

Gerência de Projetos

Plano de Aula e Conceitos Iniciais



**UM MINUTO DE SILÊNCIO
PELO FIM DAS FÉRIAS!**

Plano de Aulas

- Cadastrado no Moodle

Motivação / Importância

- A competitividade de todos os segmentos têm mostrado a necessidade de inovação em produtos e serviços para a sobrevivência das organizações. Desse modo, organizações que crescem e se transformam continuamente, dependem do uso frequente de projetos para construção de produtos e serviços únicos e inovadores.
- É neste contexto que a disciplina se insere, tentando suprir as necessidades e expectativas geradas por esse cenário, habilitando os profissionais a trabalharem em projetos, utilizando conhecimentos, habilidades, ferramentas e técnicas

Objetivos



- Possibilitar que o aluno entenda todas as fases de um projeto, para poder gerenciá-lo de forma eficaz e eficiente. Propiciar uma compreensão dos conceitos relacionados com o gerenciamento de projetos, dentre eles: ferramentas e técnicas e aspectos relacionados aos projetos

Ementa



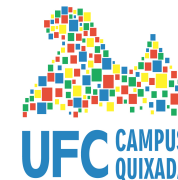
- Conceitos, terminologia e contexto de gerência de projetos. Ciclo de vida de produto e projeto. Interessados (stakeholders). Organização de empresas (funcionais, matriciais e baseadas em projetos). Estratégias para seleção de projetos. Processos de gerência de projetos. Gerência de escopo. Gerência de tempo (definição de atividades, seqüenciamento de atividades, estimativa de recursos, estimativa de duração, desenvolvimento de cronograma e controle de cronograma). Gerência de custos (estimativas, orçamento e controle). Gerência de qualidade. Gerência de recursos humanos. Gerência de comunicação. Gerência de riscos. Gerência de aquisições. Gerência de integração (desenvolver carta de projeto, desenvolver escopo preliminar, desenvolver plano de gerência de projeto, dirigir e gerenciar a execução de projetos, monitorar e controlar atividades de projeto, controle de mudanças e fechamento do projeto). Estabelecer relações com o MPS.BR

Avaliações

- Nota final = $(\text{Nota1} + \text{Nota2})/2$
- A Nota1 será realizada através de exercícios e apresentações de temas que ocorrerão no decorrer da disciplina (individual e em equipe)
- A Nota2 será uma prova escrita (individual)
 - **2ª chamada da prova: solicitar à profa**

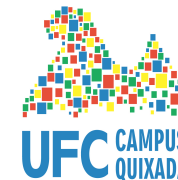


Manual do Aluno



- Avaliação
 - Eficiência
 - Este aspecto é mensurado ao longo do período letivo através de avaliações progressivas (AP's) que resultarão em notas que podem ser obtidas através de provas, seminários, trabalhos de pesquisa etc., e de forma coletiva ou individual
 - Assiduidade
 - Para ser aprovado neste aspecto, o aluno deverá apresentar frequência, em cada disciplina, igual ou superior a 75% (setenta e cinco por cento) da carga-horária prevista

Manual do Aluno



- Avaliação
 - 2a chamada
 - Será assegurada ao aluno a segunda chamada das provas **desde que solicitada**
 - Sistema de Avaliação
 - Ao final do semestre e após, no mínimo, duas avaliações, caso obtenha **nota igual ou superior a 7,0**, parabéns, estará **aprovado por média**
 - Caso não consiga atingir a média com as notas das AP poderá fazer avaliação final (AF)
 - Para tanto, terá que apresentar **média de AP igual ou maior que 4,0 e menor que 7,0**. Na hipótese de você ir para a AF, deverá obter **nota igual ou superior a 4,0 na avaliação final que somada à média das AP deverá resultar numa média igual ou superior a 5,0**

Detalhando a Ementa

- Gerência de projetos, histórico e fundamentos
 - O que é um projeto, perfil de um gerente, histórico da gerência de projetos, tipos de organização, metodologias ágeis, introdução ao PMBoK, Certificação PMP
- Áreas de Conhecimento
 - Integração
 - Termo de Abertura, Plano de Gerenciamento do Projeto, Controle integrado de mudanças
 - Escopo
 - Estrutura Analítica do Projeto, Dicionário da EAP
 - Tempo
 - Definir atividade, estimar recursos, desenvolver cronograma, diagrama de precedência, estimativa análoga, paramétrica, de três pontos, método do caminho crítico, nivelamento de recursos, técnicas de compressão de cronograma, gráfico de Gantt

Detalhando a Ementa

- Áreas de Conhecimento
 - Custo
 - Análise do Valor Agregado
 - Riscos
 - Estrutura Analítica dos Riscos, Técnica de Delphi, Diagramas de causa e efeito, Matriz de probabilidade e impacto
 - Qualidade
 - Auditorias de Qualidade, Diagrama de Pareto
 - Recursos Humanos
 - Organograma, Contratação, Treinamento, Técnicas para resolver conflitos, Teorias de Motivação
 - Comunicações
 - Canais de Comunicação, tipos de comunicação
 - Aquisições
 - Make ou buy?, Tipos de contrato

Detalhando a Ementa

- Metodologias Ágeis
 - Características
 - Scrum, XP, Lean, Kanban,..
- Assuntos relacionados através de textos extras

Metodologia de Ensino

- A disciplina será ministrada em aulas teóricas e práticas, podendo-se utilizar, dentre outras metodologias, práticas em laboratório e trabalhos de equipes, onde os conteúdos poderão ser ministrados de acordo as especificidades do grupo de alunos e da disciplina

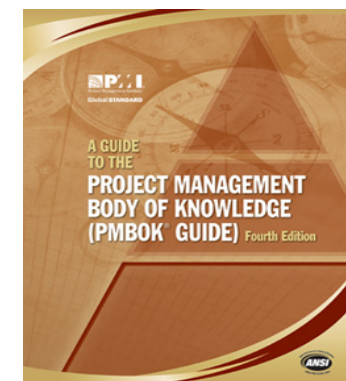
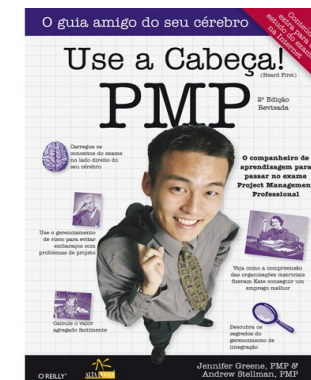
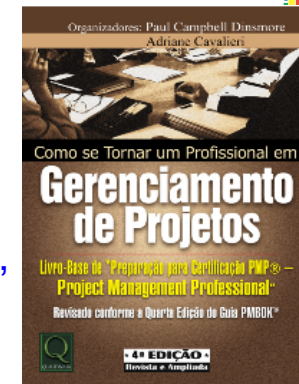


Outras Informações

- Outros materiais poderão ser fornecidos ao longo da disciplina, além do material complementar e incluídos no sistema
 - Email para contato: diana@ufc.br

Bibliografia – PPC anterior

- Como se tornar um profissional em gerenciamento de projetos, DINSMORE, P. C.; CAVALIERI, A., 4ª edição, 2011
- Use a cabeça! PMP, GREENE, J.; STELLMAN, A., 2010, ALTA BOOKS, 9788576084983
- Desenvolvimento de Software com Scrum - Aplicando Métodos Ágeis Com Sucesso, COHN, Mike, 2011, Bookman, 9788577808076
- Técnicas para gerenciamento de projetos de software, MARTINS, J. C. C., 2007, Brasport, 9788574523088
- A guide to the project management body of knowledge PMI, 2008, PMI
- AMA: manual de gerenciamento de projetos, DINSMORE, P. C.; CABANIS-BREWIN, J., 2009, Brasport
- Gerência de projetos de tecnologia da informação, PHILLIPS, J., 2003, Campus
- VARGAS, Ricardo Viana. Análise de valor agregado em projetos: revolucionando o Gerenciamento de custos e prazos . 4. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2008. xviii, 107p.
- Management 3.0: Leading Agile Developers, Developing Agile Leaders, APPELO, J., 9780321712479
- Gerenciando Projetos de Desenvolvimento de Software com PMI, RUP E UML, MARTINS, J. C. C., 2011, Brasport, 9788574524511



Bibliografia – PPC 2024

- RUBIN, Kenneth S. Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Editora Alta Books, 2017. E-book. ISBN 9788550804118. <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550804118/>. Acesso em: 27 mar. 2023.
- CARVALHO, Marly M. Fundamentos em Gestão de Projetos - Construindo Competências para Gerenciar Projetos. Grupo GEN, 2018. E-book. ISBN 9788597018950. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597018950/>. Acesso em: 27 mar. 2023.
- CAMARGO, Robson Alves de; RIBAS, Thomaz. Gestão ágil de projetos. Editora Saraiva, 2019. E-book. ISBN 9788553131891. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553131891/>. Acesso em: 27 mar. 2023.
- DINSMORE, Paul C.; CABANIS-BREWEN, Jeannette. AMA: manual de gerenciamento de projetos. Rio de Janeiro, RJ: Brasport, 2009. 498p. ISBN 9788574523237 (broch.).
- INSTITUTE, Project M. Um guia de conhecimento em gerenciamento de projetos (guia PMBOK). Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788502223745. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502223745/>. Acesso em: 27 mar. 2023.
- PHILLIPS, Joseph. Gerência de projetos de tecnologia da informação: no caminho certo, do início ao fim. Rio de Janeiro, RJ: Elsevier, 2003. 449 p. ISBN 9788535211832 (broch.).
- VAZQUEZ, Carlos Eduardo; SIMÕES, Guilherme Siqueira.; ALBERT, Renato Machado. Análise de pontos de função: medição, estimativas e gerenciamento de projetos de software . 10. ed.rev. e ampl. São Paulo, SP: Érica, 2013. 272p. ISBN 9788536504520 (broch.).
- DINSMORE, Paul Campbell; BARBOSA, Adriane Monteiro Cavalieri. Como se tornar um profissional em gerenciamento de projetos: livro-base de 'Preparação para certificação PMP® - Project management professional'. 4. ed., rev. e ampl. Rio de Janeiro: Qualitmark, 2011. 383p. ISBN 9788573039788 (Broch.).
- COHN, Mike; SILVA, Aldir José Coelho da. Desenvolvimento de software com scrum: aplicando métodos ágeis com sucesso . Porto Alegre: Bookman, 2011. 496 p. ISBN 9788577808076 (broch.).

Conhecendo as Experiências...

- Nome?
- Trabalha? Onde?
- Experiência com Gerenciamento de Projetos?
- O que almeja encontrar na disciplina?



Em um Projeto...

- Quais as habilidades necessárias ao gerente do projeto?

Um Bom Gerente de Projetos deve ser ...

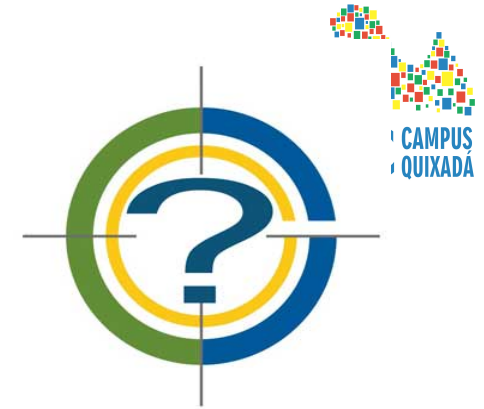
- pró-ativo
- tentar novas idéias
- perseverante
- orientado a objetivos
- comunicativo
- motivador
- organizado
- saber priorizar
- sensível a pessoas e situações
- facilitador
- líder
- inovador
- bom ouvinte
- planejar bem
- decisivo
- ter auto-confiança
- ter poder de persuasão
- entusiasta
- energético
- criativo
- saber delegar
- etc., etc., etc.,.....



Em um Projeto...

- Quem seria a pessoa indicada por você para gerenciar um projeto e por quê?





O que motivou o estudo da área de Gerenciamento de Projetos?

Histórico e Conceituação



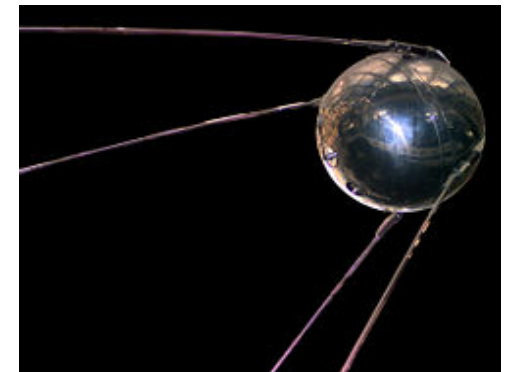
Histórico e Conceituação

- Apesar de aparentemente o tema Gerenciamento de Projetos ser relativamente recente, estudos mostram que ele vem sendo estudado há muitos anos e todo esse conhecimento acumulado permitiu sua evolução com precisão
- Lançamento do satélite Sputnik (União Soviética – auge da Guerra Fria)

O Sputnik era uma esfera de aproximadamente 58,5 cm e pesando 83,6 kg.

A função básica do satélite era transmitir um sinal de rádio, "bip", que podia ser sintonizado por qualquer radio motor nas frequências entre 20,005 e 40,002 MHz, emitidos continuamente durante 22 dias até 26 de outubro de 1957, quando as baterias do transmissor esgotaram sua energia. O satélite orbitou a Terra por seis meses antes de cair. Apesar das funcionalidades reduzidas do satélite, o programa Sputnik I ajudou a identificar as camadas da alta atmosfera terrestre através das mudanças de órbita do satélite.

O satélite Sputnik era pressurizado internamente por nitrogênio, oferecendo também a primeira oportunidade de estudo sobre pequenos meteoritos, detectado através da depressurização interna ocasionada pelo impacto perfurante de um pequeno meteorito, evidenciado através de grandes variações internas de temperatura conforme a pressão diminuía. Tais variações de temperatura refletiram no sinal emitido pelo transmissor que foram monitorados pelo controle do satélite em terra. (Wikipedia)



Histórico e Conceituação

- Após ser surpreendido pelos soviéticos, o Departamento de Defesa dos EUA decidiu investir no desenvolvimento de novas técnicas e ferramentas destinadas a acelerar a implementação de projetos militares
 - Esse esforço foi determinante no desenvolvimento do Pert (Program evaluation technique), que foi utilizado na construção do míssil nuclear Polaris
 - Esse projeto precisou lidar com cerca de 9 mil fornecedores e o cronograma continha mais de 70 mil tarefas
- Gaddis (1959) cita o termo “gerente de projeto” pela primeira vez, com o significado que conhecemos atualmente
- Depois do uso militar, essas técnicas foram aos poucos sendo incorporados por inúmeras empresas



Histórico e Conceituação

- Pirâmides do Egito

Comparada com prédios e campos de futebol, a pirâmide sai ganhando:

ALTURA - 147 metros

Equivale a - Prédio de 49 andares - o Copan*, por exemplo, tem 115 metros

PESO DE 1 BLOCO - 2,5 toneladas

Equivale a - 3 Fuscas de 800 quilos

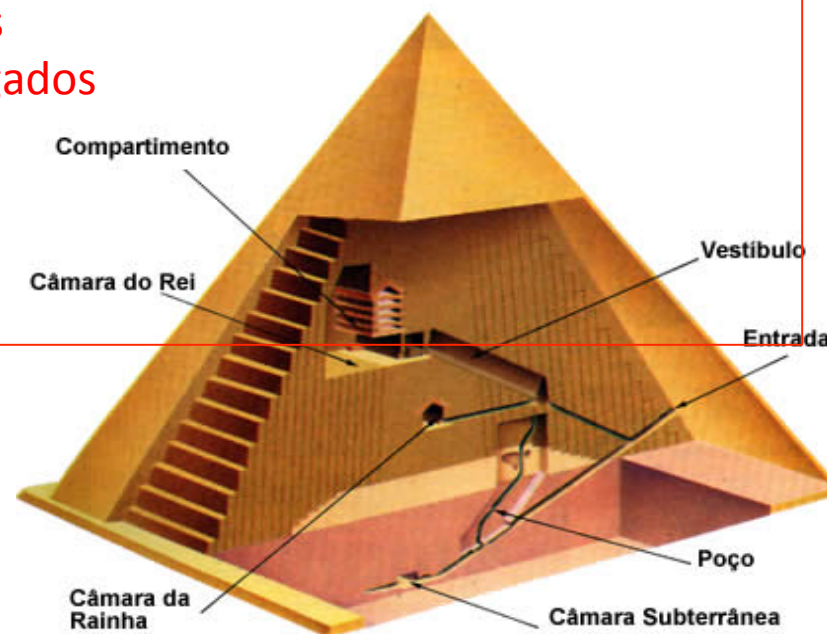
PESO TOTAL - 6,5 milhões de toneladas

Equivale a - 11,5 navios de carga carregados

ÁREA - 13 acres (52 598 m²)

Equivale a - 6 campos de futebol

*<http://www.copansp.com.br>



Histórico e Conceituação

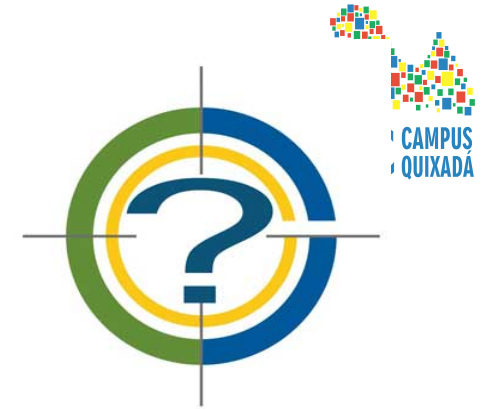
- **BERNARDO, André. A História do Gerenciamento de Projetos.** Duração: 5min52seg.

Disponível em:<
<https://www.youtube.com/watch?v=le0GTYjlvI4>>. Acesso
em:23/outubro/2024.

Histórico e Conceituação

- Desde os projetos antigos até projetos complexos realizados atualmente, o papel do gerente de projeto continua a ser a integração de materiais e recursos humanos para alcançar um determinado objetivo
- No entanto, percebe-se que os problemas encontrados há centenas de anos continuam presentes nos projetos atuais
 - Mesmo empresas/indústrias que utilizam o gerenciamento de projetos há muito tempo, como no caso da TI, atrasos e estouro de orçamentos continuam sendo a regra, e não a exceção

Para você...



- O que seria um projeto de sucesso?

Melhor Projeto?

- Filme Advantix da Kodak
 - Ganhou prêmio de melhor projeto (PMI 1997)
 - Satisfez o usuário?



Pior Projeto?

- Filme Titanic
 - Extrapolou prazo, o orçamento inicial, um dos filmes mais caros da época, com produção que chegou a US\$200 milhões
 - Tinha lançamento previsto originalmente para 2 de julho de 1997, porém, atrasos na pós-produção adiaram seu lançamento para 19 de dezembro
 - Satisfez o usuário?
 - **Bilheteria total de US\$ 2,1 bilhões (foi o 1º filme a arrecadar mais de US\$ 1 bilhão mundialmente). Ficou no topo de maior arrecadação por muitos anos (Avatar – 2009)!**
 - Foi indicado a 14 Oscars, vencendo 11 prêmios
 - Melhor Filme, Melhor Diretor, Melhor Direção de Arte, Melhor Fotografia, Melhor Figurino, Melhores Efeitos Sonoros, Melhor Som, Melhores Efeitos Especiais, Melhor Edição, Melhor Trilha Sonora, Melhor Canção Original ("My Heart Will Go On")



Melhor ou Pior Projeto?

- Avatar: O Caminho da Água" (Avatar: The Way of Water*, dirigido por James Cameron e lançado em dezembro de 2022.
- Dados do filme
 - Lançamento: 16 de dezembro de 2022
 - Orçamento: Aproximadamente **US\$ 350 a 460 milhões** (um dos filmes mais caros já feitos)
 - Receita: Mais de **US\$ 2,3 bilhões** mundialmente (até julho de 2023)
 - Prêmios: Ganhou **1 Oscar** (Melhor Efeitos Visuais) e foi indicado a **4 Oscars**, incluindo Melhor Filme, Melhor Som e Melhor Design de Produção.

*O filme Avatar (2009) recebeu nove indicações ao Oscar em 2010 e ganhou três estatuetas

Melhor ou Pior Projeto?

- Avatar: O Caminho da Água" (Avatar: The Way of Water)**, dirigido por James Cameron e lançado em dezembro de 2022.
- Problemas do filme
 1. Atrasos Extremos no Cronograma: O filme foi originalmente programado para ser lançado em 2014.
 2. Estouro de Orçamento: ultrapassou várias vezes seu orçamento inicialmente planejado. Embora o orçamento final tenha ficado entre US\$ 350 a 460 milhões, O próprio diretor, James Cameron, afirmou que o filme precisaria ser uma das produções mais lucrativas da história para ser financeiramente viável, o que mostra o quanto os custos aumentaram em relação ao planejamento inicial.
 3. Desafios Técnicos e Logísticos: A maior parte dos atrasos e do aumento do orçamento se deu pelos desafios técnicos que surgiram durante a produção. Por exemplo, as cenas subaquáticas precisaram ser filmadas com captura de movimento, o que demandou anos de desenvolvimento tecnológico para filmar com sucesso os movimentos dos atores debaixo d'água e ainda sim manter a qualidade visual exigida. A coordenação de filmagens simultâneas para "Avatar 3" e partes de "Avatar 4" também complicou o cronograma, já que a equipe estava simultaneamente trabalhando em diferentes fases do projeto.
 4. Impacto no Retorno do Investimento: Embora o filme tenha sido um sucesso de bilheteria e ultrapassado os US\$ 2 bilhões em receita, a quantidade de dinheiro investida para produzir as continuações da franquia coloca pressão adicional para que as sequências também sejam extremamente bem-sucedidas. O estúdio teve que lidar com essa incerteza ao longo dos anos de produção.

O que podemos aprender com isso?