



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



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.