



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**  
**SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA**  
**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO AMAZONAS**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO**  
**DIRETORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO**



## EMENTÁRIO

## CURSO

Engenharia de Computação

PERÍODO 9º	DISCIPLINA <b>Gestão de Projetos e Inovação</b>		CÓDIGO <b>ECP93</b>
CARGA HORÁRIA			PRÉ-REQUISITO
TEÓRICA 40h	PRÁTICA 00	EXTENSÃO 20h	0000

## EMENTA

O projeto como forma de organização da ação administrativa. Processos de gestão de projetos: inicialização, planejamento, execução, controle e conclusão. Seleção e avaliação de projetos. Gestão integrada de escopo, tempo, custos e qualidade no desenvolvimento de projetos. Gestão de equipe e fluxo de comunicação. Análise e gestão de riscos em projetos. Ferramentas e softwares de apoio à gestão de projetos. Metodologias ágeis de gestão de projetos em inovação.

## OBJETIVO GERAL

Capacitar os discentes na aplicação de técnicas de gestão de projetos, com ênfase na inovação, para que possam planejar, executar e controlar projetos de forma eficiente e estratégica.

## CURRICULARIZAÇÃO DA EXTENSÃO

Os discentes irão desenvolver, em parceria com comunidades, coletivos ou iniciativas locais, ações formativas e colaborativas voltadas à gestão de projetos e inovação. As atividades poderão incluir rodas de conversa, oficinas participativas, mentorias e dinâmicas de planejamento, com o intuito de fortalecer competências em organização, planejamento e execução de projetos locais. A proposta será construída com base nas demandas identificadas nos territórios, promovendo a troca de saberes e o protagonismo comunitário no desenvolvimento de soluções sustentáveis e inovadoras.

## BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- KERZNER, Harold. **Gestão de Projetos: As Melhores Práticas**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2017.
- PMI. **Guia PMBOK: Um Guia para o Conjunto de Conhecimentos em Gerenciamento de Projetos**. 6. ed. Pennsylvania: Project Management Institute, 2017.
- MAXIMIANO, Antônio César Amaru. **Administração de Projetos: Como Transformar Ideias em Resultados**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

## BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

- SCHWABER, K.; SUTHERLAND, J. **Guia do Scrum – Um guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo**. Scrum Guides. 2020.
- GIDO, J. **Gestão de Projetos**; São Paulo: Cengage Learning, 2007.
- VALERIANO, Dalton L. **Moderno gerenciamento de projetos**. Pearson Prentice Hall, 2007.
- ANDREASSI, Tales. **Gestão da Inovação Tecnológica**; São Paulo: Thomson Learning, 2007.
- SERRA, Fernando Ribeiro. **Gestão da Inovação: Conceitos, Métricas e Experiências de Empresas no Brasil**. São Paulo: Atlas, 2016.