



**UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE**  
**Faculdade de Computação e Informática**



<b>UNIDADE - FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA</b>		
<b>CURSO - CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO</b>		
<b>DISCIPLINA – LABORATÓRIO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE</b>		<b>CÓDIGO DA DISCIPLINA</b>
<b>PROFESSOR(ES)</b> Charles Boulhosa Rodamilans Israel Florentino dos Santos	<b>DRT</b> 114629-8	<b>ETAPA</b> 6º
<b>CARGA HORÁRIA</b> 4 h/a (4 teoria   0 laboratório   0 EAD)		<b>SEMESTRE LETIVO</b> 2021/1
<b>EMENTA</b> Prática com processos de desenvolvimento de software. Prática com atividades de levantamento de requisitos, análise, projeto, implementação, teste, implantação e manutenção de software.		
<b>CONTEUDO PROGRAMÁTICO</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. DevOps - Ambiente de Desenvolvimento e de Produção de Software.</li><li>2. Monitoramento do Ambiente de Produção.</li><li>3. Infraestrutura como Código.</li><li>4. Gerência de Configuração e controle de versão.</li><li>5. Desenvolvimento e implantação de Software.</li><li>6. Integração Contínua (testes automatizados de software).</li><li>7. Pipeline de Entrega em DevOps.</li><li>8. Implantação na Nuvem Computacional.</li><li>9. Modificação de Requisitos e manutenção de software.</li><li>10. Desenvolvimento Seguro, Codificação Segura e DevSecOps.</li></ol>		
<b>METODOLOGIA</b> Aulas expositivas e trabalhos práticos para exercitar os conceitos e técnicas estudados na disciplina. Utilização do ambiente Mackenzie Virtual, Máquinas Virtuais e Nuvem Computacional.		
<b>CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO</b>  <b>--- Nota Intermediária 1 (NI1) ---</b> PP1A - Projeto Parte 1 – A (Nota A) (50%) PP1B - Projeto Parte 1 – B (Nota B) (50%)  <b>--- Nota Intermediária 1 (NI2) ---</b> PP2A - Projeto Parte 2 – A (Nota F) (50%) PP2B - Projeto Parte 2 – B (Nota G) (50%)  <b>--- Média intermediária (MI) ---</b> $MI = (NI1 + NI2)/2$  <b>CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO</b> se $MI \geq 6,0$ e $FREQUÊNCIA \geq 75\%$ , <b>APROVADO</b> . se $(MI+PROVA FINAL)/2 \geq 6.0$ e $FREQUÊNCIA \geq 75\%$ <b>APROVADO</b> .  O aluno tem o direito de fazer uma <b>PROVA SUBSTITUTIVA</b> para substituir somente a atividade que for perdida na NI1 ou NI2. <b>Somente uma atividade poderá ser substituída</b> . Se forem perdidas mais de uma atividade, será substituída aquela de maior peso. Somente poderá fazer a substitutiva quem perder alguma atividade. A substitutiva contemplará todo o conteúdo do semestre, incluindo teoria, laboratórios, projetos e exercícios.		



#### **BIBLIOGRAFIA BÁSICA**

PRESSMAN, R. S.; MAXIM, B. R. **Engenharia de software: uma abordagem profissional**. 8ª ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de software**. 9ª ed., São Paulo: Pearson/Addison Wesley, 2011.

WAZLAWICK, R. **Engenharia de Software: Conceitos e Práticas**. 1ª Edição. Rio de Janeiro: Elsevier- Campus, 2013.

#### **BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR**

BEZERRA, E. **Princípios de análise e projeto de sistemas com UML**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Elsevier- Campus. 2014.

COCKBURN, A. **Agile software development: the cooperative game**. 2nd Edition. New York: Addison Wesley, 2007.

PFFLEGER, S. L. **Engenharia de software: teoria e prática**. 2ª ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

SCHACH, S. R. **Engenharia de software: os paradigmas clássico e orientado a objetos**. São Paulo: McGraw-Hill, 2008.

SOMMERVILLE, I. **Software engineering**. 9ª ed. Harlow: Addison-Wesley, 2011.