

Campus/Curso: Nova Gameleira – Engenharia de Computação	
Disciplina: Engenharia de Software II	Código: G00ESOF2.01
Docente responsável: Eduardo Cunha Campos	Data: 05/08/2025
Coordenador(a) do curso: Bruno André Santos	

Período Letivo: 02/2025 **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 15:30h / Quartas-feiras às 9h

Metodologia de ensino	Atividades Avaliativas	Valor
PowerPoint (slides de data show)	Prova 1 (24/09/2025)	30 pontos
Vídeos	Prova 2 (29/10/2025)	35 pontos
Visitas a empresas	Prova 3 (03/12/2025)	35 pontos
Palestras com representantes das empresas		
Apostilas e Livros		
Leituras complementares		
	Total	100

Cronograma	
Data	Atividade
25/08 a 15/09/25	Período de acolhimento dos alunos
26/08/25	Introdução à Engenharia de Software
02/09/25	Sistemas críticos
03/09/25	Gerência de projetos
09/09/25	OpenUp
10/09/25	Reengenharia de Software
16/09/25	Refatoração de Software
17/09/25	Reuso de Software e Técnicas
23/09/25	Resolução de Exercícios
24/09/25	Prova 1
01/10/25	Linha de Produtos de Software
07/10/25	Arquitetura de Software
08/10/25	Padrões Arquiteturais
14/10/25	Arquitetura Hexagonal
15/10/25	Arquitetura Serverless
21/10/25	Qualidade de Software
22/10/25	Testes de Software
28/10/25	Resolução de Exercícios

29/10/25	Prova 2
04/11/25	Sistemas de Controle de Versão
05/11/25	Idiomas de Programação
11/11/25	Resolução de Exercícios
12/11/25	DevOps e Integração Contínua
18/11/25	Princípios de Projeto
19/11/25	Resolução de Exercícios
25/11/25	Padrões de Projeto de Software (Parte 1)
26/11/25	Padrões de Projeto de Software (Parte 2)
02/12/25	Resolução de Exercícios
03/12/25	Prova 3
10/12/25	Prova Substitutiva
13/01/26	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