

**DEPARTAMENTO DE ENSINO
COORDENAÇÃO DO CURSO
PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD**

DISCIPLINA: GESTÃO DE PROJETOS	
Código: ADS404	
Carga Horária Total: 40h	CH Teórica: 28h CH Prática: 0h CH PPS: 0h CH Extensão: 12h
Número de Créditos: 2	
Pré-requisitos: -	
Semestre: 4	
Nível: Superior Tecnológico	
EMENTA	
Fundamentos de gerenciamento de projetos. Princípios e Domínios de Desempenho do projeto. Modelos, métodos e artefatos. Metodologias Ágeis na gestão do desenvolvimento de sistemas. Gestão de projetos aplicada.	
OBJETIVO	
Objetivo geral Aplicar os conceitos básicos de gerenciamento de projetos de TI. Objetivos específicos - Compreender a importância da gestão de projetos; - Conhecer o ciclo de vida de um projeto; - Produzir artefatos para a gestão de projetos; - Utilizar ferramentas de gestão de projetos no contexto de metodologias ágeis; - Desenvolver projeto de extensão que articule conhecimento do curso com demandas da comunidade.	
PROGRAMA	
FUNDAMENTOS DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS • Visão geral sobre a gestão de projetos; • A estratégia da organização e os projetos; • Ciclo de vida e fases de um projeto: inicialização, planejamento, execução, controle e encerramento; • Colaborações no desenvolvimento de um projeto; • Processos rotineiros versus projetos. PRINCÍPIOS E DOMÍNIOS DE DESEMPENHO DO PROJETO • Alocação de recursos; • O planejamento do projeto; • O escopo do projeto e seu desdobramento; • Definição de atividades suas durações e relacionamentos;	

- Visão técnica sobre riscos;
- Gerenciamento: integração, escopo, tempo, custos, qualidade, recursos humanos, comunicações, riscos e aquisições.

MODELOS, MÉTODOS E ARTEFATOS

- Representação de estratégias por meio de modelos;
- Métodos: coleta de dados, estimativas, reuniões e eventos;
- Artefatos: termo de abertura, registros, planos, diagramas, relatórios, informações visuais.

METODOLOGIAS ÁGEIS NA GESTÃO DO DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

- Introdução às metodologias ágeis e o Manifesto Ágil;
- SCRUM;
- Cerimônias;
- Papéis;
- Artefatos.

GESTÃO DE PROJETOS APLICADA

- Exemplos e aplicações.

METODOLOGIA DE ENSINO

Aulas teóricas:

- As estratégias de aprendizado farão uso de aulas expositivas, a fim de apresentar princípios, métodos e técnicas para a gestão de projetos de software. A teoria e prática serão combinadas, de modo a aplicar em aulas realizadas em laboratório os conteúdos estudados, priorizando a contextualização desses em situações problema. Será adotado um projeto prático, voltado para a comunidade externa, utilizando ferramentas de gestão de projetos ágeis. Por meio de trabalhos em grupo, serão adotadas estratégias de aprendizagem colaborativa a fim de possibilitar troca de ideias e colaboração mútua, além da prática de soft skills como comunicação, proatividade e liderança. Como recursos de apoio, tem-se a utilização do quadro branco, projetor de slides e livro(s) de referência(s).

Aulas práticas:

- Ministradas nos Laboratórios de Informática e CAD, ou outro ambiente que facilite a consolidação dos conceitos fundamentais, com o apoio de desktops e softwares específicos disponibilizados. Por meio do uso e melhoramento de suas habilidades de trabalho ativo, onde a ênfase está na reflexão sobre o que se faz, provocando o encontro de significados no que for visto na aula teórica.
- Como recursos de apoio, tem-se a utilização de ferramentas para gestão de projetos, de ferramentas CASE, de plataformas online de ensino aprendizagem de projetos de software e trabalhos dirigidos à gestão de desenvolvimento de sistemas, ou parte deles, utilizando os conceitos da disciplina.

AVALIAÇÃO

A avaliação se dará de forma contínua, considerando aspectos qualitativos e quantitativos, em conformidade com as diretrizes estabelecidas no Regulamento da Organização Didática (ROD). Considerando seu caráter formativo, os instrumentos de avaliação deverão prever retorno aos estudantes sobre seus progressos e orientações para sanar dificuldades. Os instrumentos de avaliação serão diversificados e deverão não somente avaliar habilidade técnicas, mas também estimular o discente no desenvolvimento e aprimoramento de soft skills. Os instrumentos de avaliação podem ser realizados através de trabalhos práticos, individuais e em grupo, apresentação de seminários, visitas técnicas, dentre outros. A escolha dos instrumentos deve considerar o perfil da turma e ser um facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Durante toda a continuidade do processo ensino-aprendizagem, sugere-se a promoção, em alta frequência, de avaliações formativas capazes de proporcionar ao docente um feedback imediato de como estão as interferências pedagógicas em sala de aula, e permitindo ao aluno uma reflexão sobre ele mesmo, exigindo autoconhecimento e controle sobre a sua responsabilidade, frente aos conteúdos já vistos em aula, privilegiando a preocupação com a satisfação pessoal do aluno e juntando informações importantes para mudanças na metodologia e intervenções decisivas na construção de conhecimento dos discentes, inclusive com subsídios para propostas de atividades de recuperação paralela na(s) reunião(es) de colegiado de curso, coordenadoria de curso e demais setores ligados ao ensino.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- [1] RUBIN, Kenneth S. **Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil**. Editora Alta Books, 2017. E-book. ISBN 9788550804118. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550804118/>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [2] KERZNER, Harold. **Gestão de projetos: as melhores práticas**. 3. ed. Porto Alegre, RS: Editora Bookman, 2017.
- [3] CARVALHO, Fábio C. A. **Gestão de projetos**. 1. ed. São Paulo, SP: Pearson Education do Brasil, 2015.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- [1] CAMARGO, Robson Alves de; RIBAS, Thomaz. **Gestão ágil de projetos**. São Paulo: Saraiva Uni, 2019. E-book. ISBN 9788553131891. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788553131891>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [2] INSTITUTE, Project M. **Um guia de conhecimento em gerenciamento de projetos (guia PMBOK®)**. Editora Saraiva, 2014. E-book. ISBN 9788502223745. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788502223745/>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [3] COHN, Mike. **Desenvolvimento de Software com Scrum**. Grupo A, 2011. E-book. ISBN 9788577808199. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788577808199/>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [4] CARVALHO, Marly Monteiro. **Fundamentos em Gestão de Projetos - Construindo Competências para Gerenciar Projetos**. Rio de Janeiro: Atlas, 2018. E-book. ISBN 9788597018950. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597018950>. Acesso em: 23 de fev. 2023.
- [5] PORTNY, Stanley E. **Gerenciamento de Projetos para Leigos**. Editora Alta Books, 2019. E-book. ISBN 9788550813103. Disponível em: <https://app.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788550813103/>. Acesso em: 23 de fev. 2023.

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico