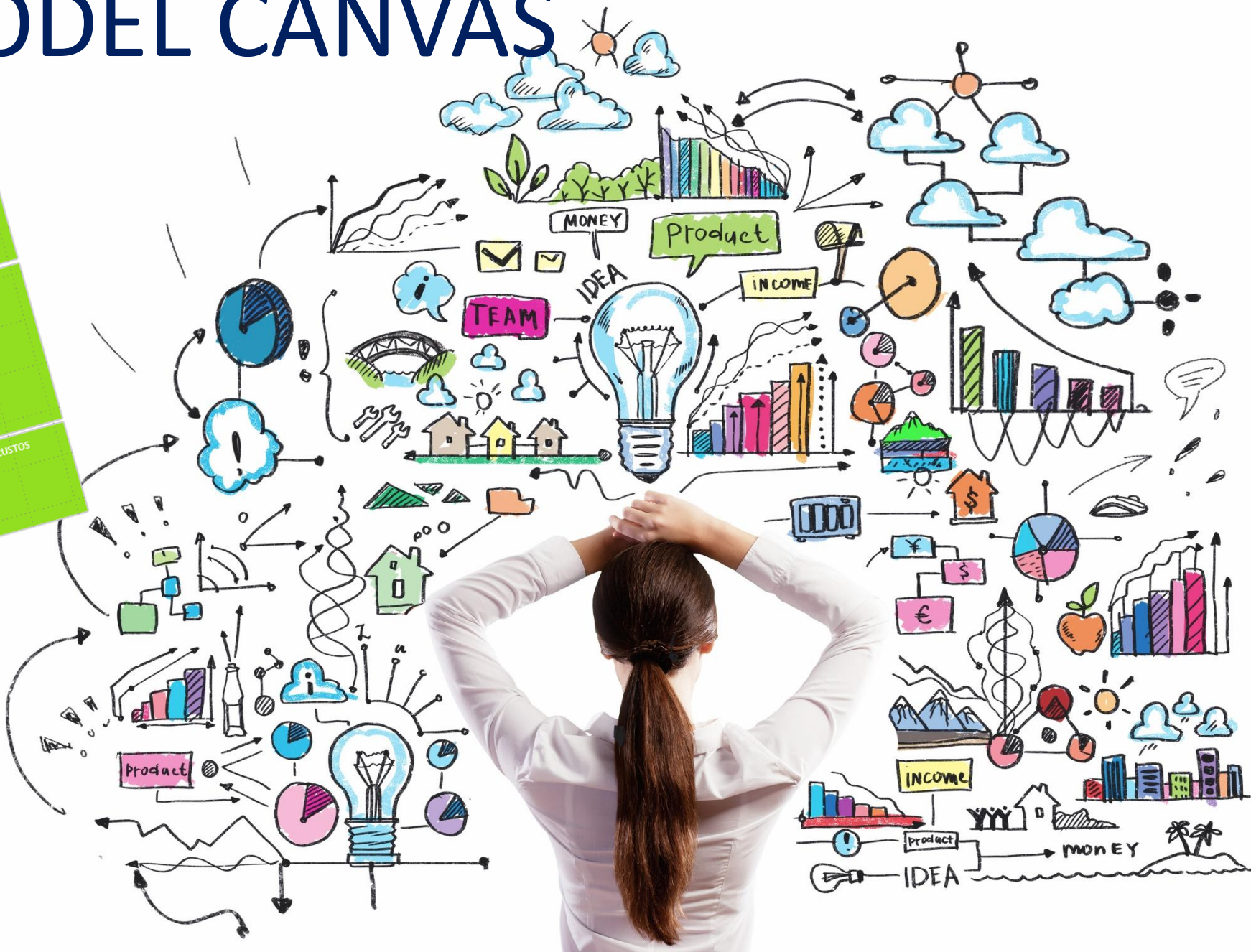
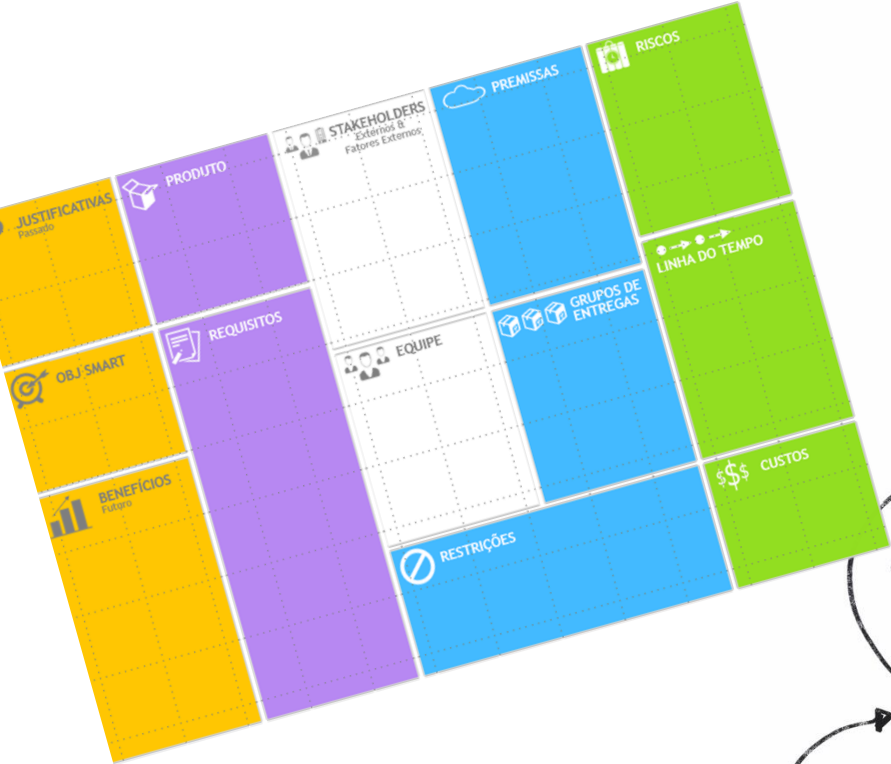


# PROJECT MODEL CANVAS



Criação: José Finocchio

Origem

# Business Model Generation

Inovação em Modelos de Negócios

Tem na mão um manual para visionários, para os que alteram as regras do jogo e querem construir as empresas do futuro. É um livro para empreendedores que ensina a...

## Criar Modelos de Negócio

ESCRITO POR  
Alexander Osterwalder & Yves Pigneur

CRIADO POR  
Uma espantosa multidão de 470 profissionais  
provenientes de 45 países

DESIGN DE  
Alan Smith, The Movement



O livro apresenta uma visão profunda sobre a natureza dos modelos de negócios. Descreve modelos tradicionais e inovadores e técnicas dinâmicas e inovadoras, como se posicionar em um cenário intensamente competitiva e como liderar o redesenho do modelo de negócio da sua organização.

# Project Model Canvas

Intenções o objetivos.



Como conceber projetos em uma única página e transformá-los em agentes de inovação e convergência na organização.

Plano de Projeto

Extenso  
Burocrático  
Pouco Visual  
Sem colaboração

- Índice
- Sumário Executivo
- Declaração de Escopo
- EAP e Dicionário
- Organização do Projeto
- Papéis e responsabilidades
- Cronograma Detalhado
- Orçamento
- Plano de gerenciamento do escopo
- Plano de gerenciamento do cronograma
- Plano de gerenciamento de custos
- Plano de gerenciamento da qualidade
- Plano de gerenciamento das comunicações
- Plano de gerenciamento de pessoal
- Plano de gerenciamento de riscos
- Plano de gerenciamento de aquisições
- Plano de Gerenciamento de stakeholders
- Controle Integrado de Mudança
- Sistema de gestão da configuração
- Aprovações e assinaturas



Princípios

# Princípios: Project Model Canvas



VISUAL



AGRUPAMENTOS



SIMPLIFICAÇÕES

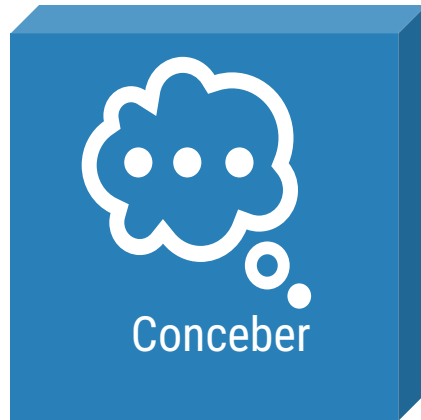


STAKEHOLDERS

1 2 3

SEQUENCIA

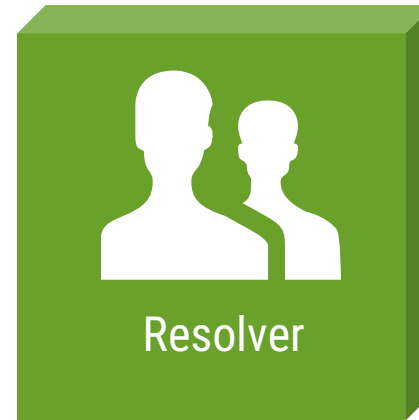
# Metodologia: Project Model Canvas



Definição do projeto por meio de um fluxo de trabalho de 13 passos.



Agrupamento dos blocos para fazer as amarrações necessárias

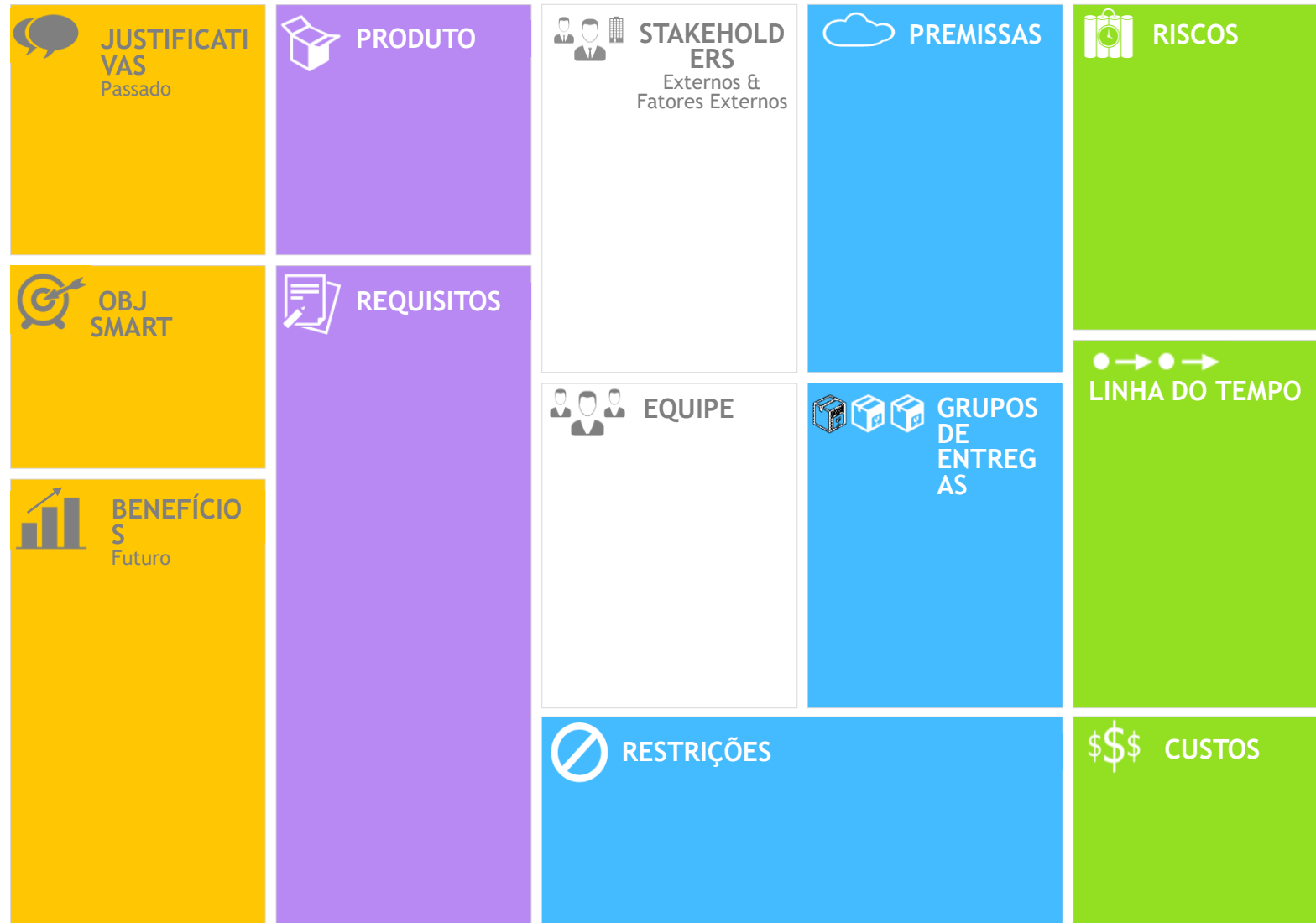


Encomenda de ações de balanceamento do projeto para equipe, clientes e patrocinadores



Comunicação das informações do projeto (em grupos)

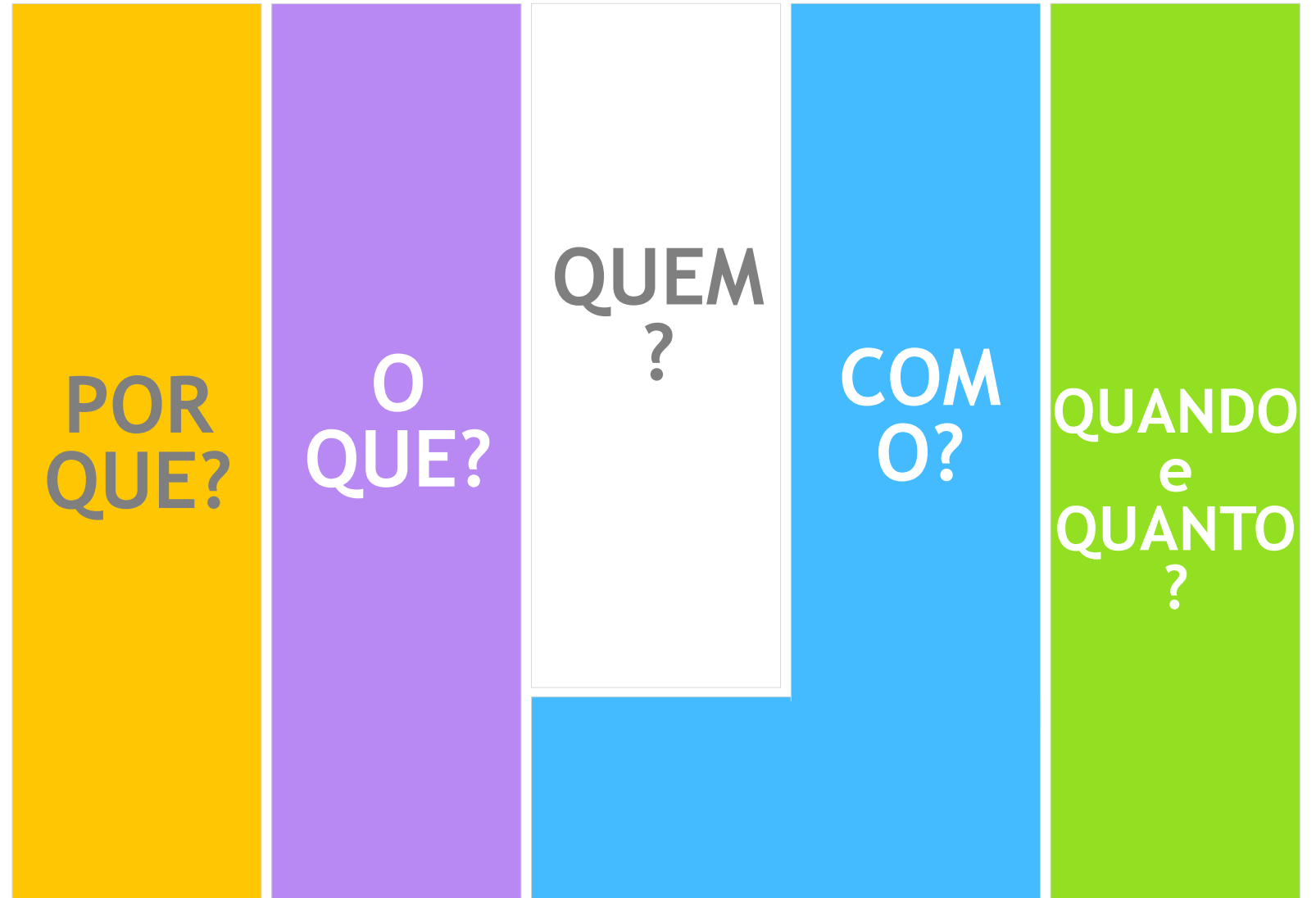
# Metodologia: Project Model Canvas



# Metodologia: Project Model Canvas

## 5W2H

- Why
- What
- Who
- When
- **Where**
- How
- How Much







# CANVAS

## Definições

Apresentaremos nos próximos slides as definições dos termos utilizados no Project Model Canvas.

# Definições dos termos utilizados no Project Model Canvas

## PITCH

Pitch é uma frase pequena e rápida que consegue sumarizar o projeto. No universo das Startups O pitch é uma apresentação com duração de 3 a 5 minutos, com o objetivo de conquistar investidores para um negócio. É o momento em que o empreendedor vai buscar convencer o investidor ou potencial cliente de que sua ideia é mais que uma ideia e tem uma proposta de valor.

## JUSTIFICATIVAS

Nas Justificativas podemos colocar os problemas da situação atual ou demandas não atendidas da nossa organização e que motivam a realização do projeto.

## OBJETIVO SMART

O Objetivo do Projeto deve ser escrito de maneira específica, mensurável, alcançável, realista e delimitado no tempo. A realização do objetivo do projeto será suficiente e necessária para nos transportar da situação atual descrita nas justificativas para a situação futura com a geração de valor descrita nos benefícios. O Objetivo do projeto nos dá uma visão geral sobre o projeto e delimita em alto nível suas fronteiras.

## BENEFÍCIOS

Os Benefícios devem descrever a geração de valor conquistados pela organização promotora do projeto no futuro após a implantação do projeto. Numa empresa comercial é comum que inclua tópicos como: aumento de receita, diminuição de custos, melhoria da imagem da empresa, etc. No setor público poderão surgir tópicos como aumento da qualidade dos serviços prestados a sociedade ou atender aos objetivos estratégicos da organização.

# Definições dos termos utilizados no Project Model Canvas

## PRODUTO DO PROJETO

O Produto do Projeto é único no sentido que nunca foi feito exatamente desta mesma maneira antes. Um projeto pode também gerar um serviço ou resultado único.

## REQUISITOS

Os requisitos estão intimamente ligados com a qualidade que o produto, serviço ou resultado precisa ter para ter valor para o cliente, esses podem ser aspectos físicos, ou funcionalidade que o produto pode oferecer.

Requisitos são: condições ou capacidades que devem ser atendidas ou possuídas pelas entregas do projeto ou pelo projeto. As necessidades, desejos e expectativas das partes interessadas (Stakeholders) são convertidas em requisitos.

Em um primeiro momento estes requisitos são descritos de forma macro e superficial e à medida que o planejamento avança, estes devem ser detalhados até que a equipe do gerenciamento do projeto se sinta confortável e capaz de atender as expectativas do cliente. Os requisitos devem ser aprovados com o cliente, antes do início da execução.

**Tarefa: Saber o que o Governo quer. Quais as características do produto a ser entregue.**

# Coleta de Requisitos

- Nem sempre os requisitos são óbvios e podem vir de várias fontes.
- Nem sempre é fácil expressar os requisitos claramente em palavras.
- Existem diversos tipos de requisitos em diferentes níveis de detalhe.
- O número de requisitos poderá impossibilitar a gerência se não for controlado.
- Os requisitos estão relacionados uns com os outros.
- Os requisitos têm propriedades exclusivas ou valores de propriedade. Por exemplo, eles não são igualmente importantes nem igualmente fáceis de cumprir.
- Há várias partes interessadas, o que significa que os requisitos precisam ser gerenciados por grupos de pessoas de diferentes funções.
- Os requisitos são alterados.



# Coleta de Requisitos



# Definições dos termos utilizados no Project Model Canvas

## STAKEHOLDERS

Os Stakeholders externos não estão subordinados ao gerente do projeto e estão fora de sua esfera de controle. O Guia PMBOK 5ª edição apresenta a seguinte definição:

*Pessoas, grupos ou organizações que podem impactar ou serem impactados pelo projeto. Deve concentrar comunicação contínua para entender suas necessidades e expectativas.*

## EQUIPE

A equipe são todos aqueles que trabalham no projeto e produzem entregas do projeto. Podemos considerar também a equipe de terceiros que produzem entregas do projeto e são gerenciados pelo gerente do projeto.

## PREMISSAS

As premissas são suposições arbitrariamente dadas como certa sobre o ambiente externo e fatores externos ao projeto, os quais não estão sob o controle do gerente de projeto. Eles darão base para o gerente apoiar o seu plano.

**São fatores de devem ser considerados como verdadeiros para fins de planejamento. Em geral as premissas oferecem um grau de risco caso não sejam atendidas e influenciam todos os aspectos do planejamento de um projeto.**

# Definições dos termos utilizados no Project Model Canvas

## ENTREGAS

As entregas são os componentes concretos, tangíveis e mensuráveis produzidos pelo projeto e que se integrados constituirão tudo que é produzido pelo projeto. Podem ser entregas finais ou intermediárias.

## RESTRICÇÕES

São limitações de qualquer natureza e origem impostas ao trabalho realizado pela equipe do projeto.

São fatores que afetam diretamente o desempenho do projeto e a maneira com que uma atividade será executada. Limita a ação, o planejamento mas não impede que o projeto aconteça.

## RISCOS

Riscos são eventos futuros, e incertos que tem relevância para os objetivos do projeto. Devem ser identificados, analisados e para os mais significativos devemos definir as respostas.

Cada risco do projeto identificada passará pela análise qualitativa, ou seja terão um grau de probabilidade de ocorrer e o impacto caso ocorra no objetivo do projeto.

# Definições dos termos utilizados no Project Model Canvas

## LINHA DO TEMPO

Se dividíssemos a linha do tempo do projeto em 4 segmentos, qual o compromisso poderia ser estabelecido com a equipe sobre as entregas ao longo desse tempo?

## CUSTOS

Quanto gastaríamos de mão de obra, materiais, equipamentos e serviços em cada entrega? Em que intervalo de valor situam-se as estimativas de custos do projeto?

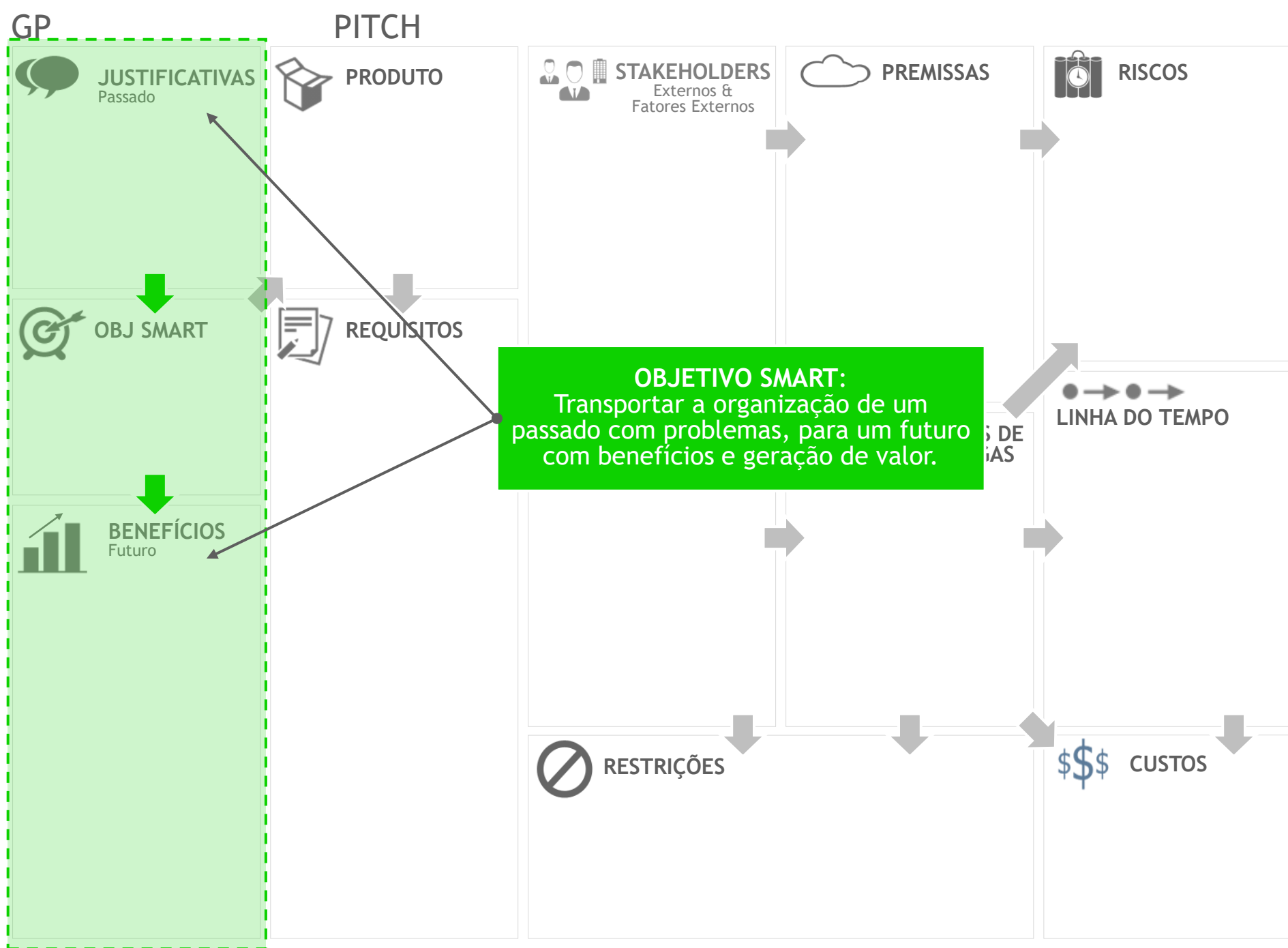


# 10 Perguntas para a integração do Canvas

1. Todas as “dores” detectadas no bloco “Justificativas” estão mencionadas nos componentes do plano – e foram previstas soluções para elas?
2. O objetivo do projeto é suficiente e necessário para nos mover da situação atual para a situação futura?
3. Os requisitos referentes ao produto, serviço ou resultado do projeto foram fornecidos e são suficientes para defini-lo em linhas gerais?
4. Cada uma das entregas mencionadas é feita por membros da equipe listados no canvas e estão dentro da esfera de controle do Gerente do Projeto?
5. Alguns stakeholders chave, como cliente e o patrocinador estão dentro da esfera de influência do Gerente do Projeto?
6. As premissas elencadas no canvas resultam de um inventário completo sobre os stakeholders e os fatores externos ao projeto?
7. Tudo que se supões ou dá-se como verdade sobre os stakeholders e os fatores externos foi considerado como premissa?
8. As restrições foram conferidas e cada uma delas está relacionada a limitações impostas aos membros da equipe ou as entregas do projeto?
9. Todas as premissas e entregas foram cuidadosamente avaliadas em relação aos riscos?
10. A linha do tempo e o custo do projeto estão orientados por entregas?

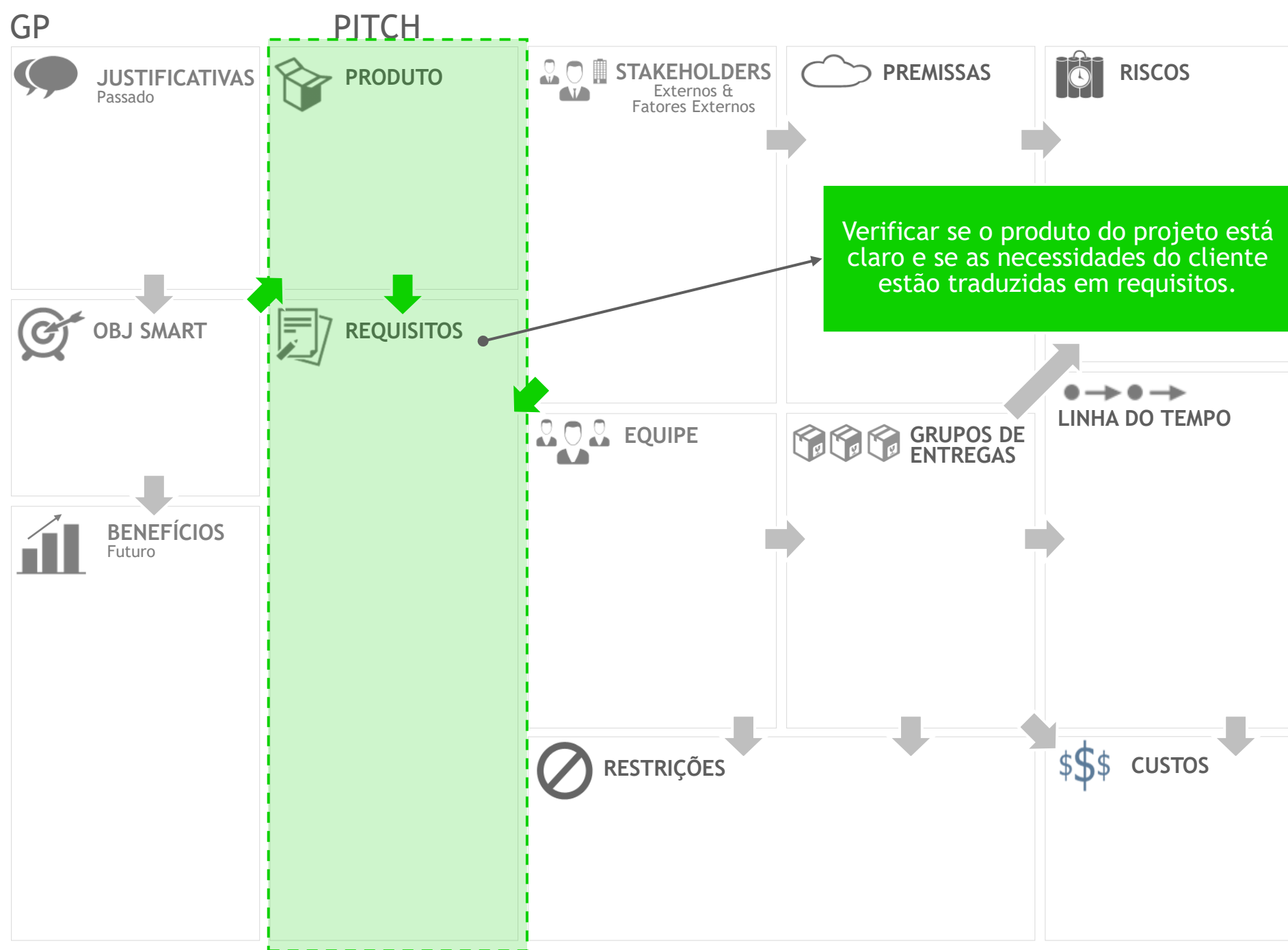
Integração

# Objetivo Smart



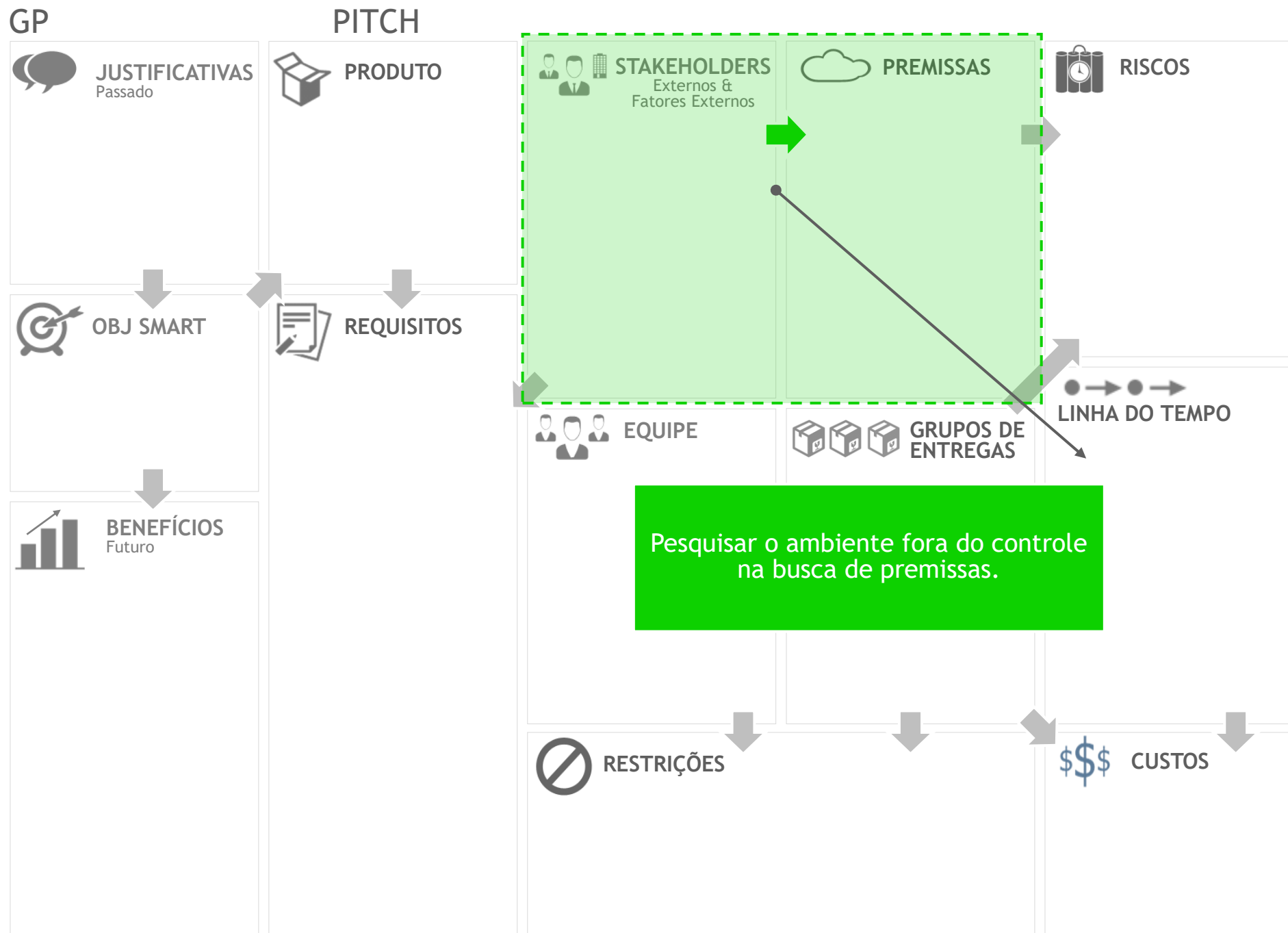
Integração

# Requisitos

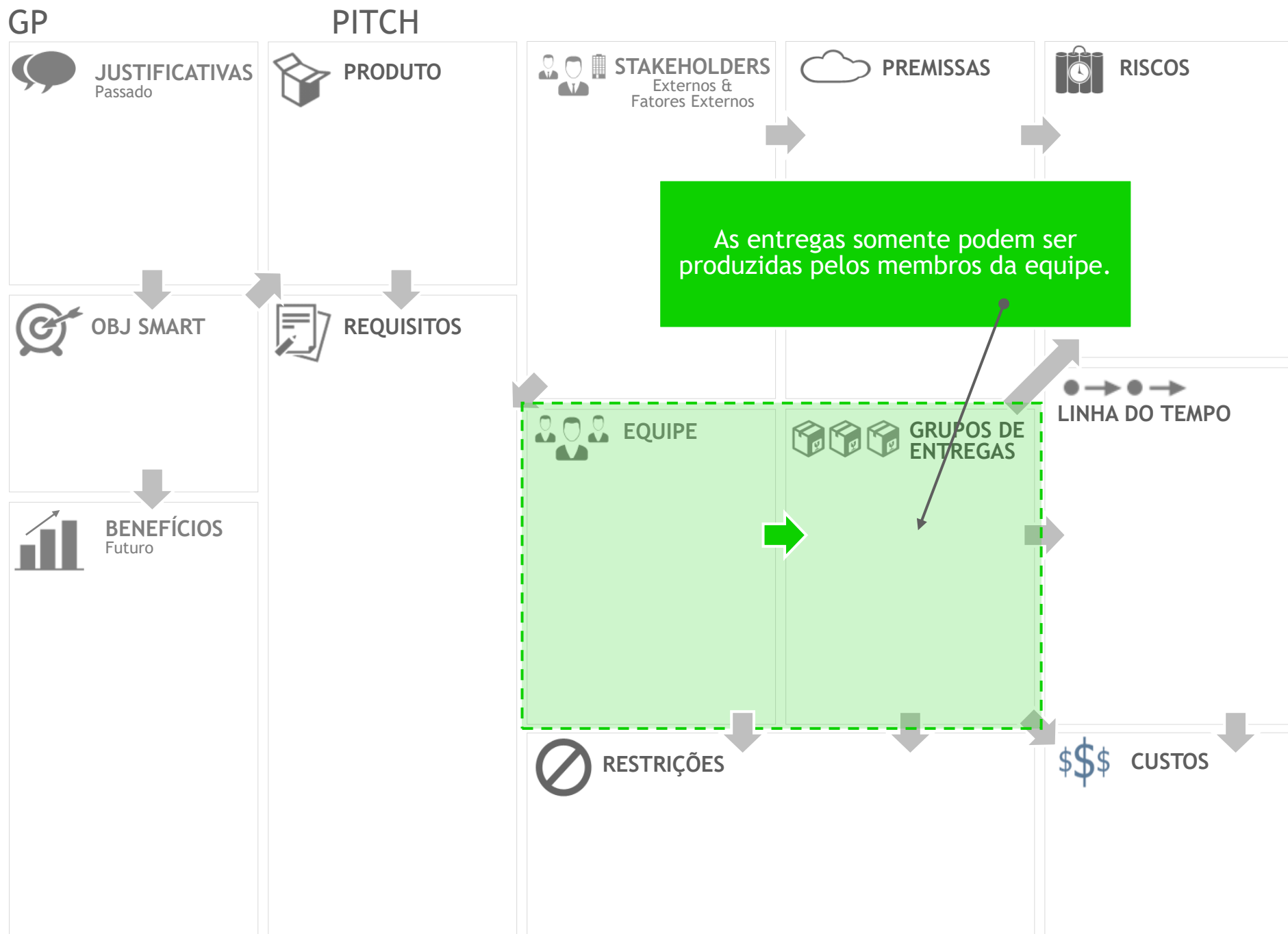


Integração

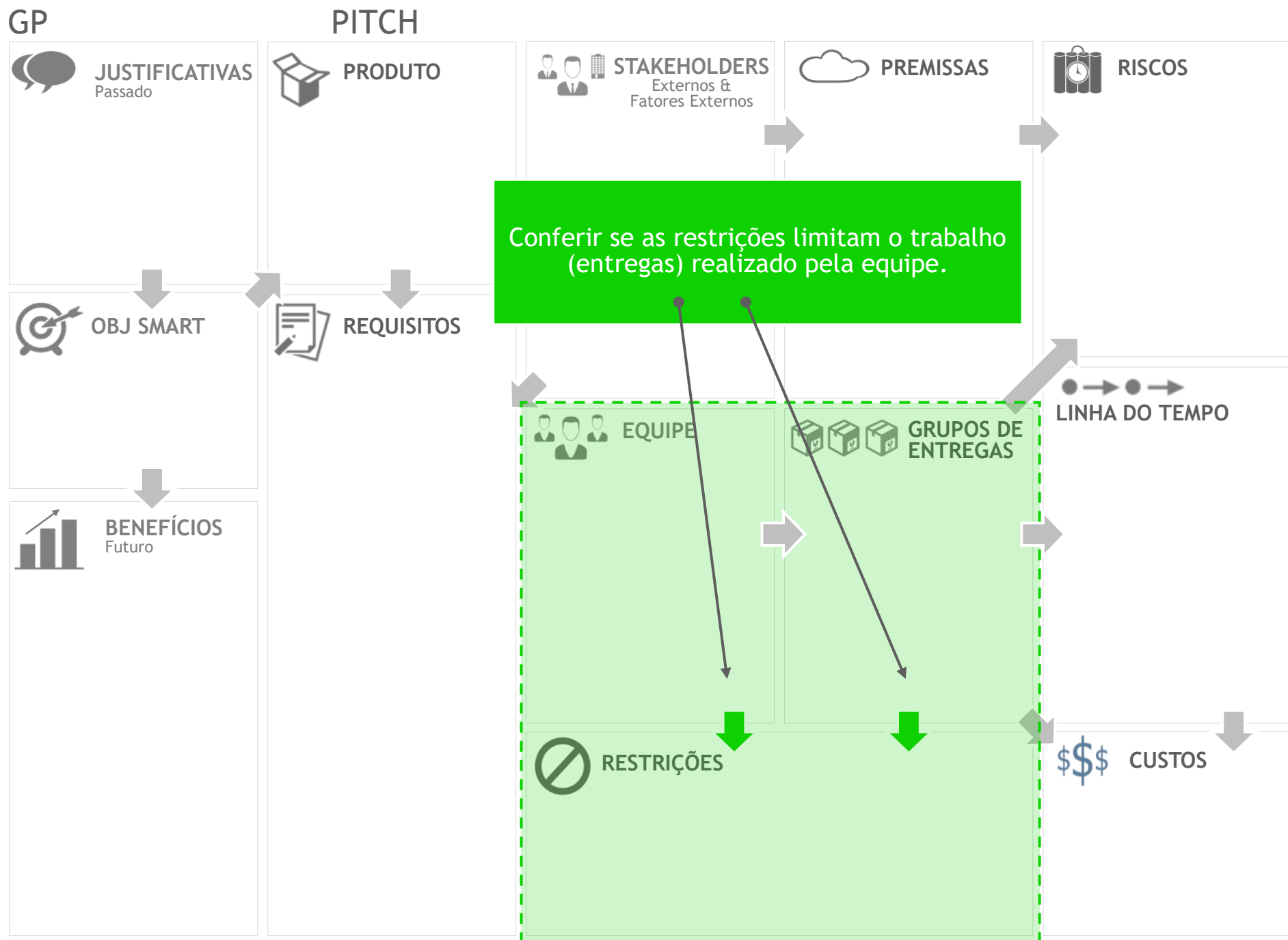
# Premissas e Stakeholders



# Integração Equipe e Entregas

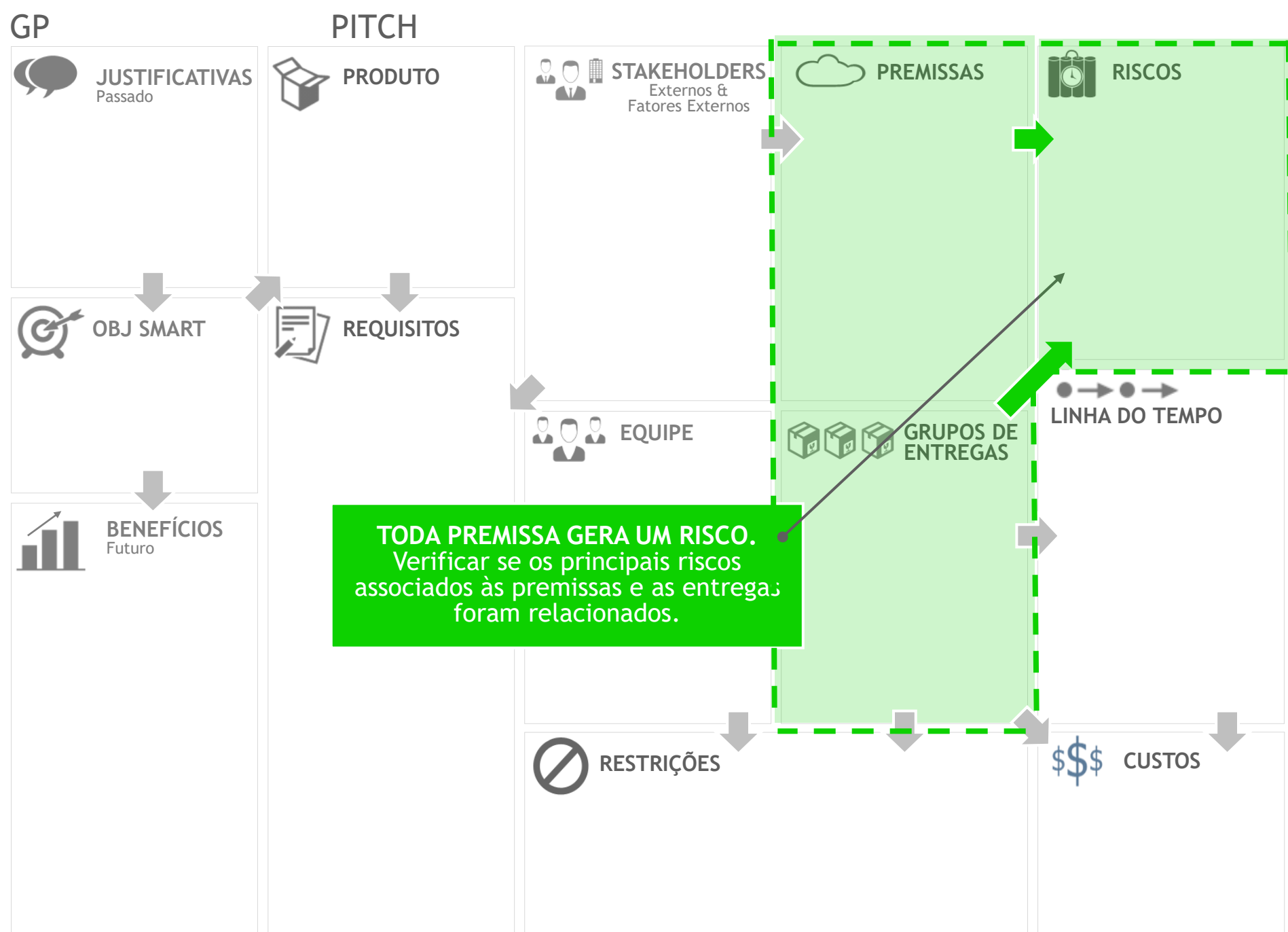


Integração  
Restrições



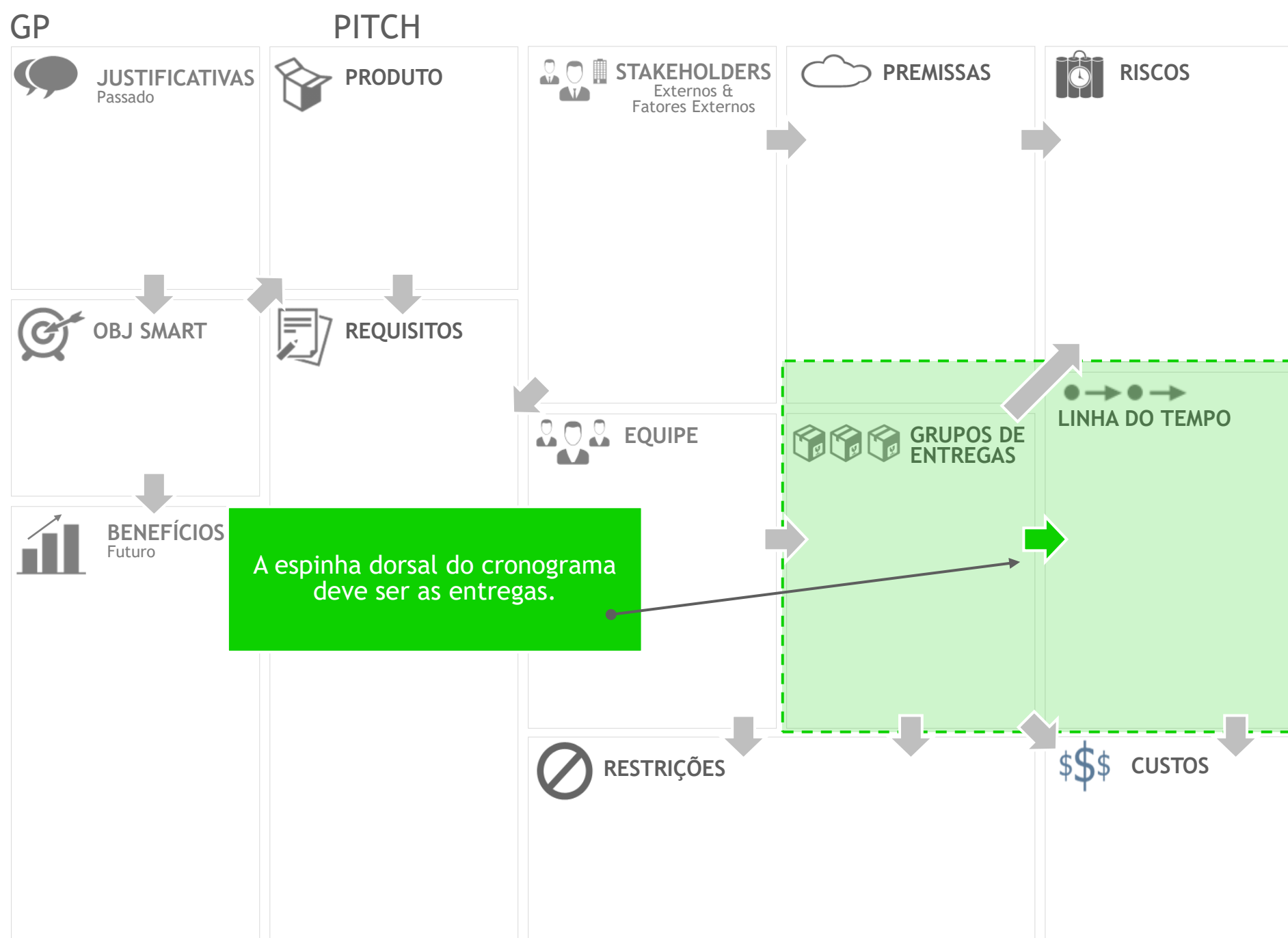
Integração

# Premissas e Riscos



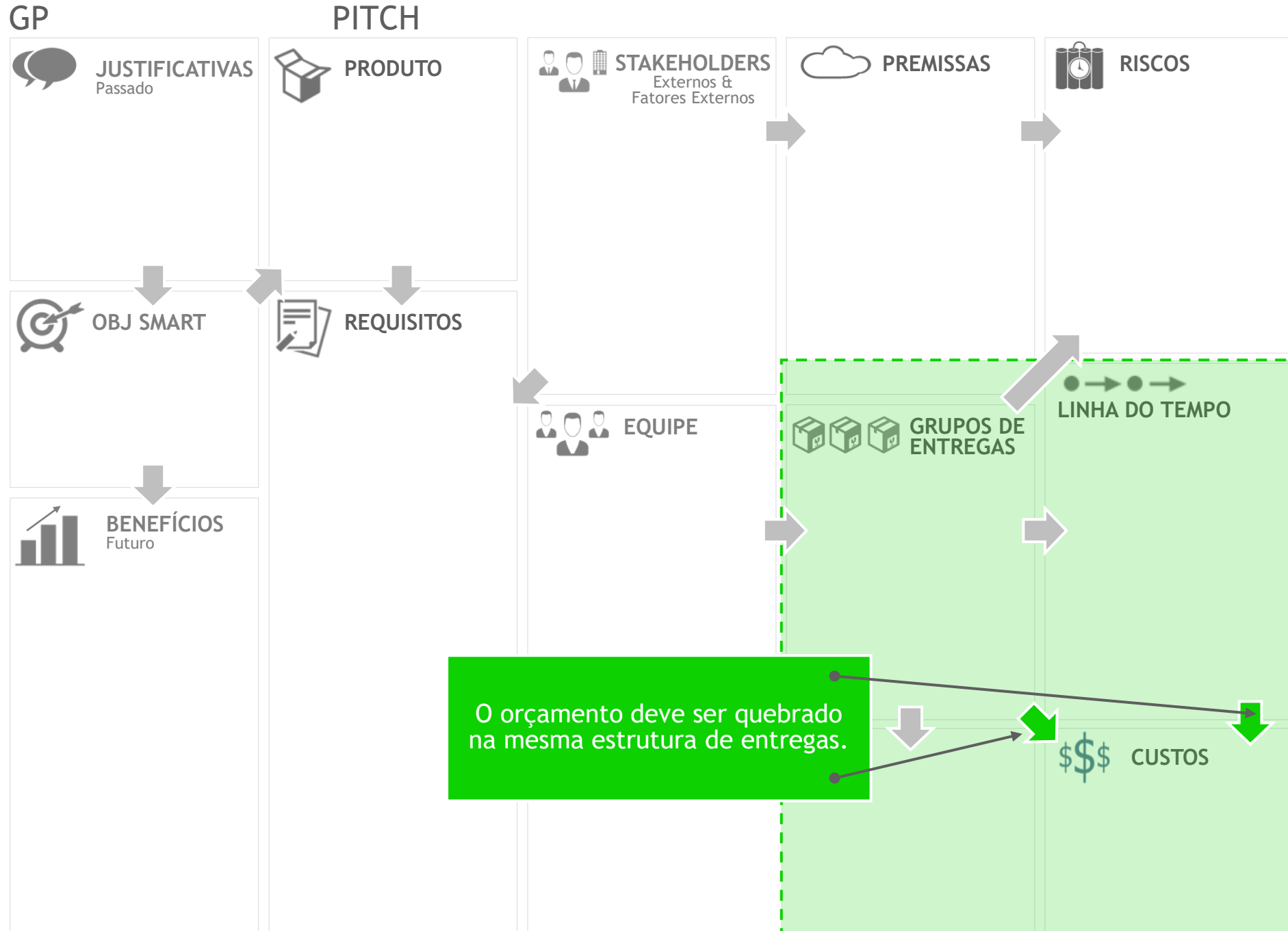
Integração

# Marcos Críticos





Integração  
Custos



# Canvas x Melhores Práticas PMI

## TERMO DE ABERTURA

Justificativa  
Objetivo Smart  
Benefícios

INTEGRAÇÃO

## DECLARAÇÃO DE ESCOPO

Premissas  
Entregas  
Restrições

ESCOPO

## REQUISITOS

Produto  
Requisitos

# Canvas x Melhores Práticas PMI

## CRONOGRAMA

Premissas  
Entregas  
Linha do Tempo

TEMPO

## ORÇAMENTO

Riscos  
Linha do Tempo  
Custos

CUSTOS

## RECURSOS HUMANOS

Equipe  
Entregas

RECURSOS HUMANOS

Integração

# Canvas x Melhores Práticas PMI

RISCOS

Riscos

Entregas

Linha do Tempo

RISCO

# Definição de Projeto

## PMBOK 5ª Edição

Projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado único.

## NBR 10006

Processo único, consistindo em um grupo de atividades coordenadas e controladas com datas para início e término, empreendido para alcance de um objetivo conforme requisitos específicos, incluindo limitações de tempo, custos e recursos.

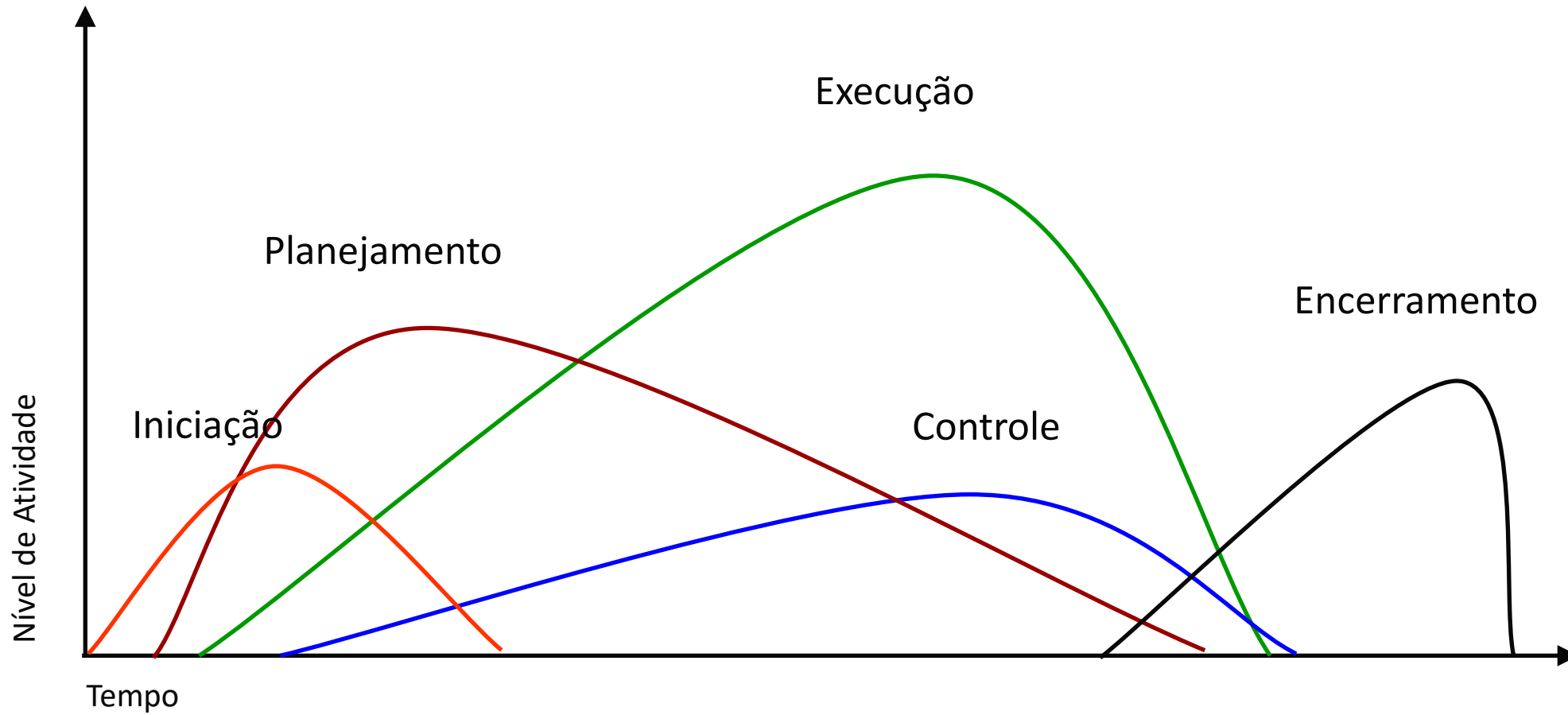
## Definição de Projeto

**Temporalidade:** Um projeto é formado por um esforço não permanente, ou seja, temporário, para a criação de um produto. O projeto é finalizado quando seus objetivos são alcançados, **quando não for mais necessário** ou quando ficar bem claro que seus objetivos não poderão ser atingidos ou não é compensador ir a frente.

**Singularidade:** Os projetos geram produtos, serviços ou resultados exclusivos e singulares. Embora muitos possam ser similares, diversas customizações e adequações fazem com que cada projeto seja único.

**Progressividade de sua elaboração:** O desenvolvimento ocorre em etapas incrementais.

# Nível de Atividade



# Planejamento Estratégico

