

Unidade de Competência 1 - Fundamentos de ID	
Ação	Respostas possíveis
1.1	Porque é no Processo de Design Instrucional que é possível melhorar e redesenhar (através de sessões de brainstorming, por exemplo) o protótipo conforme necessário, assegurando que o produto final tem a melhor qualidade possível.
1.2	Modelo SAM; Modelo ADDIE; Nove eventos de instrução de Gagne; Taxonomia de Bloom; Princípio de Instrução de Merrill, etc.
1.3	A solução instrucional refere-se ao design instrucional que pode ser localizado na situação instrucional e pode ser desenvolvido na instrução desejada para a aprendizagem, consistindo em modos e tecnologia de aprendizagem, objectivos de aprendizagem, métodos instrucionais e avaliação.
1.4	Avale o público-alvo, saiba o que é abrangente e qual o nível de literacia dos formandos, de modo a abranger um grupo-alvo maior; Adapte a linguagem de acordo com a pessoa com quem está a comunicar; Utilize um tratamento informal ou formal, dependendo da situação; Utilize a comunicação a partir de uma análise prévia do seu meio envolvente; Evite a redundância e o excesso de informação; Utilize uma linguagem clara e simples.
1.5	As teorias de aprendizagem são uma fonte de estratégias, táticas e técnicas de instrução verificadas; para examinar a adequação das práticas de instrução para ajudar as pessoas a aprender; para desenvolver práticas de instrução adequadas quando não existe uma solução de instrução disponível.
1.6	Os principais componentes do sistema de ID são: Conteúdos, recursos visuais, meios de comunicação, avaliações e tecnologia; metas e objetivos claros, atividades de aprendizagem; tarefas de aprendizagem, informação de apoio, informação processual e prática de tarefas parciais.
1.7	Através dos modos de aprendizagem e da tecnologia: O modo de aprendizagem selecionado também afectará o design de outros componentes pedagógicos. Os IDs têm sempre em conta o modo de aprendizagem selecionado e a tecnologia disponível para conceber outras componentes instrucionais. Isto determinará a forma como os formandos acederão à instrução. Por conseguinte, os Instructional Designers tomam decisões sobre o modo de aprendizagem em termos da análise de front-end.
1.8	Embora as aplicações e os benefícios da tecnologia de ensino variem muito, todas as tecnologias de ensino partilham um objetivo principal: criar experiências de aprendizagem envolventes e eficazes; a tecnologia de ensino é uma forma sistemática de conceber, executar e avaliar o processo de ensino-aprendizagem; a tecnologia de ensino torna a instrução mais eficaz, compreensível e significativa. Todos os tipos de recursos são utilizados para facilitar a aprendizagem de uma forma interativa.
1.9	O ambiente de aprendizagem fornece informações importantes sobre as configurações físicas, as tecnologias digitais disponíveis, a atmosfera de aprendizagem, as interações sociais e a cultura local; os Instructional Designers recolhem geralmente informações sobre o ambiente de aprendizagem através de uma comunicação ativa com os patrocinadores do projeto, outros especialistas na matéria e, se possível, os formandos; Para conceber eficazmente instruções funcionais, os Instructional Designers utilizam abordagens de design centradas no utilizador e nos problemas e colaboram com várias partes interessadas para resolver problemas de instrução, aplicam princípios científicos de aprendizagem e de instrução para desenvolver experiências de aprendizagem eficazes que ajudem os formandos a atingir os objetivos de aprendizagem.
1.10	Os Instructional Designers reconhecem e compreendem as variabilidades culturais na interação humana e na aprendizagem, abordando as variáveis culturais da sociedade, da instituição, da instrução, do conteúdo e dos aprendentes para criar formações inclusivas e sensíveis à cultura; os Instructional Designers desenvolvem-se no seio das comunidades locais e globais de ID e contribuem para as mesmas; os Instructional Designers podem adotar diferentes perspetivas para compreender as múltiplas partes interessadas. A capacidade de adotar múltiplas perspetivas é essencial para que o Instructional Designer desenvolva instruções que satisfaçam as necessidades de aprendizagem do público e os requisitos dos clientes.
1.11	A relevância está na aprendizagem entre pares porque é crucial aprender com e dos outros. Neste caso, a comunidade de aprendizagem profissional, por exemplo, pode ser um grupo do Facebook para ID, para que sejam mais proativos e capazes de resolver os seus problemas através de outras experiências (ver como outros resolveram problemas/situações diversas).



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Projecto número 2020-1-PT02-KA220-VET-000034076

Unidade de Competência 2 - Metodologias de Aprendizagem	
Ação	Respostas Possíveis
2.1	Identificando a informação sobre a personalidade dos formandos, tais como: os seus conhecimentos prévios e nível de competências, interesse e motivação, estilo de aprendizagem, antecedentes socioculturais e educativos num ambiente de aprendizagem inclusivo. Identificando as necessidades dos formandos, desenvolvendo uma instrução centrada no utilizador. Analisando a situação de instrução, fornecendo a direção principal e estabelecendo os limites para identificar e selecionar a solução de instrução apropriada.
2.2	Para ajudar a escrever os objetivos de aprendizagem, sugerindo uma gama de atividades de instrução e de aprendizagem; Para apresentar uma estrutura clara que seja benéfica para escolher entre os métodos prescritivos; Para desenvolver os objetivos de aprendizagem e categorizá-los, concentrando-se na dimensão do conhecimento e na estrutura hierárquica dos comportamentos cognitivos a partir do julgamento do administrador educacional; Estou familiarizado com a Taxonomia de Bloom, no entanto, para estabelecer os objetivos de aprendizagem, prefiro as estruturas dos resultados de aprendizagem (SOLO) ou os princípios SMART dos objetivos de aprendizagem (ou outros), por exemplo.
2.3	Palestra e Demonstração; Micro-aprendizagem; Treino e Prática; Aprendizagem baseada em jogos; Aprendizagem baseada na imulação; Aprendizagem baseada na investigação; Aprendizagem baseada em problemas; Aprendizagem colaborativa.
2.4	Sim. Porque o Alinhamento Construtivo optimiza a eficácia pedagógica do curso. Quando o seu conteúdo instrucional e as atividades de aprendizagem estão alinhados com os objetivos, os formandos podem aprender de forma eficiente.
2.5	Utilizando vários documentos de gestão: Plano de Trabalho do Projeto; Relatório de Estado do Projeto; Manual do Projeto (apenas se o projeto tiver uma longa duração).
2.6	Através da instrução funcional com análise recursiva da situação de instrução e desenvolvimento iterativo de soluções de instrução; utilizando a tecnologia para ajudar no processo de design e integrada em soluções de instrução no ambiente de aprendizagem contemporâneo.
2.7	Utilizando ferramentas de apresentação; ferramentas de gráficos e infográficos; ferramentas de vídeo; ferramentas de aprendizagem interativa, etc.
2.8	Lendo o Relatório Final do Projeto de projetos anteriores (Lições Aprendidas) para reconhecer o que correu mal ou pode ser melhorado; sessões de brainstorming com a equipa; conversando com as partes interessadas
2.9	Aplicando abordagens de aprendizagem inclusivas: cenários que retratam diferentes contextos; personagens que representam o grupo-alvo; criação de conteúdos mais acessíveis; utilização de linguagem inclusiva em termos de género, etc;
2.10	Recorrendo a metodologias de investigação (estudos etnográficos); Abordagens metodológicas utilizadas na investigação em comunicação intercultural (sociocientífica, interpretativa e crítica); Grupos de discussão; Entrevistas; Questionários, etc.



ENGAGING PEOPLE



Faculdade de Design,  
Tecnologia e Comunicação  
Universidade Europeia



UNIVERSITY  
OF TURKU



COEN  
COOPERATION



FIP  
FEDERATION



EFCoCert



Financiado pela  
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Questing for the ultimate Mapping Smart Training

Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 3 - Considerações de Design	
Ação	Respostas Possíveis
3.1	Utilize o pedido inicial do projeto no início do mesmo; veja com o cliente se a informação pessoal dos formandos vai ser necessária; as firewalls internas e externas são uma forma sólida de proteger os formandos, as empresas e as instituições de qualquer forma de ciberataque. A utilização de dois tipos de firewalls aumenta ainda mais a segurança dos seus dados; Ter uma política bem definida: Como parte da formação, descreva cada aspeto da segurança dos dados. Quanto mais extensa, explícita e completa for a formação, mais seguros estarão certamente os dados nas organizações; Exija cópias de segurança dos dados; Avalie o risco: Identifique os pontos fracos e as perdas prováveis. Ao fazê-lo, será capaz de identificar os pontos fracos dos seus sistemas de segurança.
3.2	Analisar e organizar as ideias principais com base na teoria instrucional selecionada para a experiência de aprendizagem; Criar uma história ou um contexto que envolva os formandos de acordo com a abordagem pedagógica do guião previamente criado; Conduzir uma discussão com os membros da equipa para alcançar um entendimento comum do projeto e da solução instrucional; Ajustar o produto às expectativas e exigências do cliente através de ciclos de feedback contínuos para clarificar as necessidades pedagógicas nas diferentes fases de aprendizagem; Um storyboard é composto por diferentes unidades, tais como texto, imagens, áudio, animações, notas de programação; Atribua um número e um título a cada diapositivo; O formato deve permanecer constante; Cada item deve ser marcado com a sua utilização específica; Os ficheiros que acompanham a apresentação devem ser rotulados e ordenados de forma lógica; As respostas corretas e erradas devem ser codificadas por cores; Para ajudar as partes interessadas a visualizar o storyboard, adicione um protótipo interativo ou maquetas de diapositivos.
3.3	Ter em consideração o design UX (User Experience): design de interação; design de interface; design visual; gestão de conteúdos; usabilidade e arquitetura da informação; ter em conta as necessidades dos utilizadores em todas as fases do ciclo de vida do produto; navegação da interface, visibilidade do estado do sistema; correspondência entre o sistema e o mundo real; controlo e liberdade do utilizador; coerência e normas; prevenção de erros; flexibilidade e eficiência de utilização; considerações estéticas; ajudar os utilizadores a reconhecer, diagnosticar e recuperar de erros.
3.4	Avaliando com o cliente as necessidades dos formandos (estilos de aprendizagem, diversidade funcional, etc.), mas também criando produtos digitais de fácil utilização para o maior número possível de pessoas e com uma vasta gama de materiais didáticos para cada estilo de aprendizagem; aprendendo com a experiência passada a criar oportunidades de aprendizagem que se adaptem às necessidades do grupo-alvo; Dar outras alternativas para aprender, em vez de criar produtos apenas para o "formando típico"; Integrar alguns produtos como os assistentes de voz, Amazon Alexa e Google Assistant; Utilizar uma linguagem inclusiva em termos de género; retratar uma variedade de seres humanos (em termos de sexo, género, raça, idade, literacia digital, etc.)
3.5	Cada imagem deve suscitar algum tipo de reação emocional por parte do formando; avalie sempre a necessidade de incluir várias personagens; utilize pequenos pormenores para acrescentar mais às imagens; utilize a composição e o ponto de vista; acrescente pormenores que o formando descobrirá quanto mais olhar e explorar a ilustração.
3.6	Faça um som diferente quando o formando ganha ou perde pontos num jogo; à medida que o curso progride, inclua canções para que o formando se sinta mais à vontade; um guião/plano de história acabado que inclua pormenores relativos à conversão de texto em voz ou à locução em direto. Utilize sons realistas para imitar certos objetos da vida real, etc
3.7	Utilize palavras mais pequenas e frases mais simples; não escreva em contrações (a não ser que o cliente o peça); utilize a voz ativa; escreva as suas instruções vocais no guião; teste a legibilidade do seu guião; evite linguagem abstrata; leia o seu diálogo em voz alta; utilize a narração de histórias; separe o áudio do visual; escreva notas para a equipa de desenvolvimento para indicar especificidades.
3.8	Estrutura; conteúdo e layout;
3.9	Sim, para ter requisitos claros, concisos e executáveis que ajudem as equipas de desenvolvimento a criar um produto adequado e de alta qualidade; para definir o objetivo do produto; para descrever melhor as necessidades do utilizador; para alinhar todos os resultados do produto.
3.10	Adobe Photoshop/Illustrator; After Effects; Artemis Pro; Astropad Standard; Boords Storyboard Creator; Camera-Storyboard; Canva; Clip Studio Paint; Forge Storyboard Studio; MakeStoryboard; Moviestorm; OpenToonz; ShotPro; Storyboard Fountain; Storyboarder by Wonder Unit; StoryBoardPro, etc.
3.11	Ecrãs interativos; vídeos/vídeos interativos; jogos sérios; aprendizagem imersiva; realidade virtual; perguntas de escolha múltipla; Webquest, etc.
3.12	Utilize uma variedade de variáveis: Exija que a equipa e os formandos utilizem frequentemente a autenticação de dois fatores e pense em adotar logins biométricos para dados mais sensíveis; a alteração regular da palavra-passe/frase de acesso é outro método de segurança da autenticação; examine a política de dados
3.13	Para organizar as referências utilizando a tecnologia, pode utilizar a ferramenta intrínseca do MS Word ou utilizar qualquer ferramenta de recurso como o Zotero, RefWorks, Mendeley, EndNote, CitFast ou Mybib.
3.14	Ser um bom comunicador; aprender a motivar as pessoas; agir como um guia, enquanto lidera uma discussão; oferecer apoio e orientação à equipa; partilhar as ideias principais; gerir o tempo; aplicar competências de resolução de problemas; apresentar soluções de instrução mensuráveis.
3.15	Assumir a responsabilidade e ser transparente em relação aos resultados; concluir as tarefas atempadamente e nunca falhar os prazos; definir expectativas claras; estabelecer objectivos SMART (específicos, mensuráveis, alcançáveis, orientados para os resultados e limitados no tempo); ser responsável pelo ciclo de vida do projeto; assumir a responsabilidade e aceitar as consequências de quaisquer decisões relacionadas com os resultados do projeto.
3.16	Feedback contínuo; Definir expectativas realistas para o cliente; Utilizar análises baseadas em dados para melhorar a experiência do utilizador final; Compreender as necessidades dos formandos.



Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 4 - Desenvolvimento de ID	
Ação	Respostas possíveis
4.1	Recorrendo a abordagens como a aprendizagem baseada em problemas (PBL); aprendizagem baseada em desafios; dar aos formandos um enigma, permitindo-lhes mergulhar em processos de aprendizagem reflexivos e aprofundados que se situam em tarefas realistas de resolução de problemas; Jogos sérios; Gamificação; atividades de recordação, reminiscência e discussão.
4.2	Processos interativos de formação: o formando interage com o conteúdo para progredir no curso e atingir os objetivos pretendidos - (botões para voltar ou avançar; bilhetes de entrada/saída; exercício de escrita livre/documento de minuto/pergunta do dia; estudos de caso; debate, etc.). Processos não interativos: o formando não interage/interage com o conteúdo apresentado - (ficheiros PDF; vídeos não interativos; etc).
4.3	Aplicando a estrutura Honeycomb da Experiência do Utilizador que orienta o design da interface do utilizador: Utilizável, Útil, Desejável, Localizável, Acessível, Credível e Valioso; satisfaça as necessidades dos utilizadores. O mais importante de todos os princípios de design UX é centrar-se nos utilizadores durante todo o processo de design; saber onde se encontra no processo de design; manter a coerência; o contexto é fundamental; a usabilidade em primeiro lugar; utilizar uma linguagem simples; utilizar o design narrativo, etc.
4.4	Através da implementação de uma lista de verificação, a fim de produzir uma IU que seja fácil, eficiente e agradável de operar um sistema de forma a produzir o resultado desejado; Discutindo-o com a equipa de TI; Criando um protótipo e enviando-o ao cliente.
4.5	Através de Templates e/ou de um Storyboard que mostre exatamente o que é necessário para que o produto final seja; Um excel com instruções claras sobre o que é necessário/ ou com correções relativas ao produto final.
4.6	Articulate Storyline; Adobe Captive; Articulate 360; Gomo Learning; Articulate Studio; Adobe presenter; Articulate Rise; iSpring; Lectora; Elucidat; isEazy; Koantic; applique; Raptivity; Course Assembler; Easygenerator; Knowbly; Camtasia; Dominknow One.
4.7	Planeamento - storyboard; Escreva um guião; Recolha de conteúdos/meios; Corte grosseiro; Edição fina; Música, terços inferiores; Opções de software - Adobe Premiere, Final Cut Pro, Adobe Photoshop; Edição GIMP, etc.; Técnicas básicas de edição - Carregue os seus vídeos, imagens e áudio filmados; Adicione-os ao espaço de trabalho; Utilize a ferramenta tesoura para cortar o seu conteúdo de vídeo em diferentes cenas; Organize as cenas cortadas numa ordem; Adicione detalhes como sobreposições, terços inferiores e música. Transições; Adicionar detalhes - Terços inferiores, Panorâmica/Zoom em imagens, Adicionar áudio de fundo.
4.8	Para evitar a falta de produtividade, especialmente se tiver de carregar vários vídeos: Se estiver a adicionar um vídeo a um curso SCORM, por exemplo, um ficheiro grande aumentará o tempo necessário para criar o seu curso. Um ficheiro de vídeo mais leve será carregado mais rapidamente; Tempos de transferência longos significam que os seus vídeos demorarão mais tempo a ser processados e os seus formandos só querem chegar ao conteúdo do eLearning de forma rápida e eficiente; Pode fazer reduções do tamanho do ficheiro, tais como: Pode fazer reduções no tamanho dos ficheiros, tais como: comprimento; resolução (definição padrão/alta definição); taxa de fotogramas; profundidade de cor; movimento; qualidade de som.
4.9	Pode ser estabelecido no início do projeto entre as partes interessadas/clientes; Após a implementação da formação (ou durante), monitorize o impacto da aprendizagem através de instrumentos adequados: cartões de escolha múltipla sobre os conteúdos; resultados da avaliação final do curso; análise de resultados/indicadores.
4.10	O mesmo resultado de aprendizagem que CU3 - 3.14
4.11	Porque os formandos vão aprender de forma mais eficiente se criarem uma relação emocional com os conteúdos (resposta emocional).
4.12	Utilizando Softskills: comunicação; resolução de problemas; pensamento crítico; adaptabilidade; criatividade; ética de trabalho, etc.
4.13	O mesmo resultado de aprendizagem que CU3 - 3.15
4.14	O mesmo resultado de aprendizagem que CU3 - 3.16



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 5 - Implementação de ID	
Ação	Respostas possíveis
5.1	Definir claramente os objetivos; Definir as partes interessadas; Determinar os resultados; Determinar os recursos necessários para concluir o projeto; Definir o calendário e as etapas; Avaliar os riscos para evitar bloqueios; Elaborar um plano de comunicação para manter a sua equipa em sintonia; Avaliar o progresso e o sucesso do projeto; Tarefas, requisitos, objetivos e prazos do projeto, requisitos técnicos, âmbito.
5.2	Determine que funcionalidades do produto devem ser testadas; Teste as principais funções, mensagens, condições de erro e/ou usabilidade do produto; Crie dados de entrada para as funcionalidades a testar de acordo com os requisitos especificados; Determine parâmetros de saída aceitáveis de acordo com os requisitos especificados; Execute casos de teste; Compare a saída real do teste com os valores de saída pré-determinados.
5.3	Utilize: Navegação no curso; localização da lição; curso concluído na plataforma; registo de pontuação/tentativas; testes de browsers; testes móveis; análise de vulnerabilidades; análise de segurança; testes de penetração; avaliação da postura; auditoria de segurança; avaliação de riscos; hacking ético.
5.4	Desmembre o código peça por peça; Insira declarações de visualização; Isole o problema e reproduza-o; Procure a causa raiz antes de reescrever o código; Utilize as ferramentas certas; Leia o código de erro; Altere o mínimo de código possível ao resolver o problema imediato (assumindo que há urgência).
5.5	Moodle; Blackboard Learn; Schoology; Google Classroom; Zoom LMS, Cornerstone, etc.
5.6	Arquitetura pedagógica; Plano de metodologia de formação, Storyboard; Carta de projeto, pedido de início de projeto, etc.
5.7	xAPI; SCORM; ARP; STP; IEEE 802.1Q; TCP/IP; HTTP; FTP; OSPF
5.8	Print screen das avarias do produto e enviar para a equipa de desenvolvimento; fazer um PPT com todos os erros (print e texto identificando o erro) e enviar por email para o programador; com diplomacia e paciência.
5.9	Verificação da qualidade dos produtos, criando uma lista de verificação da revisão do curso: medição dos objetivos e resultados de aprendizagem; storyboard como seguido, o conteúdo apoia os objetivos de aprendizagem; qualquer conteúdo que possa ser retirado; falta algum conteúdo; todos os factos foram verificados e referenciados adequadamente; segue uma ordem lógica; as imagens representam com precisão o material do curso; os exemplos e/ou cenários retratam com precisão o contexto da vida real; os formandos consideram as personagens relacionáveis, etc.

Unidade de Competência 6 - Avaliação de ID	
Ação	Respostas possíveis
6.1	Através dos critérios de garantia de qualidade: Eficácia, Eficiência e Envolvimento;
6.2	Com o designer instrucional externo ao projeto, os especialistas no assunto e um designer instrucional externo. As revisões externas validam o material através de testes rigorosos; Utilizando a análise de compatibilidade, a análise do utilizador, a análise de design, a análise de viabilidade e a análise de conteúdo;
6.3	Negocie tempo adicional; Repriorize os objetivos e produtos do projeto; Encontre recursos que possam ser mais adequados; Meça os termos dos designs que estão a ser criados em termos de tempo, orçamento e outras restrições.
6.4	Pode ajudar na identificação precoce de falhas que impedem a recolha e análise de dados objetivos e significativos, poupando tempo, esforço e dinheiro; É uma excelente forma de obter novos olhos sobre o material antes de este ser apresentado ao grupo mais vasto de formandos; Identifica o que correu bem e o que correu mal.
6.5	Guia de observação; Guião de entrevistas; Estudos de caso; Inquéritos.
6.6	Utilize visualizações para mostrar dados (gráficos, diagramas e tabelas); escreva os principais resultados dos dados; escreva um breve resumo do inquérito; explique a motivação do seu questionário; coloque as estatísticas do inquérito em contexto; exporte os resultados do seu inquérito (se aplicável);
6.7	Identifique os aspetos com os quais pode aprender; Documente as lições aprendidas; Analise as lições aprendidas, crie um relatório e partilhe-o com os membros da equipa e outras partes aplicáveis; Utilize palavras-chave quando guardar os seus relatórios para facilitar a sua pesquisa e recuperação para projetos futuros; Organize e guarde estes relatórios num local acessível a todas as partes interessadas, normalmente numa unidade de disco ou num armazenamento na nuvem.
6.8	Spira Test; TestRail; Xray; Practitest; TestPad; Avo Assure; excel, etc.
6.9	Atingindo os objetivos ou benefícios do projeto; mantendo o nível de desempenho ao longo do tempo; estabelecendo que recursos são dedicados a determinadas atividades/produtos de alta qualidade; mantendo a(s) fase(s) de validação do projeto; e tendo em consideração o feedback do cliente e dos utilizadores finais.
6.10	Criando um entendimento partilhado e estabelecendo um acordo sobre as prioridades com todas as partes interessadas; dando a todas as partes interessadas a oportunidade de apresentarem as suas próprias ideias e opiniões; estabelecendo um processo claro para ideias e alterações para gerir os seus pedidos; desenvolvendo a persona de aprendizagem que irá ressoar com o seu grupo-alvo antes de criar quaisquer materiais de formação; considerando diferentes opções para fornecer conteúdos aos grupos-alvo.



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Projeto número 2021-1-PT01-KA220-VET-000034676

Unidade de Competência 7 - Gestão de Projetos	
Ação	Respostas possíveis
7.1	Não há dois projectos exatamente iguais, pelo que não existe uma abordagem única para a gestão de um projeto. É crucial que descubra o que funciona melhor. Existem várias metodologias de gestão de projetos à sua escolha: Metodologia PM²; Metodologia Ágil; Metodologia Lean, Scrum; Metodologia Kanban; Metodologia Lean Six Sigma; Metodologia Waterfall e outras.
7.2	Discutir os seus requisitos com o cliente e/ou outras partes interessadas relevantes, assegurando que todas as partes interessadas partilham as mesmas expectativas sobre o que deve ser entregue. Na reunião de Kick-off, onde todos precisam de estar na mesma página em relação ao âmbito do projeto. Na fase inicial do projeto com as partes interessadas, garantindo produtos de alta qualidade.
7.3	Identifique as partes interessadas e os grupos-alvo, criando uma lista ou fazendo um brainstorming com a equipa e/ou o cliente sobre quem são as partes interessadas/grupos-alvo; dê prioridade às partes interessadas e aos grupos-alvo, avaliando o seu nível de influência e o seu nível de interesse; identifique a melhor forma de envolver as partes interessadas e os grupos-alvo; crie uma matriz de partes interessadas.
7.4	Faça com que as partes interessadas falem umas com as outras; procure compreender antes de ser compreendido; lidere com integridade; trabalhe COM a sua equipa; gira as expectativas; faça perguntas eficazes; dê feedback; construa relações e relações; preveja as necessidades futuras.
7.5	Estabeleça prazos claros; Estabeleça metas e marcos; Verifique regularmente com as partes interessadas/clientes; Conheça sempre o seu orçamento; Nunca perca de vista o cronograma, mas garanta sempre a qualidade dos produtos; Acompanhe o progresso geral do projeto criando relatórios mensais, Gráfico de Gantt, Método do Caminho Crítico (CPM), Carta do Projeto ou outros.
7.6	Estimativa de custos; Orçamento de custos; Planeamento de recursos; Contexto social e económico relativo ao âmbito do projeto; Antecipar quaisquer alterações operacionais necessárias para apoiar o projeto; Custos de mão de obra; Custos de equipamento e materiais do projeto; Custos de software de gestão de projetos; Custos de viagens; Custos de equipamento.
7.7	Realizar reuniões mensais com o cliente/stakeholder; Ter um ficheiro excel para controlo de custos; Definir desde logo o âmbito do projeto de forma a evitar derrapagens orçamentais; Check-ins do projeto (diários ou semanais).
7.8	Estabelecer valores de trabalho; Reconhecer as fases de desenvolvimento da equipa; Feedback direto; Reuniões semanais; Reconhecer os marcos dos membros da equipa de projeto; Rever regularmente a aprendizagem da equipa; Gerir as mudanças com o objetivo de otimizar o desempenho das equipas; Compreensão mútua das suas próprias responsabilidades.
7.9	Sempre que possível, a comunicação permanente é fundamental; Tenha regularmente em conta a localização das partes interessadas ao escolher a hora de comunicar com elas; Uma vez por semana durante as reuniões; Diariamente por correio eletrónico; Sempre que necessário para comunicar informações críticas às partes interessadas.
7.10	Registo de riscos; Análise SWOT; Acompanhamento do tempo; Avaliação da qualidade dos dados relativos aos riscos; Registo de riscos; Matriz de probabilidade e impacto; Acompanhamento do orçamento; Análise da causa raiz; Sessões de brainstorming.
7.11	Colaboração; problemas/relevância do mundo real; aprendizagem autónoma; produtos aperfeiçoados com valor por si próprios e não como preparação para outra coisa; soluções concorrentes e resultados diversos; diferentes perspectivas dos formandos.
7.12	ClickUp; Trello; Wrike; Zoho Projects; Microsoft Project; Basecamp; LiquidPlanner; Hive; Smartsheet; Kintone; Airtable, etc
7.13	Atas de reunião; Emails; Repositório online; Reuniões online ou presenciais, etc.; A comunicação especialmente com os stakeholders, deve ser escrita, de forma a ter prova/registo escrito, em caso de necessidade ou divergências no projeto.
7.14	Utilizando ferramentas de colaboração online: Padlet; Mural; Miro; Redbooth; Milanote, etc.
7.15	Adaptando-se e sendo flexível perante novas situações; aceitando a mudança; sendo otimista; desenvolvendo competências de resolução de problemas; empenhando-se em desenvolver competências ao longo do tempo; sendo proativo; aprendendo com a experiência.
7.16	Análise das necessidades antes do Planeamento do Projeto; Não prometa demasiado; Estabeleça objetivos mensuráveis; Defina os marcos com precisão; Crie um calendário prático; Esteja preparado para possíveis conflitos; Comunique regularmente; Não se apresse a concordar; Faça perguntas esclarecedoras; Proponha um compromisso razoável; Alinhe a visão do projeto com a equipa e as partes interessadas; Dê feedback adequado à equipa
7.17	Mantenha a etiqueta; Evite a linguagem incorrecta; Fale devagar; Use a comunicação não violenta (CNV); Mantenha a simplicidade (menos é mais, não há necessidade de usar palavras grandes); Pratique a escuta ativa Use o sentido de humor, mas com sabedoria; Use os pronomes; Tenha consciência geracional; Dê preferência à pessoa com quem está a comunicar; Espelhe a comunicação e os outros.
7.18	Utilizando a Gestão Verde de Projetos e pensando verdadeiramente verde; Criando um plano para minimizar os impactos ambientais do projeto; Na fase transversal do projeto - Monitorizar & Controlar mencionando os potenciais impactos ambientais dos produtos desenvolvidos; Envolver as partes interessadas locais; Adotar uma abordagem de desperdício zero; Investir/utilizar em tecnologia verde; Estabilidade institucional; Incorporar os princípios da sustentabilidade na carta do projeto.
7.19	Interesse-se genuinamente pelos membros da sua equipa e esteja preparado para saber mais sobre eles; Dê-lhes as ferramentas e a formação adequadas; Divida as tarefas maiores em subtarefas; Celebre as pequenas vitórias; Capacitação da equipa; Avalie e comunique com a sua equipa; Não castigue o fracasso; Incentive as interações da equipa; Domine a arte da crítica construtiva; Seja justo; Seja claro quanto aos limites; Use a escuta empática - e ouça realmente; Esteja consciente do impacto do seu próprio comportamento; Lidere pelo exemplo; Dê prioridade às abordagens de equilíbrio entre a vida profissional e a vida pessoal.
7.20	Necessidades do utilizador final; Preocupação social e ecológica; Abordagens inclusivas.



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as dos(a) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Qualifying for the Ultimate Dragging Smart Training  
Projeto número 2020-1-PT03-KA220-VET-000034676