



PROJETO PEDAGÓGICO DE CURSO

Pós-Graduação *Lato Sensu*

MBA em gestão de projetos para engenheiros

Sumário

1.	Nome do Curso e Área do Conhecimento	3
2.	Características Técnicas do Curso	3
3.	Público-alvo	4
4.	CrITÉrios de Seleção	4
5.	Justificativa do Curso	4
6.	Objetivos do Curso	4
7.	Competências e Habilidades do Egresso	5
8.	Metodologia de Ensino e Aprendizagem	6
9.	Estágio Não Obrigatório	8
10.	Matriz Curricular	10
11.	Carga Horária	10
12.	Conteúdo programático	11
13.	Infraestrutura Física e Pedagógica	24

1. Nome do Curso e Área do Conhecimento

Nome do Curso: MBA em gestão de projetos para engenheiros

Área de Avaliação (CAPES): Administração pública e de empresas, ciências contábeis e turismo

Grande Área (CAPES): 60000007 Ciências sociais aplicadas

Área do Conhecimento (CAPES): 60200006 Administração

Classificação OCDE: Negócios, administração e direito

2. Características Técnicas do Curso

Modalidade: Educação a Distância

Número máximo de vagas por Polo/Unidade: 1000 alunos

Período de Oferecimento: O curso possui entrada intermitente, respeitadas as datas de início e de fim cadastradas na oferta, bem como observado o período indicado para a sua integralização.

Limitações legais

Resolução CNE/CES Nº 1, de 06 de abril de 2018, que estabelece normas para o funcionamento de cursos de pós-graduação lato sensu.

O candidato deverá ser graduado com diploma devidamente registrado segundo as normas estabelecidas pelo MEC.

3. Público-alvo

O MBA em Gestão de Projetos para Engenheiros está destinado a profissionais da área de engenharia que desejam conhecer e trabalhar com projetos de processos e produtos em seus ramos de atuação].

4. Critérios de Seleção

O ingresso na pós-graduação será realizado por meio de inscrição no portal da Instituição e entrega dos documentos solicitados. Em seguida, analisados pela área competente.

5. Justificativa do Curso

O desenvolvimento de projetos é uma constante nas mais diversas áreas do conhecimento, inclusive na vida do profissional de engenharia. Grande parte dos frameworks e modelos de gestão de projetos existentes nos dias de hoje são voltados para as realidades que cercam a tecnologia da informação, principalmente no desenvolvimento de software.

Sendo assim, é um desafio adaptar padrões e métodos para as outras áreas do conhecimento e de atuação profissional.

A partir deste contexto, o MBA em Gestão de Projetos para Engenheiros apresenta-se como uma oportunidade de estudo de modelos e métodos para administrar projetos em um contexto mais preditivo e naturalmente relacionado a vida na engenharia nas suas mais variadas vertentes.]

6. Objetivos do Curso

6.1. Objetivo Geral

- Capacitar profissionais da área de engenharia em suas mais variadas vertentes a gerenciar projetos].

6.2. Objetivos Específicos

- [Apresentar a utilização de técnicas adequadas para elaboração e análise de projetos de engenharia.].
- [Fornecer os conhecimentos necessários para gerenciar áreas de projetos ligadas a um departamento de engenharia dentro de uma organização.].
- [Compreender as formas de entregar e resultados dentro de um projeto de engenharia.].

7. Competências e Habilidades do Egresso

Competências

Atuar no contexto organizacional identificando as melhores formas de gerenciar projetos de engenharia, favorecendo a entrega e criação de valor, atendendo as expectativas dos clientes e usuários.]

Habilidades

- [Administrar projetos de engenharia por meio de um conjunto de modelos de gestão e frameworks.
- Identificar, mapear, planejar, executar e monitorar projetos de engenharia dentro de uma organização.
- Aplicar técnicas e ferramentas para melhor gerenciar os projetos de engenharia de uma organização].

8. Metodologia de Ensino e Aprendizagem

O desenvolvimento das disciplinas do curso se dará no ambiente virtual, onde o aluno cumprirá 40 horas por disciplina.

Estas 40 horas são compostas pelo estudo dos diversos insumos pedagógicos disponibilizados, como:

- ✓ materiais de leitura;
- ✓ videoaulas;
- ✓ slides;
- ✓ podcasts;
- ✓ indicações de leituras extras como artigos e capítulos de livros.

Como parte do modelo acadêmico, também contabilizamos:

- ✓ a interação com os tutores para esclarecimentos de dúvidas pedagógicas (via Fórum);
- ✓ a realização da avaliação disciplinar pelo aluno.

Vale ressaltar que cada aluno é único e tem seu próprio tempo para aprendizagem. Alguns conseguem assimilar o conteúdo com mais agilidade, outros precisam retomar as leituras e videoaulas para tornar sua aprendizagem efetiva.

O tempo gasto pelo aluno para o entendimento de cada disciplina depende também da sua familiaridade com o tema, ou seja, o conhecimento prévio que o aluno tem em relação a temática abordada.

No ambiente virtual, o aluno encontrará o conteúdo das disciplinas, organizados em temas/webaulas.

Para cada um deles, o aluno realizará um conjunto de atividades baseadas em leitura de textos de fundamentação teórica e acesso a recursos audiovisuais.

Um tutor apoiará as atividades realizadas no ambiente virtual, atendendo o aluno nas suas dúvidas por meio de ferramentas de comunicação.

O aluno, ao iniciar os seus estudos, terá um encontro presencial para acolhida/ambientação; esse encontro terá como objetivos:

- ✓ Integrar o aluno ao curso de Pós-Graduação.
- ✓ Dialogar e esclarecer as dúvidas sobre a proposta pedagógica do curso e as regras acadêmicas.
- ✓ Apresentar ao aluno o Ambiente Virtual de Aprendizagem (o primeiro acesso; o envio de documentos; os serviços de secretaria e financeiro; a disciplina Ambientação; a tutoria online; o boletim acadêmico; as disciplinas e seus conteúdos; a biblioteca virtual; entre outros).
- ✓ Proporcionar um momento de Network aos pós-graduandos.

Avaliação do Desempenho do Aluno

O aluno deverá realizar as atividades propostas no ambiente virtual. A realização das atividades irá compor sua frequência no curso, que será considerada para a sua aprovação.

A atividade avaliativa que o aluno realizará para compor a sua média é a Avaliação Virtual (AV); essa atividade é obrigatória e estará disponível no Ambiente Virtual de Aprendizagem – AVA, conforme cronograma de seu curso.

Para a aprovação em cada uma das disciplinas, o aluno deverá obter frequência de, no mínimo, 75% (setenta e cinco por cento) e nota igual ou superior a 7,0 (sete).

As notas devem ser expressas no intervalo de 0 (zero) a 10 (dez).

O aluno que obtiver média inferior a 7,0 (sete) nas disciplinas terá direito ao Programa de Dependência e Recuperação – PDR, mediante a solicitação de requerimento e respeitando o período de júbilamento do curso.

O PDR será realizado no ambiente virtual de aprendizagem, sendo que o aluno terá acesso ao conteúdo da disciplina e realizará uma Avaliação Virtual - AV, e a nota obtida substituirá a média do aluno.

Para a obtenção do **Certificado** de Pós-graduação *Lato Sensu* – especialização, o aluno deverá cumprir todas as condições seguintes:

- ✓ Frequência mínima de 75% (setenta e cinco por cento) em todas as disciplinas;
- ✓ Nota igual ou superior a 7,0 (sete) em todas as disciplinas.

Certificação

O Certificado de conclusão de curso de Especialização será acompanhado por histórico escolar, em cumprimento às exigências da Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, da Câmara de Educação Superior do Conselho Nacional de Educação.

Composição do Corpo Docente

O corpo docente do curso é constituído por profissionais qualificados, com comprovado saber em sua área de atuação, conforme Resolução CNE/CES nº1, de 06 de abril de 2018, sendo integrado, no mínimo, por 30% (trinta por cento) de portadores de título de pós-graduação *stricto sensu*, isto é, portadores de títulos de Mestrado e Doutorado, obtidos em programas de pós-graduação *stricto sensu* devidamente reconhecidos pelo poder público em território nacional, ou revalidados, conforme legislação vigente. Os demais docentes são certificados em nível de especialização, pós-graduação *lato sensu*, de reconhecida capacidade técnico-profissional.

9. Estágio Não Obrigatório

O estágio curricular não obrigatório tem como finalidade estimular o aluno a desenvolver atividades extracurriculares, para que possa inter-relacionar os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos durante o curso e aplicá-los na solução de problemas reais da profissão, proporcionando o desenvolvimento da análise crítica e reflexiva para os problemas socioeconômicos do país, de acordo com a Resolução de Estágio curricular não obrigatório vigente na Instituição.

Os principais objetivos da prática do estágio curricular não obrigatório são:

I. proporcionar o exercício do aprendizado comprometido com a realidade socioeconômica-política do país;

II. propiciar a realização de experiências de ensino e aprendizagem visando à educação profissional continuada, alicerçada no desenvolvimento de competências e habilidades e ao exercício do pensamento reflexivo e criativo; e

II. incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando ao desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da cultura.

A carga horária é definida pela concedente de estágio, não podendo ultrapassar a carga horária máxima de 6 (seis) horas diárias e 30 (trinta) horas semanais, as quais podem ser realizadas em empresas públicas ou privadas, instituição de pesquisa, órgãos governamentais e não governamentais, e as próprias unidades da Universidade, desde que sigam às condições adequadas para que o estagiário possa aprofundar os seus conhecimentos teóricos e práticos adquiridos no curso.

Para o Curso de Pós-Graduação EAD, a prática do estágio curricular não obrigatório é permitida durante a vigência do curso, não podendo exceder em um mesmo campo de estágio o período de 2 (dois) anos.

Os estágios curriculares não obrigatórios devem estar apoiados em Termo de Compromisso e de comum acordo com a Instituição, devendo explicitar não somente os aspectos legais específicos, como também os aspectos educacionais e de compromisso com a realidade social.

O Planejamento do Estágio Curricular Não Obrigatório é de responsabilidade do coordenador de curso/professor orientador e do Departamento de Estágios.

10. Matriz Curricular

DISCIPLINAS	CH PRÁTICA	CH TEÓRICA	CH TOTAL
Ambientação	0 h	0 h	0 h
O padrão para gerenciamento de projetos	0 h	40 h	40 h
Gerenciamento de projetos e qualidade	0 h	40 h	40 h
Ferramentas da qualidade	0 h	40 h	40 h
Escritório de projetos ágil (<i>tailoring</i> , modelos, métodos e Artefatos)	0 h	40 h	40 h
Concepção de produtos: MVP - produto mínimo viável, <i>business model</i> canvas, personas	0 h	40 h	40 h
Engenharia de desenvolvimento de produtos	0 h	40 h	40 h
Processos e projetos de melhoria contínua	0 h	40 h	40 h
Projetos e produção sustentável	0 h	40 h	40 h
<i>Agile leadership practices</i>	0 h	40 h	40 h

11. Carga Horária

A carga horária de 360 h constitui o conteúdo ministrado em 9 (nove) disciplinas.

12. | Conteúdo programático

Disciplina: Ambientação

Ementa: Histórico da Educação a Distância. Legislação da Educação a Distância no Brasil. Potencialidades da Educação a Distância. Flexibilidade de Acesso. Tecnologias para apoio à pesquisa. Aprendizagem colaborativa. Características do aluno na EAD. Boa convivência virtual: netiquetas.

Competências e Habilidades:

- Identificar as características do aluno da modalidade de educação a distância;
- Utilizar ferramentas tecnológicas de apoio a pesquisa;
- Comunicar-se com clareza e assertividade oralmente e por escrito;
- Gerenciar tempo e atividades de estudo.

Conteúdo Programático 1: Histórico da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 2: Legislação da Educação a Distância no Brasil.

Conteúdo Programático 3: Potencialidades da Educação a Distância.

Conteúdo Programático 4: Flexibilidade de Acesso.

Conteúdo Programático 5: Tecnologias para apoio à pesquisa.

Conteúdo Programático 6: Aprendizagem colaborativa.

Conteúdo Programático 7: Características do aluno na EAD.

Conteúdo Programático 8: Boa convivência virtual: netiquetas.

Bibliografia básica:

GOTTARDI, M. de L. A autonomia na aprendizagem em educação a distância: competência a ser desenvolvida pelo aluno. **Associação Brasileira de Educação a Distância**, São Paulo, v. 14, n. 8, p. 110-123, dez, 2015.

MORAN, J. M. MASETTO, M. T. BEHRENS, M. A. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 21.ed. Campinas, SP: Papirus, 2013.

PIVA, D. J. PUPO, R. GAMEZ, L. OLIVEIRA, S. **EAD na Prática: Planejamento, métodos e ambientes de educação online**. São Paulo: Elsevier, 2011.

Bibliografia Complementar:

ALVES, L. Educação a distância: conceitos e história no Brasil e no mundo. **Associação Brasileira de Educação A Distância**, São Paulo, v. 10, n. 7, p.85-92, out. 2011.

MAIA, Carmen; MATTAR, João. **ABC da EaD: a educação a distância hoje**. São Paulo: Prentice Hall, 2007.

MOORE, Michael G., **Educação a distância: sistemas de aprendizagem on-line**. 3. ed., São Paulo: Cengage Learning, 2013.

Disciplina: O padrão para gerenciamento de projetos

Ementa: Padrões para gerenciamento de projetos, principais termos e conceitos, Sistema para entregar valor, Princípios de gerenciamento de projetos.

Competências e Habilidades:

- Entender o que é o padrão para gerenciamento de projetos e seus componentes;
- Compreender os principais termos e conceitos de gerenciamento de projetos;
- Entender o que é um sistema para entregar valor;
- Conhecer os princípios de gerenciamento de projetos e saber aplicá-los em seus projetos e no seu dia a dia.

Conteúdo Programático 1: Padrões para gerenciamento de projetos.

Conteúdo Programático 2: Principais termos e conceitos.

Conteúdo Programático 3: Sistema para entregar valor.

Conteúdo Programático 4: Princípios de gerenciamento de projetos.

Bibliografia Básica:

PMI - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. Guia PMBOK®: Um Guia para o Conjunto de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos. 7. Ed. Pennsylvania: PMI, 2021.

ISO 21502:2020. **Project, programme and portfolio management – Guidance on project management.** International Standardization Organization.

ISO 21502:2021. **Project, programme and portfolio management – Concepts and Context.** International Standardization Organization.

Bibliografia Complementar:

AXELOS, **Managing Successful Projects with PRINCE2.** 6th Ed. 2017.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **O Guia do Scrum.** O guia definitivo para o Scrum: As Regras do Jogo. 2020.

BECK, K., BEEDLE, M., BENNEKUM, A. V., COCKBURN, A., CUNNINGHAM, W., FOWLER, M., GRENNING, J., HIGHSMITH, J., HUNT, A., JEFFRIES, R., KERN, J., MARICK, B., MARTIN, R. C., MELLOR, S., SCHWABER, K., SUTHERLAND, J. AND THOMAS, D. **Princípios por trás do Manifesto Ágil.** 2001. Disponível em: <http://agilemanifesto.org/iso/ptbr/principles.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

Disciplina: Gerenciamento de projetos e qualidade

Ementa: Introdução ao Gerenciamento de Projetos: o que é um projeto, quais são as gerências envolvidas em projetos; o que são *Stakeholders*. Conceitos sobre: PMO, PMBOK, ciclo de vida, gerenciamento de custos aplicados à projetos assim como planejamento e controle da qualidade PDCA em projetos.

Competências e Habilidades

- Conhecimento teórico e prático na gestão de projetos;
- Utilização do guia PMBOK para elaboração de projetos;
- Conhecimento teórico e prático em PDCA (ciclo de melhoria);
- Visão crítica dos diversos processos de gestão da qualidade e estrutura organizacional voltadas a projetos.

Tema 1: Estrutura de Gerenciamento de Projetos.

Tema 2: Gerências de projeto: escopo, tempo e custo.

Tema 3: Integração, recursos, comunicação e riscos.

Tema 4: Gerência de projetos: qualidade e ciclo PDCA.

Bibliografia Básica:

KERZNER, H. **Gestão de Projetos**, 2.ed. São Paulo: Bookman. 2005.

MASSARI, Vitor L. **Gerenciamento ágil de projetos**. 2.ed. São Paulo: Brasport Livros e Multimídia Ltda., 2018.

PMBOK. **Um guia do conjunto de conhecimentos em gerenciamento de projetos**. 6.ed., São Paulo: Project Management, 2018.

Bibliografia Complementar:

MONTES, Eduardo, **Introdução ao gerenciamento de projetos**. 1.ed. Kindle Direct Publishing, 2017.

VARGAS, Ricardo Viana. **Gerenciamento de projetos - estabelecendo diferenciais competitivos**. 7.ed. São Paulo: Brasport Livros e Multimídia Ltda., 2009.

Disciplina: Ferramentas da qualidade

Ementa: Entender o conceito de qualidade e conhecer a aplicação de suas ferramentas na prática são atribuições fundamentais para quem desempenha as mais variadas funções nos setores da indústria, comércio ou serviços. A proposta desta disciplina consiste em resumir os conceitos de qualidade e gestão da qualidade, e, na sequência, explicar detalhadamente as ferramentas da qualidade, destacando entre elas as mais usadas nos métodos de resolução de problemas. Também será abordada a utilização de *softwares* para o desenvolvimento das ferramentas, fator crítico para a aplicação mais ágil e eficiente do método.

Conteúdo Programático 1: Introdução às Ferramentas da Qualidade;

Conteúdo Programático 2: Aplicação das Ferramentas da Qualidade;

Conteúdo Programático 3: Métodos para Resolução de Problemas;

Conteúdo Programático 4: *Softwares* e ferramentas da qualidade;

Bibliografia Básica:

BASS, I. **Six sigma statistics with Excel and Minitab**. New York: McGraw-Hill, 2007.

BRASSARD, M. **The Memory Jogger: a Pocket Guide of Tools for Continuous Improvement**. Methuen, MA, EUA: GOAL/QPC, 1988.

CAMARGO, W. **Controle da Qualidade Total**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. Curitiba, Paraná, Brasil, 2011.

CAMPOS, V. F. **TQC - Controle da Qualidade Total no estilo japonês**. Falconi Editora, 2014.

CESAR, F.I.G. **Ferramentas Básicas da Qualidade**. Biblioteca 24 horas: 1ª Ed. São Paulo, Brasil, 2011.

JAWARE, A. *et al.* Seven quality tools a review. **Int. Res. J. Eng. Technology**, v. 5, n. 5, p. 2796-2798, 2018.

Bibliografia complementar:

ALEXA, V., KISS, I. Complaint analysis using 8D method within the companies in the field of automotive. **Analecta Technica Szegedinensia**, v. 10, n. 1, p. 16-21, 2016.

BASS, I. **Six sigma statistics with Excel and Minitab**. New York: McGraw-Hill, 2007.

BEHRENS, B.; WILDE, I.; HOFFMANN, M. Complaint management using the extended 8D-method along the automotive supply chain. **Production Engineering**, v. 1, n. 1, p. 91-95, 2007.

ENSMENGER, Nathan. The multiple meanings of a flowchart. **Information & Culture**, v. 51, n. 3, p. 321-351, 2016.

FEIGENBAUM, A. V. **Total quality control**. McGraw-Hill Book Company, New York, 1983, 851p.

KRAJNC, M. With 8D method to excellent quality. **Journal of Universal Excellence**, v. 3, n. 10, p. 118-129, 2012.

MATHEWS, P. G. **Design of Experiments with MINITAB**. Milwaukee, WI, USA: ASQ Quality Press, 2005.

SASHKIN, M.; KISER, K. J. **Gestão da Qualidade Total Na Prática: O que é TQM, como usá-la e como sustentá-la a longo prazo**. Campus, 1994.

VARGAS, D. L. Resolução de problemas utilizando a metodologia 8D: Estudo de caso de uma indústria do setor sucroalcooleiro. **Anais do IX SIMPROD**, p. 464-477, 2017.

Disciplina: Escritório de projetos ágil (tailoring, modelos, métodos e artefatos)

Ementa: A importância dos Modelos, Métodos e Artefatos, quais são os principais modelos, métodos e artefatos, modelos, métodos e artefatos por domínio de desempenho. A importância do Tailoring, ciclo de vida e seleção da abordagem de desenvolvimento, Necessidades de customização para a organização, para o projeto, para os domínios de desempenho.

Competências e Habilidades:

- Compreender o que são Modelos, Métodos e Artefatos e a sua importância no contexto dos projetos;
- Ser capaz de criar um framework baseado nos principais modelos, métodos e artefatos que seja de fácil customização para as necessidades de cada projeto;
- Entender o que é o Tailoring e a sua importância;
- Saber o que é o ciclo de vida e como selecionar a adequada abordagem de desenvolvimento considerando as necessidades de customização para a organização, para o projeto, para os domínios de desempenho.

Conteúdo Programático 1: Fundamentos dos Modelos, Métodos e Artefatos.

Conteúdo Programático 2: Modelos, Métodos e Artefatos por domínio de desempenho.

Conteúdo Programático 3: Fundamentos do Tailoring.

Conteúdo Programático 4: Criação do framework adequado para o Tailoring.

Bibliografia Básica:

PMI - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. Guia PMBOK®: Um Guia para o Conjunto de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos. 7 ed. Pennsylvania: PMI, 2021.

KERZNER, H. **Innovation Project Management:** Methods, Case Studies, and Tools for Managing Innovation Projects. Wiley, 2019.

PMI - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. The Standard for Portfolio Management. 4. ed. Project Management Institute Inc., 2017.

Bibliografia Complementar:

PMI - PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. The Standard for Organizational Project Management. 1. ed. Project Management Institute Inc., 2018.

Cruz, F., **PMO Ágil:** Escritório Ágil de Gerenciamento de Projeto. 1. ed. Rio de Janeiro – RJ: Brasport, 2016.

NIR, Michael. **Agile Project Management:** The Agile PMO: Leading the Effective, Value Driven and Agile Project Management Office. Sapir Publishing, Boston, 2017.

Disciplina: Concepção de produtos: MVP – produto mínimo viável, *business model canvas*, *personas*

Ementa: Viabilidade de um Negócio: criação, desenvolvimento e lançamento de produtos. O conceito fundamental de Produto Mínimo Viável (MVP). MVP, Design Thinking e validação de ideias. Criação do perfil de clientes ideais e análise de Mercado. Fundamentos do Business Model Canvas. Conceitos de Persona, Perfil de Usuário e Público-alvo. MVP, e-Commerce e Marketing Digital.

Competências e habilidades:

- Compreender os fundamentos do MVP, Business Model Canvas e o conceito de Persona.
- Relacionar as técnicas de Design Thinking com a validação de ideias.
- Analisar as tendências do mercado e as viabilidades de novos produtos.
- Relacionar os princípios do MVP com as técnicas de e-Commerce e Marketing Digital.

Conteúdo Programático 1: Viabilidade de um Negócio: criação, desenvolvimento e lançamento de produtos.

Conteúdo Programático 2: O conceito fundamental de Produto Mínimo Viável (MVP).

Conteúdo Programático 3: MVP, Design Thinking e validação de ideias.

Conteúdo Programático 4: Criação do perfil de clientes ideais e análise de Mercado.

Conteúdo Programático 5: Fundamentos do Business Model Canvas.

Conteúdo Programático 6: Conceitos de Persona, Perfil de Usuário e Público-alvo.

Conteúdo Programático 7: MVP, e-Commerce e Marketing Digital.

Bibliografia:

RIES, E. **A Startup Enxuta**. São Paulo: Editora Leya, 2012.

CAROLI, P. **Direto ao ponto: criando produtos de forma enxuta**. São Paulo: Editora Casa do Código, 2015.

OSTERWALDER, A. **Business model generation: inovação em modelos de negócios**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2011.

BROWN, T. **Desing thinking**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2017.

GROSSMAN, S. **Minimum viable product: master early learning and develop an mvp with scrum**.

Short Hills: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2017.

LENARDUZZI, V.; TAIBI, D. **MVP explained: a systematic mapping study on the definitions of minimal viable product**. 42th Euromicro Conference on Software Engineering and Advanced Applications (2016), 16380180.

DUC, A. N. ABRAHAMSSON, P. **Minimum Viable Product or Multiple Facet Product? The Role of MVP in Software Startups**. International Conference on Agile Software Development (2016), 118 - 130.

Referências Complementares:

Building a Minimum Viable Product? You're Probably Doing it Wrong. Disponível em: <<https://hbr.org/2013/09/building-a-minimum-viable-prod>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

Risk Management and the Minimum Viable Product. Disponível em: <<https://courses.csail.mit.edu/6.S194/17/Lec6.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2018.

The Dangers of the Minimal Viable Product. Disponível em: <<https://hbr.org/2012/04/the-dangers-of-teh-minimal-via>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

4 Tips for Launching Minimum Viable Products Inside Big Companies.

Disponível em: <<https://hbr.org/2015/09/4-tips-for-launching-minimum-viable-products-inside-big-companies>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

Disciplina: Engenharia de desenvolvimento de produtos

Ementa: Estudo dos princípios e etapas do processo de desenvolvimento de novos produtos. Análise de critérios fundamentais no desenvolvimento de novos produtos: competitividade, estilo, design, inovação e criatividade, questões ambientais, ciclo de vida do produto, engenharia simultânea. Estudo mão-na-massa do processo de criação de um novo produto e de seu planejamento e gerenciamento.

Competências e Habilidades:

- Vivenciar todo o processo de desenvolvimento de um produto, desde sua concepção até sua produção.
- Entender a importância do desenvolvimento de novos produtos.
- Escolher as técnicas e métodos mais adequados no desenvolvimento de novos produtos.

Conteúdo Programático 1: Processo de Desenvolvimento de Novos Produtos.

Conteúdo Programático 2: Importância de critérios como competitividade, inovação, design, estilo, criatividade, questões ambientais, ciclo de vida do produto e engenharia simultânea para a criação de novos produtos.

Conteúdo Programático 3: Planejamento e gerenciamento de novos produtos

Conteúdo Programático 4: Estudo de caso: criação e desenvolvimento de um novo produto.

Bibliografia Básica:

BACK, N.; OGLIARI, A.; DIAS, A.; SILVA, J. C. **Projeto Integrado de Produtos:** Planejamento, Concepção e Modelagem. Barueri: Editora Manole, 2008.

BAXTER, M. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos 3.ed. São Paulo: Blucher, 2011.

ROZENFELD, H. et al. **Gestão do Desenvolvimento de produtos**. Uma referência para a melhoria de processo. São Paulo: Saraiva, 2006.

SELEME, R.; PAULA, A. **Projeto de produto**: planejamento, desenvolvimento e gestão (Série Gestão Comercial). Curitiba: InterSaberes, 2013.

Bibliografia Complementar:

BARBOSA FILHO, A. N. **Projeto e desenvolvimento de produtos**. São Paulo: Atlas, 2009.

CARVALHO, M. A. **Inovação em produtos**: IDEATRIZ: uma aplicação da Triz: inovação sistemática na ideação de produtos. 2.ed. São Paulo: Blucher, 2017.

CRAWFORD, M.; BENEDETTO, A. **Gestão de Novos Produtos**. 11.ed. Porto Alegre:Grupo A, 2016.

SÁ, D.; COSTA, F. A. N.; MACHADO, S. A.; PRADO JÚNIOR, T. **Desenvolvendo novos produtos**: conceitos, etapas e criação. Curitiba: InterSaberes, 2017.

Disciplina: Processos e projetos de melhoria contínua

Ementa: Programas e métodos de melhoria contínua. Análise visual e ciência de dados aplicadas à melhoria contínua. Gestão de projetos e processos de melhoria contínua.

Competências e Habilidades:

- Utilizar as ferramentas de qualidade e outras visando a melhoria contínua;
- Compreender a melhoria contínua sob a ótica do PDCA e da metodologia DMAIC;
- Usar a ciência de dados para a realização de melhoria contínua;
- Saber implantar projetos e processos de melhoria contínua.

Conteúdo Programático 1: Programas 5S's e 10S's, Metodologia BSC, Metodologia Seis Sigma, Just In Time e a Melhoria Contínua, a Gestão da Qualidade Total, outros programas.

Conteúdo Programático 2: Métodos PDCA e DMAIC para a melhoria contínua.

Conteúdo Programático 3: Geração e análise de dados voltados à melhoria contínua.

Conteúdo Programático 4: Gestão e implantação de projetos e processos de melhoria contínua (exemplos práticos).

Bibliografia Básica:

GAYER, J.A.C.A. **Gestão da qualidade total e melhoria contínua de processos**. Curitiba: Contentus, 2020.

LIKER, J.K.; FRANZ, J.K. **O modelo Toyota de melhoria contínua: estratégia + experiência operacional = desempenho superior**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

SILVA, L.C. **Gestão e Melhoria de Processos: Conceitos, técnicas e ferramentas**. Rio de Janeiro: Brasport, 2015.

Bibliografia Complementar:

ANDREOLI, T.P.; BASTOS, L.T. **Gestão da qualidade: melhoria contínua e busca pela excelência**. Curitiba: InterSaberes, 2017.

CRUZ, T. **Manual para gerenciamento de processos de negócio: metodologia DOMP: (documentação, organização e melhoria de processos)**. São Paulo: Atlas, 2015.

FERREIRA, M.B. **Métodos ágeis e melhoria de processos**. Curitiba: Contentus, 2020.

MACHADO, J.F. **Método estatístico: gestão de qualidade para melhoria contínua**. São Paulo: Saraiva, 2010.

TONINI, A.C. **Gestão de processos de negócio**. São Paulo: Editora Senac, 2020.

Disciplina: Projetos e produção sustentável

Ementa: Compreensão dos desafios do gerenciamento de projetos e os imperativos da sustentabilidade. Estudar os conceitos de gestão da produção no século XXI e a inovação nas cadeias produtivas. Analisar o papel dos projetos sustentáveis e da produção mais limpa para a construção da sustentabilidade e a redução das consequências das mudanças climáticas. Estudar os projetos ambientais e a gestão da produção como veículos para implementar estratégias ambientais corporativas nas *Greentechs*.

Competências e Habilidades:

- Compreender o gerenciamento de projetos como ferramenta para melhoria do desempenho em sustentabilidade nas organizações
- Identificar as ferramentas da gestão da produção que podem contribuir para uma produção mais limpa e para a minoração das mudanças climáticas.
- Integrar estratégias ambientais corporativas no projeto, na produção e no produto.

Conteúdo Programático 1: Gerenciamento de projetos

Conteúdo Programático 2: Gestão da produção

Conteúdo Programático 3: Projetos sustentáveis, produção mais limpa e mudanças climáticas

Conteúdo Programático 4: Implementação de estratégias ambientais corporativas por meio de projetos e de gestão da produção nas *Greentechs*.

Bibliografia Básica:

CHIAVENATO, I. **Gestão da produção:** uma abordagem introdutória. 3. ed. Barueri: Manole, 2014.

OLIVEIRA NETO, G. C. DE *et al.* Princípios e ferramentas da produção mais limpa: um estudo exploratório em empresas brasileiras. **Gestão & Produção**, v. 22, n. 2, p. 326–344, jun. 2015.

RABECHINI JUNIOR, R.; CARVALHO, M. M. DE. **Gerenciamento de projetos na prática**: casos brasileiros. 1. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

Bibliografia Complementar:

CREDIDIO, G. S. Satisfação nos projetos ambientais corporativos: uma análise à luz dos seus motivadores em grandes empresas. **Organizações & Sociedade**, v. 7, n. 2, p. 85–98, 2019.

LOBO, R. N. **Gestão de Produção**. 1. ed. São Paulo: Érica - Saraiva, 2010.

XAVIER, C. M. DA S. **Gerenciamento de projetos**: como definir e controlar o escopo do projeto. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2016.

Disciplina: Agile Leadership Practices

Ementa: No que consiste a função do gestor. Modelo de autogestão: Vantagens e Desvantagens. Estilos de liderança. Porque liderança e estratégia da empresa devem estar ligadas. Aprendendo a liderar em ambientes ágeis. Motivação de equipes ágeis. Estrutura e cultura ágil.

Competências e Habilidades:

- Entender o papel do gestor;
- Diferenciar os estilos de liderança e saber quando aplicá-los;
- Conhecer as vantagens e desvantagens das estruturas ágeis;
- Entender como desenvolver a motivação de times ágeis.

Conteúdo Programático 1: Liderança versus Autogestão.

Conteúdo Programático 2: Estilos de Liderança: Propósito.

Conteúdo Programático 3: Alinhamento da Estratégica com a Liderança.

Conteúdo Programático 4: Aprendendo a Liderar.

Conteúdo Programático 5: Motivação do time ágil.

Conteúdo Programático 6: Estruturas ágeis.

Conteúdo Programático 7: Cultura Ágil.

Bibliografia Básica:

BILL PASMORE PHD, S. V. P.; CMC, Tom O.'Shea. Leadership agility: A business imperative for a VUCA world. **People and Strategy**, v. 33, n. 4, p. 32, 2010.

BLANK, Steve. Why the lean start-up changes everything. **Harvard business review**, v. 91, n. 5, p. 63-72, 2013.

MCKENZIE, Jane; AITKEN, Paul. Learning to lead the knowledgeable organization: Developing leadership agility. **Strategic HR Review**, v. 11, n. 6, p. 329-334, 2012.

MEDINILLA, Ángel. **Agile management**: Leadership in an agile environment. Springer Science & Business Media, 2012.

MICHELS, Everton; FERREIRA, Marcelo Gitirana. Gerenciamento ágil no processo de desenvolvimento de produtos inovadores: uma análise bibliográfica sistemática. **Gestão e Projetos: GeP**, v. 4, n. 1, p. 52-76, 2013.

RIGBY, Darrell K.; SUTHERLAND, Jeff; TAKEUCHI, Hirotaka. Embracing agile. **Harvard Business Review**, v. 94, n. 5, p. 40-50, 2016.

|

13. Infraestrutura Física e Pedagógica

O aluno encontrará todo o conteúdo do curso e assistirá às aulas gravadas no ambiente virtual. Para assistir às aulas é fundamental que as especificações abaixo sejam obedecidas, possibilitando, assim, uma recepção de maior qualidade dos vídeos.

Hardware:

- Processador Intel Core 2 Duo ou superior.
- 2Gb de Memória RAM.
- Placa de vídeo com resolução 1024x768, qualidade de cor 32 bits e compatível com Microsoft DirectShow.

- Microsoft DirectX 9.0c ou posterior.

Software:

- Navegador: Firefox, Google Chrome, Internet Explorer (sempre atualizado).
- Sistema Operacional: Windows XP ou posterior.
- Adobe Flash Player (atualizado).
- *Plugin* de vídeos SilverLigth (atualizado)

Rede:

- Conexão com a Internet banda larga de no mínimo 2 MB.
- Em caso de acesso em ambientes corporativos além da velocidade, é necessário verificar as condições de segurança de rede de sua empresa e se certificar que o site não estará bloqueado.

Adicionalmente, é prevista a utilização da biblioteca virtual para consultas bibliográficas e pesquisa de assuntos referentes às disciplinas ministradas.

