



**disruptive**  
digital  
education

# digital project management foundations

programa | workshop remote learning

# digital project management foundations

## SOBRE O WORKSHOP

Um gestor de projetos é uma função fulcral no desenvolvimento com sucesso de um projeto digital. Ao orquestrar todo o ciclo de preparação, planeamento, desenvolvimento, monitorização e fecho do projeto, é ele o principal responsável por aplicar os conhecimentos técnicos da gestão de projetos, tais como: gestão de scope, gestão de custos e tempo, gestão da equipa e stakeholders e gestão de riscos.

A gestão de projetos tem na sua base 10 áreas de conhecimento, para as quais existem diferentes ferramentas e técnicas com o fim último de promover uma visão clara do projeto e o seu sucesso. Além da aplicação de diferentes processos e metodologias que permitem planear, estimar, controlar e tomar decisões de forma estratégica e ponderada, um gestor de projetos é também responsável por capacitar a equipa e a liderar com autenticidade, promovendo a sua motivação e autonomia.

O objetivo deste workshop é fazer uma introdução às melhores práticas na gestão de projetos com base no PMBOK® Guide (Project Management Body of Knowledge) do PMI – Project Management Institute, e em como as podemos usar nos nossos projetos digitais diários.

## PÚBLICO-ALVO

Destinado a profissionais de marketing e/ou profissionais que trabalhem com projetos em áreas de desenvolvimento software ou projetos digitais, que pretendam iniciar os seus conhecimentos e aptidões na área de gestão de projeto e conhecer de raiz os processos que constituem a profissão, dotando-os de bases teóricas e práticas que ajudem a melhorar o desempenho de tarefas que distinguem um gestor de projetos digitais.

O workshop pode interessar também a profissionais que pretendem adquirir conhecimentos numa nova área que potencie a sua entrada no mercado de trabalho de comunicação com incidência na gestão de projetos digitais.

**duração total** 16h

**investimento** 240€

**nota** Lotação limitada

## REQUISITOS

Idade mínima de 18 anos;

Conhecimentos básicos de internet na ótica de utilizador.

## CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

### 1. Project Initiation.

- › Princípios base
- › Waterfall vs Agile
- › Ciclo de vida e fases do projeto
- › Processos e Ferramentas de iniciação do projeto
- › Identificação e mapeamento dos stakeholders
- › Identificação do objetivo do projeto

### 2. Project Planning.

- › Scrum framework
- › Definição do scope/requisitos do projeto
- › Técnicas de priorização
- › Estimativa de custos
- › Definição do cronograma ou roadmap e sequência de atividades
- › Identificação e análise de riscos
- › Definição de plano de comunicação com os stakeholders

### 3. Process Management.

- › Kick-off de projeto com a equipa e com o cliente
- › Gestão da equipa de projeto e soft skills na liderança
- › Responsabilização e autonomia da equipa
- › Retrospectiva e fecho do projeto

### 4. Q&A.

- › Debate de temas que serão recolhidos ao longo do workshop

## EQUIPAMENTO

Um computador com ligação a internet;  
Webcam e microfone;  
Documentação em formato digital.

## CERTIFICAÇÃO

Inclui: Carga horária total do workshop, temática, certificação DGERT, carimbado e assinado pela coordenação pedagógica em formato digital.

## REMOTE LEARNING

Esta formação irá manter e garantir a qualidade dos cursos presenciais, uma vez que as aulas em formato remote learning decorrem num ambiente de sala de aula virtual, com formação live, permitindo assim que todos os participantes se conheçam e interajam entre si, adquiram conhecimento independentemente da sua localização e beneficiem de feedback em tempo real.

A formação será estruturada por sessões em direto transmitidas a partir de estúdios em Lisboa e no Porto, devidamente equipados tecnicamente com tecnologia broadcast ao nível de áudio, luz e imagem multicâmara. O acesso às aulas, conteúdos e documentação de apoio será feito através de uma plataforma, aliada a um sistema de vídeo e áudio conferência online com interação bidirecional entre os tutores e formandos.

## Notas

- › Em caso de cancelamento do workshop por parte da EDIT., o valor pago pelo(a) participante antecipadamente será reembolsado na sua íntegra. Caso o cancelamento seja efetuado pelo(a) aluno(a) será devido uma multa (cláusula penal) de 10% (dez por cento) do valor pago. Não será restituído o valor da inscrição após a realização do workshop.
- › A EDIT., livre de quaisquer ônus para com o(a) aluno(a), poderá utilizar a sua imagem e som de voz para fins de divulgação do workshop e das suas atividades, podendo, para tanto, reproduzi-lo ou divulgá-lo nos seus canais de comunicação.
- › A EDIT. reserva-se o direito de alterar datas, horários, locais ou mesmo cancelar workshops de acordo com um número mínimo de interessados. Nesse caso, todos os inscritos serão previamente avisados, até 24 horas antes do início do workshop.
- › Ficarão ao critério da EDIT. os cancelamentos dos Workshops por outros motivos que aqui não foram informados.
- › Demais valores gastos pelo(a) aluno(a) não serão reembolsáveis, como valores gastos com alojamento, hotel, passagem de qualquer tipo e deslocações.



**disruptive**  
digital  
education

[weareedit.io](http://weareedit.io)

**EDIT.**  
**Lisboa**

Alameda D. Afonso Henriques, 7A  
1900-178 Lisboa

(+ 351) 210 182 455  
(chamada para rede fixa nacional)  
[geral@edit.com.pt](mailto:geral@edit.com.pt)

**EDIT.**  
**Porto**

Rua Alferes Malheiro, 226  
400-057 Porto

(+ 351) 224 960 345  
(chamada para rede fixa nacional)  
[geral@edit.com.pt](mailto:geral@edit.com.pt)