



JOGO DE PROJETO

Duração: 8 horas

1) Objetivo:

Permitir que profissionais de equipes de projetos apliquem as competências estudadas no treinamento em gerenciamento de projetos, de forma integrada, em um ambiente lúdico, além de proporcionar a vivência de trabalho em equipe. O jogo irá reforçar e estimular:

- **as habilidades técnicas em gerenciamento de projetos (Escopo, Tempo, Custo, Recursos Humanos, Comunicação, Risco e Integração);**
- **as habilidades gerenciais, como liderança, negociação, comunicação;**
- **o trabalho de equipe.**

2) Descrição genérica:

O jogo dá uma excelente vivência sobre o ciclo de vida de gerenciamento de um projeto - iniciação, planejamento, execução/controlado e encerramento, criando no participante uma consciência da importância do bom gerenciamento em qualquer projeto.

3) Atividades do jogo

A cada pontuação das atividades solicitadas durante as rodadas o conteudista valida e esclarece as possíveis dúvidas ocorridas durante as atividades, propiciando a absorção das melhores práticas de gerenciamento de projetos. Os participantes irão vivenciar a elaboração do Plano do Projeto, desenvolvendo, a partir do Project Charter, as seguintes atividades: WBS, orçamento, Cronograma, plano de resposta a riscos, plano de comunicação, e matriz de responsabilidade. Na fase de execução/controlado do projeto, os participantes simulam a execução do principal produto do projeto, emitindo relatórios de desempenho e fazendo os ajustes necessários. Ao final das atividades é feito o encerramento do projeto com a discussão das lições aprendidas.



4) Resumo da dinâmica do jogo

O objetivo do projeto é construir e testar um protótipo de um carro.

O jogo é realizado em quatro rodadas, sendo as equipes avaliadas em cada uma delas.

1ª Rodada: A partir de um Termo de Abertura do Projeto (Project Charter) distribuído, as equipes elaboram a Estrutura Analítica do Projeto (WBS).

2ª Rodada: As equipes recebem uma WBS única de referência e elaboram e apresentam Cronograma, Orçamento, Plano de resposta ao risco; Matriz de responsabilidade e Plano de Comunicação.

3ª Rodada - Execução e Controle

As equipes, após receberem um plano de projeto único como referência, executam parte do projeto, consistindo na montagem e pintura do protótipo do carro. Durante a execução as equipes devem emitir um relatório de desempenho utilizando os conceitos de earned value.

4ª Rodada –Encerramento do Projeto

As equipes realizam a reunião de Encerramento do Projeto, gerando a ata de reunião e um relatório de lições aprendidas.

Obs.: a) Durante o jogo a equipe é avaliada também em relação à parte comportamental (habilidades gerenciais, como liderança, negociação, comunicação; e o trabalho em equipe)

b) Ao final de cada rodada os conceitos de gerenciamento de projetos utilizados são discutidos, de forma a haver uma maior absorção dos mesmos.