



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

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: Picuí			
CURSO: Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet			
DISCIPLINA: Gerência de Projetos de Software		CÓDIGO DA DISCIPLINA: 602	
PRÉ-REQUISITO:			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [X] Optativa [] Eletiva []		SEMESTRE/ANO: 2 / 2025	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 40h	PRÁTICA: 27h	EaD¹:	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 4 aulas			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 67h (80 horas/aula)			
DOCENTE RESPONSÁVEL: André Luiz Firmino Alves			

EMENTA

Estudo dos fundamentos da gerência de projetos de software, com ênfase em práticas ágeis. Planejamento, monitoramento, controle e encerramento de projetos de desenvolvimento de sistemas para internet. Aplicação de frameworks ágeis como Scrum, Kanban, XP e Lean. Utilização de ferramentas de apoio à gestão e acompanhamento de equipes de desenvolvimento distribuídas.

OBJETIVOS DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR

Geral:

Capacitar o aluno a compreender, planejar, conduzir e controlar projetos de software para internet utilizando metodologias ágeis, desenvolvendo competências para liderança, organização e entrega de valor em projetos reais.

Específicos:

- Compreender os conceitos, processos e áreas de conhecimento em gerência de projetos de software.
- Aplicar princípios e práticas de metodologias ágeis em contextos de desenvolvimento de sistemas.
- Utilizar frameworks como Scrum e Kanban para gestão de equipes e atividades.
- Desenvolver planos de projeto considerando escopo, tempo, custo, qualidade e riscos.
- Empregar ferramentas digitais de apoio à gestão de projetos (ex.: Jira, Trello, GitHub Projects).
- Estimular o trabalho em equipe, a comunicação e a entrega contínua de valor.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Introdução à Gerência de Projetos de Software

- Conceitos básicos de projetos e sua aplicação em software
- Diferença entre metodologias tradicionais e ágeis

- Ciclo de vida de projetos de software

2. Fundamentos da Gerência de Projetos

- Escopo, tempo, custo, qualidade, recursos, riscos e comunicação
- Ferramentas e técnicas de planejamento e monitoramento
- Introdução ao PMBOK e comparação com métodos ágeis

3. Metodologias Ágeis

- Manifesto Ágil e seus princípios
- Scrum: papéis, eventos e artefatos
- Kanban: fluxo contínuo e gestão visual
- Extreme Programming (XP) e práticas de engenharia ágil
- Lean Software Development

4. Planejamento e Execução de Projetos Ágeis

- Planejamento ágil vs. planejamento tradicional
- Estimativas ágeis: Planning Poker, Story Points
- Gestão de backlog e priorização de requisitos
- Monitoramento com burndown charts e métricas ágeis

5. Ferramentas de Apoio à Gestão Ágil

- Trello, Jira, GitHub Projects, GitLab Boards
- Integração com versionamento e CI/CD

6. Gestão de Equipes e Comunicação

- Trabalho colaborativo e equipes multidisciplinares
- Comunicação em projetos ágeis (presenciais e distribuídos)
- Liderança servidora e papel do Scrum Master

7. Estudo de Caso e Projeto Integrador

- Elaboração e execução de um projeto ágil em equipe
- Sprints, entregas incrementais e feedback
- Apresentação dos resultados finais

8. Tendências e Desafios na Gestão de Projetos de Software

- Escalando métodos ágeis (SAFe, LeSS, Spotify Model)
- Gestão ágil em ambientes híbridos
- Agilidade organizacional e transformação digital

METODOLOGIA DE ENSINO

- **Aulas expositivas dialogadas**, com uso de recursos multimídia para apresentação de conceitos e práticas.
- **Estudos de caso** de projetos de software reais para análise de boas práticas e desafios.
- **Aprendizagem baseada em projetos (PBL)**: desenvolvimento de um projeto prático de software em equipe, utilizando metodologias ágeis.
- **Oficinas práticas** de uso de ferramentas de apoio (Trello, Jira, GitHub, etc.).
- **Dinâmicas de simulação** de sprints, planning meetings, reviews e retrospectivas.
- **Discussões em grupo e seminários** sobre tendências e experiências de mercado.

RECURSOS DIDÁTICOS

- [X] Quadro
- [X] Projetor
- [X] Vídeos/DVDs
- [X] Periódicos/Livros/Revistas/Links
- [X] Equipamento de Som
- [X] Laboratório
- [X] Softwares²
- [] Outros³

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Avaliações de caráter formativo e contínuo, com uso de avaliações escritas com questões objetivas e subjetivas.

- Provas teóricas: 33.3% da nota final
- Seminário: 33.3% da nota final
- Projeto prático: 33.3% da nota final

ATIVIDADE DE EXTENSÃO⁴

O desenvolvimento dos projetos da disciplina poderam ser inseridos em atividade de extensão, estabelecendo parceria com a comunidade externa com o objetivo de aplicar metodologias ágeis em projetos reais de impacto social ou tecnológico.

BIBLIOGRAFIA⁵

Bibliografia Básica:

1. PRESSMAN, ROGER S. ENGENHARIA DE SOFTWARE: UMA ABORDAGEM PROFISSIONAL. 8. ED. PORTO ALEGRE: AMGH, 2016. 968 P. IL.
2. PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. UM GUIA DO CONHECIMENTO EM GERENCIAMENTO DE PROJETOS. 5. ED. PHILADELPHIA, USA: GLOBAL STANDARD, 2013. 595 P. IL.
3. VARGAS, RICARDO VIANA. MANUAL PRÁTICO DO PLANO DE PROJETO: UTILIZANDO O PMBOK GUIDE. 6. ED. RIO DE JANEIRO: BRASPORT, 2018. 280 P. IL

Bibliografia Complementar:

1. Carvalho, Marly Monteiro de. Fundamentos em gestão de projetos : construindo competências para gerenciar projetos / Marly Monteiro de Carvalho, Roque Rabechini Jr. - 5. ed. - São Paulo: Atlas, 2024. - 411 p.: il.
2. Machado, Felipe Nery Rodrigues. Análise e gestão de requisitos de software: onde nascem os sistemas / Felipe Nery Rodrigues Machado. - São Paulo: Érica, 2011. - 286 p. il.
3. SOMMERVILLE, IAN. ENGENHARIA DE SOFTWARE. 9. ED. SÃO PAULO: PEARSON PRENTICE HALL, 2011. 544 P. IL
4. Amaral, Maxwell Anderson Ielpo do. Implantação de melhoria de processos de software com CMMI-DEV Nível 2 : planejamento baseado em exemplos / Maxwell Anderson Ielpo do Amaral . - - João Pessoa : IFPB, 2015. - 196 p. : il.

Bibliografia Suplementar:

1. Dong, H., Dacre, N., Baxter, D., & Ceylan, S. (2024). What is Agile Project Management? Developing a New Definition Following a Systematic Literature Review. *Project Management Journal*, 55(6), 668-688. <https://doi.org/10.1177/87569728241254095> (Original work published 2024)
2. Ghimire, D.; Charters, S. The Impact of Agile Development Practices on Project Outcomes. *Software* 2022, 1, 265-275. <https://doi.org/10.3390/software1030012>
3. Oliveira, R. A. de, Zych, D. R., Oliveira, J. de, & Michaloski, A. O. (2020). Desafios no uso de metodologias ágeis de gestão de projetos em órgãos públicos: um estudo de caso da Receita Estadual do Paraná. *Revista De Gestão E Projetos*, 11(2), 12–36. <https://doi.org/10.5585/gep.v11i2.16522>
4. Sandstø, Rebecca & Reme-Ness, Cornelia. (2021). Agile Practices and Impacts on Project Success. *Journal of Engineering, Project, and Production Management*. <https://doi.org/10.2478/jepm-2021-0024>

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Andre Luiz Firmino Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO**, em 14/11/2025 23:09:12.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 14/11/2025. 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 795257

Verificador: dfa1e34662

Código de Autenticação:



PB 151, S/N, Cenecista, PICUÍ / PB, CEP 58187-000

<http://ifpb.edu.br> - (83) 3371-2727