

## Plan Overview

---

*A Data Management Plan created using DMP Tool*

**Title:** Um framework de aprendizagem experiencial para o ensino de gerenciamento de projetos de software

**Creator:** Maria Lydia Fioravanti

**Affiliation:** Universidade de São Paulo ([www5.usp.br](http://www5.usp.br))

**Principal Investigator:** Maria Lydia Fioravanti

**Data Manager:** Maria Lydia Fioravanti

**Project Administrator:** Maria Lydia Fioravanti

**Funder:** São Paulo Research Foundation ([fapesp.br](http://fapesp.br))

**Template:** Template USP - Mínimo

### **Project abstract:**

De acordo com o corpo de conhecimento de vários programas de graduação em Computação, o Gerenciamento de Projetos de Software (GPS) é uma das unidades da área de Engenharia de Software que deve ser abordada em programas de computação. No entanto, muitas vezes não há curso específico para ensinar GPS, fazendo com que seus conceitos sejam ensinados juntamente com os outros conceitos de Engenharia de Software. Mesmo quando há um curso dedicado ao assunto, em seu formato tradicional, o gerenciamento de projetos é, essencialmente, abordado de forma teórica. Apesar da importância da teoria, os desafios encontrados na prática tornam o gerenciamento de projetos complexo e extremamente relevante nas organizações, requerendo habilidades técnicas e interpessoais nem sempre presentes nos recém-formados. Neste cenário, a aprendizagem experiencial pode ser considerada um método interessante para enfrentar os desafios existentes e, apesar de já ter sido investigada na educação em gerenciamento de projetos, os estudos encontrados na literatura apresentam abordagens específicas para cenários específicos. Portanto, um framework de design de aprendizagem baseada na aprendizagem experiencial pode ajudar os educadores a tomar decisões de design que sejam pedagogicamente eficazes e fazer uso apropriado de tecnologias digitais, adaptando a aprendizagem ao seu contexto. Assim, este projeto de doutorado tem como objetivo propor um framework de design de aprendizagem para o ensino de Gerenciamento de Projetos de Software com base na aprendizagem experiencial. A hipótese é que esse framework

guiará os educadores ao projetarem seus cursos para fornecer uma experiência de aprendizado mais próxima da prática de Gerenciamento de Projetos de Software no setor de TI. A ideia principal é fornecer cursos de Gerenciamento de Projetos de Software mais atraentes derivados do framework, além de melhorar as habilidades técnicas e interpessoais importantes para um gerente de projeto. Uma abordagem baseada na aprendizagem experiencial é interessante no sentido de que qualquer instância do framework abrangerá as dimensões estruturais do ensino experiencial, ou seja, os cursos projetados abordarão as práticas da indústria para que os alunos tenham essa experiência em sala de aula. Portanto, este framework é uma contribuição relevante no sentido de abordar tanto as habilidades técnicas e interpessoais que a indústria atualmente procura nos recém-graduados. O framework proposto será avaliado de acordo com estratégias e métodos de pesquisa adequados à pesquisa realizada neste trabalho. Desse modo, estudos experimentais, estudos de caso, avaliação de campo e revisão de especialistas poderão ser adotados como estratégias para avaliar o framework proposto.

**Start date:** 02-05-2018

**Last modified:** 07-08-2024

**Copyright information:**

The above plan creator(s) have agreed that others may use as much of the text of this plan as they would like in their own plans, and customize it as necessary. You do not need to credit the creator(s) as the source of the language used, but using any of the plan's text does not imply that the creator(s) endorse, or have any relationship to, your project or proposal

---

# **Um framework de aprendizagem experiencial para o ensino de gerenciamento de projetos de software - Descrição dos Dados e Metadados produzidos pelo projeto**

## **Descrição dos dados e metadados produzidos**

---

### ***Que dados serão coletados ou criados?***

Este projeto deverá produzir os seguintes materiais a serem considerados como dados ou metadados:

- Arquivos de dados: planilhas eletrônicas, como consolidação de resultados de surveys, mapeamentos sistemáticos e outros estudos que se fizerem necessários.
- Formulários digitais: questionários eletrônicos para coleta de informação, como condução de surveys e de estudos de caso.
- Demais tipos de produções: audiovisuais, para apoiar o desenvolvimento de pesquisas conduzidas remotamente devido à pandemia bem como para a divulgação e disseminação dos resultados.

### ***Como os dados serão coletados ou criados***

Os dados serão coletados ou criados por meio de formulários, estudos secundários ou estudos experimentais.

---

---

---