



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: IFPB - Cajazeiras			
CURSO: Análise e Desenvolvimento de Sistemas			
DISCIPLINA: Gerência de Projetos de Software		CÓDIGO DA DISCIPLINA: TEC.0599	
PRÉ-REQUISITO: não tem			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/>		SEMESTRE: 2024.1	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 67	PRÁTICA:	EaD <sup>1</sup> :	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67 h/a			
DOCENTE RESPONSÁVEL: João Paulo Freitas de Oliveira			

### EMENTA

Conceitos básicos de projetos. Conceitos básicos de gerenciamento de projetos. Metodologia de gerenciamento de projetos. PMBOK. Ferramentas de gerenciamento de projetos..

### OBJETIVOS

Geral

- Conhecer o funcionamento da execução de projetos de TI e o seu gerenciamento.
- Conhecer noções sobre projetos e gerenciamentos de projetos;
- Analisar os frameworks de melhores práticas de gerenciamento;
- Identificar as ferramentas de apoio ao gerenciamento de projetos

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- 1- Early Adopters
  - 1.1 - O que são?
  - 1.2 - Como trabalhar com os Usuários Afoitos (Early Adopters)?
  - 1.3 - Como / quando usar?
- 2 - Human Centered Design
  - 2.1 - O que é?
  - 2.2 - No que o design centrado no usuário é baseado?
  - 2.3 - Como aplicar o design centrado no usuário?

2.4 - Como / quando usar?  
2.5- Técnicas & Ferramentas

3- Design Thinking

3.1 - O que é?  
3.2 - No que o Design Thinking é baseado?  
3.3 - Como trabalhar com Design Thinking?  
3.4 - Quando / como usar?  
3.5 - Técnicas & Ferramentas

4 - Percepção de Valor

4.1 - O que são valores?  
4.2 - Inovação depende do entendimento dos valores envolvidos  
4.3 - Técnicas & Ferramentas

5 - Lean Innovation

5.1 - O que é desenvolvimento enxuto de inovação?  
5.2 - No que o Lean Innovation é baseado  
5.3 - Como trabalhar com Lean Innovation?  
5.4 - Como / quando usar?

## METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia está organizada em nove atividades chamadas de "Quests", que procuram ajudar a responder questões importantes para o projeto. Cada uma das Quests tem um papel específico para a elaboração do projeto, e cada uma dela possui perguntas centrais que orientam as decisões necessárias no desenvolvimento da inovação.

### QUEST 01 - Cenário e Pessoas

Levantamento "in loco" das atividades realizadas por diversos tipos de pessoas em algum espaço de sua escolha. A Quest #1 tem como objetivo ajudar a identificar questões reais, presentes no mundo real e nas atividades/dificuldades cotidianas das pessoas. É natural que aquilo que desejamos fazer como projeto seja fruto de como imaginamos o mundo, mas a inovação só acontece quando lidamos com o mundo concreto, e não com nossa suposição/desejo de como ele deveria ser.

### QUEST 02 - Temas e oportunidades

Identificação de oportunidades de inovação dentro de uma temática. A Quest #2 aprofunda a observação realizada na atividade anterior, e tenta focar o olhar sobre as oportunidades que o cenário e as pessoas observados oferecem para uma potencial inovação. Nela definimos uma grande área, um tema geral, para o qual o projeto será direcionado.

### QUEST 03 - Problema e concorrentes

Escolha de um problema a ser resolvido, e identificação de quais são as alternativas já existentes que caberiam como uma solução para este mesmo problema. A Quest #3 tenta dar foco a uma das questões (dores ou desejos) levantadas previamente, e encontrar todos que já enfrentaram essa mesma questão antes, para construir um quadro do que é, e o que não é, necessário para ajudar as pessoas envolvidas.

### QUEST 04 - Proposta Única de Valor

Identificação dos valores essenciais para a solução que será desenvolvida, e elaboração conceitual da solução de maneira que ela se torne a única a entregá-los plenamente ao usuário/consumidor. A Quest #4 ajuda a identificar o elemento central do projeto, e aquilo que precisa ser entregue ao usuário/consumidor para que se tenha um produto/serviço de sucesso

### QUEST 05 - Estratégia de Inovação

Definição dos elementos, funções, características e recursos mínimos para que um produto possa efetivamente ser lançado no mercado, apoiado em uma estratégia de inovação onde os valores essenciais definidos na Quest anterior possam ser entregues ao usuário/consumidor no menor prazo e com o menor esforço possível. A Quest #5 ajuda na elaboração de uma abordagem estratégica para o desenvolvimento do projeto.

### QUEST 06 - Modelo de Negócio

Definição de um modelo de negócio para que todo o esforço empreendedor sendo desenvolvido seja sustentável a longo prazo, para que consiga arcar com seus custos, atender seus consumidores e se manter operando competitivamente. A Quest #6 ajuda a entender esta relação entre custos, recursos disponíveis, vantagens, métricas, etc. que são essenciais à viabilidade do projeto.

### QUEST 07 - Prototipação e Usabilidade

Construção de protótipos, principalmente de baixa e média fidelidade, para realização de testes junto aos usuários iniciais, com intuito de entender o que precisa ser mantido, o que precisa ser melhorado e o que precisa ser drasticamente modificado na solução para que ela seja plenamente compreendida e utilizada pelos usuários/consumidores. É importante notar, neste momento, que o entendimento de uma

solução para a qual não se tem referências ou experiências prévias pode ser mais difícil do que o normal, e aquilo que parece simples para quem está imerso em seu desenvolvimento, produz uma percepção completamente diferente sobre quem está tendo seu primeiro contato com o artefato.

#### QUEST 08 - Plano de Projeto

Organização do processo produtivo para que a solução proposta consiga ser construída e testada junto aos usuários afoitos antes de sua apresentação no Demoday. A Quest #8 ajuda a definir responsabilidades e atividades a serem desempenhadas até o prazo final do projeto.

#### QUEST 09 - Preparação para Demoday

Planejamento da apresentação e da demonstração da solução no evento do Demoday. A Quest #9 auxilia no planejamento das atividades que serão realizadas no evento onde o projeto é apresentado publicamente, como em feiras de inovação e eventos de apresentação para investidores.

### RECURSOS DIDÁTICOS

- Quadro
- Projetor
- Vídeos/DVDs
- Periódicos/Livros/Revistas/Links
- Equipamento de Som
- Laboratório
- Softwares<sup>2</sup>: OBS Studio, google meet, google calendar, google classroom
- Outros<sup>3</sup>

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

As notas de cada aluno na disciplina de Gerencia de Projetos de Software são definidas através de 2 mecanismos simultâneos: a **avaliação do projeto**, e a **avaliação 360 graus**. Avaliações são processos mais amplos do que apenas a atribuição de uma nota ou resultado, e acontecem também através das apresentações sistemáticas da evolução da solução em desenvolvimento e o acompanhamento pelo modelo de maturidade do projeto.

$$\text{NOTA DE AVALIAÇÃO (N1, N2 e N3)} = (\text{Média da Avaliação do Projeto}) * 0,8 + (\text{Média das Avaliações 360}) * 0,2$$

#### 1.0 - AVALIAÇÃO DO PROJETO

O modelo apresenta notas dadas à cada **Milestones** que ajudam no entendimento das fragilidades de cada projeto e na elaboração de um diagnóstico para orientar o que precisa ser feito e onde o grupo precisa dedicar sua atenção. Ele utiliza três valores de referência para medir a "saúde produtiva" da equipe. A queda nestes índices ao longo do processo de desenvolvimento da solução geralmente indica que algo não está caminhando bem internamente com o grupo, e sinalizam que a produtividade, a sinergia, e os resultados apresentados, tendem também a cair qualitativamente:

**Usuário** - Diz respeito ao nível de maturidade e clareza que a equipe tem sobre seu potencial usuário/consumidor. O critério começa a ser trabalhado na Quest #2.

**Problema** - Diz respeito ao nível de compreensão e clareza que a equipe possui sobre o problema efetivo que está tentando resolver com o projeto. O critério começa a ser trabalhado na Quest #3.

**Similares** - Diz respeito à profundidade de conhecimento que a equipe tem sobre seus concorrentes, suas características e suas práticas, assim como daquilo que estão adotando como boas práticas e boas referências. O critério começa a ser trabalhado na Quest #3.

**PUV / Proposta única de valor** - Diz respeito à identificação e definição clara de um valor único/singular à ser entregue ao consumidor/usuário, como centro da inovação proposta. O critério começa a ser trabalhado na Quest #4.

**Solução** - Diz respeito à maturidade da proposta de solução ao problema e a compreensão conceitual de como e através de quais mecanismos esta solução pode resolvê-lo. Este critério começa a ser trabalhado na Quest #5.

**Prova de conceito** - Diz respeito a validação da solução conceitual, ainda que sem grande fidelidade ao produto final, com o intuito de entender se o que será produzido está alinhado com o que o consumidor/usuário deseja. Este critério começa a ser trabalhado na Quest #4.

**MVP / Implementação** - Diz respeito a forma como a produção da solução final, um produto minimamente viável, capaz de entregar efetivamente os valores validados, de maneira única e inovadora, está amadurecendo. O critério começa a ser trabalhado na Quest #5.

**Estratégias de tração** - Diz respeito às formas e estratégias como a equipe está tentando se aproximar e constituir um grupo de usuários afoitos da solução, e de que forma o projeto está amadurecendo nesta relação. O critério começa a ser trabalhado na Quest #6.

**Tração efetiva** - Diz respeito a transformação da solução em um negócio real, comercial, e aos esforços de divulgação e promoção do produto. O critério começa a ser trabalhado na Quest #6.

**Testes de usabilidade** - Diz respeito ao aprendizado obtido da série de testes e validações do produto final em desenvolvimento com os usuários, o que os alunos estão aprendendo com os testes, e de que forma a solução tem se adaptado para atender as necessidades e questões pontuadas por seu público. O critério começa a ser trabalhado na Quest #7, mas pode já ter iniciado após a validação conceitual da solução.

**Plano de projeto** - Diz respeito a organização da equipe, de seu processo de produção, e à divisão de atividades e responsabilidades para construção da solução. O critério começa a ser trabalhado na Quest #8, mas de forma geral, as equipes já começam a se organizar na medida que a solução começa a ganhar forma material.

**Modelo de receitas** - Diz respeito ao nível de amadurecimento quanto às relações financeiras envolvidas no projeto; de seus custos, de valores a serem cobrados, e formas de obter recursos para sua manutenção. O critério começa a ser trabalhado na Quest #6.

**Pitch** - Diz respeito a clareza e entendimento próprio quanto àquilo que os estudantes estão apresentando. A comunicação do projeto será clara para pessoas que não passaram meses acompanhando o projeto? Os alunos compreendem isso? Qual o esforço para torná-lo compreensível em um primeiro contato? O critério começa a ser trabalhado na Quest #9.

### 1.1 - Notas dos Milestones

No modelo, os índices atribuídos estão em uma escala de 0 a 5 para os 13 critérios-chaves (milestones) do projeto em seu percurso de desenvolvimento. Neste método de acompanhamento, os projetos só estão realmente aptos a aprovação quando atingem, no mínimo, nível 4 em todos os critérios envolvidos. Nesta escala, os valores significam:

0 - O critério ainda não consta do que foi realizado no projeto.

1 - O critério já consta no projeto, mas o resultado apresentado ainda não tem clareza nem coerência. É uma condição normal para todos as questões quando começam a ser gestadas em um projeto e estão sendo abordadas pela primeira vez.

2 - O resultado apresentado para o critério ou não tem clareza suficiente, ou não tem coerência com o resto do projeto. De forma geral, a resposta ainda permanece em um estado de incerteza ou insegurança.

3 - O resultado apresentado tem coerência mais ainda não está totalmente claro. Há um amadurecimento do projeto e de suas respostas, mas reside uma pequena parcela de incerteza quanto ao quesito avaliado.

4 - O resultado apresentado está bastante claro e é coerente com todo o resto da proposta no critério avaliado, mas ainda possui espaço para aperfeiçoamentos e melhorias. Os estudantes parecem seguros em relação ao que estão fazendo, e respondem às questões presentes com coerência projetual.

5 - O resultado apresentado está perfeitamente alinhado com a proposta como um todo, e as respostas dadas às questões de projeto são bastante sólidas.

### 2.0 - Avaliação 360

A avaliação 360 graus é um mecanismo de avaliação realizado pelos próprios alunos sobre cada um dos demais integrantes de sua equipe. Neste processo, cada estudante avalia seus colegas quanto a:

**ENGAJAMENTO** - que cada um tem com a equipe e o projeto (o quanto de atenção estão dando ao trabalho, o envolvimento com o projeto, e, a colaboração com as tarefas da equipe).

**PRODUTIVIDADE** - de cada um na equipe (o quanto cada um tem trabalhado e se esforçado para entregar as tarefas e aquilo que precisa ser construído).

**CONVIVÊNCIA** - e o clima dentro da equipe (o quanto as relações entre cada um na equipe tem sido colaborativas, respeitadas e fluídas, facilitando o trabalho em equipe).

Em termos de atribuição de nota, a avaliação 360 graus soma (ou subtrai) até 2 pontos na avaliação de projeto de cada grupo, particularizando a avaliação de cada aluno na disciplina (a nota final de cada um é diferente e diz respeito a sua própria atuação no projeto, segundo seus pares).

### 2.2 - Escala de avaliação

(-2) - Muito Baixo / Muito Ruim

(-1) - Baixo / Ruim

0 - Neutro

1 - Boa / Bom

2 - Muito Boa / Bom

## Básica

- A Guide to the Project Management Body of Knowledge: PMBOK(R) Guide. Project Management Institute. 5ª Ed. 2013;
- CLEMENTS, J. P.; GIDO, J. Gestão de Projetos. Ed. Thomson Learning, 3ª edição, 2007;
- VIEIRA, M. Gerenciamento de Projetos de Tecnologia da Informação. Ed Campus Elsevier, 1ª edição, 2006.

## Complementar

- VALERIANO, D. Moderno Gerenciamento de Projetos. Ed. Prentice Hall Brasil. 1ª edição, 2005;
- CLELAND, D. I.; IRELAND, L. R. Gerenciamento de Projetos. Editora LTC, 2007;
- HELDMAN, K. Gerência de Projetos. Ed. Campus/Sybex, 2005.

## OBSERVAÇÕES

Por motivos da pandemia ocasionada pelo vírus covid-19 o planejamento e acompanhamento das aulas desta disciplina foram abordados de maneira virtual usando o AVA google Classroom.

- 1 Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapassem os limites definidos em legislação.
- 2 Nesse ítem o professor deve especificar quais softwares serão trabalhados em sala de aula.
- 3 Nesse ítem o professor pode especificar outras formas de recursos utilizadas que não estejam citada.
- 4 Observar os mínimos de 3 (três) títulos para a bibliografia básica e 5 (cinco) para a bibliografia complementar.

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Joao Paulo Freitas de Oliveira, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO**, em 02/02/2024 13:26:26.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 30/01/2024. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 525223  
Verificador: 2ae386a846  
Código de Autenticação:



Rua José Antônio da Silva, 300, Jardim Oásis, CAJAZEIRAS / PB, CEP 58.900-000  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3532-4100