



## ARENA PM

- » Exercício da prática de tomada de decisões no gerenciamento de projetos;
- » Orientação das tomadas de decisões segundo o “Triângulo de Ferro”: Escopo, prazo e recursos;
- » Gerar conhecimentos Básicos de Planejamento e Gestão de Projetos tanto através da simulação, quanto com a breve apresentação e discussão dos conceitos teóricos envolvidos no Projeto.



*O **Arena PM** é um Jogo de Negócios integralmente desenvolvido pela **3GEN**, e que tem como pano de fundo a construção do Coliseu Romano. Após uma contextualização sobre as principais disciplinas que constituem as melhores práticas em Gerenciamento de Projetos, os participantes são levados a construir o monumento frente às exigências do Imperador de Roma e suscetíveis a toda sorte de intempéries que assolavam o império no início do século I.*

*Neste cenário, o Jogo **Arena PM** simula as decisões de planejamento e controle do projeto de construção do Anfiteatro Flaviano – o Coliseu Romano – ao longo do seu ciclo de vida, levando os participantes a vivenciarem, na prática, as dificuldades com as quais serão confrontados e os desafios comuns no ambiente de projetos.*

*O objetivo da equipe é completar as atividades do projeto mantendo o prazo, escopo, orçamento e qualidade, englobando todas as principais áreas da Gestão de Projetos.*

## SOLUÇÕES

*O treinamento irá possibilitar aos participantes a aplicação imediata dos conhecimentos agregados.*

*Desta forma, a simulação é realizada seguindo a sequência típica dos processos de gerenciamento de projetos.*

*A evolução do projeto se dá de forma incremental e por fases, sendo que ao final de cada fase será*

*realizado um fechamento no qual serão discutidos os conceitos teóricos envolvidos nos desafios da fase específica.*

*Cada fase é simulada dentro de um intervalo de tempo definido dentro das regras do jogo e contará com a distribuição de templates de documentos de apoio ao gerenciamento de projetos.*

## A ESTRUTURA DO PROJETO

- » Abertura e Introdução às Disciplinas de Gestão de Projetos (1h30m);
- » Processos de Iniciação do Projeto;
- » Planejamento de Escopo;
- » Planejamento do Tempo do Projeto – Cronograma;
- » Planejamento de Recursos;
- » Planejamento da Gestão dos Riscos do Projeto;
- » Planejamento da Qualidade;
- » Execução e Controle do Projeto;
- » Encerramento do Projeto;
- » *Debriefing* e Fechamento (1h30m):
  - *O que deu certo no jogo que dá errado na empresa?*
  - *O que deu errado no jogo que também dá errado na empresa?*
  - *O que deu errado no jogo que dá certo na empresa?*
  - *O que deu certo no jogo e também dá certo na empresa?*
  - *Quais foram os principais aprendizados que podem ser levados para o seu dia-a-dia?*
  - *Quais são os principais desafios para a aplicação das técnicas aprendidas no dia-a-dia de seus projetos?*

## A OPINIÃO DO CLIENTE

**“Com certeza foi um momento de grande valia, aprendizado e resgate de processos necessários ao gerenciamento de Projetos. Os feedbacks de todos os participantes foram muito positivos!”**

## DETALHES DO PRODUTO

**Formato:** Jogo de Negócios - Simulação

**Tamanho da equipe:** 8 a 10 participantes

**Público-alvo:** Profissionais que buscam formação nos fundamentos básicos e essenciais nas disciplinas de Gerenciamento de Projetos.

**Número de equipes:** 1 a 4 equipes

- » Gestores de projeto
- » Membros da equipe de projeto e clientes
- » Estudantes