

PROJETO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos

Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos (pós-laboral)

Código: 10805

Área Científica Predominante: Sistemas de Informação e Inteligência Artificial

Docente: Maria Manuela Cruz da Cunha

Idioma de Instrução: Português

Regime: S1

Carga Letiva: 60h Carga Trabalho: 100h

ECTS: 6,0

Objetivos

A unidade curricular permite aos estudantes evoluir e aprofundar os seus conhecimentos no domínio do projeto de engenharia de software, criando um contexto para o desenvolvimento dos projetos da UC de Análise e Modelação de Sistemas ao mesmo tempo que transmite conhecimentos na área de base da gestão de projetos.

Tem como principais objetivos:

- Introduzir os diversos conceitos relevantes na área da gestão de projetos;
- Conhecer e perceber diferentes estratégias de gestão de projetos,
- Experimentar as principais técnicas utilizadas nos diferentes momentos de um projeto.

No final da unidade curricular é de esperar que os alunos tenham adquirido a capacidade de identificar, para cada projeto em que venham a trabalhar, as técnicas mais adequadas e pertinentes.

Resultados da Aprendizagem

Conhecimento:

1. Adquirir conhecimentos para conceber um projeto e coordenar o seu desenvolvimento;
2. Aprender a fazer a estrutura de decomposição do trabalho de projeto;
3. Saber afetar os recursos necessários ao projeto otimizando a sua utilização e gestão;
4. Saber elaborar o plano de gestão da qualidade, gestão do risco, gestão da comunicação, e avaliação do progresso e desempenho do projeto;
5. Aprender a fazer o relatório de encerramento do projeto e conhecer as ações de seguimento e pós-execução do projeto.

Competências:

Desenvolver competências técnicas, comportamentais e contextuais, exemplo de competências a trabalhar:

1. Comunicação com as equipas;
2. Planeamento do trabalho;
3. Liderança, orientação e foco de trabalho em projeto;
4. Criatividade para pensar em parâmetros e princípios para a resolução de problemas;
5. Visão holística dos sistemas que interagem com o projeto e com os seus entregáveis.

Conteúdos Programáticos

1. Áreas de conhecimento e processos de gestão de projetos

2. Organização e ciclo de vida de projetos
3. Os entregáveis do projeto
4. SCRUM e Kanban para apoio à gestão ágil de projetos
5. Ferramentas de apoio à gestão de projetos

Bibliografia Recomendada

Schwalbe, K. (2016). Information Technology Project Management. Thomson, Publisher: Course Technology. 8th edition.

Rubin, K. S. (2017). Scrum essencial: um guia prático para o mais popular processo ágil. Alta Books.

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O conteúdo programático cobre todas as fases típicas da área de conhecimento da gestão de projetos, prevendo em todas elas o envolvimento dos estudantes quer no desenvolvimento de pequenos casos, quer de um projeto a realizar ao longo do semestre.

A aplicação prática dos conteúdos propostos, visa assegurar o cumprimento dos objetivos e habilitar os estudantes ao exercício de funções de gestão de projetos.

Métodos de Avaliação

A avaliação consiste nos seguintes elementos:

1. Projeto (em grupo) com três momentos de avaliação (apresentação oral e escrita),
 - Elemento de avaliação obrigatório
 - Apresentação vale 20% da nota do projeto
 - Peso do projeto: 70 %
 - Nota mínima no projeto: 10 valores (escala de 0 a 20 valores)

2. Teste escrito, sem consulta
 - Peso do teste: 30 %
 - Nota mínima no teste: 10 valores (escala de 0 a 20 valores)