

PROJETO DE APLICAÇÃO

GESTÃO DE PROJETOS, JORNADA DO CLIENTE E METODOLOGIAS ÁGEIS



PÓS**PUCPR**DIGITAL



PUCPR
GRUPO MARISTA

ESTRUTURA DO PROJETO

PÓS **PUCPR** DIGITAL

SEMANA 1



VÍDEO

Vídeo de apresentação da proposta do projeto, gravado pelo professor PUCPR, com explicação geral sobre a proposta.

SEMANA 2



FEEDBACK

Estudante pode enviar dúvidas específicas ou fazer entrega parcial para receber orientações e *feedback* do professor. Etapa não é obrigatória e não vale nota.

SEMANA 3



FEEDBACK

Professor elabora *feedback* para aqueles estudantes que enviaram dúvidas ou fizeram entrega parcial.

SEMANA 4



LIVE

Live para os estudantes tirarem as últimas dúvidas sobre a entrega do projeto.

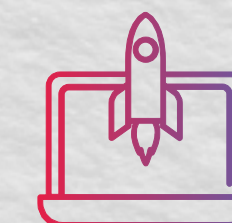
SEMANA 5



CONCEPÇÃO

Estudante elaborando entrega do projeto, considerando eventuais apontamentos do *feedback* do professor e dúvidas sanadas na *Live* tira-dúvidas.

SEMANA 6



ENTREGA

Estudante entrega o projeto completo.

FÓRUM TIRA-DÚVIDAS

O PROJETO DE APLICAÇÃO

O **Projeto de Aplicação** é a disciplina certificadora dos cursos de pós-graduação da Pós PUCPR Digital e tem por objetivo relacionar as teorias estudadas no decorrer do curso com a prática profissional do estudante.

Ela tem duração de **6 semanas** e conta com **1 live** e com **fórum tira-dúvidas**, ambos conduzidos pelo professor PUCPR responsável pelo projeto.

Para obter a certificação de especialização, é imprescindível que o estudante curse e obtenha a aprovação nessa disciplina.



1

PROPOSTA DO PROJETO

RESOLUÇÃO DE UM PROBLEMA INTERNO POR MEIO DE METODOLOGIAS ÁGEIS

Descrição geral da proposta

Como gerente de projetos de uma empresa, sua missão será atender a uma demanda de resolução de um problema apresentada por um cliente interno, ou seja, um colaborador de outra área da organização. Utilizando metodologias ágeis, você desenvolverá uma proposta de solução eficiente e colaborativa para atender às necessidades desse cliente interno. O projeto enfatiza a aplicação de metodologias ágeis, promovendo a interação constante com o cliente, a entrega iterativa de valor e a adaptação às mudanças durante o processo. O objetivo é não apenas resolver o problema de forma eficaz, mas também demonstrar como a abordagem ágil pode trazer mais dinamismo, alinhamento e qualidade às soluções desenvolvidas.



2

METODOLOGIA

A partir de uma situação-problema, o estudante desenvolve um *project based learning* (PjBL), uma metodologia ativa de ensino que tem como foco a resolução de problemas e a vivência de experiências contextualizadas, promovendo a construção do conhecimento de forma prática e significativa.

3

OBJETIVO GERAL DA PROPOSTA

Propor, de forma ágil e com foco na jornada do cliente, uma solução para o problema relatado.

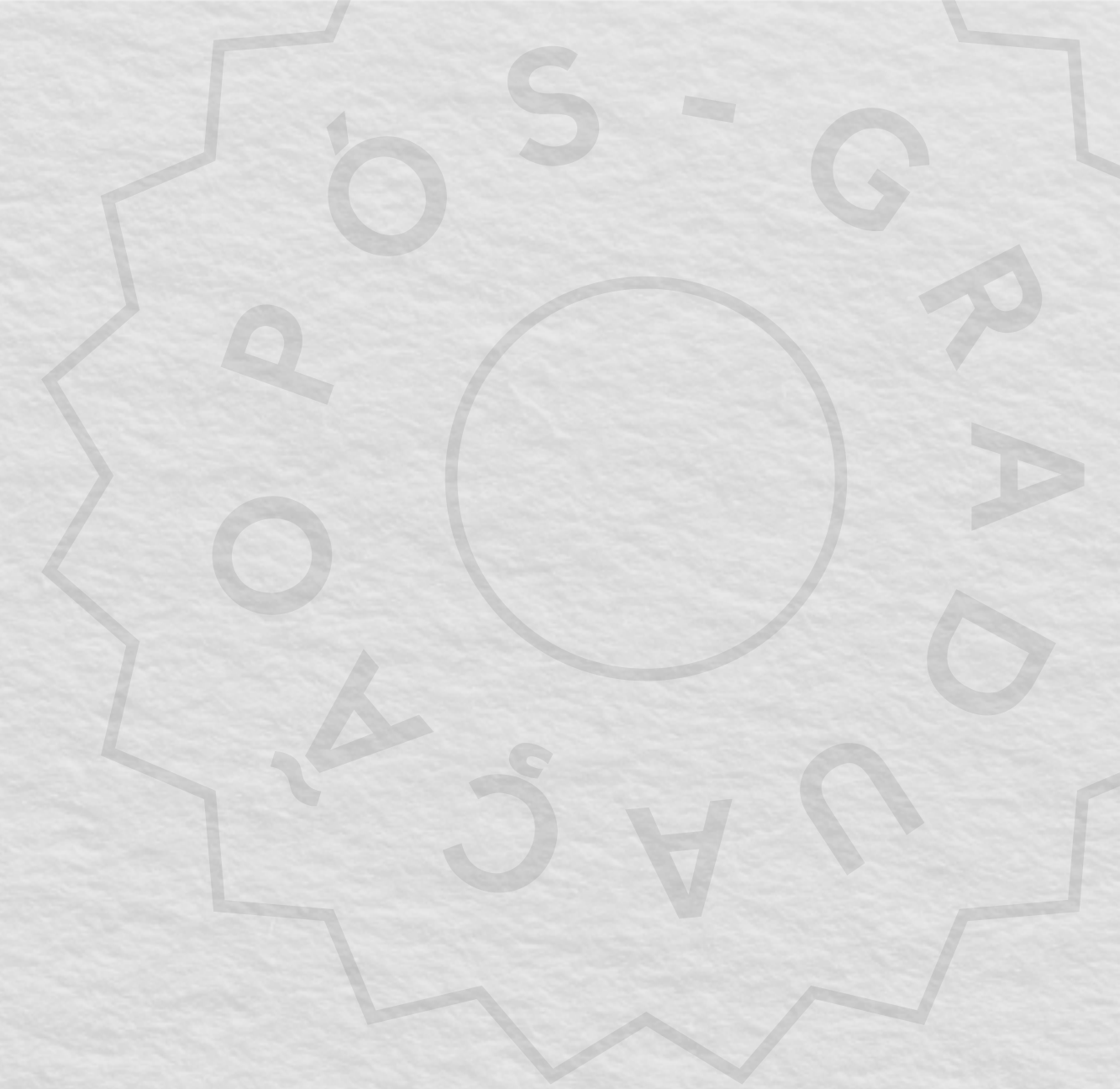


4

RESULTADOS ESPERADOS

Você será capaz de propor soluções com foco na jornada do cliente, priorizando a geração de valor e a resolução eficaz dos problemas apresentados, enquanto assegura o alcance dos objetivos estabelecidos de maneira ágil e eficiente. Ao final do projeto, terá aprimorado suas competências em gerenciamento de projetos e na criação de jornadas do cliente, fortalecendo sua capacidade de entregar soluções alinhadas às necessidades do cliente e ao propósito organizacional.



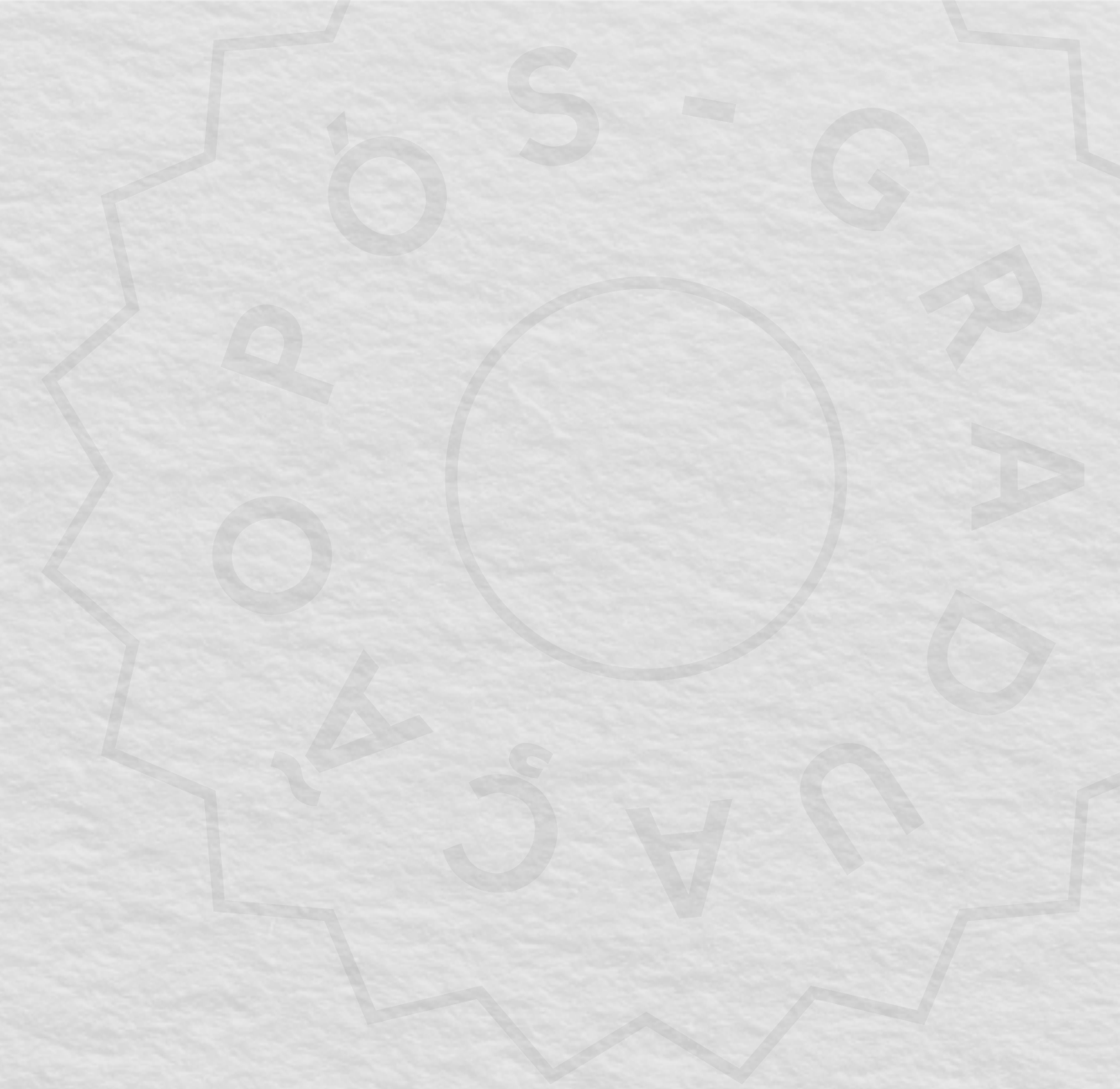


FEEDBACK

Se desejar, você poderá postar uma entrega parcial ou mesmo dúvidas específicas para serem verificadas pelo professor PUCPR responsável pelo Projeto de Aplicação antes da entrega final do seu projeto. Portanto, fique atento ao prazo para essa ação. Esse envio não será avaliado mediante nota, mas serve como um *feedback* de apoio e direcionamento elaborados pelo professor PUCPR para o seu projeto ou dúvida específica.

DESENVOLVENDO O PROJETO

Para que você possa começar a desenvolver seu Projeto de Aplicação, sugerimos que acesse o **checklist** disponível para *download*, que auxiliará na coleta de informações, requisitos, referências, pesquisas, etc. Utilize o “*checklist*” (disponibilizado) para checar se mapeou todos os dados e as informações necessários para seguir adiante na elaboração do seu projeto.

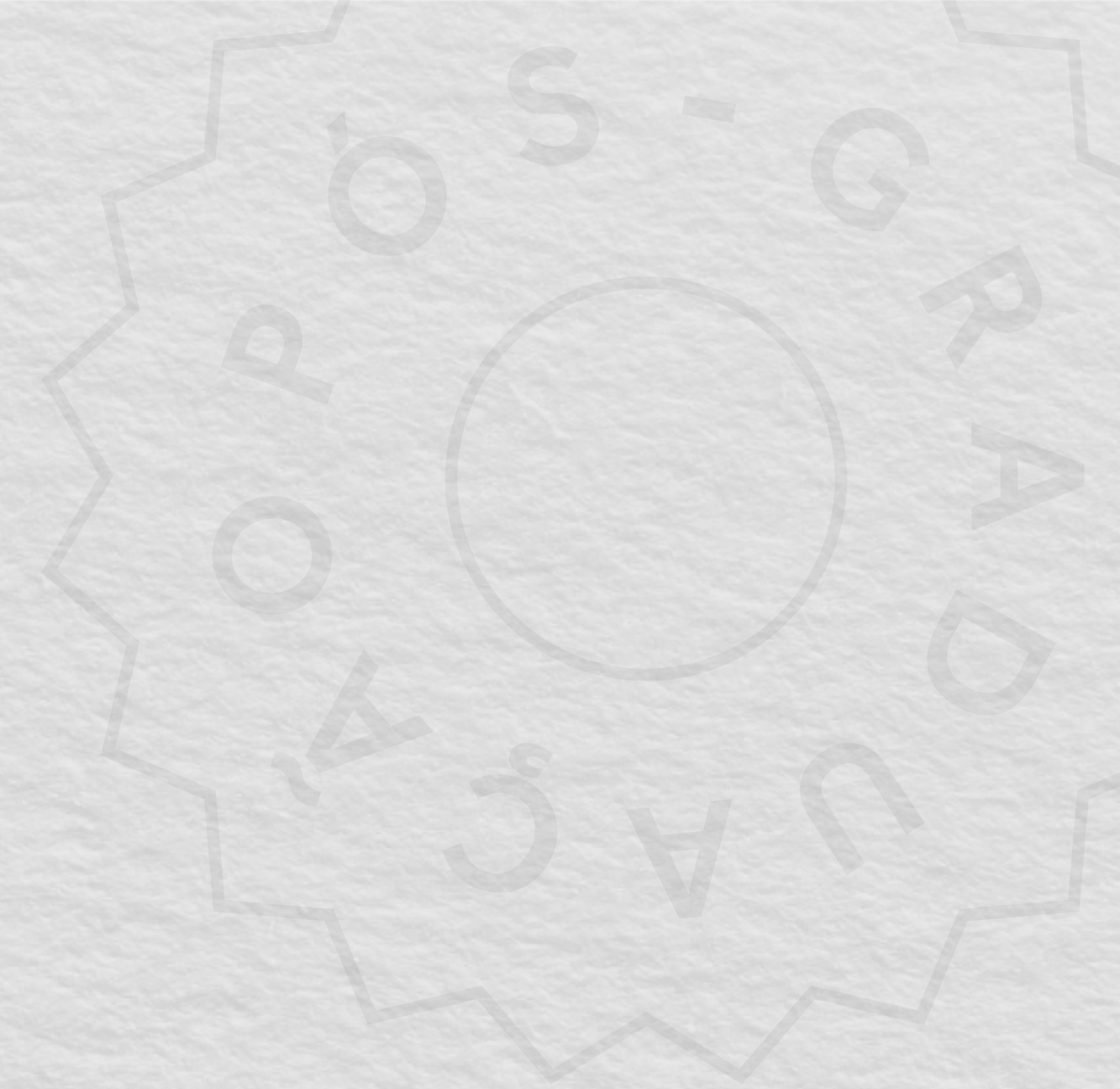


Orientação ao estudante

Agora, você está no papel de um gerente de projetos que irá propor uma solução para um problema interno da empresa em que trabalha. Portanto, deve construir o seu projeto contemplando:

1) Contexto do organizacional: É importante descrever com detalhes e clareza o contexto do problema a ser solucionado. Para isso, acrescente as seguintes informações:

- a) Nome.
- b) Estratégia: missão, visão e valores.
- c) Qual foi a área que demandou o problema?
- d) Quem (pessoa responsável) demandou o problema?
- e) Quais foram as pessoas envolvidas no contexto do problema?



2) Descrição da demanda: Após conhecer a empresa, é hora de compreender os detalhes do problema com os tópicos a seguir:

- a) Apresente o problema, considerando a jornada e o processo, utilizando textos e imagem(ns), podendo ser, por exemplo, um mapa mental ou um *business process model and notation* (BPMN).
- b) Destaque os prejuízos e/ou problemas que a jornada atual está gerando.
- c) Evidencie a interação com as pessoas (personas envolvidas) para a compreensão minuciosa do problema.

3) Apresentação da solução: Considerando que a apresentação do problema está devidamente descrita, o foco agora deve estar no desenvolvimento do novo processo ou jornada, sempre levando em conta o ambiente de negócios simulado, que deve ser o mais realista possível. Para isso, aborde os seguintes tópicos:

- 
- a) Proposta de valor: indique os ganhos que a empresa terá com este novo processo/jornada. Argumente de que forma a jornada pode gerar valor. Lembre-se de que o valor gerado pela nova jornada precisa ser percebido pelo cliente de maneira fácil.
 - b) Aplique e demonstre a utilização adequada de metodologias ágeis como, por exemplo, *design thinking*, *design sprint*, Scrum, *startup enxuta*, entre outras.
 - c) Evidencie a interação com as pessoas (personas envolvidas) durante o processo de construção da nova jornada/processo.
 - d) Apresente a nova jornada/processo, utilizando textos e imagem(ns), podendo ser, por exemplo, um mapa mental ou um BPMN.
 - e) Exponha o nível de praticidade e viabilidade da nova jornada/processo.

4) Conclusão e fechamento

- a) Compartilhe sua opinião e suas impressões sobre a relevância desta jornada para a empresa.

DESCRIÇÃO DA ENTREGA

Formato: Documento em Word (texto com mínimo de 5 e máximo de 20 páginas) ou apresentação em PowerPoint (15 a 30 *slides*). Lembre-se de que você está no papel de um profissional que irá entregar um projeto. Portanto, a definição do formato e a estética do documento deverão estar coerentes com o contexto, ou seja, com a empresa que está demandando a resolução do problema.

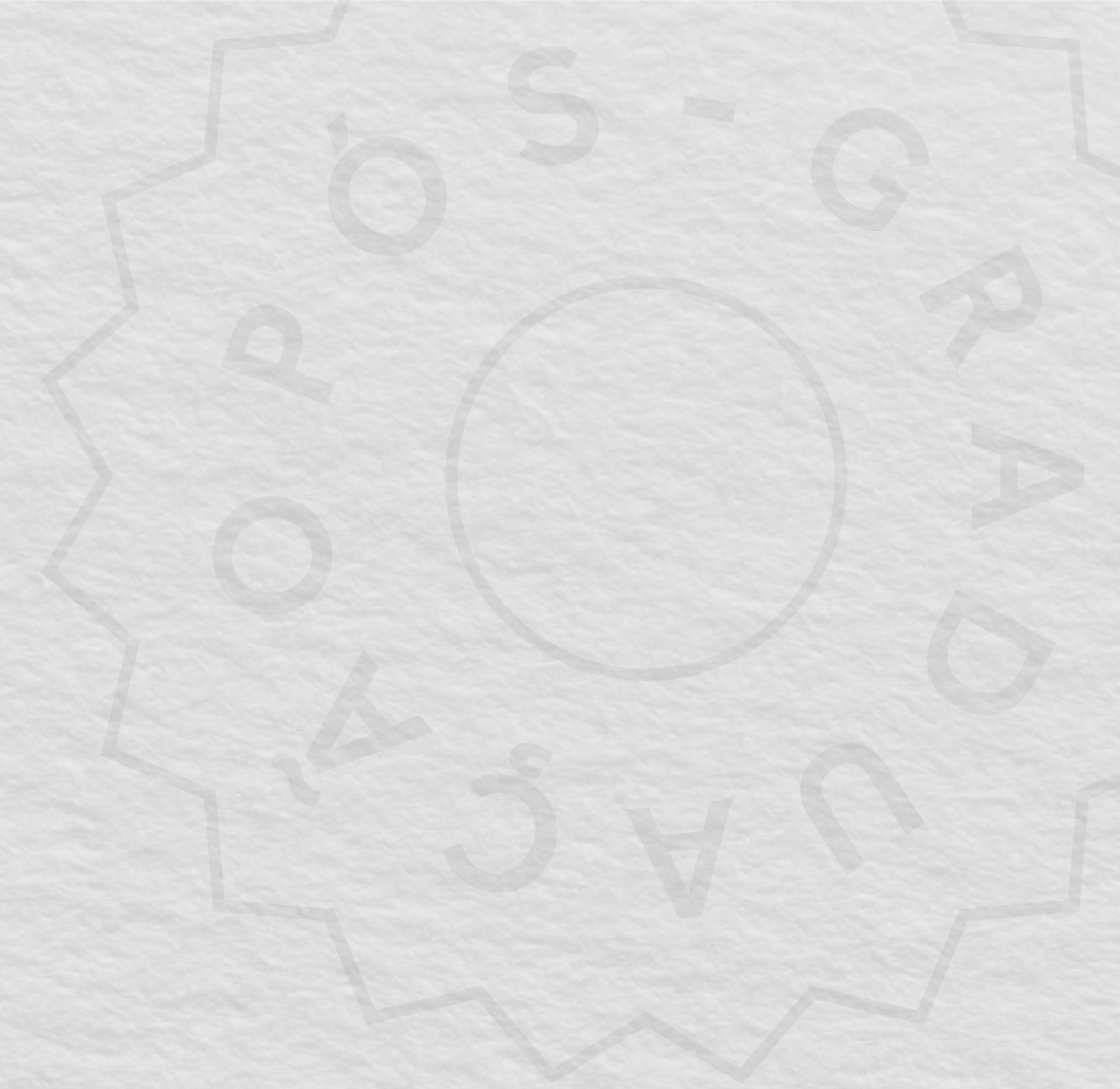
OBSERVAÇÕES

Em especial, no que diz respeito aos tópicos associados à apresentação da interação com as pessoas, lembre-se do conceito de “iteração”.

É fundamental demonstrar, por meio do relato (que pode ser simulado), que você observou e coletou *feedbacks* durante a análise de várias repetições da jornada no ambiente. Em outras palavras, é necessário detalhar o relato para evidenciar que o problema foi observado mais de uma vez – já que, no mundo real, essa etapa de observação e interação precisa ser realizada com atenção e detalhamento para garantir uma compreensão adequada. Uma das possibilidades de apresentar a interação com as pessoas é por meio de um diário de bordo.

CRITÉRIOS GERAIS AVALIADOS

- **Contexto organizacional:** Nome, estratégia (missão, visão, valores), área e responsável pela demanda e envolvidos no problema.
- **Descrição da demanda:** Problema atual (com textos e imagens), prejuízos, e interação com personas.
- **Solução proposta:** Benefícios para a empresa, interação com personas, nova jornada (com textos e imagens), utilização de metodologias ágeis, praticidade e viabilidade.
- **Conclusão:** Relevância da nova jornada para a empresa.



PÓS**PUCPR**DIGITAL



PUCPR
GRUPO MARISTA

