



Plano de Ensino

1) Identificação

Disciplina: INE5617 - Gerência de Projetos
Turma(s): 07238
Carga horária: 72 horas-aula Teóricas: 40 Práticas: 32
Período: 1º semestre de 2025

2) Cursos

- Sistemas de Informação (238)

3) Requisitos

- Sistemas de Informação (238)
 - INE5614 - Engenharia de Software
 - INE5614 - Engenharia de Software

4) Professores

- Jean Carlo Rossa Hauck (jean.hauck@ufsc.br)

5) Ementa

Administração por projeto. Função gerencial. Planejamento de projetos. Negociação. Recursos. Cronogramas. Plano de projeto. Estimativas. Acompanhamento de projetos. Controle de projetos em Informática.

6) Objetivos

Geral: Proporcionar ao aluno uma compreensão dos principais conceitos e processos no gerenciamento de projetos.

Específicos:

- Conhecer os principais conceitos e funções de gerenciamento de projetos.
- Conhecer os processos envolvidos no gerenciamento de projetos com base no PMBOK.
- Elaborar um plano de projeto.
- Monitorar e controlar um projeto.
- Conhecer e utilizar uma ferramenta de software para gerenciamento de projetos.
- Conhecer características e necessidades específicas no gerenciamento de projetos de software.

7) Conteúdo Programático

- 7.1) Apresentação e motivação da disciplina [4 horas-aula]
- 7.2) Administração por projeto [2 horas-aula]
 - Conceitos básicos
 - Processo e áreas de conhecimento de gerenciamento de projeto com base no PMBOK
- 7.3) Função gerencial [2 horas-aula]
 - Papel e responsabilidade do gerente de projeto
- 7.4) Iniciação e Planejamento de Projetos, Negociação, Recursos, Cronogramas, Plano de Projeto, Estimativas [30 horas-aula]
 - Desenvolver termo de abertura e identificar partes interessadas
 - Definir escopo, EAP e atividades
 - Estimar recursos
 - Desenvolver cronograma
 - Estimar custos e determinar orçamento
 - Planejar qualidade
 - Planejar recursos humanos
 - Planejar comunicações
 - Planejar riscos
 - Planejar aquisições

- Uso de ferramentas computacionais para planejamento
- 7.5) Acompanhamento de Projetos [14 horas-aula]
 - Executar o projeto
 - Monitorar o projeto/ técnicas de acompanhamento (EAV) e ferramentas computacionais
 - Controlar o projeto e mudanças
 - Encerrar o projeto
- 7.6) Controle de projetos em Informática [16 horas-aula]
 - Características e problemas específicos em projetos de software (Estudo de caso)
 - SCRUM
 - CMMI (PP e PMC)/MPS.BR (GP)
- 7.7) Encerramento da disciplina [4 horas-aula]

8) Metodologia

Como metodologia da disciplina serão adotadas aulas expositivas e dialogadas, leitura e análise de capítulos dos livros da bibliografia básica, exercícios e trabalhos práticos em sala/laboratório e fora da sala de aula para fixar os conceitos, e a utilização de ferramentas de software para gerenciamento de projetos.

A metodologia de ensino será baseada no contraponto entre aulas teóricas e aulas práticas. Para tanto, os assuntos serão introduzidos por meio de aula(s) teórica(s) e aula(s) de caráter prático com o objetivo de fixar o conteúdo, além da discussão em grupo.

A metodologia adotada pressupõe que os alunos não se limitem a comparecer às aulas, mas utilizem para as atividades práticas e o estudo dos conceitos teóricos associados a esta disciplina um número de horas igual ou superior ao número de horas-aula em sala de aula.

A ferramenta Moodle será utilizada como repositório oficial de material de aula. A disciplina no Moodle também detalhará o cronograma deste plano de ensino, servindo para marcar as datas exatas das avaliações e documentar possíveis alterações de cronograma advindas de necessidades identificadas no decorrer do semestre. A ferramenta Moodle também será utilizada para o registro da frequência dos alunos às aulas. Todos os slides a serem utilizadas durante a disciplina serão disponibilizadas no Moodle sob a Licença 2.5 Brasil Creative Commons Atribuição-Uso Não-Comercial-Compartilhamento.

A disciplina pode contar com apoio de **estagiário de docência**, responsável pelas seguintes atividades: revisão das atividades práticas, acompanhamento dos alunos na execução dos trabalhos práticos em horário extraclasse; acompanhamento dos alunos na execução das atividades durante as aulas práticas, auxílio aos alunos para dirimir dúvidas das aulas teóricas, e; auxílio ao professor na aplicação e correção das avaliações.

9) Avaliação

A média final desta disciplina é calculada da seguinte maneira:

$$\text{Média final (MF)} = (\text{Tr} * 0,60) + (\text{P} * 0,30) + (\text{Ex} * 0,10)$$

Sendo:

Tr.: Elaboração de Plano de Projeto. O objetivo desse trabalho prático é avaliar a capacidade do aluno em aplicar os conhecimentos aprendidos na disciplina. Como trabalho, será desenvolvido um plano de projeto em grupos (max. de 4 alunos por grupo). O plano de projeto elaborado deve seguir estritamente o formato definido para o trabalho.

O trabalho deve ser realizado conforme as instruções de trabalho a serem disponibilizadas no Moodle e seguindo os modelos definidos. O trabalho é composto de trabalho escrito e da apresentação do trabalho em sala de aula.

A avaliação é feita da seguinte maneira: 0.7 trabalho escrito + 0.3 apresentação.

Os critérios de avaliação a serem utilizados no trabalho escrito e na apresentação serão incluídos no detalhamento do trabalho disponibilizado no Moodle no decorrer do semestre. Não serão aceitos trabalhos entregues por outros canais de comunicação (p.ex. via email). Arquivos corrompidos ou ilegíveis não serão considerados.

NÃO serão aceitos trabalhos entregues fora do prazo em qualquer uma das entregas.

Após a entrega do trabalho escrito completo, apenas um participante por equipe, sorteado no momento da apresentação, fará a apresentação. Se o participante sorteado não estiver presente ou não quiser apresentar, ele receberá nota 0 (zero) na apresentação e um novo participante poderá ser sorteado. A nota final da apresentação será então atribuída aos demais membros do grupo presentes durante a apresentação. Durante a apresentação dos trabalhos, o professor poderá questionar individualmente os alunos da equipe sobre aspectos teóricos da disciplina contemplados no trabalho, sendo o resultado desses questionamentos levado em consideração de forma individual na atribuição da nota do trabalho.

Receberá nota 0 (zero), o trabalho que: (a) apresentar sinal de cópia de trabalhos de outros alunos, independente de tratar-se do original ou da cópia; (b) contiver evidências de materiais copiados ou traduzidos de livros ou da Internet.

P.: Prova O objetivo da prova é avaliar a capacidade do aluno em demonstrar, individualmente, os conhecimentos aprendidos em aula. A prova tem caráter teórico/prático com perguntas nos níveis de lembrança, compreensão e aplicação, conforme a taxonomia revisada de Bloom. A prova é individual, presencial e sem consulta. Pode ser realizada em papel em sala de aula ou em laboratório por meio da ferramenta Moodle, a depender da disponibilidade de laboratórios.

Ex.: Média das notas dos exercícios de fixação. Serão realizados de 5 a 8 exercícios por meio do Moodle. Esses exercícios têm o objetivo de fixar os conteúdos estudados na disciplina. Os exercícios deverão ser realizados até a data definida no Moodle.

Conforme Resolução Nº 17/CUn/97 Art. 70 § 4º, ao aluno que não comparecer às avaliações ou não apresentar trabalhos no prazo estabelecido será atribuída nota 0 (zero). O aluno, que por motivo de força maior e plenamente justificado, deixar de realizar avaliações previstas no plano de ensino, deverá formalizar pedido de avaliação à Chefia do departamento INE, dentro do prazo de 3 (três) dias úteis. Cessado o motivo que impediu a realização da avaliação, o aluno, se autorizado pelo INE, deverá fazê-la conforme agendado pelo professor. Conforme Resolução Nº 17/CUn/97, será obrigatória a frequência às atividades correspondentes a disciplina, ficando nela reprovado o aluno que não comparecer, no mínimo, a 75% das mesmas. O professor registrará a frequência para cada aula no Moodle. Cabe ao aluno acompanhar, junto ao professor e no Moodle, o registro da sua frequência às aulas.

Somente será atribuída presença em uma aula ao aluno que dela participar pelo período majoritário da sua duração.

A recuperação será realizada por meio de uma prova de caráter teórico/prático com perguntas nos níveis de lembrança, compreensão e aplicação conforme a taxonomia revisada de Bloom. O escopo da prova englobará todo o conteúdo da disciplina. A prova é individual e sem consulta.

Regras básicas para a disciplina incluem:

- Todos os telefones e dispositivos eletrônicos (Smartphone, iPad, Laptop etc) devem permanecer em modo silencioso durante todas as aulas.
- Durante as aulas nos laboratórios os computadores devem ser ligados somente durante os exercícios práticos e ser usados exclusivamente para a realização destas tarefas.
- O aluno observado usando um aparelho eletrônico durante uma prova receberá nota 0 (zero) na prova.

Conforme parágrafo 2º do artigo 70 da Resolução 17/CUn/97, o aluno com frequência suficiente (FS) e média final no período (MF) entre 3,0 e 5,5 terá direito a uma nova avaliação ao final do semestre (REC), sendo a nota final (NF) calculada conforme parágrafo 3º do artigo 71 desta resolução, ou seja: $NF = (MF + REC) / 2$.

10) Cronograma

- Semana 1: Apresentação da disciplina, Administração por projeto
 - Semana 2: Iniciação e Planejamento de Projetos
 - Semana 3 e 4: Definir escopo, EAP e atividades
 - Semana 5 e 6: Estimar recursos
 - Semanas 7 e 8: Desenvolver cronograma
 - Semanas 9 e 10: Estimar custos e determinar orçamento
 - Semana 11: Planejar qualidade e comunicações
 - Semana 12: Planejar Riscos, aquisições e stakeholders
 - Semana 13: PROVA
 - Semana 14: Monitorar o projeto
 - Semana 15: Controlar o projeto e mudanças
 - Semana 16: Apresentação do Trabalho
 - Semana 17 e 18: SCRUM, Melhoria de Processos e Gerência de Projetos - CMMI e MPS.BR
- O cronograma atualizado estará disponível na ferramenta Moodle

11) Bibliografia Básica

- Miqdadi, Amr. PMBOK® GUIDE 6th Summary, 2020. Disponível online: <https://cdn.website-editor.net/6a891e2d1b0d4ccb8cd5ec2ff68a326c/files/uploaded/PMBOKSummary6.pdf>
- Schwaber, Ken; Sutherland, Jeff. Guia do Scrum. Um guia definitivo para o Scrum: As regras do Jogo, 2017. Disponível online: <https://www.scrumguides.org/docs/scrumguide/v2017/2017-Scrum-Guide-Portuguese-Brazilian.pdf>
- Guia do conhecimento em gerenciamento de projetos (PMBOK). -, Um - 4.ed. / 2008 Acervo 282841
- J. R. B. Mendes. Gerenciamento de projetos / 2009 Acervo 300857
- H. Kerzner. Gestão de projetos :as melhores práticas - 2.ed / 2006 Acervo 303058
- K. Schwaber. Agile project management with Scrum / 2004 Acervo 303140

12) Bibliografia Complementar

- CMMI Product Team. CMMI® for Development, Version 1.3. Technical Report, Carnegie Mellon University/Software Engineering Institute, Pittsburgh, 2010. (Tradução para Português disponível online: A. Villas Boas e J. M. Gonçalves. CMMI para Desenvolvimento V1.2, CPqD, 2008. https://resources.sei.cmu.edu/asset_files/WhitePaper/2006_019_001_28945.pdf)

- SOFTEX. MPS.BR - Melhoria de Processo do Software Brasileiro - Guia Geral, 2009. Disponível online: http://www.softex.br/mpsbr/_guias/guias/MPS.BR_Guia_Geral_2009.pdf

- M. A. Sotille. Gerenciamento do escopo em projetos - 2.ed / 2010 Acervo 289723
- A. Barcaui. Gerenciamento do tempo em projetos - 3. ed / 2010 Acervo 300725
- P. P. Raj. Gerenciamento de pessoas em projetos - 2. ed. / 2010 Acervo 300735
- I. Marshall Jr. Gestão da qualidade - 6. ed / 2005 Acervo 228522
- L. E. Chaves. Gerenciamento da comunicação em projetos - 2a ed. / 2007 Acervo 246189
- C. A. C. Salles Jr. Gerenciamento de riscos em projetos - 2. ed. / 2010 Acervo 300750
- R. Vargas. Análise de valor agregado em projetos : revolucionando o gerenciamento de custos e prazos - 2. ed / 2003 Acervo 204881