



MBA

Gestão Ágil de Projetos
com mindset em Transformação Digital

GRADE DE DISCIPLINAS DO CURSO		
MÓDULO 1 - MANAGEMENT FOUNDATIONS		
Conteúdos	Horas	Presencial
People Management	32	32
Business Management	20	20
Project Fundamentals	30	30
Reporting & Classic Methodologies	18	18
Subtotal	100	100
MÓDULO 2 - AGILITY FOUNDATIONS & ADVANCED APPLICATION		
Agile Mindset	96	96
Scrum	40	40
Kanban	28	28
Agile Coach	8	8
Organização de Times Ágeis	4	4
Agile Development	36	36
Agile Scaling	24	24
Subtotal	120	120
MÓDULO 3 - DIGITAL TRANSFORMATION & INNOVATION		
Innovation	24	24
Digital Transformation & Business Processes	32	32
Customer Centric	32	32
Design Thinking	48	48
Suporte e Metodologia	16	16
GO-Live	40	40
Subtotal	192	192
INTERNATIONAL MODULES		
Advanced Topics in Project Management		
Design Thinking & Innovation		
Subtotal		
Carga Horária Presencial Total	432	432
Total do Curso	432	432

Descrição das disciplinas

MÓDULO 1 - MANAGEMENT FOUNDATIONS

PEOPLE MANAGEMENT - 32 HORAS

Nesta disciplina, o aluno aprenderá como gerir, desenvolver e formar equipes, atuantes, principalmente, em projetos ágeis onde o empoderamento do time é fundamental, por meio de estratégias, políticas e práticas de gestão, que orientam os estilos de atuação dos gestores em relação aos seus comandados e projetos.

Serão abordados temas como: Gestão 3.0, Construção de Times, Desenvolvimento e Gestão de Pessoas e Ética e Compliance.

BUSINESS MANAGEMENT - 20 HORAS

O objetivo dessa disciplina é fazer com que o aluno entenda o contexto do negócio, onde os projetos estão inseridos, gerando habilidades fundamentais para o gerente de projetos. O aluno aprenderá como seu projeto se encaixa na estratégia da companhia e com isso terá claro como deverão ser geridos para atingir os objetivos esperados.

Nesta disciplina serão abordados os seguintes temas: Estratégias e Métricas de Negócios, Análise e Gestão Financeira, Desenvolvimento e Análise de Business Case e Portfólios.

PROJECT FUNDAMENTALS - 30 HORAS

A disciplina de fundamentos em gestão habilitará o aluno a empregar técnicas para garantir que o projeto atinja a seus objetivos dentro das restrições e em qualquer ambiente organizacional que ele venha a instar inserido, desde startups até empresas tradicionais.

Nesta disciplina serão abordados os seguintes assuntos: Fundamentos de Projetos, Partes Interessadas (Stakeholders), Gestão de Riscos, Projetos, Programas e Portfólios, Papel do Gerente de Projetos, Produtos e Projetos, Gestão Orçamentária, Aquisições e Fornecedores, Gestão de Comunicação e Soft Skills para Gestão.

REPORTING & CLASSIC METHODOLOGIES - 18 HORAS

Com o objetivo de formar gerentes de projetos completos e multifuncionais, essa disciplina visa apresentar modelos tradicionais de gestão, integrações, colaboração com projeto e iniciativas tradicionais, além de formas de apresentar reports adequados às exigências corporativas e comunicação eficiente.

Nesta disciplina serão abordados: **PMI (10 horas)** PMBok - Visão Geral, PMO Tipos e Aplicações, Certificações PMI (PMP & CAPM) e as 10 áreas de conhecimento. Reporting Technics (8 horas) Tipo de Reports, Habilidades de Comunicação, Pirâmide do Conhecimento e Informação e Desenvolvimento da Audiência.

MÓDULO 2 - AGILITY FOUNDATIONS & ADVANCED APPLICATION

AGILE MINDSET - 96 HORAS

Na disciplina de fundamentos da metodologia ágil serão abordados tópicos essenciais para desempenhar esse papel e orientar iniciativas de forma a atingir os objetivos para a companhia e seus clientes do projeto.

Nesta disciplina serão abordados: Fundamentos Ágeis, Gestão de Mudança, Gestão de Performance e Liderança e Gestão de Times Ágeis.

SCRUM - 40 HORAS

O SCRUM é o principal framework ágil hoje utilizado em grandes empresas e startups. Nesta disciplina o aluno aprenderá: Fundamentos do SCRUM, Métricas, Papéis e preparatório para as certificações.

Além disso, o aluno fará em sala de aula as duas principais provas de certificações exigidas no mercado de trabalho sem nenhum custo adicional: Scrum Master (CSM) e Product Owner (CSPO).

KANBAN - 28 HORAS

Nesta matéria será apresentado o framework criado pela Toyota, o Kanban, onde serão abordados: Fundamentos, Métricas, Mapeamento de Processos, Controle de WIP (Work in Progress) e Técnicas para controle de fluxo de trabalho.

AGILE COACH - 8 HORAS

Neste ponto do curso, o aluno irá conhecer e entender o papel do Agile Coach, que tem como missão levar times ágeis a sua máxima performance de maneira sustentável.

Nesta disciplina serão abordados temas como: Papeis do Scrum Master e Product Owner, o Agile e o Produto e Controle e Gestão de Releases.

ORGANIZAÇÃO DE TIMES ÁGEIS - 4 HORAS

O objetivo desta disciplina é ensinar como construir grandes times e extrair o melhor de cada pessoa e seus talentos através do modelo Spotify, hoje largamente em uso.

Nesta disciplina serão abordados os seguintes tópicos: Fundamentos e Aplicação e Squads & Tribes (Model Spotify)

AGILE DEVELOPMENT - 36 HORAS

Nesta disciplina o aluno vai aprender técnicas modernas de desenvolvimento de produtos digitais que permitem alto grau de interação com todos os envolvidos e entregas que efetivamente agreguem valor aos clientes utilizando de forma otimizada tempo e recursos das organizações.

Nesta disciplina serão estudados temas como: DevOps, Continuous Deployment, Continuous Delivery, XP e Quality Assurance & Control.

AGILE SCALING - 24 HORAS

Nesta matéria, o aluno será capacitado a compreender o ágil em escala e como esses frameworks estão sendo cada vez mais adotado por grandes empresas para se transformarem digitalmente e estarem prontas para um mercado cada vez mais veloz e competitivo.

A disciplina abordará: SAFe, LeSS e The Disciplined Agile (DA) Framework.

MÓDULO 3 - DIGITAL TRANSFORMATION & INNOVATION

INNOVATION - 24 HORAS

A disciplina de inovação tem como objetivo mudar o mindset do aluno para capacitar gestores de projetos a ajudar empresas a se manterem relevantes e competitivas no mercado quebrando paradigmas sobre tradições consolidadas.

Nesta disciplina serão abordados os seguintes temas: Pensamento Enxuto, Organizações Exponenciais - EXO e Fail Fast - Fail Cheap.

DIGITAL TRANSFORMATION & BUSINESS PROCESSES - 32 HORAS

Nessa disciplina, o foco está em preparar profissionais a estarem aptos a atuar nas necessidades estratégicas em empresas de todos os portes e setores que buscam mudança na gestão e processos dos projetos.

Nesta disciplina serão abordados temas como: Melhoria Contínua, Cadeia de Valores - Value Stream Mapping, Modelagem e Avaliação de Processos Ágeis, OKRs - Objectives and Key Results e Cultura Corporativa e Organizacional.

CUSTOMER CENTRIC - 32 HORAS

O objetivo dessa disciplina está em promover o pensamento para resolver problemas com foco total na experiência do cliente.

Nesta disciplina serão abordados os seguintes tópicos: UX (User Xperience) /UI (User Interface), CX (Customer Xperience) /CS (Customer Service) e Métricas de usabilidade.

DESIGN THINKING - 48 HORAS

Esta disciplina tem como objetivo proporcionar ao aluno o aprendizado de ferramentas para ajuda-lo durante toda a jornada de um projeto, através do Design Thinking, frameworks colaborativos e criativos que apoiam o gerente de projeto a eliminar bloqueios e conflitos, bem como acelerar ainda mais etapas chaves de seu projeto.

Nesta disciplina serão abordados: Design Thinking - Fundamentos e Aplicações, Lean Inception, Design Sprint e Rapid Prototype.

GO-LIVE PROJECT (40 HORAS)

Consiste na elaboração supervisionada de um projeto digital, com aplicação prática de referenciais teóricos, conceitos e metodologias abordadas no curso para que o aluno desenvolva um projeto real para ser entregável ao mercado.

INTERNATIONAL MODULES (OPCIONAL)

ADVANCED TOPICS IN PROJECT MANAGEMENT – 3 SEMANAS

Objetivos do programa: discutir tópicos avançados de Gestão de Projetos, abordando aspectos de fronteira do conhecimento. Este programa usa como base o PMBoK, enfocando assuntos que vão além dos temas usuais discutidos no âmbito do Project Management Institute, com atenção especial para o fator humano em projetos.

O programa prevê dois encontros com executivos americanos dentro da grade de atividades. O grupo irá visitar uma empresa ou receberá em sala de aula um executivo local para propiciar uma oportunidade de interação ao vivo com a realidade de negócios dos Estados Unidos. Os alunos receberão ainda sugestões de visitas a organizações e eventos para serem desenvolvidas mediante escolha dos alunos em seus horários livres.

DESIGN THINKING & INNOVATION – 3 SEMANAS

Objetivos do programa: ter contato com uma abordagem que possibilita resolver desafios persistentes e complexos, aliados a estudos de caso sobre tema. Proporcionar aos alunos o contato com ferramentas que permitam o desenvolvimento de estratégias e a implementação de ideias originais e experiências inovadoras nas organizações.

O programa prevê dois encontros com executivos americanos dentro da grade de atividades. O grupo irá visitar uma empresa ou receberá em sala de aula um executivo local para propiciar uma oportunidade de interação ao vivo com a realidade de negócios dos Estados Unidos. Os alunos receberão ainda sugestões de visitas a organizações e eventos para serem desenvolvidas mediante escolha dos alunos em seus horários livres.
