**CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. CARACTERIZAÇÃO DA DISCIPLINA** | |
| Nome da Disciplina: Prática Interdisciplinar: Gestão de Projetos | Ano/semestre: **2022/1** |
| Código da Disciplina: **10171** | Período: **3º / 4º** |
| Carga Horária Total: **80h/a** | Carga Horária Teórica: **30h/a**  Carga Horária Prática: **30h/a**  Carga Horária On-Line: **20h/a** |
| Pré-Requisito: **Não se Aplica** | Co-Requisito: **Não se Aplica** |

|  |
| --- |
| **2. PROFESSOR(ES)** |
| Walquíria Fernandes Marins, Me. |

|  |
| --- |
| **3. EMENTA** |
| Promover a prática interdisciplinar com ênfase no desenvolvimento de habilidades e competências para a constituição de profissional com formação integral: visão sistêmica; compreender e aplicar definições e modelos de Gerenciamento de Projeto. |

|  |
| --- |
| **4. OBJETIVO GERAL** |
| Preparar o profissional de tecnologia da informação para o desafio gerencial representado pelos projetos de tecnologia da informação, capacitando-o nas melhores práticas dessa área e aprimorando suas competências técnicas e despertando-o para a importância de compreender aspectos de conhecimentos gerais da sociedade. |

|  |  |
| --- | --- |
| **5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS** | |
| **Unidades** | **Objetivos Específicos** |
| Introdução ao gerenciamento de projetos, definições e características. | Identificar as principais características de um projeto, a evolução histórica do gerenciamento de projetos e seu ambiente em tecnologia da informação; |
| Contexto: fases e ciclo dos projetos, os envolvidos no projeto, influência das organizações, principais habilidades do gerente de projetos, influências socioeconômicas e ambientais. | Contextualizar as principais fases e envolvidos no projeto, bem como as habilidades e competências necessárias par ser um Gerente de Projeto. |
| Associações e certificações profissionais para o gerente de projetos. | Apresentar os principais organismos certificadores para a área de Gestão de Projetos. |
| As peculiaridades dos projetos de TI sob a ótica das áreas de conhecimento do PMBOK, tais como: integração, escopo, tempo, custos, qualidade, recursos humanos, riscos, comunicações e aquisições. | Enumerar as áreas de conhecimento segundo a ótica do PMI-Project Management Institute. |
| Processos cronológicos de gerenciamento de projetos: iniciação, planejamento, execução, controle e encerramento. | Caracterizar a gestão de cada área de conhecimento, bem como seus processos cronológicos; |
| Fomentando projetos de tecnologia da informação na organização | Estabelecer a aplicação das ferramentas para facilitar o gerenciamento de projetos; |
| Gestão Ágil de Projetos | Conhecer as técnicas e métodos de gerenciamento de projetos das abordagens ágeis. |
| Conteúdo de formação geral:  XII. Responsabilidade Social | Formar um cidadão reflexivo, autônomo e consciente. |

|  |
| --- |
| **5. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS** |
| Gerais G.1. Identificar problemas que tenham solução algorítmica;  G.2. Conhecer e compreender os limites da computação;  G.3. Tomar decisões, avaliando criticamente, soluções computacionais, consciente dos aspectos humanos, éticos, legais e ambientais decorrentes;  G.4. Gerir a própria aprendizagem e desenvolvimento pessoal-profissional, realizando trabalho em equipe, com visão trans e interdisciplinar;  G.5. Desenvolver trabalhos e soluções, adotando metodologias diversificadas;  G.6. Identificar novas oportunidades de negócios e empreender, desenvolvendo soluções inovadoras, baseado em experiências e experimentos, exercendo liderança na área de atuação profissional; Específicas E.1. Investigar, compreender e estruturar as características de domínios de aplicação em diversos contextos para a construção de sistemas de software, considerando questões éticas, sociais, legais e econômicas, individualmente e/ou em equipe;  E.2. Compreender e aplicar processos, técnicas e procedimentos de construção inerentes à produção e utilização de software, conhecendo os direitos e propriedades intelectuais;  E.3. Avaliar a qualidade e evolução de sistemas de software, aplicando adequadamente normas técnicas, através de padrões e boas práticas no desenvolvimento de software;  E.4. Identificar e analisar problemas, avaliando as necessidades dos clientes, especificar os requisitos de software, projetar, desenvolver, implementar, verificar, integrar e documentar soluções de software baseadas no conhecimento apropriado de teorias, modelos e técnicas.  E.5. Gerenciar projetos de software conciliando objetivos conflitantes, com limitações de custos, tempo e com análise de riscos;  E.6. Qualificar e quantificar as múltiplas atividades relacionadas a software como: desenvolvimento, evolução, consultoria, negociação, ensino e pesquisa, baseado em experiências e experimentos;  E.7. Analisar e criar novos modelos no desenvolvimento de software, identificando oportunidades e desenvolvendo soluções inovadoras. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **6. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO** | | | | | |
| **Semana** | **Data** | **Conteúdo** | **Estratégia de ensino-aprendizagem** | **Aula**  **Teórica/**  **Prática** | **Local** |
| **1** | 08/02/2022 | Apresentação do Plano de ensino;  Introdução a Gerência de Projetos de Software.  Projeto Real: 1. Definir equipes e temas. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **2** | 15/02/2022 | Contexto: fases e ciclo dos projetos, os envolvidos no projeto, influência das organizações, principais habilidades do gerente de projetos, influências socioeconômicas e ambientais, o gerente de projetos.  Cálculo de Payback  Projeto Real: 2. Calcular Payback. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **3** | 22/02/2022 | Gestão do Escopo do Projeto: Definição do escopo Projeto Real: 3. Definir escopo e Plano de Projeto Ágil. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **4** | 08/03/2022 | Gestão do Escopo do Projeto: Detalhamento do escopo Controle de Mudanças  Projeto Real: 4. Criar documento de mudança. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **5** | 15/03/2022 | **ComVocação**  Gerenciamento de Escopo: EAP  MVP  Priorização  Projeto Real: 5. Produzir EAP. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **6** | 22/03/2022 | Plano de Projeto  Termo de Abertura de Projeto  Documento de escopo  Documento de visão  Projeto Real: 6. Elaborar documento de Termo de Abertura / Visão / Escopo.  Palestra: Regimes de Trabalho CLT x PJ - Prof Mariana Maranhão | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Aula expositiva dialogada  TICs (Socrative)  PBL | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **7** | 29/03/2022 | Gerência dos Riscos do Projeto:  Planejamento da gerência de riscos Identificação dos riscos Análise qualitativa de riscos Análise quantitativa de riscos Desenvolvimento de respostas a riscos Controle e monitoração de riscos  Atividades de fixação do conteúdo.  Projeto Real: 7. Apresentar Status Report do Projeto (Resumo Expandido) e entregar artefatos 1 a 6. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **8** | 05/04/2022 | **1ª Verificação de Aprendizagem.** | **Atividade avaliativa individual** | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **9** | 12/04/2022 | Correção da Verificação de Aprendizagem e Recuperação do Conteúdo.  Gestão do Tempo do Projeto: Definição das atividades; Sequenciamento das atividades; Métodos de estimativa de duração; Desenvolvimento e controle do cronograma; Ferramentas de controle de projetos.  MS Project  Projeto Real: 8. Criar cronograma de atividades no sistema escolhido. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **10** | 19/04/2022 | Gerência do Custo do Projeto:  Planejamento de recursos  Estimativa de custos  Controle de custos  Projeto Real: 9. Gerir Custos. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **11** | 26/04/2022 | Gerência dos Recursos Humanos:  Planejamento organizacional  Montagem da equipe  Gestão da equipe  Projeto Real: 10. Gerir Recursos Humanos. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **12** | 03/05/2022 | Orientações SINACEN / SITES  Atividades de fixação do conteúdo incluindo questões de formação geral.  Projeto Real: 11. Apresentar Status Report do Projeto (Painel) e entregar artefatos 1 a 10. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **13** | 10/05/2022 | SINACEN | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| **14** | 17/05/2022 | **2ª Verificação de Aprendizagem.** | **Atividade avaliativa individual** | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| 15 | 24/05/2022 | Correção da Verificação de Aprendizagem e Recuperação do Conteúdo  Gerência das Comunicações do Projeto:  Planejamento das comunicações  Distribuição das informações  Relato de desempenho Atividade Complementar  Projeto Real: 13. Gerir comunicacão. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| 16 | 31/05/2022 | Gerência da Qualidade do Projeto: Planejamento da qualidade Garantia da qualidade Métodos de controle da qualidade.  Projeto Real: 14. Criar artefato de controle de qualidade. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica / Prática | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| 17 | 07/06/2022 | Gestão Ágil de Projetos (Scrum, XP, Lean)  Ferramentas  Projeto Real: 15. Criar artefato de controle de qualidade. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| 18 | 14/06/2022 | Projeto Real: 16. Apresentar Status Report do Projeto (Painel e Resumo Expandido) e entregar artefatos 1 a 15. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| 19 | 21/06/2022 | Palestra sobre Gestão de Crises  Atividade de fixação do conteúdo. | Pré-aula (Leitura da referência bibliográfica; Objeto de aprendizagem; Atividade pré-aula), Aula e Pós-aula (APS, ARP, RC, Revisando o Conteúdo) | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| 20 | 28/06/2022 | **3ª Verificação de Aprendizagem.** | **Atividade avaliativa individual** | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |
| - | 29/06 a 02/07 | Avaliações substitutivas  Correção da verificação de aprendizagem.  Recuperação de conteúdo.  Entrega de notas.  Finalização da disciplina.  Planejamento acadêmico | - | Teórica | Ambiente Virtual de Aprendizagem e/ou Espaços Práticos de Aprendizagem (Lab. Práticos profissionalizantes, Informática, etc) e/ou Sala de Aula |

\* As VERIFICAÇÕES DE APRENDIZAGEM podem ser aplicadas de forma presencial ou virtual, bem como ter suas datas alteradas a depender do quadro epidemiológico da pandemia da COVID19.

|  |
| --- |
| 8. METODOLOGIA EMPREGADA |
| * Exposição verbal e dialogada dos conteúdos teóricos, com o apoio de recursos multimídia; * Seminários, visando construir uma visão geral sobre a Gerência de Projetos bem como trabalhar a comunicação, a interação em equipe e as habilidades individuais e coletivas dos alunos; * Atividade avaliativa, aula expositiva dialogada, retomada de conteúdo, estudo de caso, fórum de discussão, Team-Based Learning (TBL), roda de conversa, mapa conceitual, infográfico, seminário, trabalho em grupo e Tecnologias da Informação e Comunicação – pencil (e afins), trello, piktochart, canva, pixabay, tinycards, socrative, vídeos, filmes e Lyceum. * Softwares utilizados nas aulas práticas: MS Word, MS Project, Wbstool, Bizagi e similares. * As aulas serão realizadas contando com a aplicação do conteúdo teórico no desenvolvimento de um projeto fictício como estudos de caso escolhidos pelos alunos e pelo docente; * Estudo de texto para analisar criticamente artigos ou textos científicos que abordam os conceitos teóricos aplicados as áreaes de conhecimento da gerência de projeto de software; * Elaboração de mapa conceitual utilizando recursos de TIC (Mind Meister ou similares); * Peer instruction (Instrução aos Pares), para estudo dos conceitos fundamentais; * Quadro-branco/pincel, projetor multimídia, livros, ebook, reportagens, documentário, vídeos, filmes, artigos científicos, computador, celular e internet; * Ambiente virtual de aprendizagem (AVA), com materiais de aula e instruções, integrado ao sistema Zoom; * Desenvolvimento de Projetos Reais em grupo com o intuito de assemelhar o ambiente da disciplina ao contexto profissional.     Recursos didáticos: Quadro-branco/pincel, projetor multimídia, livros, ebook, reportagens, documentário, vídeos, filmes, artigos científicos, computador, celular e internet, sistema Zoom para vídeo conferências on-line.  **Recursos de Acessibilidade disponíveis aos acadêmicos**  O curso assegura acessibilidade metodológica, digital, comunicacional, atitudinal, instrumental e arquitetônica, garantindo autonomia plena do discente. |

|  |
| --- |
| 9. INTERDISCIPLINARIDADE |
|  |
| A interdisciplinaridade no curso de Engenharia de Software é construída com o amparo das disciplinas de Projeto/Prática Interdisciplinar. Estas promovem a associação entre os diferentes conteúdos, habilidades e cenários em projetos que favoreçam a construção do conhecimento científico, tecnológico e de prática profissional aliado à autoaprendizagem, pro atividade, resolução conjunta de problemas, trabalho em equipe, reflexividade, entre outros.  A proposta de cada disciplina de Projeto Interdisciplinar é variável, mas, obrigatoriamente, deve evoluir em uma constante de maturidade pessoal, interpessoal, científica e prática. Para o desenvolvimento dos projetos interdisciplinares o aluno percorre três momentos: ensino – por meio do diálogo entre as áreas de conhecimento; pesquisa - seguindo os rigores metodológicos necessários à construção do conhecimento científico e de extensão – oportunizando o compartilhamento dos projetos desenvolvidos para o público interno e externo.  Em função disto, as atividades de cada Projeto estão detalhadas em Plano de Ensino próprio.  Nesta Prática Interdisciplinar, serão abordados os eixos: meio ambiente; sustentabilidade e intervenção humana; acessibilidade; inclusão social, retirados da Portaria Nº 518 do ENADE sobre Conhecimentos Gerais. |

|  |
| --- |
| 10. PROCESSO AVALIATIVO DA APRENDIZAGEM |
| 1ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a100 pontos  Avaliação teórica com valor 50 pontos.  Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:   * APS / Questionário-aula – 0 a 12 pontos. * Aprendendo a Resolver Problemas – 0 a 10 pontos. * Revisando o Conteúdo – 0 a 6 pontos. * Projeto Real: 22 pontos.   A média da 1ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (60 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.  2ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos  Avaliação teórica com valor 50 pontos, contemplando questões relacionadas ao componente específico e de formação geral.  Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:   * APS / Questionário-aula – 0 a 7,5 pontos. * Aprendendo a Resolver Problemas – 0 a 10 pontos. * Revisando o Conteúdo – 0 a 3 pontos. * Projeto Real: 29,5 pontos.   A média da 2ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (50 pontos) e as notas obtidas nas avaliações processuais (0-50 pontos). A devolutiva será realizada conforme Cronograma.  3ª Verificação de aprendizagem (V. A.) – valor 0 a 100 pontos  Avaliação teórica com valor 50 pontos, contemplando questões relacionadas ao componente específico e de formação geral.  Avaliações processuais totalizam 50 pontos distribuídos da seguinte forma:   * APS / Questionário-aula – 0 a 6 pontos. * Aprendendo a Resolver Problemas – 0 a 10 pontos. * Revisando o Conteúdo – 0 a 3 pontos. * Projeto Real: 31 pontos.   A média da 3ª V. A. será a somatória da nota obtida na avaliação teórica (0-50 pontos) e nota obtida nas avaliações processuais (0-50 pontos).  **ORIENTAÇÕES ACADÊMICAS**   * Nas três VAs – O pedido para avaliação substitutiva tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data de cada avaliação com apresentação de documentação comprobatória (§ 1º e § 2º do art. 39 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEVANGÉLICA). **A solicitação deverá ser feita através do Sistema Acadêmico Lyceum obrigatoriamente.** * Nas três VAs - O pedido para Revisão de nota tem o prazo de 3 (três) dias úteis a contar da data DA PUBLICAÇÃO, NO SISTEMA ACADÊMICO LYCEUM, do resultado de cada avaliação (Art. 40 do Regimento Geral do Centro Universitário UniEvangélica).  **A solicitação deverá ser feita através DE PROCESSO FÍSICO na Secretaria Geral do Centro Universitário de Anápolis - UniEVANGÉLICA com a avaliação original em anexo, obrigatoriamente.** * Proibido uso de qualquer material de consulta durante a prova. Os equipamentos eletrônicos deverão ser desligados e qualquer manuseio deles será entendido como meio fraudulento de responder as questões. “*Atribui-se nota zero ao acadêmico que deixar de submeter-se às verificações de aprendizagens nas datas designadas, bem como ao que nela utilizar - se de meio fraudulento*” (Capítulo V, art. 39 do Regimento Geral do Centro Universitário de Anápolis, 2015).   **Participação em eventos científicos:**  ***Portaria – Frequência e nota dos alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos***  Seguir as orientações presentes na Portaria Nº 01, de 7 de fevereiro de 2019, dos Bacharelados em Computação, que dispõe sobre os procedimentos de justificativa de ausência para alunos que apresentarem trabalhos em eventos científicos.  **Condição de aprovação**  Considera-se para aprovação do (a) acadêmico (a) na disciplina, frequência mínima igual ou superior a 75% da carga horária e nota igual ou superior a sessenta (60) obtida com a média aritmética simples das três verificações de aprendizagem. |

|  |
| --- |
| **11. BIBLIOGRAFIA** |
| **Básica:**  **Um Guia Do Conhecimento Em Gerenciamento De Projetos (Guia PMBOK®)**. 7ª Edição. PMI, 2020.  VARGAS, Ricardo. **Gerenciamento de Projetos:** Estabelecendo diferenciais competitivos. 8 ed. São Paulo: Brassport, 2016.  MASSARI, Vitor L. **Gerenciamento Ágil de Projetos.** BRASSPORT, 2014.  **Complementar:**  CLEMENTS, J. P. GIDO, J**. Gestão de Projetos.** 5 ed. CENGAGE, 2014.  SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de Software.** 9. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2011. 529 p.  VALERIANO, Dalton L. **Gerência em Projetos: pesquisa, desenvolvimento e engenharia.** São Paulo: Pearson Education, 2004.  VIEIRA, Marconi Fábio. **Gerenciamento de Projetos de Tecnologia da Informação.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.  HIGHSMITH, Jim. **Gerenciamento Ágil de Projetos.** Alta Books, 2012 |

Anápolis, 28 de janeiro de 2022.

**Prof. M.e Natasha Sophie Pereira**

COORDENADORA DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

**Prof. M.e William Pereira dos Santos Júnior**

COORDENADOR PEDAGÓGICO DO CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE DA UniEVANGÉLICA

**Prof. Walquíria Fernandes Marins**

PROFESSORA RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA