

Campus/Curso: Nova Gameleira – Engenharia de Computação	
Disciplina: Engenharia de Software II	Código: G00ESOF2.01
Docente responsável: Eduardo Cunha Campos	Data: 04/08/2026
Coordenador(a) do curso: Bruno André Santos	

Período Letivo: 02/2026 **Carga Horária Total:** 60 horas/aula **Créditos:** 04

Natureza: Teórica / Obrigatória

Área de Formação - DCN: Profissionalizante

Competências/habilidades a serem desenvolvidas: C6.1

Especificar e validar os requisitos, projetar, implementar, verificar, implantar, testar e documentar soluções de software, validando seu atendimento às necessidades de interação com o usuário.

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 15:30h / Quartas-feiras às 9:30h

Metodologia de ensino	Atividades Avaliativas	Valor
PowerPoint (slides de data show)	Prova 1 (02/09/26)	30 pontos
Vídeos	Prova 2 (07/10/26)	30 pontos
Visitas a empresas	Prova 3 (18/11/26)	35 pontos
Palestras com representantes das empresas	Palestra 1 (25/08/26)	2,5 pontos
Apostilas e Livros	Palestra 2 (14/10/26)	2,5 pontos
Leituras complementares		
	Total	100

Cronograma	
Data	Atividade
04/08/26	Acolhimento aos calouros
05/08/26	Introdução à Engenharia de Software
11/08/26	Sistemas críticos
12/08/26	Gerência de projetos
18/08/26	OpenUp
19/08/26	Reengenharia de Software
25/08/26	Palestra sobre Desenvolvimento de Software com IA e LLMs
26/08/26	Refatoração de Software
01/09/26	Reuso de Software e Técnicas
02/09/26	Prova 1
08/09/26	Feriado
15/09/26	Linha de Produtos de Software
16/09/26	Arquitetura de Software
22/09/26	Padrões Arquiteturais

23/09/26	Arquitetura Hexagonal e Serverless
29/09/26	Qualidade de Software
30/09/26	Testes de Software
06/10/26	Resolução de Exercícios
07/10/26	Prova 2
14/10/26	Palestra sobre DevOps e Estratégias de Gerenciamento de Branches
20/10/26	Sistemas de Controle de Versão
21/10/26	Idiomas de Programação
27/10/26	DevOps e Integração Contínua
28/10/26	Feriado
03/11/26	Resolução de Exercícios
04/11/26	Princípios de Projeto
10/11/26	Padrões de Projeto de Software (Parte 1)
11/11/26	Padrões de Projeto de Software (Parte 2)
18/11/26	Prova 3
25/11/26	Prova Substitutiva
16/12/26	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