



1. IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciência da Computação (Matutino)

Componente curricular: Planejamento e Gestão de Projetos

Fase: Sexta

Ano/semestre: 2016/2

Turma: 14886

Número de créditos: 4

Carga horária – Hora aula: 72

Carga horária – Hora relógio: 60

Professor: Raquel Aparecida Pegoraro

Atendimento ao Aluno: Sextas-feiras no período da tarde

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. OBJETIVOS

4.1. GERAL

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

4.2. ESPECÍFICOS

- Compreender os principais conceitos referente ao gerenciamento de projeto;
- Conhecer as 10 áreas de conhecimento da gerência de projetos apresentadas no PMBOK 5ª edição;
- Entender a diferença entre projeto de abordagem tradicional e abordagem ágil;
- Compreender o método ágil Scrum;
- 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.

AS

2

5. CRONOGRAMA E CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

ENCONTRO	CONTEÚDO
1	Apresentação do plano ensino.
2	Gestão de um projeto ágil. Ciclo de projeto Scrum. Papéis do Scrum. Visão do produto. Início trabalho prático com Scrum.
3	Papel do PO (Product owner). Lista de stakeholders que serão representados pelo PO. Product Backlog. Histórias de usuário.
4	Manifesto ágil. Valores e princípios ágeis. MVP (Minimum Viable Product)
5	Sprint 0
6	Sprint planning. Estimativas com planning poker. Utilização do quadro kanban.
7	Sprint 1: Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
8	Sprint 1 (continuação): Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
9	Sprint 1 (continuação): Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
10	<i>Review</i> e retrospectiva da <i>sprint</i> 1. Sprint planning para Sprint 2.
11	Sprint 2: Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
12	Sprint 2 (continuação): Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
13	Sprint 2 (continuação): Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
14	<i>Review</i> e retrospectiva da <i>sprint</i> 2. Sprint planning para Sprint 3.
15	Sprint 3: Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown.
16	Sprint 3 (continuação): Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown. <i>Review</i> e retrospectiva da <i>sprint</i> 3.
17	Sprint 3 (continuação): Reunião diária. Execução da sprint. Gráfico burndown. <i>Review</i> e retrospectiva da <i>sprint</i> 3.
18	Prova 1
19	Apresentação dos trabalhos. Debate sobre o trabalho realizado e sobre a gestão ágil de projetos.
20	Recuperação prova 1
21	Escalonamento de Scrum em grandes projetos.
22	Escalonamento de Scrum em grandes projetos (continuação).
23	Tradicional X ágil: gerente de projetos X líder de projetos. O perfil do gerente de projetos.
24	Projetos e atividades contínuas. Stakeholder. PMI. PMBOK. Grupos de processos: Iniciação, Planejamento, Execução, Controle,

	Encerramento. Visão geral das 10 áreas do conhecimento do PMBOK.
25	Gerenciamento de escopo, tempo e qualidade.
26	Gerenciamento de recursos humanos e risco.
27	Gerenciamento custos, comunicação, aquisição e integração.
28	Prova 2
29	Recuperação prova 2
Total: 72 horas/aula	

6. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Aulas expositivas/dialogadas enquanto discutidos os assuntos de cunho teórico, evoluindo em tópicos específicos para exercícios práticos, demonstrações, contextualização baseada em publicações atualizadas. Desenvolvimento de trabalho prático com o objetivo de exercitar os assuntos apresentados na disciplina.

7. AVALIAÇÃO DO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A avaliação será composta por duas notas parciais (NP1 e NP2).

A NP1 será composta por uma avaliação escrita (A1) e vários trabalhos (TTs) pedidos durante o período da NP1 com o seguinte cálculo:

$$NP1 = (A1 * 0,7) + (TTs * 0,3)$$

A NP2 será composta por uma avaliação escrita (A2) e vários trabalhos (TTs) pedidos durante o período da NP2 com o seguinte cálculo:

$$NP2 = (A2 * 0,7) + (TTs * 0,3)$$

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

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

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

7.1 RECUPERAÇÃO: NOVAS OPORTUNIDADES DE APRENDIZAGEM E AVALIAÇÃO

Conforme o Regulamento da Graduação da UFFS se o resultado da avaliação for inferior a nota 6,0 (seis) o aluno terá direito a recuperação do aprendizado. Desta forma, será realizada prova de recuperação para as avaliações escritas realizadas na disciplina.

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

$$MF_{A1} = (((A1 * 0,5 + PR1 * 0,5) + A2) * 0,7) + (TTs * 0,3) \text{ (caso recuperação da A1)}$$

ou

$$MF_{A2} = ((A1 + (A2 * 0,5 + PR2 * 0,5)) * 0,7) + (TTs * 0,3) \text{ (caso recuperação da A2)}$$

AA

2

8. REFERÊNCIAS

8.1 BÁSICA

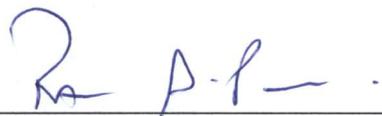
- VARGAS, R. V. **Gerenciamento de Projetos**. 6. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2005.
- CORDEIRO, J. C. C. **Gerenciando Projetos de Desenvolvimento de Software com PMI, RUP e UML**. Rio de Janeiro: Brasport, 2007.
- KNIBERG, Henrik. **Scrum and XP from the Trenches**. InfoQ, 2007. Disponível em: <<http://www.infoq.com/minibooks/scrum-xp-from-the-trenches>>.
- VIEIRA, M. F. **Gerenciamento de Projetos de Tecnologia da Informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2004.

8.2 COMPLEMENTAR

- DINSMORE, P. C.; SILVEIRA, N. F. H. **Gerenciamento de Projetos e o Fator Humano**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2005.
- 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)**. PMI, Edição em português, 2004.
- VALERIANO, D. L. **Moderno Gerenciamento de Projetos**. São Paulo: Prentice Hall, 2005.

8.3 SUGESTÕES

Scrum guide. Disponível em www.scrum.org



Professor

- 1931022



Coordenador do curso

MARCO AURÉLIO SPOHN
Siape nº. 1521671
Coord. do Curso de Ciência da Computação
Universidade Federal da Fronteira Sul-UFFS
Campus Chapecó-SC