|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Projeto:** | 1° SEMESTRE 2021 | | | |
| **Disciplina:** | Projeto de Software | | |
| **Carga Horária:** | 80 horas |  |

**Ementa:**

|  |
| --- |
| Conceitos de gestão de projetos. Modelos Convencionais de Processos para a gestão de projetos. Abordagens inovadoras e ágeis para a gestão de projetos. Scrum, Kanban, Canvas, PM Mind Map. XP. 5W2H. |

**Objetivos:**

|  |  |
| --- | --- |
| |  | | --- | | **Objetivo Geral:**  - Compreender e aplicar as técnicas da gestão de projetos convencionais e abordagens inovadoras.  **Objetivos Específicos:**  - Compreender os fundamentos de gestão de projetos em TI;  - Compreender o gerenciamento de projetos ágeis;  - Conhecer e saber aplicar a gestão de risco e de qualidade. | |

**Conteúdo Programático:**

|  |
| --- |
| **Unidade 1- Fundamentos de gestão de projetos em TI**   * Introdução a análise e projeto de sistemas * Gerenciamento de projetos em cascata * Fases de processos para o gerenciamento de projetos   **Unidade 2- Gerenciamento de projetos ágeis**   * Manifesto e métodos ágeis para gerenciamento de softwares * Desenvolvimento de métodos ágeis utilizando Scrum * Abordagens inovadoras e ágeis para a gestão de software   **Unidade 3- Gestão de risco e da qualidade**   * Mapeamento de riscos * Gestão da qualidade * Documentação do projeto   **Unidade 4- Técnicas Sequenciais e Ágeis**   * Diferenças e semelhanças na concepção e desenvolvimento do projeto * Ferramentas para gestão de projetos * Ciclo de vida nas diferentes abordagens |

**Procedimentos Metodológicos:**

|  |
| --- |
| O processo de ensino e aprendizagem é conduzido por meio da aplicação do conceito de Aula Invertida, que integra diferentes momentos didáticos, promovendo a revisão dos conteúdos, o diagnóstico do aproveitamento e o aprofundamento da compreensão dos conceitos trabalhados, por meio de proposições via conteúdo web, livro didático, fóruns de discussão, objetos de aprendizagem, textos ou outros recursos que o professor julgar relevantes. Um destes momentos é a Aula mediada, em que são desenvolvidas atividades relacionadas com situações-problema do cotidiano profissional, permitindo e estimulando trocas de experiências e conhecimentos. Nessa jornada acadêmica o aluno é desafiado à realização de atividades que o auxiliam a fixar, correlacionar e sistematizar os conteúdos da disciplina por meio de avaliações virtuais. A metodologia adotada, em consonância com o modelo acadêmico, viabiliza ações para favorecer o processo de ensino e aprendizagem de modo a desenvolver as competências e habilidades necessárias para a formação profissional de seus alunos. |

**Sistema de Avaliação:**

|  |
| --- |
| O sistema de avaliação adotado nos cursos de graduação, ofertados na modalidade EaD, visa avaliar o desempenho e desenvolvimento das competências necessárias, sendo composto por:  I. Prova por disciplina, aplicada presencialmente, com valor de 5000 pontos na média final da disciplina. As Provas presenciais são realizadas individualmente.  II. Avaliações Virtuais – Avaliações realizadas no decorrer do semestre, no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA – COLABORAR, correspondendo a 1500 pontos na média final da disciplina.  III. Produção Textual Interdisciplinar – Atividade realizada ao longo do semestre. A elaboração da Produção Textual corresponde a 2000 pontos na média final da disciplina.  IV – Fórum de Discussões – Atividade que se destina a interação dos estudantes, sendo desenvolvida no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA – COLABORAR, correspondendo a 1000 pontos na média final da disciplina.  V - Desafio Nota Máxima (DNM) - plataforma de ensino adaptativo disponibilizado aos estudantes em todos os semestres dos cursos, correspondente a 2000 pontos na média final da disciplina.  VI – Engajamento – Corresponde a pontuação atribuída para realização de atividades no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA – COLABORAR, sendo elas: Pré aula; Assistir/Rever Tele aula; Pós aula; Estudo do Conteúdo Web; Avaliações Virtuais e; Fórum de Discussões, que corresponde a 3000 pontos na média final da disciplina.  VII - Frequência mínima de 50% em teleaulas e aulas-atividades.  VIII - Frequência mínima de 75% em aulas práticas (quando se aplicar).  IX – Avaliação de Proficiência, aplicada presencialmente, com valor de 1000 pontos na média final da disciplina. A avaliação de proficiência presenciais são realizadas individualmente.  O detalhamento do Sistema de Avaliação deve ser acompanhado no Manual de Avaliação Continuada disponibilizado no AVA. |

**Bibliografia Básica**

|  |
| --- |
| CAMARGO, Robson; RIBAS, Thomaz. **Gestão ágil de projetos**. São Paulo: Saraiva Educação, 2019.  CAVALCANTI, Francisco Rodrigo P. **Fundamentos de gestão de projetos:** gestão de riscos. São Paulo: Atlas, 2016.  PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Engenharia de software:** projetos e processos. Rio de Janeiro: LTC, 2019.    **ACM Computing Surveys.** ISSN: 0360-0300, 1557-7341. Computer Science. [EBSCO Host].  **Applied Computing and Informatics.** ISSN: 2210-832. Computer Programming. [EBSCO Host].  **IADIS International Journal on Computer Science & Information Systems.** ISSN: 1646-3692. Computer Science. [Ebsco Host] |

**Bibliografia Complementar**

|  |
| --- |
| CARVALHO, Fábio Câmara Araújo de. **Gestão de projetos.** São Paulo: Pearson, 2015.  SBROCCO, José Henrique T. de C. **Metodologias ágeis:** engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012.  WYSOCKI, Robert K. **Gestão eficaz de projetos:** o ambiente organizacional de gerenciamento de projetos**.** São Paulo: Saraiva Educação, 2020.  **Information Technology and Libraries,** ISSN: 0730-9295, 2163-5226. [Ebsco Host]  **International Journal of Computer Science, Engineering & Applications.** ISSN 2230-9616. Computer Science. [EBSCO Host].  **Journal of Computer Science & Technology.** ISSN 1666-6046 (print), 1666-6038 (online). Computer Engineering. [EBSCO Host]. |