



SIMULADOR DE GESTÃO DE PROJECTOS

João Nascimento⁽¹⁾, Paulo Resende da Silva⁽²⁾, João Samartinho⁽¹⁾

(1) Departamento de Informática e Métodos Quantitativos da Escola Superior de Gestão e Tecnologia do Instituto Politécnico de Santarém

(2) Departamento de Gestão da Universidade de Évora

joao.nascimento@esg.ipsantarém.pt

pfs@uevora.pt

samartinho@esg.ipsantarém.pt

Porque “derrapam” os Projectos?

Estarão os Gestores recém-formados aptos a assumir a difícil função de conduzir a equipa?

Será suficiente a formação teórica usualmente ministrada aos candidatos a Gestores de Projectos?

A Gestão de Projectos aprende-se melhor praticando. A simulação permite errar sem implicar efeitos reais.

Um simulador permite experimentar a sensação de assumir algumas responsabilidades na condução do trabalho envolvido.

O desenvolvimento desta plataforma de ensino participativo, iniciou-se pela caracterização do trabalho típico de um Gestor de Projecto, como sendo os requisitos do produto. A especificação dos requisitos e da solução técnica que os satisfaça fez-se utilizando a UML 2.0, no âmbito da metodologia RIPPLE⁽¹⁾.

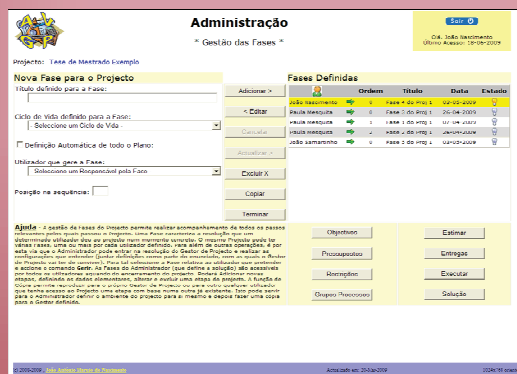
A Revisão da Literatura permitiu o levantamento de requisitos relativamente às funcionalidades que o Simulador deveria conter para permitir concretizar o seu objectivo; Na especificação desses requisitos e da solução técnica utilizou-se a Linguagem de Modelação Unificada (UML);

A escolha da tecnologia base recaiu sobre produtos da Microsoft, tendo em conta a sua disponibilidade;

Os testes às funcionalidades foram sendo realizados ao longo do desenvolvimento.

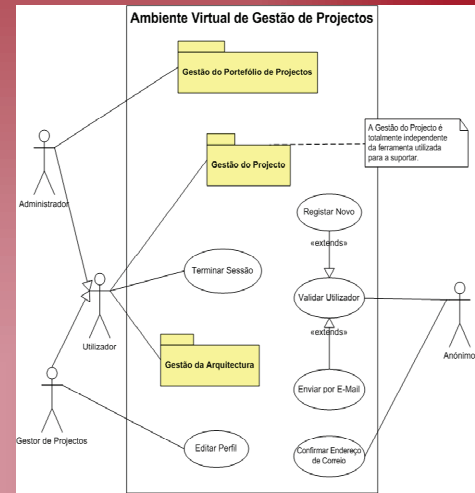
Na configuração da plataforma foi considerada, como metodologia de referência, o PMBoK 2008⁽²⁾.

A “prova de conceito” deverá ser conduzida com a ajuda de um conjunto de formandos e formadores e especialistas no assunto.



Como resultado actual, o produto foi construído, restando agora aplicar a “prova de conceito”.

O produto respeita os requisitos inicialmente definidos.



Os objectivos foram alcançados, na medida em que o sistema foi construído respeitando todos os requisitos identificados. Resta comprovar a obtenção dos resultados da experimentação em sala-de-aula e com um exemplo prático de que o produto desenvolvido tem a utilidade esperada.



(1) O'Docherty, Mike – Object-Oriented Analysis and Design: Understanding System Development with UML 2.0; John Wiley & Sons Ltd, England, 2005;

(2) Project Management Institute, “A Guide to Project Management Body of Knowledge”, Newtown Square, Pennsylvania, 2008