



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

PROGRAMA DE DISCIPLINA

DEPARTAMENTO:

SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

IDENTIFICAÇÃO DA DISCIPLINA:

CÓDIGO	NOME	(T-P)
SIN1022	GERÊNCIA DE PROJETOS DE SOFTWARE	(2-2)

OBJETIVOS - ao término da disciplina o aluno deverá ser capaz de :

Ter um entendimento geral do planejamento de projetos de software. Identificar as fases e iterações de um projeto. Permitir o exercício de funções de planejamento, elaboração, análise e gestão de projetos privados e governamentais.

PROGRAMA:

TÍTULO E DISCRIMINAÇÃO DAS UNIDADES

UNIDADE 1 - INTRODUÇÃO

- 1.1 - Relevância da Gerência de Projetos.
- 1.2 - Ciclo de Vida do Projeto.
- 1.3 - Planejamento e Gerenciamento.

UNIDADE 2 - PLANEJAMENTO DA GERÊNCIA DE PROJETOS

- 2.1 - Conceito e objetivos.
- 2.2 - Métricas de software: métricas de produtividade e qualidade.
- 2.3 - Estimativas: modelos de estimativas.
- 2.4 - Riscos.
- 2.5 - Definição de escopo de projeto.
- 2.6 - Decomposição e organização de tarefas.
- 2.7 - Caminho crítico.
- 2.8 - Orçamento e Cronograma.

UNIDADE 3 - PROCESSOS DO GERENCIAMENTO DE PROJETO

- 3.1 - Processos do Projeto.
- 3.2 - Gestão do Escopo.
- 3.3 - Gestão do Tempo.
- 3.4 - Gestão do Custo.
- 3.5 - Gestão de Recursos Humanos.
- 3.6 - Gestão da Comunicação.
- 3.7 - Gestão da Qualidade.
- 3.8 - Gestão do Risco.
- 3.9 - Gestão de Subcontratações, Contratos, Suprimentos.

PROGRAMA: (continuação)

UNIDADE 4 - NOVAS METODOLOGIAS

4.1 - Agile Project Management (APM)

4.2 - Unified Process (UP)

4.3 - Extreme Programming (XP)

UNIDADE 5 - APLICAÇÃO

5.1 - Estudos de Casos.

5.2 - Plano de Projeto.

5.3 - Controle de Mudanças.

Data: ____/____/____

Data: ____/____/____

Chefe do Departamento

