

# UFSC / CTC / INE

## Disciplina: Gerência de Projetos

Curso: Pós-Graduação  
Prof. Dr. João Dovicchi\*

### 1 Programa e Avaliação

**Disciplina:** Gerência de Projetos de Software

**Professor:** Prof. Dr. João Dovicchi

**Carga Horária:** 40 horas/aula

#### 1.1 Ementa

Projetos e metodologias — fundamentos teóricos; Planejamento — adequação metodológica; Modelagem — Arquitetura de Software e UML.

#### 1.2 Objetivos

Proporcionar, aos alunos, a possibilidade de compreender os conceitos fundamentais da área de gerência de projetos de software, por meio de referenciais teóricos e estudos de casos, apresentando as diversas metodologias e instrumentando-os com plataformas adequadas para o desenvolvimento de processos relativos a esta área.

---

\*<http://www.inf.ufsc.br/dovicchi> --- [dovicchi@inf.ufsc.br](mailto:dovicchi@inf.ufsc.br)

## 1.3 Programa

1. Projetos e Metodologias
  - (a) Projetos: Definições — Projetos de Software e TI — Erros e Falhas — Aprendendo com erros;
  - (b) Metodologias: Definições — Tipos de Metodologias — Abordagens Metodológicas;
  - (c) Organizações: Modelos organizacionais — Conhecendo as empresas envolvidas — Identificando o CMM do projeto.
2. Planejamento
  - (a) Escolha da Metodologia: Importância da Metodologia Correta — Modelos Metodológicos — CIPOC / MMC / Prince2 / SDLC / XP / ITIL — Metodologias Híbridas;
  - (b) Adequação da Metodologia: Metodologias de Desenvolvimento — Metodologias “leve” e “pesadas” — Metodologias *Open Source* — Sistema Estruturado de Análise.
3. Gerência de Projetos de Software
  - (a) Projetos de Software: Planejamento de Infraestrutura — Planejamento de Processos — Garantia de Qualidade — Estimativas de Esforço — Gerência de Riscos;
  - (b) Atitudes Gerenciais: Medidas e Acompanhamento — Equipes e pessoal envolvido — Configurações do Produto — Execução e entrega do produto.
4. Modelagem de Projetos de Software
  - (a) Arquitetura de Software e Gerência: Representações de arquiteturas — Qualidade de modelos e atributos — Design de Software — Estilos e padrões;
  - (b) Universal Modeling Language (UML): Fundamentos — Metamodelagem — Diagramas de modelagem — UML e Programação.

## 1.4 Avaliação

Como o processo de avaliação deve refletir um aproveitamento, não tem sentido apresentar uma prova para ser resolvida. Conceitos são conteúdos de referência e os alunos devem saber onde procurá-los na sua atividade prática do dia-a-dia. Para isso, é sugerida uma bibliografia básica que deve ser tomada como referência [1, 2, 3, 4, 5], embora seja importante que se saiba como utilizá-la e isto, apenas o tempo e a prática cotidiana nos ensina. Assim, como atividades de avaliação fica proposto:

1. Atividades desenvolvidas em sala na discussão de um modelo de projeto proposto pelos alunos, aplicando conceitos teóricos ministrados;
2. Acesso e utilização do ambiente virtual disponibilizado em: <http://turing.rexlab.ufsc.br/cursos/virtual>;
3. Escolher um dos artigos disponibilizados no ambiente virtual para fazer uma resenha, com a finalidade de compreender como estudar o assunto por meio de referências;
4. Discutir o assunto com os colegas, por meio do fórum do ambiente, propondo tópicos de discussão e exposição de argumentação subjetiva;
5. Disponibilizar a resenha na área de trabalhos do ambiente para acesso dos colegas e do professor;
6. No final, elaborar uma auto-avaliação, indicando a porcentagem de rendimento que considera ter alcançado na disciplina, enviando-a ao professor por e-mail ([dovicchi@rexlab.ufsc.br](mailto:dovicchi@rexlab.ufsc.br));
7. Enviar, também, uma análise crítica das aulas do professor, opinando sobre os pontos fortes e fracos das atividades que achar relevantes.

## Referências

- [1] ALBIN, S. T. *The Art Of Software Architecture: Design Methods and Techniques*. [S.l.]: John Wiley & Sons, 2003. ISBN: 047 1228869.
- [2] ALHIR, S. S. *Learning UML*. [S.l.]: O'Reilly, 2003. ISBN: 0-596-00344-7.
- [3] CHARVAT, J. *Project Management Methodologies*. [S.l.]: John Willey & Sons, 2003. ISBN: 047 1221 1783.

- [4] FOWLER, M.; SCOTT, K. *UML Distilled: A Brief Guide to the Standard Object Modeling Language*. [S.l.]: Addison Wesley, 1999. ISBN:0-201-65783-X.
- [5] JALOTE, P. *Software Project Management in Practice*. [S.l.]: Addison Wesley, 2002. ISBN: 0-201-73271-3.