

# Projeto

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Um **projeto** em "negócio" e ciência é normalmente definido como um empreendimento (seja ele colaborativo ou não), frequentemente envolvendo pesquisa ou desenho, que tem como objetivo alcançar um resultado exclusivo.<sup>[1]</sup> Projetos podem ainda ser definidos como sistemas sociais temporários, possivelmente constituído por equipes (dentro de uma organização) para realizar uma tarefa dentro um limite de tempo preestabelecido.<sup>[2]</sup>

Em geral um projeto possui três características fundamentais: tempo (início e fim), recursos (pessoas, ferramentas etc) e trata de algo que não existia anteriormente.<sup>[1]</sup>

No contexto de software de código aberto, por conta da sua natureza dinâmica e participativa por meio da Internet, a palavra "projeto" geralmente está ligada ao próprio software, e dessa forma um projeto pode carecer de um equipe e tempo preestabelecidos, podendo durar até que o software por inteiro seja abandonado.<sup>[3]</sup>

## Índice

### Definição

- Etimologia
- Adaptação

### Características

### Ciclo de Vida de Projeto

### Partes envolvidas no projeto (*stakeholders*)

### Estruturas Organizacionais

### Contexto Sócio-Econômicos e Ambientais

### Ver também

### Referências

### Ligações externas

## Definição

### Etimologia

A palavra *projeto* vem da palavra latina *projectum* do verbo em latim *proicere*, "antes de uma ação", que por sua vez vem de *pró-*, que denota precedência, algo que vem antes de qualquer outra coisa no tempo (em paralelo com o grego *πρό*) e *iacere*, "fazer". Portanto, a palavra "projeto", na verdade, significava originalmente "antes de uma ação".

### Adaptação

Quando o idioma Português inicialmente adotou a palavra, ela se referia a um plano de alguma coisa, não o ato de realmente levar esse plano a concretização. Algo realizado de acordo com um projeto tornou-se conhecido como um "objetivo".

## Características

De acordo com o Guia PMBOK, as principais características dos projetos são:

- temporários: possuem um início e um fim definidos;
- planejado, executado e controlado;
- entregam produtos, serviços ou resultados exclusivos;
- desenvolvidos em etapas e continuam por incremento com uma elaboração progressiva;
- realizados por pessoas;
- com recursos limitados.

O **contexto da gerência de projetos** descreve o ambiente em que um projeto opera. Sua observação é fundamental, já que o gerenciamento das atividades do dia-a-dia é necessário, mas não é o suficiente para o sucesso do projeto.

## Ciclo de Vida de Projeto

O conjunto de fases do projeto é chamado “ciclo de vida do projeto”. De um modo geral, as fases do projeto apresentam as seguintes características:

- Cada fase do projeto é marcada pela entrega de um ou mais produtos (*deliverables*), como estudos de viabilidade ou protótipos funcionais;
- No início de cada fase, define-se o trabalho a ser feito e o pessoal envolvido na sua execução;
- O fim da fase é marcada por uma revisão dos produtos e do desempenho do projeto até o momento;
- Uma fase começa quando termina a outra. Quando há *overlapping* entre as fases, chamamos essa prática de "*fast tracking*". Nesse caso, começa-se a trabalhar nas próximas fases do projeto antes do fim da fase corrente (entrega e revisão dos produtos);
- Os custos são geralmente crescentes à medida que a fase avança;

- Os riscos são geralmente decrescentes à medida que a fase avança;
- A habilidade das partes envolvidas alterarem os produtos de cada fase é decrescente à medida que a fase avança;
- Cada indústria apresenta diferentes fases específicas para seus projetos, sendo que muitas têm suas fases detalhadamente descritas, em padrões.

## Partes envolvidas no projeto (*stakeholders*)

São indivíduos e organizações ativamente envolvidos no projeto, cujos interesses são afetados (positiva ou negativamente) por ele, ou que exercem influência sobre o mesmo. Incluem o gerente de projeto, o cliente, a organização que fará o projeto, os membros da equipe de projeto, o sponsor/patrocinador (indivíduo/grupo interno ou externo que provê os recursos financeiros para o projeto).

Inclui também partes externas, como fundadores, vendedores, fornecedores, agências governamentais, comunidades afetadas pelo projeto e a sociedade em geral.

É boa prática identificar cada uma das partes envolvidas no projeto, identificar e gerenciar possíveis áreas de conflito entre elas. Uma orientação geral é resolver as diferenças entre as partes favorecendo o cliente.

## Estruturas Organizacionais

A organização em que o projeto está inserido pode ser de duas categorias: ou é uma organização que vive de projetos, ou é uma organização que adotou o gerenciamento por projetos para a sua administração.

De um modo geral, as organizações utilizam diversas estruturas. As principais são:

- Organização com estrutura funcional: cada funcionário tem um superior bem definido, e as equipes são organizadas por funcionalidade (ex. finanças, produção, etc) ou seguindo estruturas internas da empresa
- Organização projetizada : a empresa é organizada em departamentos, sendo que cada um responde a um gerente de projeto. Algumas áreas dão suporte a todos os projetos.
- Organização matricial : a estrutura matricial é uma combinação das estruturas – funcional e projetizada. Com isso pode assumir características distintas que dependem exclusivamente do grau de relevância que cada extremo é considerado. Pode ser dividida em estrutural matricial fraca, forte e balanceada.

A estrutura matricial fraca mantém o gerente funcional com um nível maior de autoridade parecendo-se mais com uma estrutura funcional.

A estrutura matricial forte se parece muito com uma estrutura projetizada e o gerente de projetos possui grande autoridade, podendo alocar recursos de outras áreas ou mesmo contratar recursos externos para realizar o projeto.

A estrutura matricial balanceada representa um equilíbrio entre os dois extremos, o lado funcional e o projetizado. Neste tipo a autoridade é balanceada, ou seja, dividida na mesma medida entre as Gestões de Projeto e Gestões Funcional o que representa o mesmo nível hierárquico. É o tipo teórico que mais se encontra nas estruturas organizacionais, porém não é o mais praticado. Ela é similar à estrutura de projetos, ela tem a capacidade técnica e inteiração e a participação de terceiro no projeto.

## Contexto Sócio-Econômicos e Ambientais

O projeto deve levar em conta as seguintes questões:

- Padrões e regulamentos, é importante ressaltar que a legislação em alguns países e/ou regiões pode alterar consideravelmente os rumos de um projeto.
- Questões pertinentes à internacionalização, quando for o caso
- Questões de diferenças culturais (políticas, econômicas, éticas, étnicas, religiosas, etc), quando for o caso
- Sustentabilidade social
- Sustentabilidade econômica e ambiental

## Ver também

- Gerência de projetos
- PMBOK
- Maquete
- Protótipo

## Referências

- A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK® Guide)* Third Edition ed. [S.l.]: Project Management Institute. ISBN 1-930699-45-X
- Projeto de casa. Plantas de casas (https://www.plantasdecasas.com/)

## Ligações externas

- Artigo *Você sabe o que é Fast Tracking?* (http://www.projectbuilder.com.br/blog-pb/entry/blog-gestao-de-projetos/voce-sabe-o-que-e-fast-tracking) (em português)
- Um Guia do Conhecimento em Gerenciamento de Projetos (Guia PMBOK®)*. [S.l.]: Project Management Institute. ISBN 978-1-933890-70-8
- MANNING, Stephan (31 de março de 2010). «Embedding Projects in Multiple Contexts: A Structuration Perspective» (https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\_id=1582680). *International Journal of Project Management*. Consultado em 14 de junho de 2019
- MORNER, Michèle (2 de outubro de 2003). «The Knowledge Ecology of Open-Source Software Projects» (https://pdfs.semanticscholar.org/c2e7/5d8380fdad2a0fe27a98186cdaac87e322cc.pdf) (PDF). *EGOS Colloquium Copenhagen*. Consultado em 14 de junho de 2019

Obtida de "https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Projeto&oldid=55668519"

Este texto é disponibilizado nos termos da licença Atribuição-Compartilhual 3.0 Não Adaptada (CC BY-SA 3.0) da Creative Commons; pode estar sujeito a condições adicionais. Para mais detalhes, consulte as condições de utilização.