



**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO**  
**PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO**  
Rua Dom Manoel de Medeiros, s/n – Dois Irmãos 52171-900 Recife-PE  
Fone: 0xx-81-332060-40 proreitor@preg.ufrpe.br

## PLANO DE ENSINO

### I – IDENTIFICAÇÃO

CURSO: Bacharelado em Sistemas de Informação

MODALIDADE: 7º Período

DISCIPLINA: Fábricas de Software – Desenvolvimento Ágil de Novos Produtos de Software.

PRÉ-REQUISITO: ( ) OBRIGATÓRIA (X) OPTATIVA

DEPARTAMENTO: DeInfo - Estatística e Informática

PROFESSOR RESPONSÁVEL: Teresa Maciel Ano: 2014

Semestre Letivo: (x) Primeiro ( ) Segundo

Carga Horária: 60

### II - EMENTA (Sinopse do Conteúdo)

. Criação de Soluções de Software. Ciclo Lean Startup. Ciclo Design Thinking. Lean Software Development. Kanban para Software. Criação de um produto de software utilizando metodologia baseada em Lean Startup, Design Thinking e Lean Sw e Kanban.

### III - OBJETIVOS

Capacitar o aluno a conceber soluções de software que possam gerar valor ao mercado, através do uso de propostas

### IV - CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. INTRODUÇÃO A INOVAÇÃO DE SOFTWARE.
2. CRIAÇÃO DE PRODUTOS DE SOFTWARE COM DESIGN THINKING. Pesquisa. Modelos Mentais. Ideação. Prototipação.
3. A PROPOSTA DO LEAN STARTUP. Ideas – Build – Code – Data – Learn. Produto Mínimo, Pivô e Teste AB.
4. LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT – Desenvolvimento ágil, lean Manufacturing, Lean Sw Development.
5. KANBAN PARA SOFTWARE – Kanban na manufatura x Kanban Software. Lean + Kanban.
6. CRIAÇÃO DE SOLUÇÕES REAIS

Definição da estratégia de desenvolvimento (Design Thinking + Lean Startup + Lean Sw +

Kanban).

Desenvolvimento ao longo do curso com mentoria e participação pontual de especialistas externos convidados.

#### **V – MÉTODOS DIDÁTICOS DE ENSINO**

- Aula Expositiva
- Seminário
- Leitura Dirigida
- Demonstração (prática realizada pelo Professor)
- Laboratório (prática realizada pelo aluno)
- Trabalho de Campo
- Execução de Pesquisa
- Outra. Especificar: O curso será baseado na metodologia PBL, onde desde as primeiras aulas o aluno irá iniciar a criação de uma solução de software, que será desenvolvida ao longo do curso e validada no final do curso.

#### **VI - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

1VA (Metas Semanais)

2VA (Validações Semanais)

3VA 100% de Avaliação escrita

Final 100% de Avaliação escrita

#### **VIII – BIBLIOGRAFIA DE APOIO**

1. RIES, E. – THE LEAN STARTUP. A Startup Enxuta - Como Os Empreendedores Atuais Utilizam a Inovação...
2. BROWN, T. – DESIGN THINKING. Uma Metodologia Poderosa para Decretar o Fim das Velhas Ideias.
3. POPPENDIECK, M. & T. – LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT (inglês).
4. POPPENDIECK, M. & T. – Implementando o Desenvolvimento Lean de Software.
5. ANDERSON, D. – Kanban: Mudança Evolucionária de Sucesso para seu Negócio de Tecnologia (Portuguese Edition).

**COMPLEMENTAR:** Slides, Artigos e outras fontes indicadas pela Professora ao longo do curso.

CRONOGRAMA DO CURSO	
AULA	CONTEÚDO
Aula 1	APRESENTAÇÃO DO CURSO. . INTRODUÇÃO A INOVAÇÃO DE SOFTWARE.
Aula 2	CRIAÇÃO DE PRODUTOS DE SOFTWARE COM DESIGN THINKING. Pesquisa. Modelos Mentais. Ideação. Prototipação.
Aula 3	A PROPOSTA DO LEAN STARTUP. Ideas – Build – Code – Data – Learn. Produto Mínimo, Pivô e Teste AB.
Aula 4	ANÁLISE DE SIMILARIDADES DT X LS
Aula 5/6	LEAN SOFTWARE DEVELOPMENT . Evolução do Lean. . Agilidade x Lean no desenvolvimento de software. . Lean Software Development.
Aula 7	KANBAN PARA SOFTWARE
Aula 8/9	ESTRATÉGIA DE DESENVOLVIMENTO DO PROJETO . Mentoria na arquitetura de desenvolvimento (Lean Startup com Design Thinking + Lean/Kanban).
Aula 10	PESQUISA E IDEAÇÃO.
Aula 11	PESQUISA E IDEAÇÃO.
Aula 12/13	PROTOTIPAÇÃO
Aula 14/15	IVA – APRESENTAÇÃO DO PROJETO E ENTREGA DE ATIVIDADES.
Aula 16	VISITA A EMPRESAS DE SOFTWARE.
Aula 17/18	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 19/20	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 22/21	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 23/34	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 25/26	Desenvolvimento do Produto de Software. Mentoria e validação.
Aula 27 -28 2ª VA	II VA - Apresentação Final do projeto. Retrospectiva do aprendizado.
Aula 29 - 30 3ª VA	3ª VA – Prova com todo conteúdo.
Aula 31 –VA Final	Prova Final.

**Recife, 31 de março de 2014.**

---

*Teresa Maria de Medeiros Maciel*  
*Professor Responsável*