



74 UMA VISÃO SOBRE PROJECT DESIGN E SUA CAPACIDADE DE TRADE-OFF

A abordagem Project Design permite que as equipes desenvolvam um modelo específico para cada perfil de projeto da organização, que integre de forma customizada três sistemas fundamentais: produtos, processos e equipes. Uma ótima opção para planejamento prático e colaborativo de fluxo contínuo e que permite rápidas análises de Trade-off.

Bryan Moser

PRÊMIO PROJETO & PMO DO ANO 2016

Conheça os vencedores da premiação MundoPM de referência nacional, eleitos pelas instituições mais influentes na área e também com a participação do público.



16 SEÇÃO ESPECIALISTA RESPONDE

Design Thinking e Agile, Planejamento Colaborativo, como usar em Projetos?

Farhad Abdollahyan

44 COLUNA PMO INSIGHTS

O Melhor do PMO Symposium 2016, em San Diego, CA.

Américo Pinto

48 TRATAMENTO HOLÍSTICO DAS INCERTEZAS EM PROJETOS

O trabalho discute uma proposta de mudança na cultura de planejamento de um projeto/parada, com ênfase na avaliação das incertezas em vez dos riscos, migrando do modelo determinístico e reducionista para o probabilístico e holístico.

João Carlos Mosquim



56 GAMIFICATION: A ARTE DE GAMIFICAR PROCESSOS

O artigo apresenta gamificação, por meio de sua conceituação, metodologia e aplicação no campo de treinamentos profissional.

Thiago Lugão

10 ANÁLISE QUANTITATIVA DE RISCOS EM CRONOGRAMAS DE MEGAPROJETOS

Este artigo tem por objetivo a realização de uma análise da literatura sobre o processo de análise quantitativa de riscos em cronogramas de megaprojetos.

Jânio Plácido; Fernando Oliveira

32 EQUIPES DE ALTA PERFORMANCE EM GESTÃO DE PROJETOS

A pesquisa tem como objetivo identificar quais são os principais requisitos necessários para formar equipes de alta performance no gerenciamento de projetos, além de estudar as possíveis metodologias de compartilhamento de conhecimento e resolução de conflitos nas equipes.

Ana Carolina de Araujo

40 PROJETOS EM JOGO: GAMIFICAÇÃO APLICADA À APRENDIZAGEM DO GERENCIAMENTO DE PROJETOS

TekRails: o objetivo com o desenvolvimento de uma solução de aprendizagem gamificada foi simular um ambiente que viabilizasse o engajamento necessário para a prática de hard e soft-skills para o gerenciamento de projetos.

Soraya Oliveira

60 NOVOS DESAFIOS PARA AS EMPRESAS E SEUS PROJETOS: SERVITIZAÇÃO OU SISTEMAS PRODUTO-SERVIÇO?

O Product-Service System (PSS) é um novo modelo de negócio que altera a visão empresarial do paradigma orientado à venda de produtos para um paradigma orientado à oferta de serviços segundo o ponto de vista dos clientes.

Henrique Rozenfeld

72 GAMIFICAÇÃO E SIMULAÇÃO

Novas dinâmicas para desenvolvimento de competências, maior retenção e atratividade para atender à dinâmica do mercado especialmente em projetos.

Thiago Chaer

86 FALANDO DE PROJETOS

Métodos ágeis, híbridos e o gerenciamento de projetos.

Hélio Rodrigues Costa