

Disciplina	GPR	Curso	Análise e Desenvolvimento de sistemas
Professora	Indianara Amâncio	Conteúdo	Termos importantes na gestão de projetos

Atividade - Glossário de Gestão de Projetos (Jogo Perfil)

Para trabalhar os termos importantes em Gerência de Projetos, será proposta a confecção e execução de um jogo, inspirado no jogo Perfil da marca Grow com os estudantes da disciplina de Gerência de Projetos.

Confecção do jogo pelos estudantes:

As equipes com 4 integrantes receberam termos, que deverão ser transformados em cartas do jogo, contendo 8 dicas em cada carta (ver modelo disponibilizado pela professora).

É importante que as dicas tenham formatos variados e também contemplem as possibilidades:

- “Perca sua vez”
- “Ganhe 2 pontos”
- “Escolha uma equipe para ganhar 1 ponto”

No entanto, é importante ter bom senso: não utilizar esses recursos nas cartas cujos termos são mais difíceis, menos conhecidos, para aumentar a probabilidade de acerto por alguma equipe.

As dicas devem ser escritas em primeira pessoa, por exemplo:

“Sou um termo utilizado também no vestuário, significando xxx”

“No Brasil, minha tradução é xxx”

“No inglês, minha tradução é xxx”

“Meu nome tem a junção das palavras xxx com yyy”

“Meu significado geral é xxx”

“As pessoas costumam me usar como sinônimo para xxx”

“A letra X da minha sigla significa yyyy”

“Em gerência de projetos, sou muito utilizado com xxx”

Não alterar, sob hipótese alguma, o tamanho da carta proposto pela professora. O tamanho da fonte pode ser alterado, mas as dimensões das cartas não.

Dinâmica do jogo

No dia proposto no cronograma, as equipes jogarão juntas, ou seja, o acerto valerá para os 4 integrantes que estiverem presentes no dia do jogo (ver cronograma).

A professora pegará uma das cartas e aguardará a equipe da vez solicitar um número de 1 a 8, lendo a dica do número escolhido. Caso a dica seja “perca sua vez”, nenhum

palpite pode ser dado. Caso a dica seja “ganhe 2 pontos” ou “escolha uma equipe para ganhar 1 ponto”, ainda assim, a equipe pode dar um palpite.

Somente um chute pode ser dado, então a equipe deve pensar em conjunto, antes de falar um determinado termo. Serão admitidas variações, a serem definidas pela professora, ex.: “Gestão de Projetos”, “Gerência de Projetos”, caso os termos tenham similaridades ou tenham sido informados no plural, singular.

Premiação

A equipe que acertar o termo ganhará a pontuação do restante de dicas que não foram solicitadas, ex.: se a equipe acertar na 2ª dica solicitada, ganhará 6 pontos. Caso se esgotem as dicas e nenhuma equipe acertar, nenhuma equipe pontuará e a professora irá divulgar o termo.

- A equipe que ficar em 1º lugar, ganhará 1,5 ponto na avaliação de GPR (nota AV da disciplina) e mais um prêmio para cada integrante;
- A equipe que ficar em 2º lugar ganhará 1 ponto na avaliação de GPR (nota AV da disciplina) e mais um prêmio para cada integrante.
- As demais equipes ganharão 0,5 ponto na avaliação de GPR (nota AV da disciplina) e mais um prêmio para cada integrante.

Em caso de empate, todas as equipes empatadas serão consideradas e receberão a mesma pontuação;

Cronograma:

Data	Atividade
22/08	Separação de equipes, entendimento da atividade, entendimento do jogo Perfil, pesquisa sobre os termos, definição das dicas. O arquivo com as cartas prontas deve ser entregue até 26/08 às 23:59h para a impressão a tempo.
29/08	Execução do jogo.