



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

DISCIPLINA: Gerência de Projeto de Software	
Vigência: a partir de 2025/1	Período letivo: 3º semestre
Carga horária total: 45 h	Código: VA_ADS.0047
CH Extensão: NSA	CH Pesquisa: NSA
CH Prática: 30 h	% EaD: NSA
Ementa: Estudo da qualidade de software, abrangendo atributos de qualidade, métricas e normas nacionais e internacionais, além de práticas como refatoração e reuso de software. Introdução às melhores práticas de gerenciamento de projetos segundo o Project Management Institute (PMI), com foco nos grupos de processos, áreas de conhecimento e gestão de escopo, tempo, custos, qualidade, riscos, entre outros. Abordagem de metodologias ágeis de desenvolvimento, com destaque para os modelos SCRUM e eXtreme Programming (XP). Gerência de projetos de software, incluindo gerenciamento de riscos, processos de gestão e práticas colaborativas aplicadas a estudos de caso.	

Conteúdos

UNIDADE I – Qualidade de software

- 1.1 Introdução a qualidade de software em continuação aos estudos de engenharia de software
- 1.2 Qualidade de produto: atributos, métricas e normas nacionais e internacionais
- 1.3 Qualidade de processo: garantia de qualidade e aprimoramento de processos
- 1.4 Refatoração
- 1.5 Reuso de software

UNIDADE II – Project Management Institute (PMI)

- 2.1 O que é PMI
- 2.2 Grupos de processos
- 2.3 Áreas de conhecimento
- 2.4 Projetos
- 2.5 Gestão de: integração, escopo, tempo, custos, qualidade, riscos recursos humanos, comunicações, aquisições e envolvidos

UNIDADE III – Métodos ágeis

- 3.1 Definição
- 3.2 Modelo SCRUM
- 3.3 Modelo eXtreme Programming (XP)

UNIDADE IV – Gerência de projetos de software

- 4.1 Gerenciamento de riscos em gerência de projetos
- 4.2 Processo de gestão de projetos
- 4.3 Prática com ferramentas de gerenciamento de projetos



Serviço Público Federal
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense
Pró-Reitoria de Ensino

Bibliografia básica

FOGGETTI, Cristiano (org.). **Gestão Ágil de Projetos**. São Paulo: Pearson, 2015. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

MENDES, Marconi Magalhães. **Gerenciamento de Aquisição em Projetos**. São Paulo: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software**. 10. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2018. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

Bibliografia complementar

FERREIRA, Marcelo Bellon. **Métodos Ágeis e Melhoria de Processos**. São Paulo: Contentus, 2020. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

GALLOTTI, Giocondo Marino Antonio (org.). **Arquitetura de Software**. São Paulo: Pearson, 2016. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

GALLOTTI, Giocondo Marino Antonio (org.). **Qualidade de Software**. 1. ed. São Paulo, SP: Pearson, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

MORAIS, Izabelly Soares de (org.). **Engenharia de Software**. São Paulo: Pearson, 2017. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.

PAGE-JONES, Meilir. **Fundamentos do Desenho Orientado a Objeto com UML**. São Paulo: Pearson, 2001. E-book. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 24 abr. 2024.