

PROGRAMA DE UNIDADE DIDÁTICA – PUD

DISCIPLINA: INTRODUÇÃO A COMPUTAÇÃO

Código:

Carga Horária: 40h

Número de Créditos: 2

Código pré-requisito:

Semestre: S1

Nível: Bacharelado

EMENTA

Conceito de Projeto, Estrutura e análise de um artigo científico, Elaboração um artigo científico, Estrutura de um projeto Tecnológico, Análise de editais de projetos das agências, Modelo Canvas de Modelo de negócio, Elaboração um projeto tecnológico; Conceitos básicos de Gerência de Projeto, Boas práticas de Gerência de projeto, Fundamentos de PMI / PMP / PMBOK, Metodologias Ágeis - Scrum.

OBJETIVO

A disciplina Gerência de Projeto visa preparar o aluno em dois nichos de mercado: o primeiro é voltado para a elaboração de projetos de pesquisa e inovação demandados por agências de fomento, tais como FINEP, CNPq, FUNCAP, fazendo uso da metodologia CANVAS. O segundo nincho diz respeito a gerência propriamente dita de projetos de desenvolvimento tecnológico mediante o uso de modelos clássico como o PMBOK e metodologias Ágeis (SCRUM).

PROGRAMA

PARTE 01

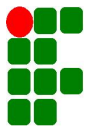
1. Artigo de Pesquisa e Inovação

- 1.1. Pesquisa, desenvolvimento e inovação
- 1.2. Estrutura de um artigo científico
- 1.3. Análise de artigos científicos
- 1.4. Elaboração de um artigo de pesquisa

2. Projeto de Desenvolvimento Tecnológico

- 2.1. Análise de editais das agências de fomento
- 2.2. Análise de projetos de desenvolvimento tecnológico
- 2.3. Uso da metodologia CANVAS
- 2.4. Elaboração de um projeto de desenvolvimento tecnológico.

3. Ferramentas de Gerência de Projeto (MS Project)



PARTE 02

4. **Conceitos Básicos de Gerência de Projetos**
 - 4.1. O que é gerência de projeto
 - 4.2. PMI – Project Management Institute
 - 4.3. Programa, portfólio, patrocinador, Stakeholder
 - 4.4. Equipe de projeto x equipe de gerenciamento de projeto
 - 4.5. Ciclo de vida de um projeto
 - 4.6. Desafios para o sucesso de um projeto
5. **Gerencia de Projetos baseado em PMBOK**
 - 5.1. Áreas de conhecimento
 - 5.2. Modelo PMBOK
 - 5.3. PMO – Project Management Office
 - 5.4. Processos de gerenciamento
 - 5.5. Implantando o PMBOK
6. **Metodologias Ágeis**
 - 6.1. O que é o SCRUM
 - 6.2. Time-box e Sprint
 - 6.3. Funcionamento da Spint
 - 6.4. Papéis SCRUM
 - 6.5. Product backlog
 - 6.6. User story
7. **Estudo de caso aplicando SCRUM**

Aulas expositivas dialogadas, leitura e interpretação de textos, atividades práticas no laboratório, resolução de problemas, elaboração de projetos.

AVALIAÇÃO

Provas teóricas e elaboração de projetos

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

1. CRUZ, F.C. **Práticas de Gerenciamento de Projetos**. 5. ed. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2015.
2. PIMENTEL A. **Curso de Gerência de Projetos**. 8. ed. São Paulo: Disgerati Book, 2008..

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

1. A Guide to the PMBOK (<http://www.cs.bilkent.edu.tr/~cagatay/cs413/PMBOK.pdf>)
2. Bigão F.; Moura M. **Fundamentos de Gestão de Projetos** (www.pmstory.com.br)
3. Oliveira, A; Chiari R. **Fundamentos em Gerenciamentos de Projetos Baseados no PMBOK**. (www.communit.com).

Coordenador do Curso

Setor Pedagógico