



Escola Politécnica da Universidade de São Paulo

Departamento de Engenharia de Produção

PRO 3611 – Viabilidade e Gestão de projetos em Design

1º Semestre 2023 - Prof. Clovis Alvarenga Netto

Monitor: Caio Dutra (caiodutra@usp.br)

Objetivos:

Prover conhecimento sobre conceitos e implicações da Gestão de Projetos em Design no desenvolvimento de produtos, serviços e negócios;

Capacitar o aluno a incorporar, na estruturação e desenvolvimento do projeto (de produto, de serviço, informacional, gráfico, de negócio), os conceitos de gestão de projetos, ferramentas de planejamento e controles.

Desenvolver o design (projeto) como um processo amplo de negócio, abrangendo todo o ciclo de vida do projeto. Fases conceitual, viabilidade econômica, planejamento e organização, implementação e encerramento.

Apresentar e discutir: organização do escritório de Design, modelos de gestão em Design, inovação, modelo de negócio, pessoas em projetos e equipes virtuais.

Desenvolver noções de empreendimento em projetos para a Cidade Inteligente.

Programa:

1 Gestão de projetos

- 1.1 Conceituação e características de projetos
- 1.2 Ciclo de vida do projeto
- 1.3 Fases do projeto: conceitual, planejamento e organização, implementação, encerramento
- 1.4 Administração do projeto: o processo, áreas do conhecimento
- 1.5 Definir partes interessadas, escopo, atividades, riscos

2 Gestão do projeto: Fases conceitual, planejamento e organização

- 2.1 Planejamento do escopo: abrangência (Estrutura analítica de atividades – EAP)
- 2.2 Estruturação de pessoas em projetos
- 2.3 Cronograma: seqüência de atividades, método do caminho crítico e gráfico de Gantt
- 2.4 Custos e orçamento: curva S
- 2.5 Aprovação

3 Gestão em Design

- 3.1 Design e desempenho empresarial
- 3.2 Gestão do Design
- 3.3 A empresa de Design
- 3.4 Gestão operacional do Design
- 3.5 Gestão funcional do Design
- 3.6 Gestão estratégica do Design
- 3.7 Design e inovação: coordenação através do Design
- 3.8 Equipes virtuais (Virtual Teams)

4 Gestão do projeto: Implementação

- 4.1 Execução, monitoramento e controle do projeto
- 4.2 Revisões e avaliações

5 Modelo de projeto para o Design

- 5.1 Cidades inteligentes, elementos, dimensões, indicadores
- 5.2 Inovação incremental, inovação radical
- 5.3 Desenvolvimento do projeto com Sprint
- 5.4 Métodos Ágeis na gestão de projetos e Scrum
- 5.5 Design de negócios, Modelo de negócio, Business Model Canvas

6 Gestão do projeto: encerramento

- 6.1 Aceitação do produto pelo cliente
- 6.2 Avaliação interna
- 6.3 Desmobilização
- 6.4 Dissolução da equipe

Material no e-disciplinas

Bibliografia básica e complementar

Gerenciamento de projetos

- 1) PMI, Project Management Institute. *Um guia do conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos* (PMBok). 3.ed. Project Management Institute, 2004.
- 2) SUTHERLAND, J. *Scrum: a arte de fazer o dobro do trabalho na metade do tempo*. São Paulo, Texto Editores, 2014.
- 3) AMARAL, D. et. al. *Gerenciamento ágil de projetos*. São Paulo, Saraiva, 2011.
- 4) RUBIN, K. *Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil*. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.
- 5) KNAPP, J. *Sprint: o método usado no Google para testar e aplicar novas ideias em apenas cinco dias*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2017.
- 6) SCHWABER, SUTHERLAND. *Guia do Scrum^{MR}: um guia definitivo para o Scrum*. 2017.

Smart City

- 7) ABNT NBR ISO 37120. (2017) *Desenvolvimento sustentável de comunidades – indicadores para serviços urbanos e qualidade de vida*
- 8) ABNT NBR ISO 37122. (2020) *Cidades e comunidades sustentáveis-indicadores para cidades inteligentes*.
- 9) ALBINO, BERARDI, DANGELICO(2015). *Smart cities: definitions, dimensions, performance, and initiatives*. *Journal of Urban Technology*, v. 22, n. 1.
- 10) ANGELIDOU(2017). *The role of Smart City characteristics in the plans of fifteen cities*. *Journal of urban technology*.
- 11) SURESHCHANDRA, BHAVSAR, PITRODA. *Review on identification of success factors for designing of Smart Cities*. *International Journal of Science Technology & Engineering*. V2, n 9, 2016.
- 12) ODS17 – *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ONU)*

Modelo de negócio

- 13) OSTERWALDER; PIGNEUR. *Business Model Generation: inovação em modelos de negócios*. Rio de Janeiro, Alta Books, 2011.
- 14) OSTERWALDER et al.. *Value proposition design: como construir propostas de valor inovadoras*. Rio de Janeiro, Alta Books, 2019.

Gestão do Design

- 15) MOZOTA, B. B.; KLÖPSCH, C.; COSTA, F.C.X. *Gestão do design: usando o design para construir valor de marca e inovação corporativa*. Porto Alegre, Bookman, 2011.

Datas importantes:

Resumos	-	semanais
Trabalho prático (entrega e apresentação)	-	19/06 e 26/06
Relatório de aula	-	semanais
Avaliação individual	-	03/07
Dinâmica final integrativa	-	03/07

Avaliação:

A média final será resultado da seguinte ponderação:

(Resumos + Relatório de aula = 20%); Trabalho Prático 20%; Prova 20%; Relatório final=40%

03/07	15	Atividade final de encerramento	Dinâmica: Jogo das semelhanças + avaliação individual	
-------	----	---------------------------------	---	--

