



Plano de Ensino

1. Dados de Identificação

Curso: **Ciência da Computação (Matutino)**

Componente Curricular: **Planejamento e gestão de projetos**

Fase: **Sexta**

Ano/Semestre: **2013/2**

Numero de Créditos: **4**

Carga horária - Hora Aula: **72**

Carga horária - Hora Relógio: **60**

Professora: **Raquel Aparecida Pegoraro**

2. Objetivo Geral do Curso

O curso tem por objetivo a formação integral de novos cientistas e profissionais da computação, os quais deverão possuir conhecimentos técnicos e científicos e serem capazes de aplicar estes conhecimentos, de forma inovadora e transformadora, nas diferentes áreas de conhecimento da Computação. Adicionalmente, os egressos do curso deverão ser capazes de adaptar-se às constantes mudanças tecnológicas e sociais, e ter uma formação ao mesmo tempo cidadã, interdisciplinar e profissional

3. Ementa

Projetos. Metodologias de planejamento e gestão de projetos. Áreas de conhecimento da gerência de projetos: Escopo, Tempo, Risco, Integração, Comunicação, Custo, Recursos Humanos, Aquisição, Qualidade. Grupos de processos: Iniciação, Planejamento, Execução, Controle, Encerramento. Técnicas de acompanhamento de projetos. Metodologias ágeis para gerenciamento de projetos.

4. Justificativa

O sucesso de um projeto de desenvolvimento de software pode ser associado ao atendimento de 3 requisitos: atendimento aos requisitos do usuário, dentro do prazo previsto e com o custo estimado. Da mesma forma a gestão de projetos propõe o monitoramento destes 3 fatores: custo, prazo e escopo, e apresenta a base do conhecimento para a gestão ser realizada com sucesso. O estudo da gestão de projetos no curso de Ciência da Computação ajudará os nossos alunos na visão da gestão dos projetos que estarão desenvolvendo ao longo da sua vida acadêmica e profissionais.

5. Objetivo

5.1 Geral

- Planejar e gerenciar projetos de software utilizando metodologias de gerenciamento adequadas.

5.2 Específicos

- Compreender os principais conceitos referente ao gerenciamento de projeto;
- Conhecer os grupos de processo necessários para o gerenciamento de projetos;
- Conhecer as 10 áreas de conhecimento da gerência de projetos apresentadas no PMBOK 5ª edição;



Universidade Federal da Fronteira Sul

- Entender a diferença entre projeto de abordagem tradicional e abordagem ágil;
- Compreender o método ágil Scrum;
- Conhecer e utilizar softwares de apoio para o gerenciamento de projeto;
- Elaborar trabalho prático de planejamento e gestão de um projeto de software de software, onde o aluno possa vivenciar a prática necessária para entender os conteúdos estudados. O trabalho será desenvolvido de forma interdisciplinar com a disciplina de Engenharia de Software II.

6. Cronograma e Conteúdo Programático

Semana	Assunto
1	Apresentação do plano ensino Projetos. Stakeholders.
2	Os 4 Ps do gerenciamento de projetos de software. O importante papel do fator humano para o sucesso dos projetos de software. O perfil do gerente de projetos.
3	Grupos de processos: Iniciação, Planejamento, Execução, Controle, Encerramento.
4	Mapeamento de processo de negócio para auxiliar no entendimento do escopo. Utilização de ferramenta BPM – Business Process Management. Apresentação do PMBOK: 10 áreas do conhecimento.
5	Gerenciamento de Escopo e WBS.
6	Gerenciamento de Tempo. Gráfico de pert e gantt.
7	Gerenciamento de risco, Integração e Comunicação. Avaliação NP1
8	Gerenciamento de Custos, Recursos Humanos e Aquisição. Recuperação NP1.
10	Qualidade e Gerenciamento de partes interessadas. Manifesto ágil. Valores e princípios ágeis.
11	Gerenciamento de projetos tradicional X ágil. Scrum: papéis, eventos, artefatos e regras
12	Scrum: Estimativas com planning poker
13	Kanban e Gráfico burndown Escalonamento de Scrum.
14	Avaliação NP2. Apresentação trabalhos.
15	Entrega das notas e finalização do semestre. Executar fase de retrospectiva do projeto desenvolvido. Debate sobre o trabalho realizado. Prova de recuperação NP2.

Total:
72 h/aula

7. Procedimentos Metodológicos (estratégias de ensino, equipamentos, entre outros)

Conduzir a disciplina com aulas expositivas/dialogadas enquanto discutidos os itens de cunho teórico, evoluindo em tópicos específicos para exercícios práticos, demonstrações, contextualização baseada em publicações atualizadas. Uso de atividades em laboratórios com



Universidade Federal da Fronteira Sul

o objetivo de apresentar/exercitar os conceitos estudados.

O horário de atendimento dos estudantes será nas sextas-feiras no período vespertino.

O plágio e a cola serão tratados de forma rígida (nota 0 para os envolvidos na atividade em questão).

8. Avaliação do Processo Ensino-Aprendizagem

Uso de abordagens tais como: provas teóricas, avaliação escrita em aula, exercícios extra-classe, entre outros.

As avaliações serão agrupadas em dois momentos (conforme instrução normativa No. 001/Prograd/2010) Notas Parciais 1 e 2 (NP1 e NP2, respectivamente). A NP1 será composta por uma avaliação escrita (A1) e trabalhos (T1) pedidos durante o período da NP1 com o seguinte cálculo:

$$NP1 = (A1*0,8) + (T1*0,2)$$

A NP2 será composta por uma avaliação escrita (A2) e um trabalho (T2), seguindo o seguinte cálculo:

$$NP2 = (A2*0,8) + (T2*0,2)$$

Sendo que a média final (MF) será calculada com a fórmula:

$$MF=(NP1+NP2)/2$$

O trabalho T2 será desenvolvido através de projeto interdisciplinar com a disciplina de Engenharia de Software II, procurando desenvolver a integração entre os conteúdos das disciplinas.

Será ofertada reposição de conteúdo e prova aos estudantes que não obtiveram média maior ou igual a 6,0 em uma das NPs. As reposições estão prevista no conteúdo programático acima.

A reposição será das avaliações e substitutiva. Os trabalhos não poderão ser recuperados.

Recuperação da NP1 será na semana subsequente a avaliação A1, e a recuperação da NP2 será na semana subsequente a avaliação A2, conforme previsto no calendário das aulas.

O cálculo da média após a prova de recuperação (PR) será feito da seguinte forma:

$$NP1 = ((A1*0,5+PR1*0,5)* 0,8) + (T1 * 0,2) \quad \text{ou}$$

$$NP2 = ((A2*0,5+PR2*0,5)* 0,8) + (T2 * 0,2)$$

9. Referências

9.1 Básicas

VARGAS, R. V. **Gerenciamento de Projetos**. 6. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.

CORDEIRO, J. C. C. **Gerenciando Projetos de Desenvolvimento de Software com PMI, RUP e UML**. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

KNIBERG, Henrik. **Scrum and XP from the Trenches**. InfoQ, 2007. Disponível em: <<http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>>.

VIEIRA, M. F. **Gerenciamento de Projetos de Tecnologia da Informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2004.

9.2 Complementares

DINSMORE, P. C.; SILVEIRA, N. F. H. **Gerenciamento de Projetos e o Fator Humano**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2005.



Universidade Federal da Fronteira Sul

- KERZNER, H. **Gestão de Projetos: As Melhores Práticas**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2006.
- MENEZES, L. C. M. **Gestão de Projetos**. São Paulo: Atlas, 2003.
- PHILLIPS, J. **Gerência de projetos de Tecnologia da Informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE (Edit.). **Um Guia do Conjunto de Conhecimentos do Gerenciamento de Projetos - PMBOK (Project Management Body of Knowledge) Guide**. PMI, Edição em português, 2004.
- VALERIANO, D. L. **Moderno Gerenciamento de Projetos**. São Paulo: Prentice Hall, 2005.