



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Licenciatura da Computação

MÓDULO: 6

PROFESSOR(A): Thiago Souto Mendes

DISCIPLINA: Gerência de Projetos

CARGA HORÁRIA DA DISCIPLINA: 60h

CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4h

EMENTA

Planejamento estratégico de sistemas de informação e planejamento de sistemas. Modelos organizacionais e de gerência. Fundamentos de gerência. Instrumentos de gerência. Pensamento sistêmico com mapeamento de processos. Aprendizado de equipes. Gestão da qualidade.

COMPETÊNCIAS E HABILIDADES

Tornar os estudantes capazes de visualizar soluções computacionais para problemas através do desenvolvimento de projetos de software, utilizando os conceitos de Gerência de Projetos. Além disso, o aluno deverá:

- Ter Conhecimento tecnológico;
- Ser capaz de fazer documentação do projeto, estimar os valores e os prazos do projeto;
- Realizar entrevistas produtivas com o cliente;
- Compreender o processo de desenvolvimento e implementação de produtos e soluções de informática;
- Fazer o planejamento correto do projeto de sistemas para o mercado;
- Aprendizado das necessidades do projeto e lições aprendidas;
- Ter conhecimento sobre a realização de seminários para apresentar as tecnologias desenvolvidas.

CONTEÚDOS

1. Conceitos básicos sobre projetos;
2. Planejamento estratégico;
3. Modelos organizacionais e de gerência;
4. Mapeamento de processos;
5. Identificação/estabelecimento das necessidades e formulação de propostas;
6. Ciclo de vida e organização de projetos;



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA

PLANO DE DISCIPLINA

7. Processos de gestão de projetos (GP);
- a) Gestão da integração;
 - b) Gestão do escopo;
 - c) Gestão do tempo;
 - d) Gestão dos custos;
 - e) Gestão da qualidade;
 - f) Gestão de recursos humanos;
 - g) Gestão das comunicações;
 - h) Gestão dos riscos;
 - i) Gestão das aquisições.

METODOLOGIA

- As aulas serão de caráter expositiva participada. Aulas em laboratório serão utilizadas para materializar as competências trabalhadas em sala de aula, orientada por roteiros e problemas para solucionar;
- Leitura dirigida de textos que contextualização os conceitos de gerência de projetos;
- Realização de seminários contendo assuntos da ementa.

TRANSVERSALIDADE/DIÁLOGOS POSSÍVEIS

- Reflexão e compreensão da saúde como direito e responsabilidade pessoal e social.
- Dialogo através de propostas de soluções computacionais para compreensão da saúde como: qualidade do ar que se respira, o consumismo desenfreado e a miséria, a degradação social e a desnutrição, formas de inserção das diferentes parcelas da população no mundo do trabalho, estilos de vida pessoal, alimentação dentre outros.

AVALIAÇÃO

- **Atividade 1:** Prova escrita individual com questões sobre os conceitos de Engenharia de Software e ciclos de vida do software. Avaliação do domínio sobre os principais conceitos para o desenvolvimento do software buscando a qualidade do software. (Valor: 10)
- **Atividade 2:** Criação de artefatos do projeto em sala individual buscando avaliar o domínio do conteúdo. Avaliação da lógica da criação dos artefatos do projeto. (Valor: 10)
- **Atividade 3:** Criação de duas resenhas de textos relacionados a Gerência de Projetos. Avaliar os



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA BAHIA
CÂMPUS DE SANTO AMARO
COORDENAÇÃO TÉCNICA PEDAGÓGICA**

PLANO DE DISCIPLINA

conhecimentos adquiridos sobre os Processos de gestão de projetos (Valor 10).

A avaliação será distribuída em 03 notas (AV1, AV2, AV3), valendo 10 pontos cada uma. A nota final será igual a

$$(AV1 + AV2 + AV3)/3$$

Observações:

A média final do aluno será calculada, através da média ponderada da média ponderada das notas das quatro avaliações parciais, com peso dois e a nota do exame final, com peso um, conforme fórmula abaixo:

$$\text{Média Final} = \frac{(\text{média ponderada das quatro avaliações parciais}) * 2 + (\text{nota da prova final}) * 1}{3}$$

Maiores informações: Normas acadêmicas do ensino superior do IFBA.

REFERÊNCIAS

Básicas

AMARAL, Daniel Capaldo ET AL. Gerenciamento ágil de projetos: aplicação em produtos inovadores. Editora Saraiva.

VARGAS, Ricardo Viana. Gerenciamento de projetos: estabelecendo diferenciais competitivos. Editora Brasport.

VIEIRA, Marconi. Gerenciamento de Projetos de Tecnologia da Informação. Editora Campus, 2003.

Project Management Institute (2008). A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide), 4th. Ed.

Complementares

HELDMAN, Kim. Gerência de Projetos: Fundamentos. Rio de Janeiro: Campus, 2005.

JR. ALVES, Paulo. Fundamento da Gerência de Projetos, PFE at Microsoft, 2012. Disponível em: [HTTP://pt.slidesshare.net/pejota81/gerenciamento-de-projetos-apostila-completa](http://pt.slidesshare.net/pejota81/gerenciamento-de-projetos-apostila-completa).

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE- PMI. Um Guia do conhecimento em gerenciamento de projetos: guia PMBOK. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

SOMERVILLE, Ian. Engenharia de Software. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2011.

TERRIBILI FILHO, Armando. Indicadores de gerenciamento de projetos: monitoração contínua. Editora M. Books.