**Leitura do Dia 17 de Julho: Eixo 3 – Gestão de Projetos em CT&I**

Olá! Hoje o nosso foco é em uma competência essencial para a área de Ciência e Tecnologia: a Gestão de Projetos. Saber como planejar, executar e controlar projetos é o que transforma boas ideias em resultados concretos. Vamos aos pontos-chave.

**1. Fundamentos e Ciclo de Vida do Projeto**

Um **projeto** é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único. Ele tem início, meio e fim bem definidos. No contexto de CT&I, um projeto pode ser o desenvolvimento de um novo software, a realização de uma pesquisa ou a implementação de uma nova tecnologia em um órgão.

O **Ciclo de Vida de um Projeto** é a sequência de fases pela qual ele passa, do início ao fim. As fases são:

1. **Iniciação:** Reconhecimento de que um projeto deve começar. É aqui que se define o objetivo inicial, a justificativa e as principais partes interessadas (stakeholders). O documento principal é o **Termo de Abertura do Projeto**.
2. **Planejamento:** É a fase mais detalhada. Aqui se define o **escopo** (o que será e o que não será feito), o cronograma, os custos, os recursos necessários, os riscos, e como será a comunicação. O resultado é o **Plano de Gerenciamento do Projeto**.
3. **Execução:** É a fase de "mãos à obra", onde o trabalho planejado é realizado e os recursos são coordenados para entregar o que foi prometido.
4. **Monitoramento e Controle:** Acontece em paralelo com a execução. O gerente do projeto acompanha o progresso, compara o realizado com o planejado e toma ações corretivas para manter o projeto nos trilhos.
5. **Encerramento:** Formaliza o término do projeto. As entregas são formalmente aceitas, a documentação é arquivada (lições aprendidas) e a equipe é desmobilizada.

**2. Ferramentas e Metodologias: Tradicional vs. Ágil**

Existem diferentes formas de gerenciar um projeto. As duas abordagens principais são:

* **Abordagem Tradicional (ou Preditiva/Cascata):**
  + **Características:** O escopo, o tempo e o custo são definidos no início do projeto. As fases acontecem em sequência (uma só começa quando a anterior termina). É ideal para projetos onde o resultado final é bem conhecido e as mudanças são pouco prováveis.
  + **Ferramentas Comuns:**
    - **Gráfico de Gantt:** Um gráfico de barras que ilustra o cronograma do projeto, mostrando as datas de início e fim das tarefas.
    - **PERT/CPM:** Técnicas para estimar a duração do projeto, identificando o "caminho crítico" (a sequência de tarefas que não pode atrasar).
* **Abordagem Ágil:**
  + **Características:** Foco em entregas rápidas e incrementais de valor. O projeto é dividido em ciclos curtos chamados **Sprints** (geralmente de 2 a 4 semanas). O escopo é flexível e pode mudar a cada ciclo para se adaptar a novas necessidades. É ideal para projetos de software e inovação, onde o ambiente é incerto.
  + **Metodologias e Ferramentas Comuns:**
    - **SCRUM:** O framework ágil mais popular. Possui papéis definidos (Product Owner, Scrum Master, Time de Desenvolvimento) e cerimônias (Reunião de Planejamento, Reunião Diária, Revisão da Sprint).
    - **Kanban:** Um método visual para gerenciar o fluxo de trabalho. As tarefas se movem por colunas que representam as etapas do processo (Ex: "A Fazer", "Em Andamento", "Feito").

**3. Gestão da Inovação em Projetos de CT&I**

Em projetos de Ciência, Tecnologia e Inovação, gerenciar não é apenas seguir um plano, mas também fomentar a criatividade e o conhecimento. A **Gestão do Conhecimento** é crucial: trata-se de como a equipe captura, compartilha e utiliza as informações e as lições aprendidas ao longo do projeto para gerar inovação e melhores resultados futuros.

**Dica de Ouro para Hoje**

A FGV adora cenários práticos. Espere questões que descrevam um tipo de projeto (ex: "o desenvolvimento de um aplicativo com requisitos que mudam constantemente") e peçam para você indicar a **metodologia mais adequada (Tradicional ou Ágil)**. Entender as diferenças fundamentais entre elas é o segredo para acertar essas questões.

Bons estudos!