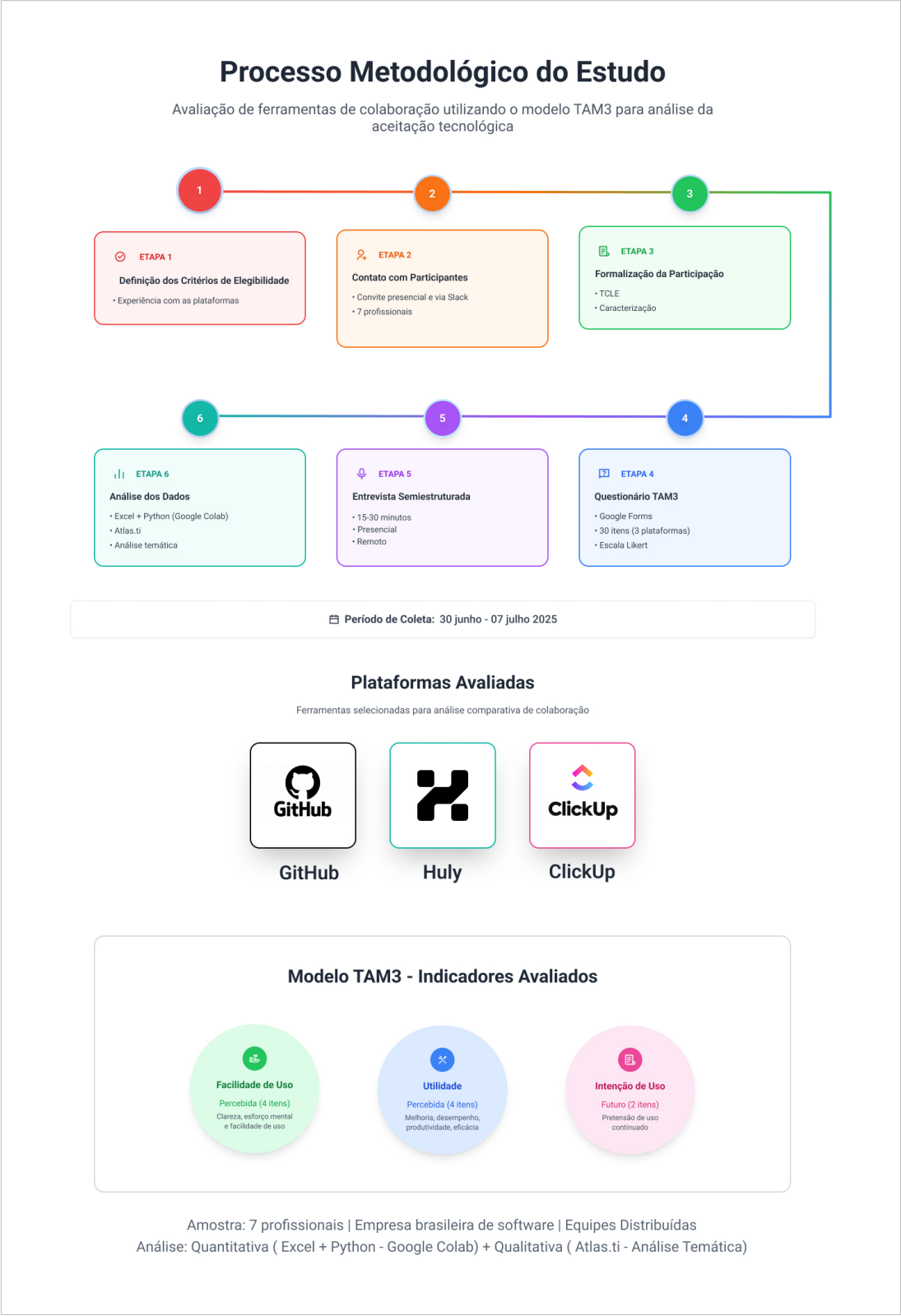


Figura 1: Panorama do Procedimento do Estudo.

O indicador de **Utilidade Percebida** mensura o grau em que um usuário acredita que a tecnologia pode apoiar em suas atividades. Foram utilizados os seguintes itens: (U1) Usar a plataforma pode melhorar o desempenho no gerenciamento de projetos de *software*; (U2) Usar a plataforma pode aumentar a produtividade nesse gerenciamento; (U3) Usar a plataforma pode aumentar a eficácia no gerenciamento do projeto; e (U4) Considero a plataforma útil para apoiar esse processo. Cada item também foi respondido separadamente para cada uma das plataformas, totalizando 12 itens.

O indicador de **Intenção de Uso Futuro** avalia a predisposição do usuário em continuar utilizando a tecnologia, com base nas seguintes afirmativas: (I1) Supondo que eu tenha acesso à plataforma, pretendo usá-la; e (I2) Levando em conta que tenho acesso à plataforma, prevejo que irei utilizá-la em outros momentos. Foram aplicados esses dois itens para cada uma das plataformas, totalizando 6 itens.

As Figuras 2, 3 e 4 representam como os participantes perceberam a Facilidade de Uso, Utilidade e Intenção de Uso Futuro nas plataformas *ClickUp*, *GitHub* e *Huly*, respectivamente. Nos gráficos, o eixo vertical apresenta os itens avaliados, enquanto o eixo horizontal expressa o grau de concordância dos participantes. Os códigos dos respondentes (P1 a P7) e suas avaliações estão representados em gráficos de barras.

A plataforma *ClickUp* (Figura 2) apresentou ampla aceitação, com predominância de respostas “Concordo Totalmente” (verde escuro) para todos os itens de Facilidade de Uso, Utilidade Percebida e Intenção de Uso Futuro. A maioria dos participantes (P1–P7) manifestou-se fortemente favorável quanto à utilidade e à continuidade de uso da plataforma, embora algumas respostas neutras (amarelo) tenham sido observadas, especialmente do participante P4 (desenvolvedor de *software*), indicando possíveis pontos de melhoria. Nos itens F1 e F2, que tratam da clareza e da exigência de esforço mental, houve maior concentração de concordância parcial, indicando que esses aspectos ainda podem ser otimizados. De modo geral, os resultados revelam aceitação da plataforma *ClickUp*, com experiências positivas sobre sua facilidade de uso, utilidade e intenção de uso futuro. A ausência de respostas neutras ou discordantes reforça a robustez da plataforma no contexto analisado. Esses resultados contribuem para justificar a atual adoção do *ClickUp* pela equipe como principal plataforma de gestão de projetos, alinhando-se às experiências práticas e às percepções favoráveis dos usuários.

Para a plataforma *GitHub* (Figura 3), embora ainda haja predominância de respostas “Concordo Totalmente”, também foram registradas faixas significativas de “Concordo Parcialmente”, “Não Concordo Nem Discordo” (amarelo) e “Discordo Parcialmente” (rosa). Os itens F4 e U4 apresentaram maior dispersão nas respostas, incluindo neutralidade e discordância parcial. Destacam-se os participantes P5 (analista de qualidade) e P6 (desenvolvedor), que relataram dificuldades no uso da plataforma para gerenciamento de projetos, indicando limitações percebidas quanto à sua facilidade de uso e utilidade nesse contexto. Esses dados sugerem que, apesar de o *GitHub* ser uma plataforma consolidada para versionamento e controle de código, sua aplicação como plataforma de gestão de projetos é percebida como restrita. A complexidade de uso e a curva de aprendizado podem explicar a variação nas respostas e justificam, em parte, sua substituição pela equipe em favor do *ClickUp*.

A plataforma *Huly* (Figura 4), por sua vez, foi a que apresentou maior rejeição entre os participantes, com predominância de respostas “Discordo Parcialmente” e “Discordo Totalmente”. Embora alguns participantes tenham considerado a plataforma fácil de usar, a maioria a avaliou como pouco útil, com baixa intenção de uso futuro. As respostas indicam insatisfação tanto com a Facilidade de Uso quanto com a Utilidade e a Intenção de Uso, apontando para uma experiência negativa. Tais percepções revelam que o *Huly* não atendeu de forma satisfatória às expectativas e às necessidades da equipe. Vale ressaltar que essa foi a primeira plataforma adotada, sendo posteriormente substituída por *GitHub* e, em seguida, por *ClickUp*, refletindo um processo de amadurecimento na escolha das plataformas de gestão de projetos.

4.2 Análise Qualitativa

A seguir serão apresentadas as categorias identificadas no processo de análise temática, incluindo: Centralização da Gestão como Fator-Chave, Limitações Técnicas e Organizacionais do *Huly*, *GitHub*: Útil, mas com Foco Restrito, Facilidade de Adaptação e Curva de Aprendizado, Integrações e Recursos Avançados como Diferencial do *ClickUp*, Impacto Positivo na Produtividade e Engajamento e Impacto Positivo na Produtividade e Engajamento.

• Centralização da Gestão como Fator-Chave

A principal contribuição identificada na adoção do *ClickUp* foi a possibilidade de centralizar tarefas, documentos, comunicação e relatórios em um único ambiente. Essa centralização foi percebida como um facilitador da produtividade e da integração entre as equipes, conforme apontam os relatos:

“No *ClickUp* da empresa, por exemplo, temos espaços dedicados também para UX/UI [...] Isso facilita bastante a visualização e o entendimento do que está sendo feito, além de melhorar significativamente a comunicação entre as áreas.” (P1)

“*ClickUp*: Considero útil para centralizar tarefas, documentos e prazos num só lugar, mas ainda poderia ser mais objetivo em alguns processos para aumentar sua eficiência.” (P2)

“O *ClickUp* [...] tem sido o mais completo para a realidade da empresa. Ele nos permite centralizar tudo: tarefas, documentações, comunicação entre áreas.” (P3)

“Ajuda bastante a organizar tarefas, prazos, dependências e a comunicação com o time.” (P7)

Esse aspecto foi destacado como um diferencial relevante do *ClickUp*, contribuindo para que as equipes trabalhassem com mais clareza, autonomia e sincronia. Os relatos reforçam que a centralização de funcionalidades ajuda a reduzir a fragmentação de processos e plataformas.

• Limitações Técnicas e Organizacionais do *Huly*

A plataforma *Huly* foi frequentemente avaliada de forma negativa, especialmente devido à sua instabilidade, ocorrência de *bugs* e ausência de funcionalidades esperadas em uma plataforma de gestão de projetos. Tais limitações foram descritas pelos participantes:

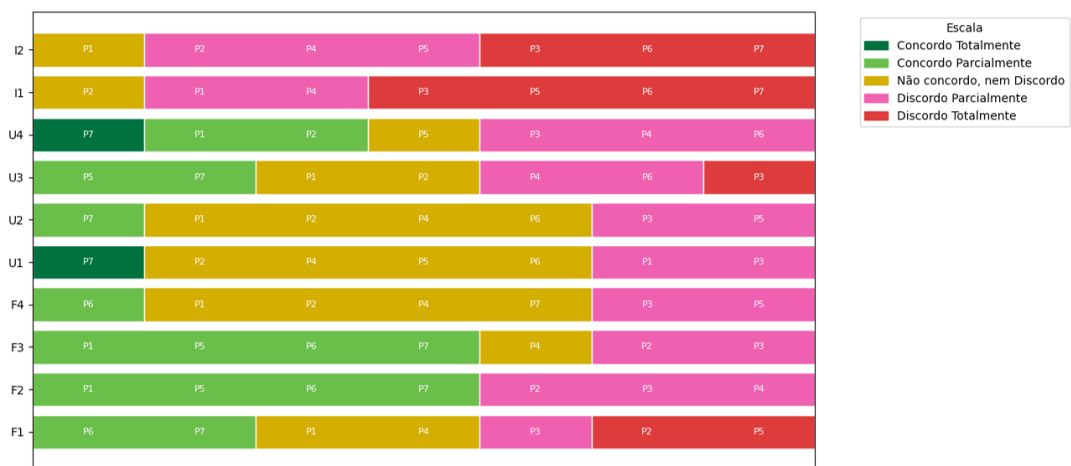
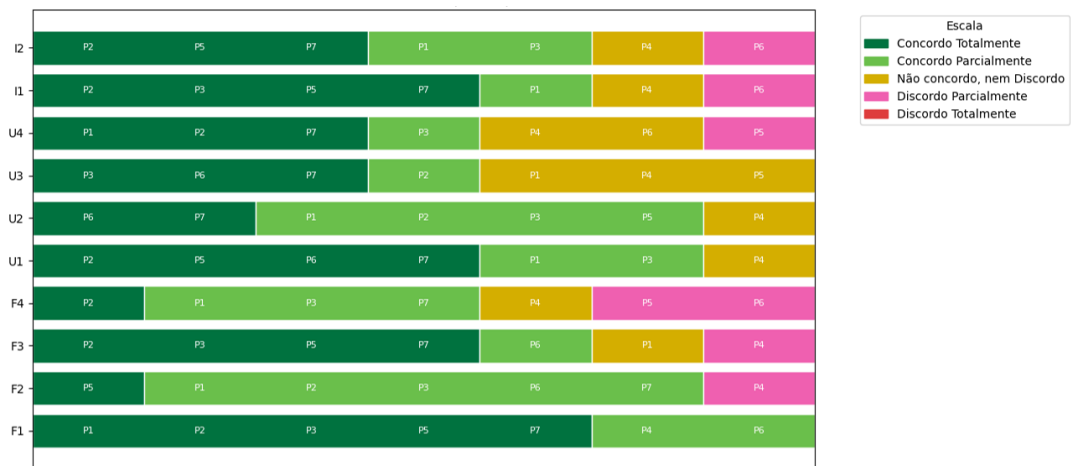
“Era uma plataforma nova, com *bugs* e uma organização confusa, o que atrapalhava mais do que ajudava.” (P3)

“*Huly* é gratuito, porém algumas funcionalidades travavam e ocorria erros ao logar horas nas tarefas.” (P4)

“Usei por pouco tempo, porém a plataforma parecia incompleta para o time de gestão, não contava com compatibilidade entre outras plataformas.” (P5)

“O *Huly*, apesar de ser feito para gerenciar projetos, não conseguir me familiarizar com ele.” (P7)

Esses relatos evidenciam que a falta de maturidade técnica do *Huly* comprometeu sua adoção. Mesmo apresentando uma proposta



semelhante à de outras plataformas, sua pouca robustez prejudicou a confiabilidade e a experiência dos usuários.

• **GitHub: Útil, mas com Foco Restrito**

Os participantes reconheceram o valor do *GitHub* para versionamento de código e controle de *issues*, mas relataram limitações quanto ao seu uso como plataforma de gestão de projetos, sobretudo pela ausência de métricas e relatórios gerenciais:

“O principal ponto negativo era a falta de métricas mais detalhadas, como o acompanhamento de horas por sprint.” (P3)

“O GitHub, apesar de ser bom para código, não é algo focado para gestão de projetos.” (P6)

“O GitHub acredito que continuará sendo essencial para o desenvolvimento de software, especialmente pela integração direta com o código.” (P3)

“O GitHub é muito útil para versionamento de código e controlar issues, mas senti falta de ferramentas como tracking de tempo.” (P7)

“O GitHub era uma aplicação onde toda a informação ficava centralizada, apesar de não conter algumas métricas julgadas necessárias para o time de gestão.” (P5)

Embora útil para desenvolvedores, o *GitHub* foi percebido como limitado para usos mais amplos, o que motivou a equipe a complementá-lo (ou substituí-lo) por plataformas mais completas, como o *ClickUp*.

• **Facilidade de Adaptação e Curva de Aprendizado**

Apesar do *ClickUp* ser reconhecido como uma plataforma robusta e funcional, alguns participantes relataram dificuldades iniciais de adaptação, atribuídas à complexidade da interface e à variedade de recursos disponíveis:

“Entre elas, realizar as configurações é um pouco complicado de início, mas com o decorrer do uso fica mais fácil.” (P1)

“O ClickUp é muito completo, mas justamente por isso pode gerar confusão em algumas configurações mais específicas.” (P2)

“Foi necessário um período de adaptação, mas com pouco tempo conseguimos já começar a utilizar ela de forma satisfatória.” (P6)

“Ferramenta boa é aquela que todo mundo usa do mesmo jeito.” (P7)

Esse achado reforça a importância de oferecer treinamentos e de promover uma introdução gradual às funcionalidades, de modo a maximizar os benefícios do uso da plataforma sem sobrecarregar os usuários.

• **Integrações e Recursos Avançados como Diferencial do ClickUp**

A capacidade de integração do *ClickUp* com outras plataformas e a presença de recursos avançados, como automações, controle de tempo e criação de documentos, foram apontadas como diferenciais positivos pelos participantes:

“Além de contribuir para a gestão do projeto, também oferece a opção de escrever documentos, o que é usado para anotações e planejamentos, centralizando tudo em um só lugar.” (P6)

“Ele tem várias integrações, posso ser notificado sempre que tem mudanças nas tasks.” (P3)

“Além de contribuir para a gestão do projeto, também oferece a opção de escrever documentos, o que é usado para anotações e planejamentos.” (P6)

“O Clickup foi o mais recente que adotamos, [...] conseguimos integrar facilmente com nosso ferramenta de comunicação e com nosso repositório de códigos.” (P5)

Essas funcionalidades ampliam o escopo de uso da plataforma e demonstram que, quando bem explorado, pode atuar como um ambiente completo para colaboração e registro organizacional.

• **Impacto Positivo na Produtividade e Engajamento**

A maioria dos participantes relatou um aumento na produtividade e no engajamento da equipe após a adoção do *ClickUp*. A clareza dos fluxos e a comunicação facilitada foram apontadas como fatores-chave para esse resultado:

“A equipe tá mais produtiva. Não houve resistência.” (P7)

“Acredito que sim. Com essa maior centralização das informações, a integração entre os times se tornou mais fácil.” (P1)

“Sim, a equipe está engajada e consegue utilizar bem a ferramenta.” (P6)

“Está sim [mais produtiva], não relatei ou presenciei resistência.” (P4)

Esse resultado reforça que plataformas bem implementadas podem organizar as tarefas, além de promover uma dinâmica de trabalho mais eficiente e colaborativa entre os membros da equipe.

• **Aprendizados e Recomendações sobre a Transição de plataformas**

Os participantes destacaram que a escolha de uma plataforma de gestão deve estar alinhada às necessidades específicas da organização. Também sugeriram que a migração entre plataformas ocorra de forma progressiva e com alinhamento entre os membros da equipe:

“Cada plataforma pode atender a uma demanda específica, e as empresas precisam [...] compreender quais são as suas reais necessidades.” (P1)

“Começar com recursos básicos e evoluir progressivamente gera melhor adoção pelas equipes.” (P3)

“Aprendi que o mais importante é alinhar o uso com o time. Vale testar antes de migrar tudo e combinar boas práticas.” (P7)

“Deixar os objetivos de cada ferramenta bem claros e separados.” (P6)

Esses relatos evidenciam uma postura crítica e madura em relação à adoção de tecnologias. Desse modo, observa-se que o sucesso na implementação de uma plataforma depende de suas funcionalidades, bem como do alinhamento com os objetivos organizacionais e da cultura da equipe.

5 Discussão e Lições Aprendidas

Os resultados evidenciam aspectos relevantes para a escolha de plataformas de gestão de projetos. Do ponto de vista quantitativo, o uso do modelo TAM3 permitiu analisar plataformas distintas com base em indicadores consolidados, como Facilidade de Uso, Utilidade Percebida e Intenção de Uso Futuro. Os dados demonstraram que, apesar do *GitHub* ser uma plataforma amplamente utilizada no cotidiano dos desenvolvedores, o *ClickUp* apresentou melhores avaliações em termos de utilidade e intenção de uso, revelando-se uma opção mais alinhada às necessidades operacionais da equipe. Por outro lado, a plataforma *Huly* obteve baixa aceitação, principalmente relacionados à estabilidade e à completude de recursos.

Já a análise qualitativa apresentou a experiência dos usuários com as plataformas. Os comentários permitem compreender motivações, como frustrações relacionadas a falhas técnicas ou elogios quanto à centralização de informações em uma única plataforma. Além disso, a participação de profissionais com diferentes papéis, incluindo desenvolvedores, analistas e líderes técnicos, proporcionou uma visão multi-perspectiva para o processo decisório, evidenciando a importância da heterogeneidade de perfis na seleção de plataformas.

Como lição aprendida, destaca-se que um processo de avaliação, favorece na tomada de decisão baseada em evidências, além de fortalecer o engajamento e a aceitação da equipe. A avaliação multi-perspectiva revelou necessidades específicas de diferentes papéis que, muitas vezes, passariam despercebidas em análises unilaterais. Os dados qualitativos também trouxeram clareza das tomadas de decisões, justificando a substituição ou complemento das plataformas de gestão de projetos.

A experiência também evidenciou pontos críticos. A utilização de uma plataforma em estágio imaturo, como o *Huly*, impactou negativamente na produtividade da equipe. Esse relato reforça a importância de priorizar a estabilidade e a maturidade da solução quando se trata de sistemas críticos para a operação. Outro aspecto relevante foi a resistência inicial de parte da equipe à avaliação de

novas plataformas, o que demanda uma comunicação mais clara e antecipada sobre os objetivos e benefícios da mudança.

Com base na experiência relatada, foram identificadas boas práticas para apoiar futuras decisões de adoção tecnológica. Destaca-se a proposta de um framework para seleção de plataformas, que envolve: definição de critérios específicos, avaliação estruturada com modelos teóricos, testes piloto, coleta de feedback combinado (quantitativo e qualitativo), decisão participativa e implementação gradual. Critérios considerados relevantes incluem estabilidade, integração com plataformas utilizadas, escalabilidade, suporte técnico, documentação de qualidade e custo-benefício. A capacitação da equipe também emergiu como um fator determinante para o sucesso da adoção, destacando-se a importância de treinamentos estruturados, mentorias e suporte contínuo.

Do ponto de vista prático, a experiência traz implicações tanto para a indústria quanto para equipes de desenvolvimento em contextos híbridos e geograficamente distribuídos. Para as equipes, recomenda-se a adoção de abordagens sistemáticas e colaborativas no processo de seleção, assim como o planejamento de períodos adequados para testes e adaptação. Para fornecedores de plataformas, os dados ressaltam a necessidade de investir em estabilidade, usabilidade, integração e suporte ao usuário, sobretudo em contextos com diferentes níveis de maturidade técnica. Por fim, sugere-se que em futuras investigações considerem estudos longitudinais e adaptação do modelo a contextos específicos da engenharia de *software*.

6 Ameaças à Validade

Como em todo estudo empírico, este relato de experiência possui limitações que podem impactar a interpretação dos resultados e a possibilidade de generalização para outros contextos. Nesta seção, são apresentadas as principais ameaças à validade do estudo, organizadas conforme as categorias propostas por Wohlin et al. [14]: validade interna, externa, de constructo e de conclusão.

Sobre a validade interna, uma ameaça relevante está relacionada ao período de avaliação das plataformas. As percepções sobre o *GitHub* e o *Huly* foram obtidas retrospectivamente, enquanto a avaliação do *ClickUp* foi realizada logo após sua adoção. Esse descompasso temporal pode introduzir vieses de memória ou efeito de novidade, influenciando a percepção de usabilidade e utilidade. Além disso, o tempo de adaptação às plataformas não foi padronizado, o que pode ter afetado a exploração completa das funcionalidades por parte dos participantes.

No que se refere à validade externa, algumas limitações são observadas. O estudo foi conduzido com uma amostra de sete participantes pertencentes a uma única organização de desenvolvimento de *software*, localizada no Brasil, com equipes distribuídas geograficamente e estrutura baseada em produtos. Esse contexto organizacional específico impõe restrições quanto à extrapolação dos resultados para empresas com diferentes portes, culturas organizacionais, estruturas ou setores de atuação. A ausência de outras soluções populares no mercado, como *Jira*, *Asana* ou *Trello*, também limita a abrangência da análise comparativa. Além disso, os participantes pertencem exclusivamente ao time técnico (engenharia de *software*), deixando de fora outras perspectivas relevantes, como as de gestores de projeto ou de áreas de negócio, o que reduz a representatividade de percepções organizacionais. Contudo, este estudo

foi conduzido por uma *Product Manager* que atuou na empresa e acompanhou todo o processo de transição, o que confere uma visão gerencial complementando a perspectiva técnica.

Quanto à validade de constructo, destaca-se que o modelo TAM3, embora consolidado na literatura, pode não ter capturado plenamente fatores contextuais específicos de plataformas de gestão de projetos. Aspectos como integração com sistemas existentes, requisitos de conformidade, ou dinâmicas organizacionais complexas não são abordados diretamente pelo modelo, o que pode restringir a abrangência da análise. Ademais, o modelo não abrange elementos organizacionais, como políticas internas, fatores econômicos ou barreiras institucionais, que influenciam a adoção de tecnologias no nível coletivo.

A validade de conclusão, a principal ameaça é o tamanho da amostra, que inviabiliza generalizações. Apesar de a amostra contemplar todos os usuários diretos das plataformas na organização, as conclusões são consideradas indícios. Outro fator é a ausência de métricas objetivas de produtividade antes e depois das transições entre plataformas, o que limita a possibilidade de associar mudanças de percepção a impactos reais no desempenho organizacional.

Para mitigar essas ameaças à validade, foram adotadas algumas estratégias metodológicas. A triangulação de dados, por meio da combinação de questionários estruturados com entrevistas semiestruturadas, permitiu validar os achados sob múltiplas perspectivas. A diversidade da amostra, incluindo participantes de diferentes produtos, papéis e níveis de experiência, também contribuiu para capturar diferentes visões. Além disso, houve um esforço de documentação metodológica transparente, de instrumentos, procedimentos e contexto organizacional, visando facilitar a replicação e a avaliação crítica dos resultados. Por fim, a análise qualitativa das entrevistas possibilitou compreender os fatores subjacentes às percepções, enriquecendo a interpretação dos dados quantitativos com características contextuais relevantes.

7 Conclusão e Trabalhos Futuros

Este artigo apresentou os resultados de um estudo sobre a aceitação de ferramentas de gestão de projetos por uma equipe de engenharia de *software* com colaboradores distribuídos. A pesquisa combinou questionários baseados no modelo TAM3 com entrevistas semiestruturadas, permitindo uma análise quantitativa e qualitativa das percepções dos participantes em relação às plataformas *GitHub*, *Huly* e *ClickUp*.

Os resultados mostraram que a aceitação das plataformas varia conforme o equilíbrio entre facilidade de uso, funcionalidades oferecidas e aderência ao contexto de trabalho da equipe. *ClickUp* foi percebido como mais completo e intuitivo, enquanto *Huly* teve destaque pela proposta visual alinhada às demandas da equipe. *GitHub* foi considerado limitado em recursos, dificultando a adoção para contextos mais complexos. As entrevistas complementaram os resultados dos questionários, trazendo detalhes sobre preferências individuais, impactos no dia a dia de trabalho e questões relacionadas à colaboração entre diferentes papéis organizacionais. Entre os aspectos apontados como relevantes para a escolha da ferramenta estão a estabilidade da plataforma, a integração com outros sistemas utilizados pela equipe, o suporte à visualização do progresso e a centralização das informações.

As lições aprendidas destacam a importância de priorizar estabilidade sobre inovação, promover capacitação adequada durante transições, envolver diferentes perfis de usuários no processo de avaliação e planejar implementações graduais com suporte contínuo. Apesar dos resultados promissores, o estudo apresenta algumas limitações. O número reduzido de participantes e a aplicação em uma única organização restringem a generalização dos achados. Além disso, o caráter transversal da pesquisa não permite observar como a aceitação evolui ao longo do tempo ou em diferentes fases de adoção das ferramentas.

Como trabalhos futuros, pretende-se expandir a amostra do estudo, incluindo diferentes equipes e organizações, a fim de verificar a presença de padrões semelhantes em outros contextos. Também é possível investigar o processo de transição entre ferramentas de gestão, buscando identificar estratégias que possam apoiar decisões mais alinhadas às necessidades das equipes. Além disso, investigações que realizem comparações sistemáticas com outras plataformas populares, como *Jira*, *Asana*, *Monday.com* e *Notion*, por meio de *benchmarking*. Por fim, recomenda-se o aprofundamento em estudos de aceitação considerando aspectos organizacionais, como cultura, fluxos de trabalho e políticas de adoção de tecnologia.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos participantes do estudo e à empresa que gentilmente autorizou a participação de seus colaboradores, contribuindo para a elaboração deste relato de experiência. Este estudo foi conduzido no âmbito da disciplina de Gerência de Projetos do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da UFOPA/CORI.

REFERENCES

- [1] Virginia Braun and Victoria Clarke. 2006. Using thematic analysis in psychology. *Qualitative research in psychology* 3, 2 (2006), 77–101.
- [2] Yogesh K Dwivedi, Nripendra P Rana, Anand Jeyaraj, Marc Clement, and Michael D Williams. 2019. Re-examining the unified theory of acceptance and use of technology (UTAUT): Towards a revised theoretical model. *Information systems frontiers* 21, 3 (2019), 719–734.
- [3] Ahmed ElHamahmy, Ahmed Galal, Hamed Gohar, and Ahmed Khalafallah. 2025. A Comparative Review of Team Management Software in Modern Project Management Practices. *Journal For Research in Applied Science and Engineering Technology - IJRASET* (2025).
- [4] Rudiney Altair Franceschi and Ana Marcia Debiassi Duarte. 2011. Uma abordagem para gerência de requisitos integrada com práticas ágeis de gerência de projetos. In *Simpósio Brasileiro de Qualidade de Software (SBQS)*. SBC, 425–432.
- [5] Raman Mohammed Hussein and Bryar A Hassan. 2025. Collaboration Tools and their Role in Agile Software Projects. *arXiv preprint arXiv:2506.10985* (2025).
- [6] Paul Mansell, Simon P Philbin, and Anna Plodowski. 2019. Why project management is critical to achieving the SDGs and how this can be achieved. In *Delft TU Project Management Congress 2019*.
- [7] Ana Sofia Cysneiros Marçal and Maria Elizabeth Sucupira Furtado. 2010. SCRUMMI: Um processo de gestão ágil baseado no SCRUM e aderente ao CMMI. In *Simpósio Brasileiro de Qualidade de Software (SBQS)*. SBC, 425–439.
- [8] Renato Menezes, Marcelo Marinho, and Suzana Sampaio. 2024. Metrics for Large-Scale Agile Development: A Survey of the Brazilian Software Industry. In *Proceedings of the XXIII Brazilian Symposium on Software Quality*. 210–219.
- [9] M Miah. 2025. Comparative Analysis of Project Management Software: Functionality, Usability, and Integration for Modern Workflows. *Journal of Informatics Education and Research* 5 (2025).
- [10] Kamal Uddin Sarker, Raza Hasan, Aziz Bin Deraman, and Salman Mahmmod. 2023. A distributed software project management framework. *Journal of Advances in Information Technology* 14, 4 (2023), 685–693.
- [11] Deivid ES Silva and Natasha MC Valentim. 2023. Uma Abordagem Ativa para a Aprendizagem dos Processos do MPS. Br: uma Experiência na Graduação. In *Workshop Anual do MPS (WAMPS)*. SBC, 40–43.
- [12] Maurício R de A Souza, Matheus BR Evangelista, Renata T Moreira, Ana Rouiller, and Eduardo Figueiredo. 2014. Expectativas e Percepções sobre a Gerência de Configuração de Software: Um Survey. In *Simpósio Brasileiro de Qualidade de Software (SBQS)*. SBC, 225–239.
- [13] Viswanath Venkatesh and Hillol Bala. 2008. Technology acceptance model 3 and a research agenda on interventions. *Decision sciences* 39, 2 (2008), 273–315. doi:10.1111/j.1540-5915.2008.00192.x
- [14] C. Wohlin, P. Runeson, M. Höst, M. C. Ohlsson, B. Regnell, and A. Wesslén. 2014. *Experimentation in Software Engineering*. Springer.