

# INTRODUÇÃO

## ➤ Configurações iniciais:

Antes de iniciar o jogo deverá ser determinado o tempo limite, ganha quem obter o maior número de XP ao final do tempo.

Cada jogador lança os dados, o jogador que tiverem o maior número nos dados começam o jogo.

O token de cada jogador deve iniciar na casa “Start” e será movido conforme a quantidade de casas indicadas no lançamento dos dados na vez de cada jogador.

## ➤ Instruções:

Ao estacionar o token em uma casa do tabuleiro, o jogador deve realizar a tarefa determinada para aquela casa.

No trajeto do tabuleiro existem locais no qual jogador deverá executar atividades relacionadas aos processos.

Os demais jogadores deverão entrar em consenso para avaliar se a atividade foi cumprida pelo jogador para que ele adquira XP + 200, duzentos pontos de experiência.

As atividades estarão listadas em um glossário para maious detalhamento de sua execução.

Os jogadores poderão ganhar artefatos com conhecimentos durante o percurso do tabuleiro.

Em algumas atividades serão necessários artefatos para realiza-las, caso o jogar não tenha adquirido ele deixará de ganhar os pontos equivalentes aquela atividade por ainda não o ter.

Caso o jogador caia mais que uma vez em casas do tabuleiro onde ganhará um artefato repetido, a partir da segunda vez ele receberá apenas o XP equivalente.

Durante o percurso, o jogador poderá evoluir ou retroceder sua carreira, além de penalidades. Ao parar nas casas do tabuleiro que possuem um sinal de interrogação, o jogador deverá sortear cartões de conhecimento de boas e más práticas de gerencia de riscos, eles irão acrescentar ou retirar pontos de experiência do jogador.

## BOA SORTE!

# RELAÇÃO DE ATIVIDADES

## ➤ ATIVIDADE 1.1: IDENTIFIQUE UM RISCO NEGATIVO QUE PODE AFETAR O PROJETO.

Baseado no estudo de caso, liste um risco que pode afetar de forma negativa o projeto.

>HELP!

*Riscos podem ser considerados eventos ou condições incertas que, caso ocorram, provocam um efeito positivo ou negativo nos objetivos do projeto.*

*Os riscos incluem tanto as ameaças aos objetivos do projeto quanto as oportunidades de melhorar o desempenho desses objetivos.*

---

## ➤ ATIVIDADE 1.2: IDENTIFIQUE UM RISCO POSITIVO NO PROJETO.

Baseado no estudo de caso, liste um risco que pode afetar de forma positiva o projeto.

>HELP!

*Riscos podem ser considerados eventos ou condições incertas que, caso ocorram, provocam um efeito positivo ou negativo nos objetivos do projeto.*

*Os riscos incluem tanto as ameaças aos objetivos do projeto quanto as oportunidades de melhorar o desempenho desses objetivos.*

---

## ➤ ATIVIDADE 1.3: DEFINA RESPOSTA PARA UM DOS RISCOS IDENTIFICADOS NA SUA LISTA DE RISCOS DO PROJETO.

Descreva uma opção/ação para aumentar as oportunidades e reduzir as ameaças aos objetivos do projeto determinando respostas apropriadas baseadas nas prioridades dos riscos.

>HELP!

*Para definir respostas:*

*– Fazer algo para eliminar as ameaças antes que elas ocorram;*

- Fazer algo para assegurar que haja oportunidades;
- Reduzir a probabilidade e o impacto das ameaças;
- Aumentar a probabilidade e o impacto das oportunidades.

Porém ainda existem situações onde não é possível eliminar nem mitigar os riscos. Esses são chamados de riscos residuais. Para esses casos de riscos residuais, o planejamento das respostas aos riscos deve-se:

- Fazer algo se o risco ocorrer (plano de contingências);
- Fazer algo se os planos de contingências falharem (planos alternativos).

### ➤ ATIVIDADE 1.4: UTILIZE A TÉCNICA SWOT COM OS RISCOS JÁ IDENTIFICADOS.

#### \* ARTEFATO OBRIGATÓRIO – TABELA SWOT

Utilizando a tabela SWOT realize a análise dos riscos identificando-os na tabela como força, fraquezas, oportunidades ou ameaças.

#### >HELP!

Essa técnica examina o projeto do ponto de vista de suas forças e fraquezas, oportunidades e ameaças (SWOT), a fim de aumentar a abrangência dos riscos identificados, incluindo os riscos gerados internamente.

	Ajuda	Atrapalha
Interna (organização)	S Forças	W Fraquezas
Externa (ambiente)	O Oportunidades	T Ameaças

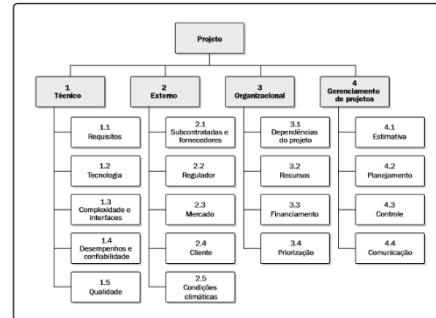
### ➤ ATIVIDADE 1.5: DEFINA PARA RISCOS IDENTIFICADOS NO PROJETO A CATEGORIA QUE ELE PERMANECE USANDO ESTRUTURA ANALÍTICA.

#### \* ARTEFATO OBRIGATÓRIO – EAR (ESTRUTURA ANALÍTICA DOS RISCOS)

Defina para os riscos que você já identificou em qual categoria e subcategoria se enquadram usando a estrutura analítica dos riscos.

>HELP!

*EAR - Estrutura Analítica dos Riscos lista as categorias e subcategorias das quais os riscos podem existir em um projeto típico.*



➤ **ATIVIDADE 1.6: REALIZE A AVALIAÇÃO DE IMPACTO E PROBABILIDADE DE UM RISCO IDENTIFICADO NA SUA LISTA DE RISCO DO PROJETO.**

\* ARTEFATO OBRIGATÓRIO - MATRIZ DE PROBABILIDADE E IMPACTO

Avalie utilizando a matriz de impacto e probabilidade um risco já identificado em sua lista de riscos do projeto.

>HELP!

*A matriz de probabilidade e impacto especifica as combinações de probabilidade e impacto que resultam em uma classificação dos riscos como de prioridade baixa, moderada ou alta*

Prob.	Ameaças					Oportunidades				
0.90	0.05	0.09	0.18	0.36	0.72	0.72	0.36	0.18	0.09	0.05
0.70	0.04	0.07	0.14	0.28	0.56	0.56	0.28	0.14	0.07	0.04
0.50	0.03	0.05	0.10	0.20	0.40	0.40	0.20	0.10	0.05	0.03
0.30	0.02	0.03	0.06	0.12	0.24	0.24	0.12	0.06	0.03	0.02
0.10	0.01	0.01	0.02	0.04	0.08	0.08	0.04	0.02	0.01	0.01
	0.05	0.10	0.20	0.40	0.80	0.80	0.40	0.20	0.10	0.05

➤ **ATIVIDADE 1.7: DEFINA UMA ESTRATÉGIA PARA PREVENIR UM RISCO IDENTIFICADO.**

Defina uma estratégia de prevenção para um dos riscos já identificado para proteger o projeto do impacto e evitar uma ameaça específica.

>HELP!

*A prevenção de riscos é uma estratégia de resposta ao risco em que a equipe do projeto age para eliminar a ameaça ou proteger o projeto contra o seu impacto.*

*Estratégia que tipicamente lida com ameaças ou riscos que podem ter impactos negativos nos objetivos do projeto, se ocorrerem.*

*Exemplos disso incluem estender o cronograma, alterar a estratégia ou reduzir o escopo. A estratégia de prevenção mais radical é a suspensão total do projeto.*

---

➤ **ATIVIDADE 1.8: DEFINA UMA ESTRATÉGIA PARA TRANSFERIR UM RISCO IDENTIFICADO.**

Defina uma estratégia que transfira um dos riscos já identificados para um terceiro.

> **HELP!**

*Estratégia na qual a equipe do projeto transfere o impacto de uma ameaça para terceiros, juntamente com a responsabilidade pela sua resposta.*

*Transferir o risco simplesmente passa a responsabilidade de gerenciamento para outra parte, mas não o elimina.*

*A transferência de riscos quase sempre envolve o pagamento de um prêmio à parte que está assumindo o risco*

*Estratégia que tipicamente lida com ameaças ou riscos que podem ter impactos negativos nos objetivos do projeto, se ocorrerem.*

*Por exemplo, quando um comprador tem recursos que o vendedor não possui, pode ser prudente transferir uma parte do trabalho e o risco correspondente de volta ao comprador por meio de um contrato.*

---

➤ **ATIVIDADE 1.9: DEFINA UMA ESTRATÉGIA PARA MITIGAR UM RISCO.**

Defina uma estratégia que mitigue um dos riscos já identificados no projeto.

> **HELP!**

*Mitigação de riscos é uma estratégia de resposta ao risco em que a equipe do projeto age para reduzir a probabilidade de ocorrência, ou impacto do risco.*

*Tomar ações para reduzir a probabilidade de ocorrência e/ou impacto de um risco adverso para dentro de limites aceitáveis.*

*Estratégia que tipicamente lida com ameaças ou riscos que podem ter impactos negativos nos objetivos do projeto, se ocorrerem.*

*Por exemplo, a inclusão de redundância em um sistema pode reduzir o impacto de uma falha do componente original.*

---

➤ **ATIVIDADE 1.10: DEFINA UMA ESTRATÉGIA PARA EXPLORAR UMA OPORTUNIDADE.**

Defina uma estratégia que explore um dos riscos positivos já identificados no projeto.

**> HELP!**

*A estratégia explorar pode ser selecionada para riscos com impactos positivos quando a organização deseja garantir que a oportunidade seja concretizada.*

*Garantir que a oportunidade realmente aconteça.*

*Exemplos de respostas de exploração direta incluem designar o pessoal com mais talento da organização para o projeto a fim de reduzir o tempo de conclusão, ou usar novas tecnologias ou atualizações de tecnologias para reduzir o custo e duração requeridos para alcançar os objetivos do projeto.*