

## Gestão de Equipas de Data Science

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Porto
- **Data:** 03 Mai. 2019 a 04 Mai. 2019
- **Preço:** 460€
- **Promoção:** -15%
- **Horário:** Pós-laboral e Sábados - 6<sup>as</sup> das 18:45 às 21:45; Sáb. das 09:30 às 17:30
- **Duração:** 9 horas

Este curso pretende habilitar os formandos a proceder à criação e gestão de equipas de Data Science numa organização, e familiarizá-los com os diferentes papéis de cada elemento dessa equipa no seio de um projeto de Data Science.

### Destinatários

Todos aqueles que queiram adquirir conhecimentos que lhes permitam ajudar a sua organização a tirar partido da capacidade estratégica da Data Science, nomeadamente profissionais que queiram desempenhar funções diretas de chefia de equipas nesta área.

### Pré-requisitos

Conhecimentos de Inglês

### Objectivos

- Compreensão do funcionamento de uma equipa de *data science*, perfis e responsabilidades e como se integrar na mesma.
- Capacidade de liderar uma equipa de data science compreendendo os seus deveres e funções.
- Capacidade de construir e comunicar as principais componentes de um projeto de ciência de dados utilizando a ferramenta *Project canvas*.

## Metodologia

Aulas expositivas devidamente complementadas com trabalhos práticos.

Existirão casos de estudo com debate entre os alunos e orientados pela docente. Estes casos consistem na apresentação da situação de uma organização (real ou ficcionada) onde são descritos os desafios que se lhe colocam. Os alunos deverão propor uma solução para o problema de acordo com a matéria exposta e o seu estudo.

---

## Programa

- A Gestão de Pessoas e Equipas
- Liderança de equipas
- Competências necessárias para composição e funcionamento de uma equipa de ciência de dados.
- Conjugação e articulação de valências dentro da equipa.
- Multidisciplinaridade das equipas de ciência de dados.
- Gestão de projetos de ciência de dados.
- Fundamentos de metodologias de gestão de projetos.
- Comunicação de projetos: Project Canvas