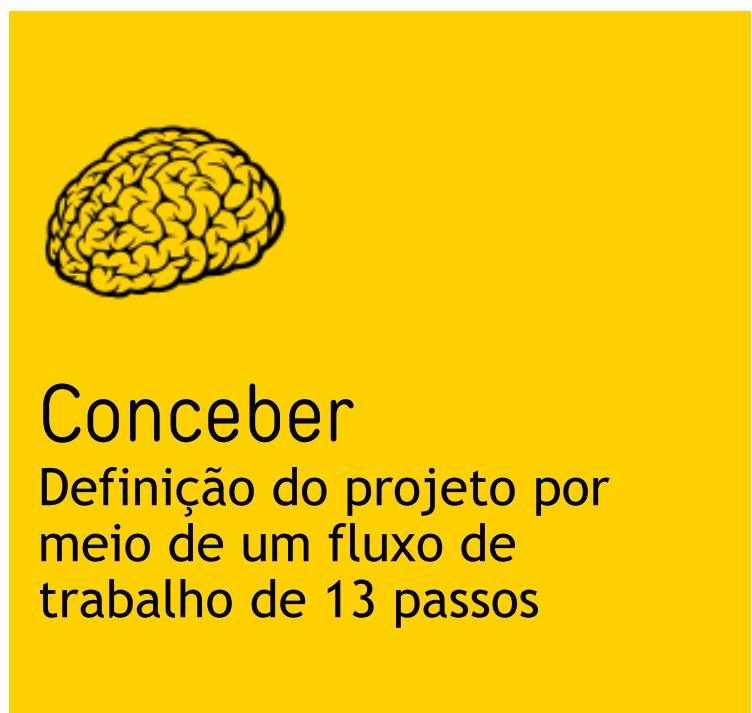
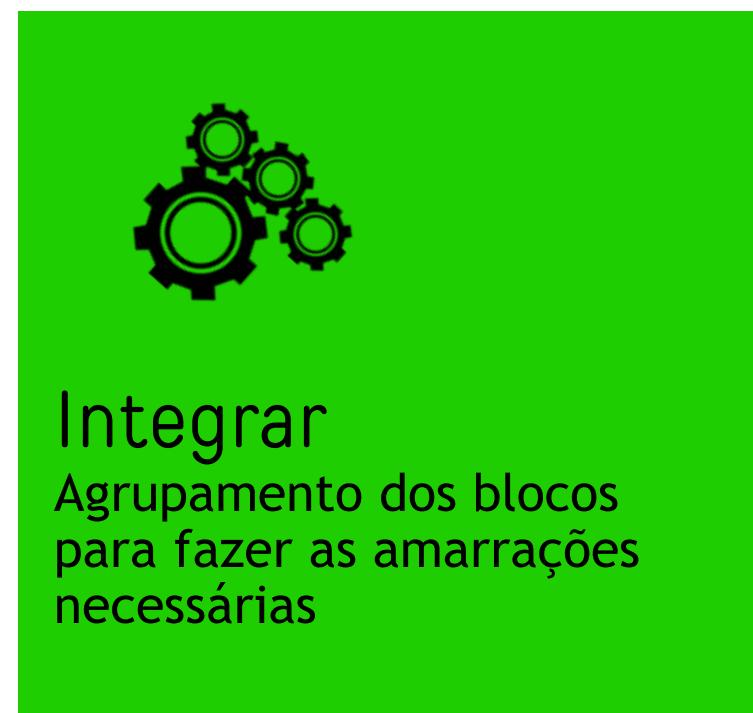
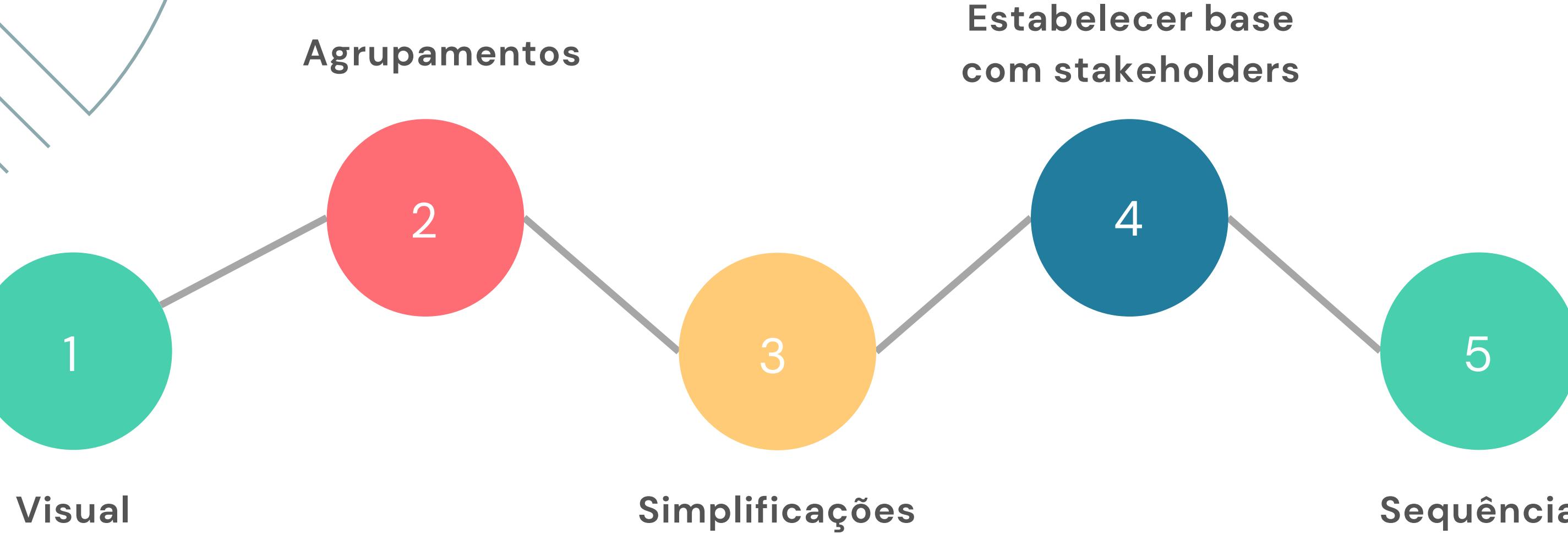


PROJECT MODEL CANVAS

Como conceber projetos em
uma única página

PRINCÍPIOS



PM CANVAS

Por que?

- Justificativa
- Obj. SMART
- Benefícios

O que?

- Produto
- Requisitos

Quem?

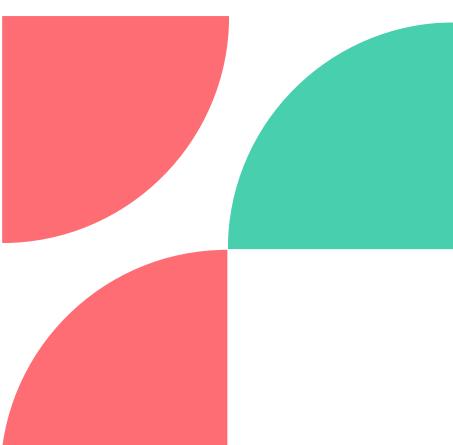
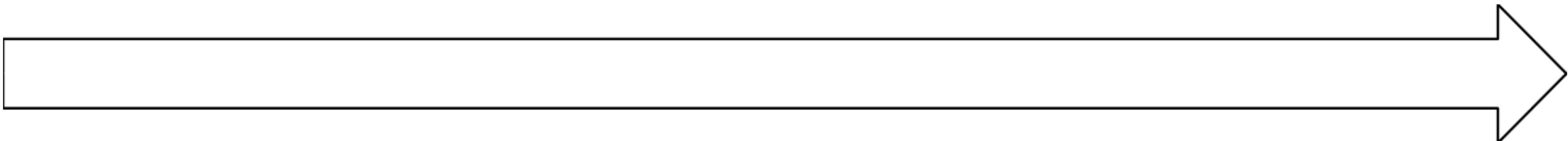
- Stakeholders
+ F. ext.
- Equipe

Como?

- Premissas
- G. Entregas
- Restrições

Quando e
Quanto

- Riscos
- Linha do tempo
- Custo



GP

PITCH

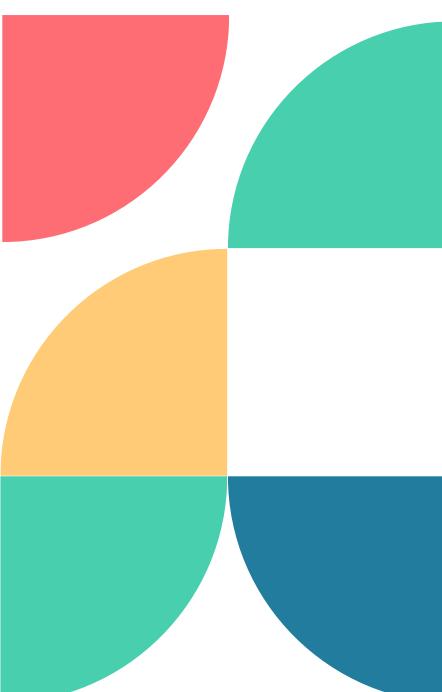
**POR
QUE?**

O QUE?

QUEM?

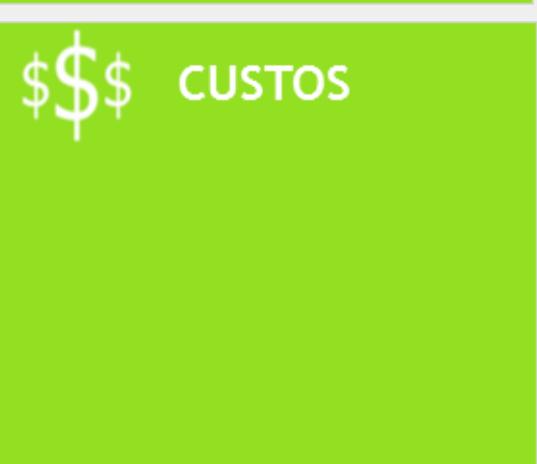
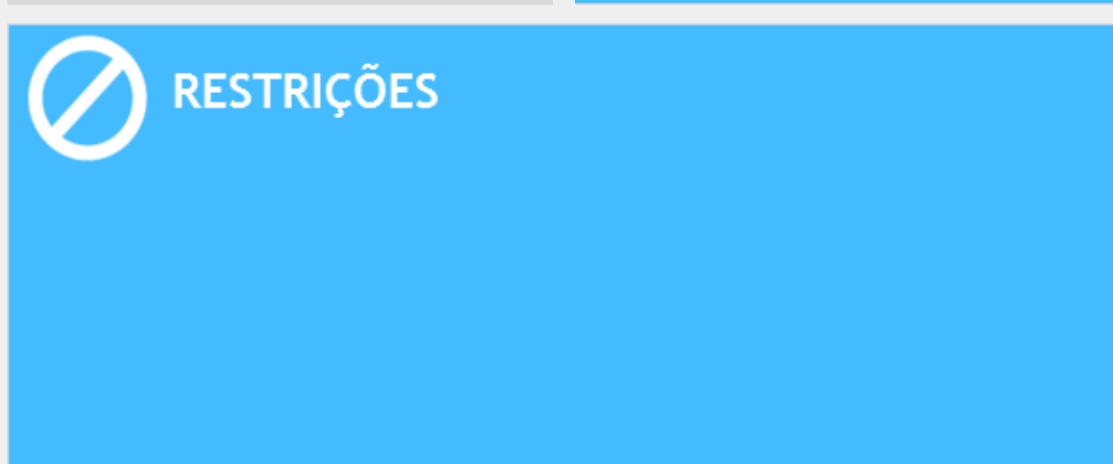
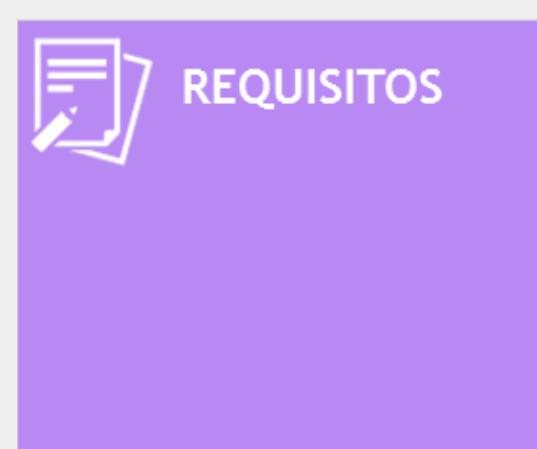
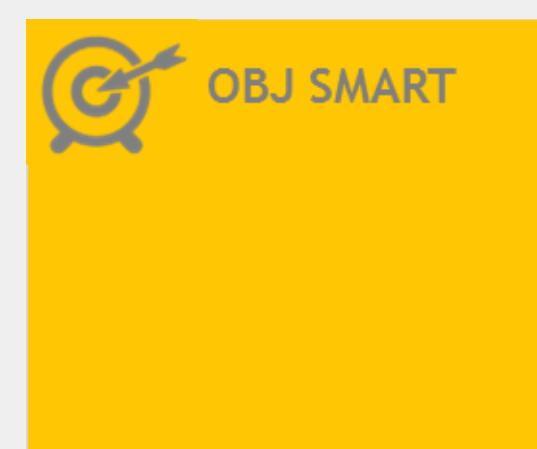
COMO?

**QUANDO
e
QUANTO?**



GP

PITCH





O PORQUÊ?

Nesta área é definida qual a importância:

Justificativas: Quais os problemas atuais sofridos pela empresa (de forma objetiva). Cada justificativa contém um problema a solucionar ou oportunidades não exploradas. Colocar no topo aqueles com maior importância.

Objetivo smart: É o objetivo do projeto, ou seja, qual a finalidade para mobilizarmos recursos, esforços e empenho. O objetivo deve ser **SMART** (*Específico, mensurável, alcançável, realista, delimitado no tempo*)

Benefícios: Quais os ganhos da empresa com o desenvolvimento desse projeto. Os benefícios do projeto são definidos levando em consideração a finalidade da empresa e devem estar em concordância com os objetivos e a justificativa.



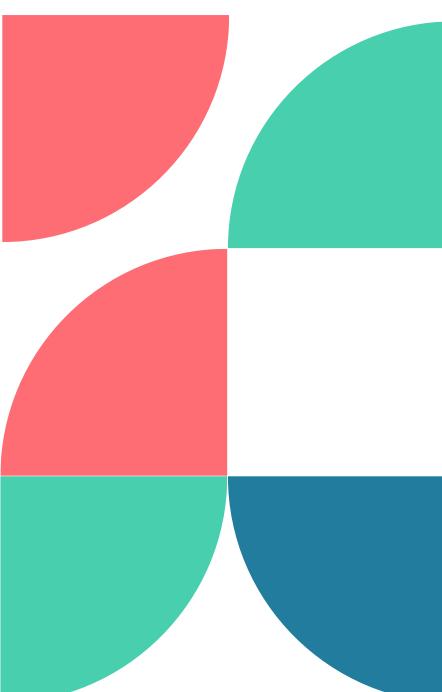
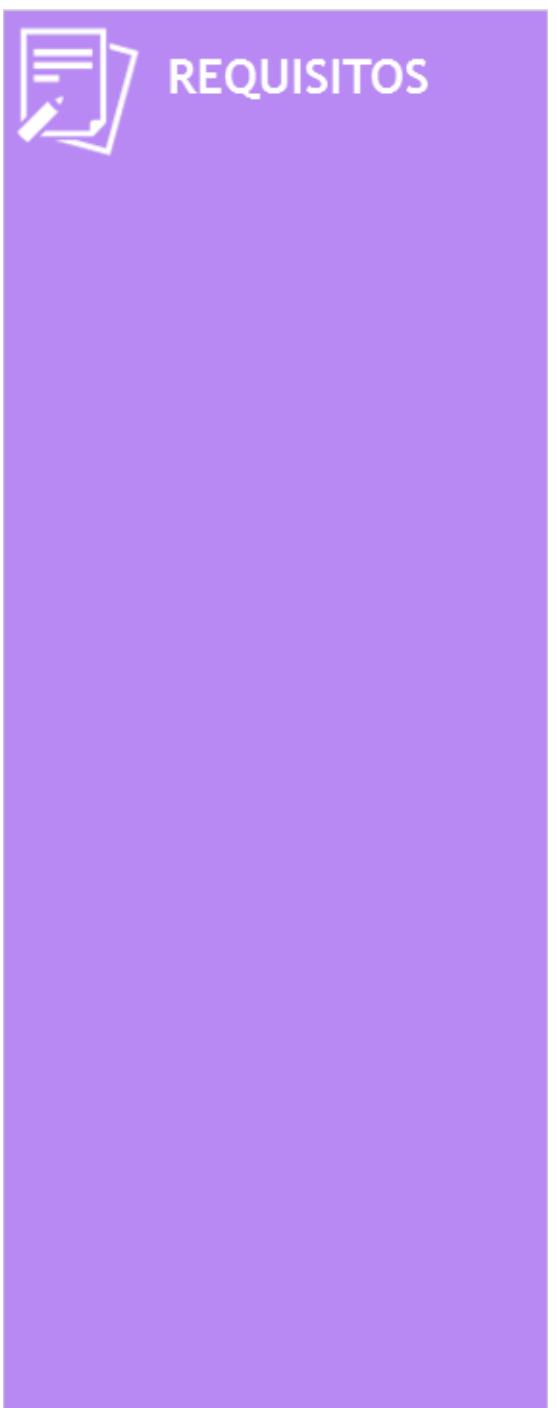
O QUE?

Explica o que todo projeto gera, seja um produto, um serviço ou um resultado. Nessa etapa espera-se que o cliente forneça informações sobre o produto e seus requisitos.

Produto: É descrito o que será entregue para o cliente. Deve ser apresentado em apenas um post-it, considerando que geralmente se trata de um único produto ou serviço.

Requisitos:

- O cliente se comunica com a equipe, onde irá expor o que é necessário para seu projeto e o que deseja para o mesmo.
- Os membros da montagem do canvas deverão confeccionar uma lista sobre os principais componentes ou subsistemas que fazem parte do produto.
- Os primeiros requisitos a serem definidos devem relatar sobre as funções e desempenhos do produto, em seguida sobre a qualidade, seu desempenho e sua confiabilidade.
- É importante ressaltar que requisitos podem surgir no decorrer do projeto.



QUEM?

Define quem participa do projeto: inclui os stakeholders, os membros da equipe e o gerente.

Stakeholders: Podem ser stakeholders externos, envolvidos, não subordinados ao gerente do projeto, ou fatores externos

Equipe: Todos os participantes que são responsáveis por produzir as entregas do projeto.



 STAKEHOLDERS
Externos &
Fatores Externos

 EQUIPE

COMO?

PREMISSAS

Torna visível como o trabalho será realizado, a forma de entrega das atividades e quais as condições para realizá-las.

Premissas: São suposições do projeto as quais o gerente não possui controle e que serão dadas como certas no planejamento. Na descrição destas deve conter apenas o que realmente irá viabilizar o projeto;

Grupo de Entregas: É o produto final dividido em partes menores, e têm como características serem tangíveis, palpáveis, mensuráveis e verificáveis.

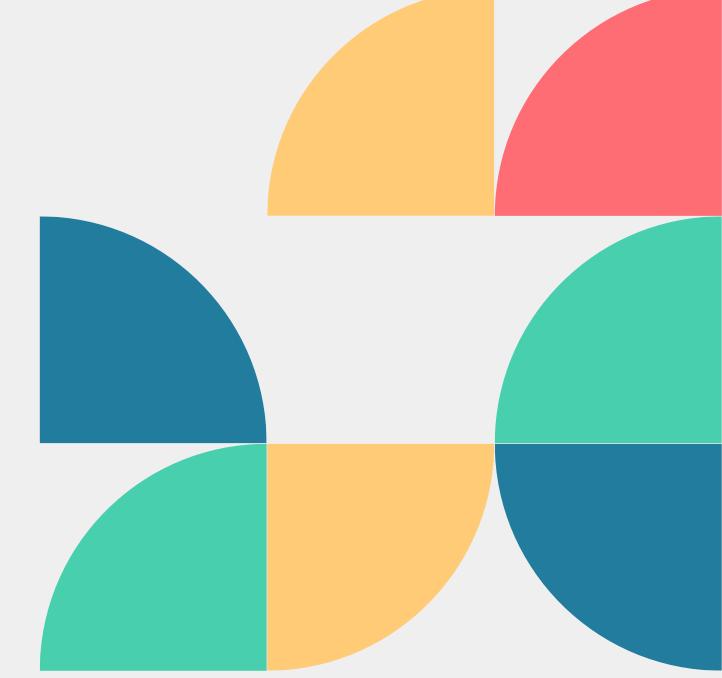
Restrições: Se definem como limitações de qualquer origem, que foram impostas ao trabalho e diminui a liberdade da equipe.

RESTRIÇÕES

GRUPOS DE ENTREGAS



QUANDO E QUANTO?

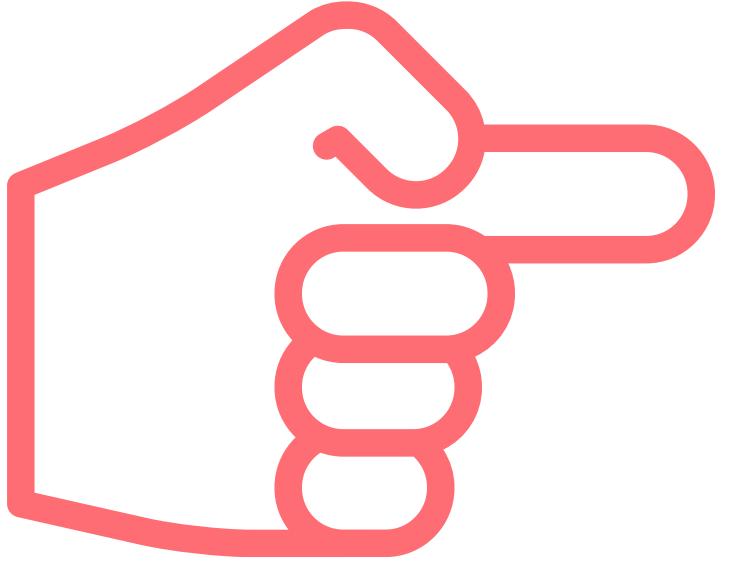


É a pergunta que geralmente se faz no início de um projeto, mas só é possível estipular prazos e quantias após termos realizado todas as outras definições.

Riscos: são as incertezas que podem contribuir negativamente para o futuro do projeto.

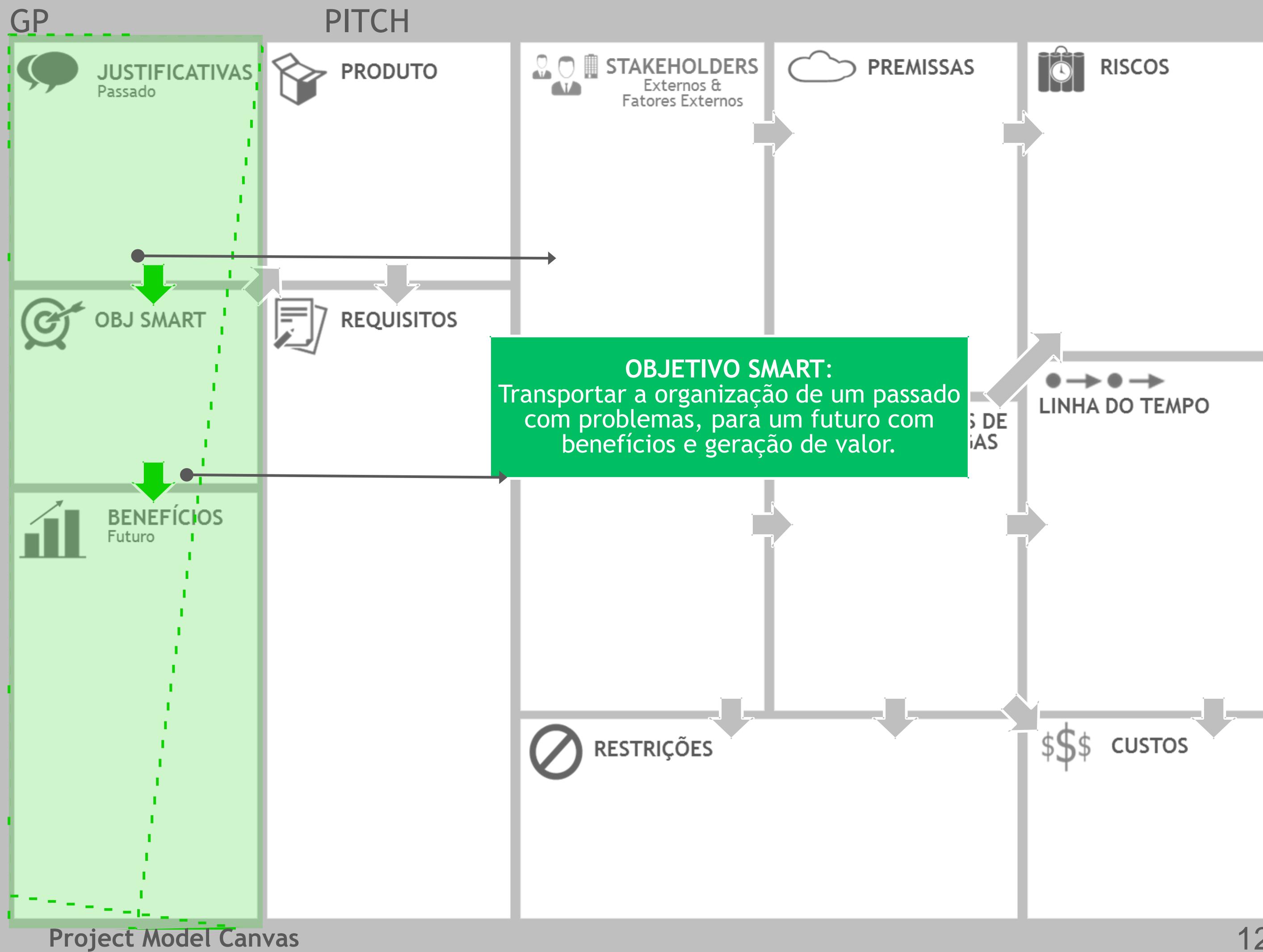
Linha do tempo: é uma lista de compromissos, ou seja, é uma data limite para serem produzidas as entregas que foram determinadas. As entregas devem ser ordenadas em uma escala ordinal de tempo na sequência em que serão concluídas e o tempo de início do projeto e a data limite devem ser divididas em quatro partes iguais.

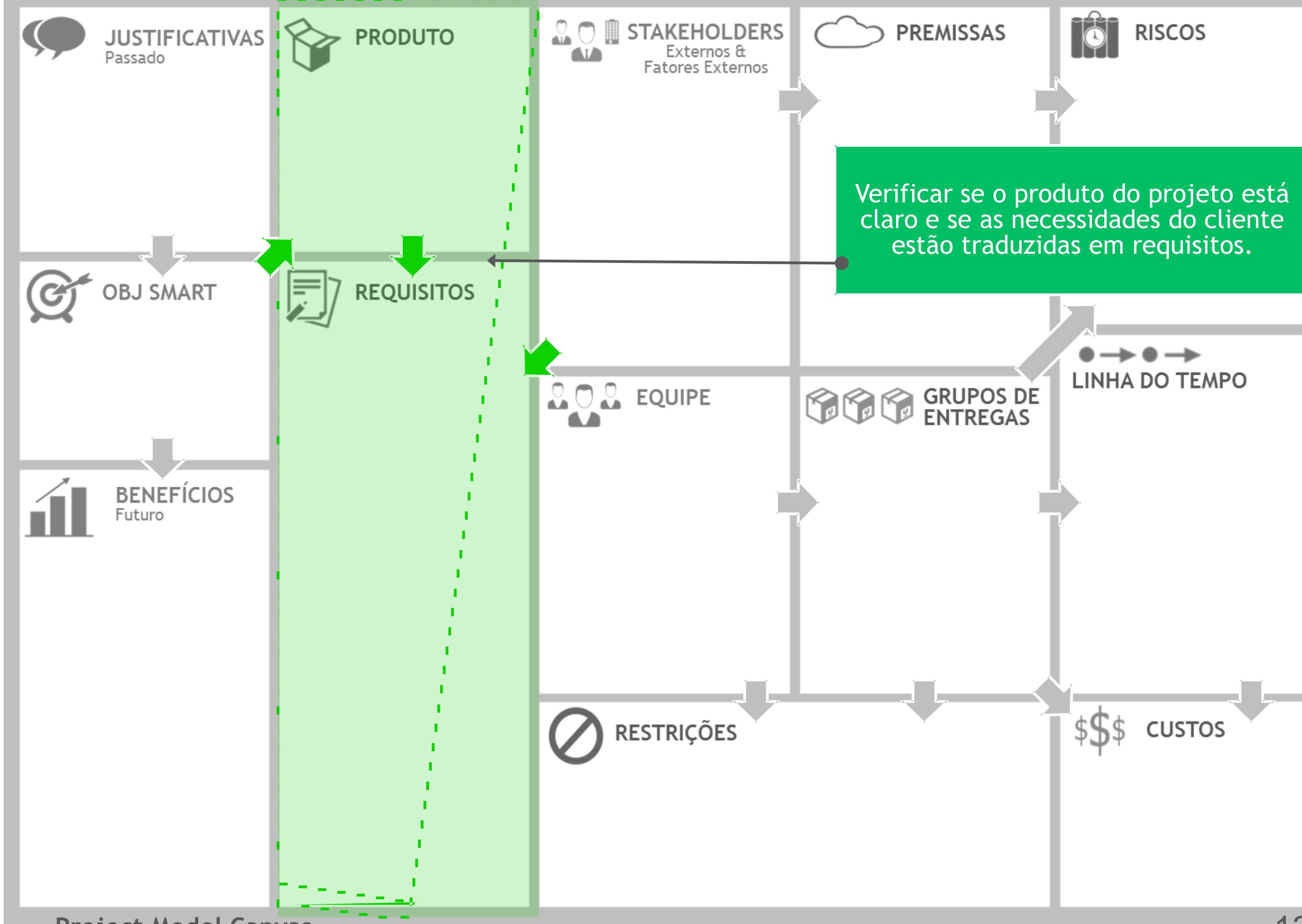
Custos: é calculado de acordo com as entregas ou grupo de entregas.

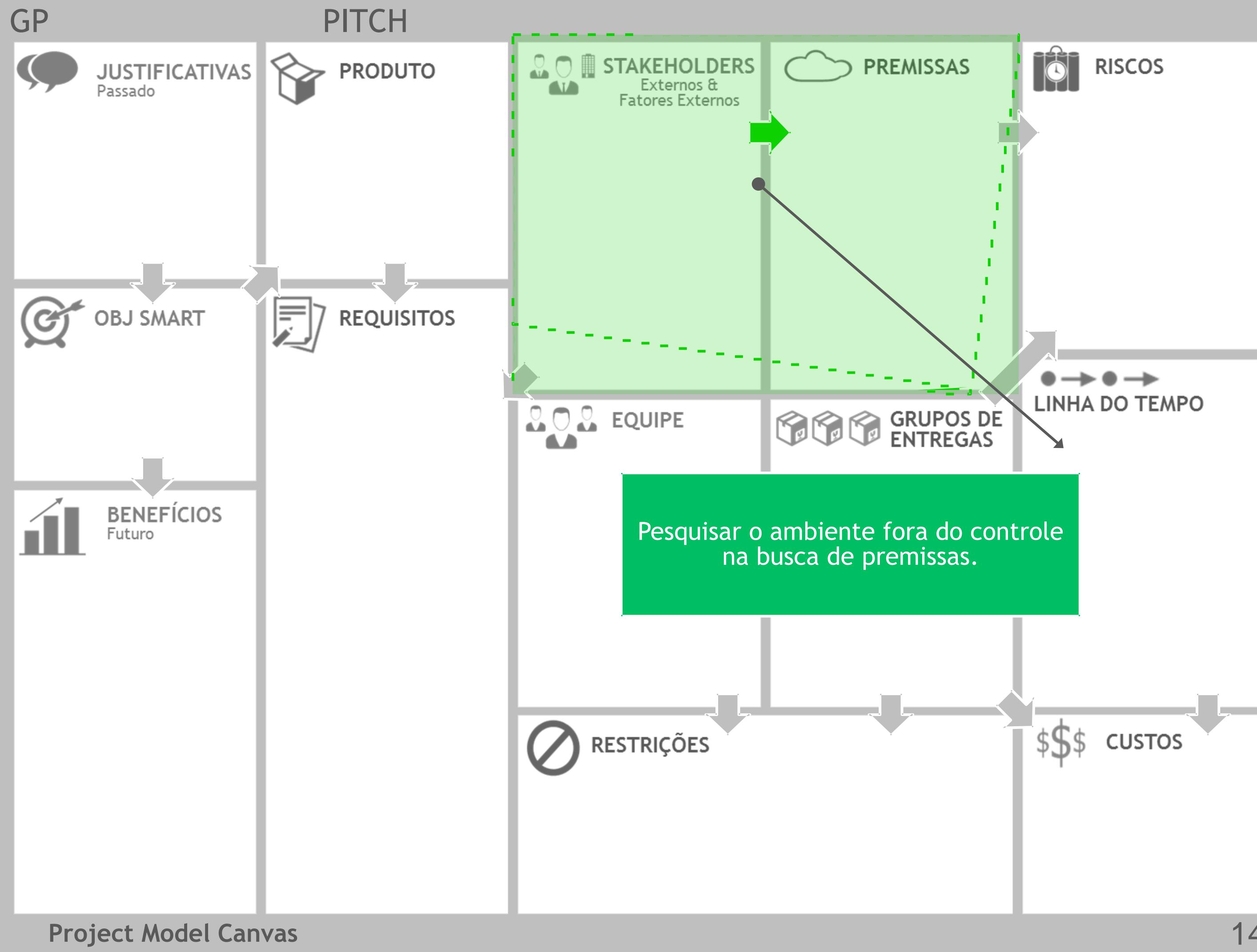


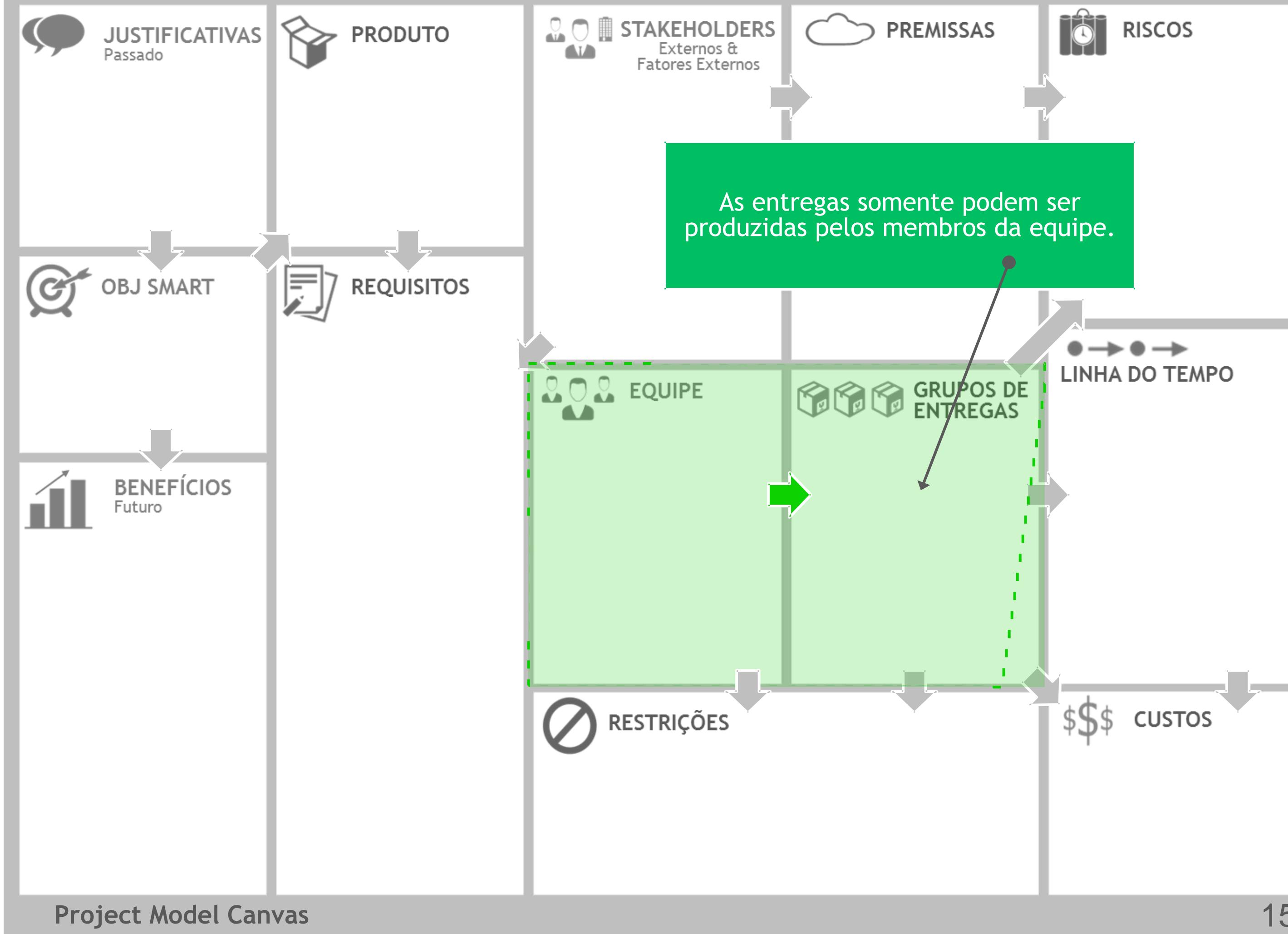
FIQUE ATENTO!





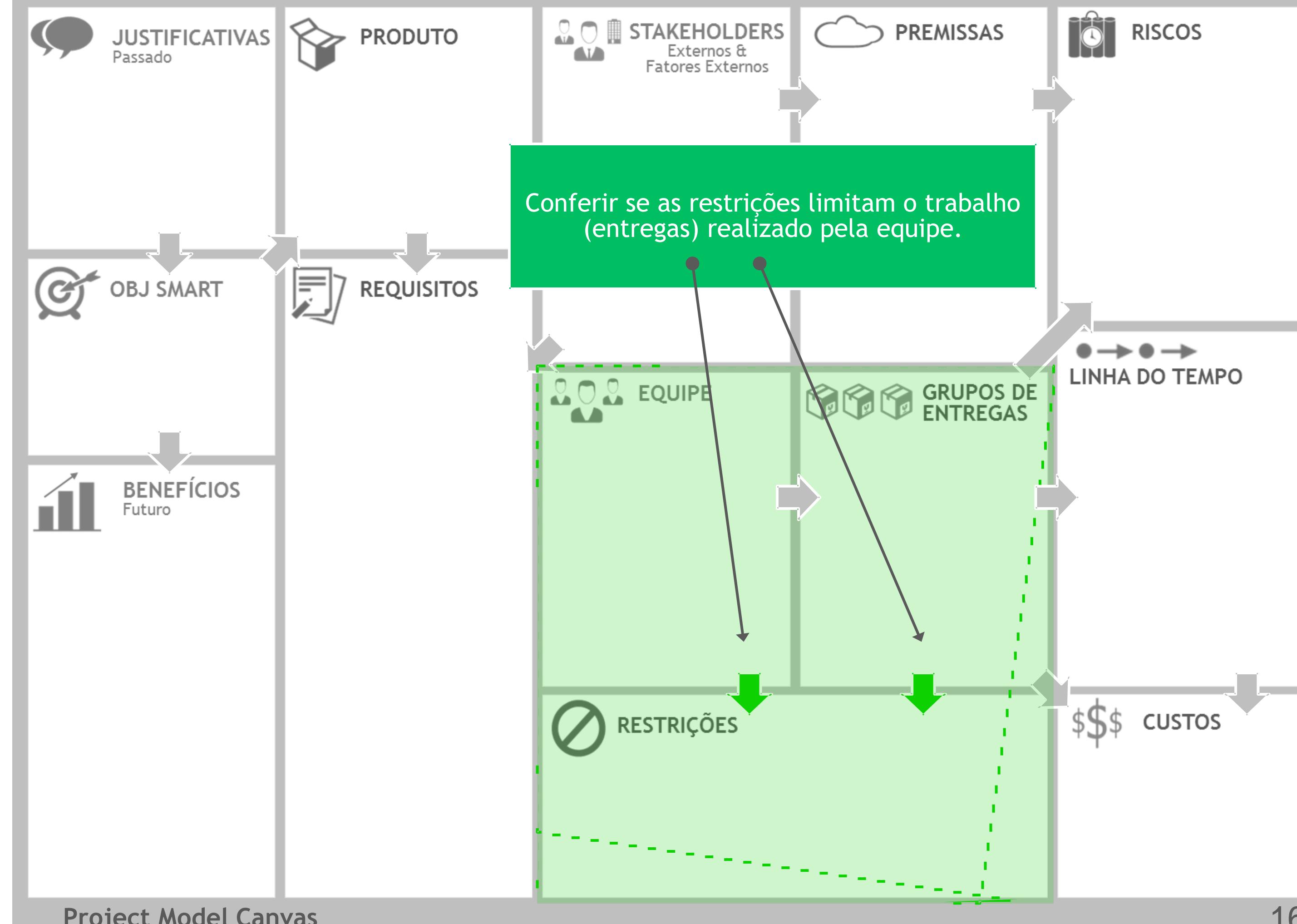


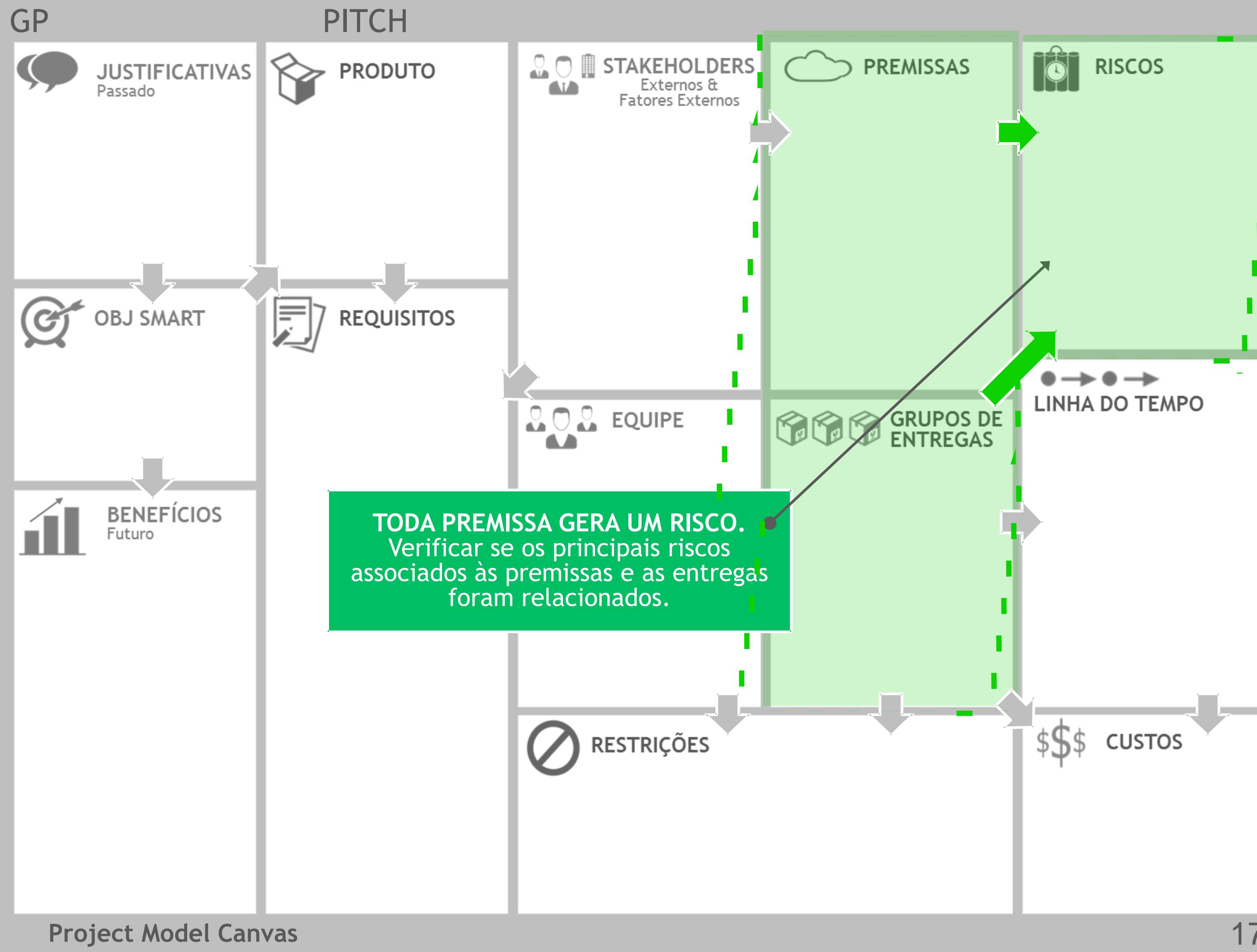


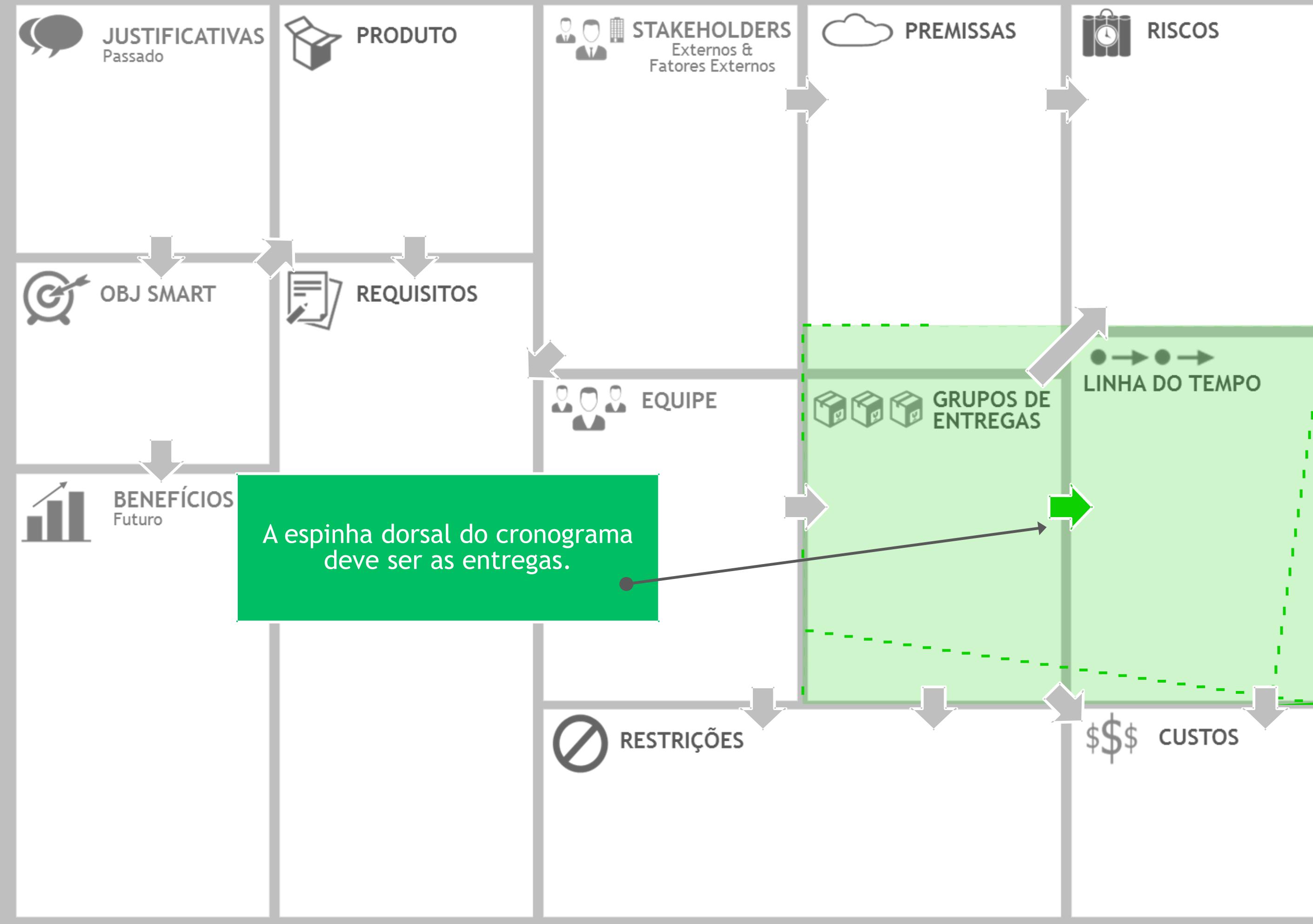


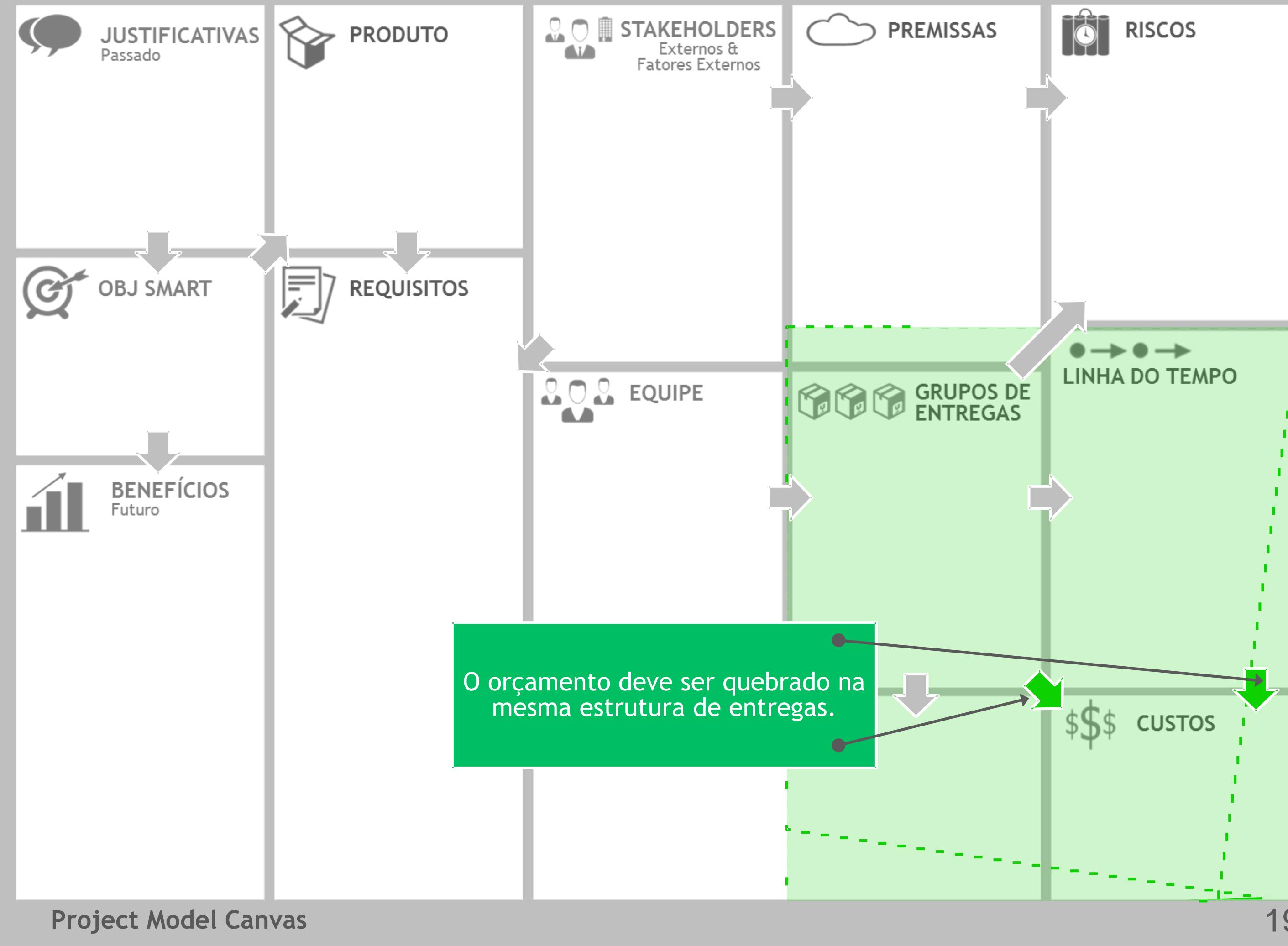
GP

PITCH



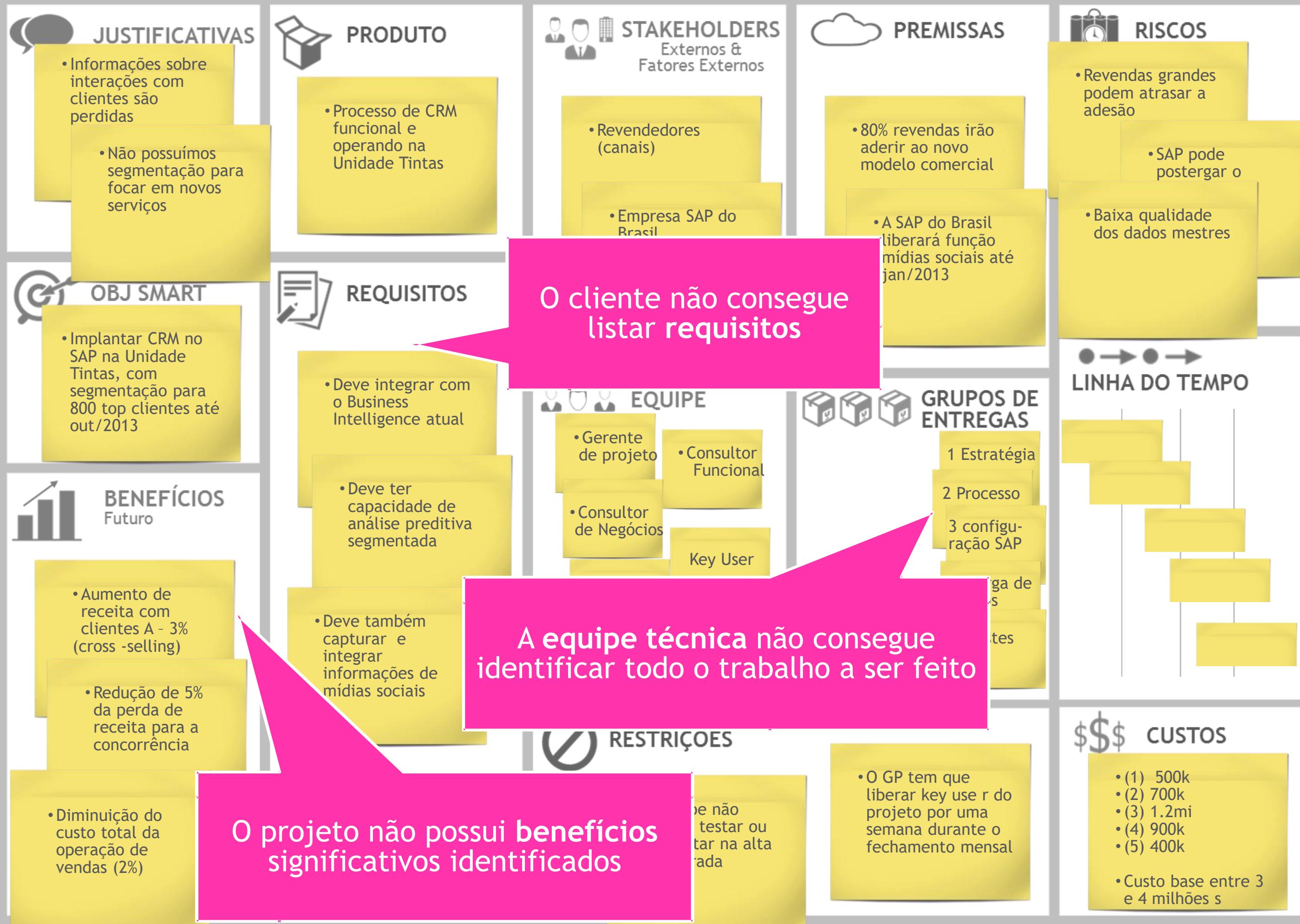






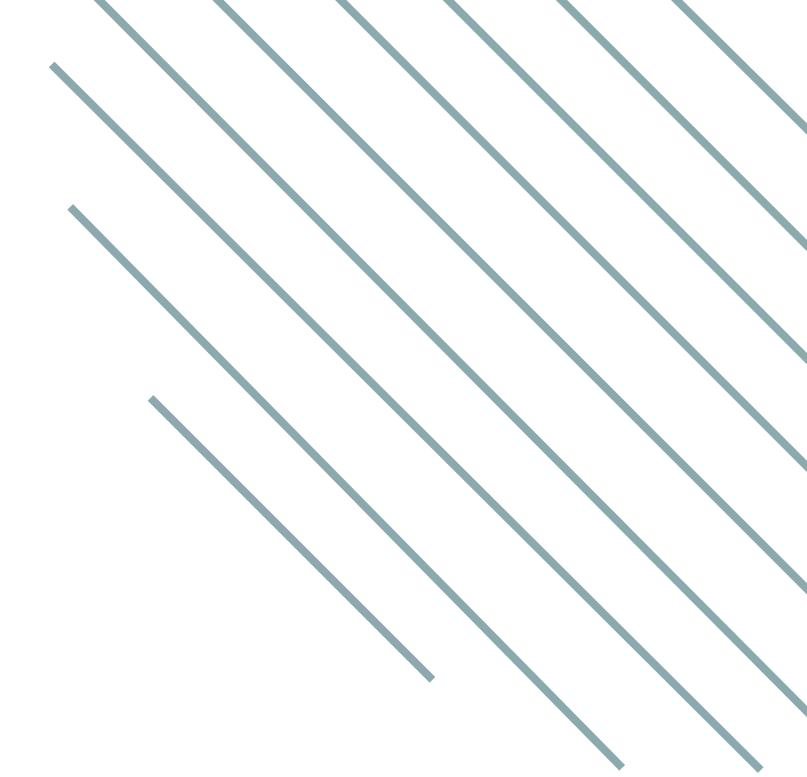
**ATENÇÃO:
RESOLVER**







EXEMPLOS



GP *Marlin*PITCH *Procurando Nemo (filme)*

 JUSTIFICATIVAS Passado	 PRODUTO	 STAKEHOLDERS Externos & Fatores Externos	 PREMISSAS	 RISCOS
<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar o filho com vida e leva-lo pra casa. • Marlin está sozinho e perdido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar e resgatar Nemo 	<ul style="list-style-type: none"> • Nemo • Dentista • Darla (sobrinha) • Tubarão • Gaivotas 	<ul style="list-style-type: none"> • Sobreviver no mar aberto durante as buscas • Encontrar a localização de Nemo • Chegar a tempo para resgatar Nemo 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capturado por gaivotas, tubarões ou ter queimaduras por Água-viva. • Não encontrar o caminho de Sidney • Darla levar Nemo p/ casa e mata-lo.
 OBJ SMART	 REQUISITOS	 EQUIPE	 GRUPOS DE ENTREGAS	
<ul style="list-style-type: none"> • Procurar e resgatar o filho chamado Nemo, "peixe palhaço" que foi capturado por um mergulhador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encontrar Nemo com vida. • Contar com a ajuda de Dory e demais animais marinhos para descobrir a localização de Nemo em Sidney. • Acreditar no seu potencial levando os problemas com leveza. • Voltar todos a salvo para casa; • Trabalhar em equipe no resgate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Marlin • Dory • Crush (tartaruga) • Gill (aquário) • Baleia • Pelicano Nigel • Gaivotas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar o local que Nemo está 2. Atravessar o oceano até Sidney 3. Sair do aquário 4. Sobreviver no caminho de volta 	
 BENEFÍCIOS Futuro	 RESTRIÇÕES		 CUSTOS	
<ul style="list-style-type: none"> • Convivência dentro do círculo familiar; • Possibilidade de acompanhamento do crescimento do filho Nemo; • Fortalecer os laços entre pai e filho; • Marlin vai superar o medo de entrar em mar aberto; 	<ul style="list-style-type: none"> • Precisa saber ler para identificar a localização; • Terá que nadar e enfrentar o medo do mar aberto. • Nem todos os animais marinhos estão dispostos a ajudar. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Mil reais 2. Mil reais 3. Mil reais 4. Mil reais <p>\$ 4 Mil reais</p>	

GP Rafael Sena

PITCH Campeonato de Jiu-Jitsu



JUSTIFICATIVAS Passado

Controle emocional, presença de medo, vaidade, trauma e limitação a desafios.

Disciplina de sono, ajuste de taxas lipídicas, melhor alimentação, aumento de força e disposição nos treinos.



OBJ SMART

Treinar 5 vezes por semana para aprimorar as técnicas conhecidas nos treinos e estar no peso da categoria até mar/20.



BENEFÍCIOS Futuro

Redução de custos com alimentos relacionados ao ganho de peso e problemas cardíacos.

Maior comprometimento com objetivos e resultados.

Mitigar conflitos internos para aumento da segurança e autoestima.



PRODUTO



REQUISITOS

Conhecer as regras e as pontuações do campeonato.

Medir o controle do gás ao final de cada treino.

Se colocar em uma posição de dificuldade para aperfeiçoar a defesa.

Sequenciar as posições em cada treino.



STAKEHOLDERS Externos & Fatores Externos

- Família;
- Academia;
- Federação;
- Comissão Técnica;
- Juízes;
- Adversários.



EQUIPE

- EQUIPE
- Faixas pretas
 - Companheiros de treino da academia
 - Aline - Psicóloga
 - Murilo - Motivação



RESTRIÇÕES

Treinar, no mínimo, 50 minutos por dia.

Não treinar 2 vezes no mesmo dia.



PREMISSAS

Estarei treinando muito forte com as faixas superiores.

Estarei mais preparado que os demais atletas inscritos.

Terei uma excelente preparação na academia.



RISCOS

Lesionar/Adoecer.

Adiarem a luta.

Problemas de família.

Não bater o peso da categoria.



LINHA DO TEMPO

Março de 2020

Até 31/03/2020

Até em 15/04/2020

Até 30/04/2020

Até 15/05/2020



R\$ 160,00

R\$ 70,00

R\$ 240,00

R\$ 150,00



AGORA
É COM VOCÊ!



GP

PITCH

