

Campus/Curso: Nova Gameleira – Engenharia de Computação	
Disciplina: Engenharia de Software I	Código: 2ECOM.042
Docente responsável: Eduardo Cunha Campos	Data: Fevereiro de 2024
Coordenador(a) do curso: Bruno André Santos	

Período Letivo: 01/2024 **Carga Horária Total:** 60 horas/aula **Créditos:** 04

Natureza: Teórica / Obrigatória

Área de Formação - DCN: Profissionalizante

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: (Para os cursos de Engenharia)

Departamento que oferta a disciplina: Departamento de Computação

Atendimento extraclasse aos alunos
Local: 4º andar – Prédio 17 – Sala 403 – Campus II – Nova Gameleira
Horário semanal: Terças-feiras às 15h / Quartas-feiras às 9h

Metodologia de ensino	Atividades Avaliativas	Valor
PowerPoint (slides de data show)	Prova 1 (09/04)	30 pontos
Vídeos	Prova 2 (16/05)	30 pontos
Visitas a empresas	Prova 3 (27/06)	30 pontos
Palestras com representantes das empresas	Lista 1 (09/04)	2 pontos
Apostilas e Livros	Lista 2 (16/05)	4 pontos
Leituras complementares	Lista 3 (27/06)	4 pontos
	Total	100

Cronograma	
Data	Atividade
07 a 09/03/2024	Período de acolhimento dos alunos
05/03	Introdução à Engenharia de Software
12/03	Sistemas críticos
14/03	Gerência de projetos
19/03	OpenUp
21/03	Reengenharia de Software
26/03	Refatoração de Software
28/03	Recesso
02/04	Reuso de Software
04/04	Técnicas de Reuso de Software
09/04	Prova 1 e Entrega da Lista 1
11/04	Linha de Produtos de Software
16/04	Arquitetura de Software
18/04	Padrões Arquiteturais
23/04	Arquitetura Hexagonal
25/04	Arquitetura Serverless
30/04	Qualidade de Software
02/05	Resolução de Exercícios

07/05	Palestra sobre Microserviços
09/05	Testes de Software
14/05	Resolução de Exercícios
16/05	Prova 2 e Entrega da Lista 2
21/05	Sistemas de Controle de Versão
23/05	Idiomas de Programação
28/05	Resolução de Exercícios
30/05	Feriado nacional
04/06	DevOps e Integração Contínua
06/06	Palestra sobre Integração de Cloud Computing e DevOps
11/06	Resolução de Exercícios
13/06	Princípios de Projeto
18/06	Padrões de Projeto de Software (Parte 1)
20/06	Padrões de Projeto de Software (Parte 2)
25/06	Resolução de Exercícios
27/06	Prova 3 e Entrega da Lista 3
02/07	Prova Substitutiva
09/07	Exame Especial

Recursos

SIGAA Turma Virtual

Material disponibilizado no GitHub Pages

Caneta Esferográfica para quadro branco

Bibliografia Adicional

1	Marco Tulio Valente. Engenharia de Software Moderna: Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade, Editora: Independente, 395 páginas, 2020.
---	--

Observações

O atendimento extraclasse deverá ser agendado com o professor via e-mail: edu@cefetmg.br
