

---

**Ano Letivo** 2022-23

---

**Unidade Curricular** AMBIENTES DE DESENVOLVIMENTO COLABORATIVO

---

**Cursos** SISTEMAS E TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO

---

**Unidade Orgânica** Instituto Superior de Engenharia

---

**Código da Unidade Curricular** 18121017

---

**Área Científica** FORMAÇÃO TÉCNICA, CIÊNCIAS INFORMÁTICAS

---

**Sigla** FT

---

**Código CNAEF (3 dígitos)** 481

---

**Contributo para os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável - ODS (Indicar até 3 objetivos)** 4, 8, 10

---

**Línguas de Aprendizagem** Português

**Modalidade de ensino**

Presencial

**Docente Responsável**

Pedro Jorge Sequeira Cardoso

DOCENTE	TIPO DE AULA	TURMAS	TOTAL HORAS DE CONTACTO (*)
Mário Alexandre Nobre Saleiro	PL; TP	TP1; PL1	14TP; 28PL
Pedro Miguel Larguito Rodrigues	PL; TP	TP2; PL2	14TP; 28PL

\* Para turmas lecionadas conjuntamente, apenas é contabilizada a carga horária de uma delas.

ANO	PERÍODO DE FUNCIONAMENTO*	HORAS DE CONTACTO	HORAS TOTAIS DE TRABALHO	ECTS
1º	S1	14TP; 28PL	168	6

\* A-Anual;S-Semestral;Q-Quadrimestral;T-Trimestral

**Precedências**

Sem precedências

**Conhecimentos Prévios recomendados**

N/A

**Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências)**

Esta unidade curricular pretende introduzir os conceitos e tecnologias essenciais respeitantes à produção em ambientes de desenvolvimento colaborativo. Par tal o aluno será introduzido a um conjunto de ferramentas úteis para restante curso, assim como para sua vida profissional, pretendendo-se que este seja capaz de trabalhar em diversos meios colaborativos e sobre vários ambientes computacionais.

### Conteúdos programáticos

1. Virtualização de sistemas operativos; Introdução ao Linux - ótica do utilizador;
  2. Ferramentas colaborativas:
    1. Controladores de versões;
    2. Wikis;
    3. Sistemas de gestão de projetos;
    4. Documentação de código fonte;
    5. *Issue tracking*;
    6. Ambientes de desenvolvimento.
  3. Edição de conteúdos Web (CMS - Content Management Systems).
- 

### Metodologias de ensino (avaliação incluída)

#### Metodologia de ensino

A metodologia de ensino seguirá a uma estrutura eminentemente prática onde se começará por demonstrar determinadas funcionalidades das ferramentas em estudo (TP) seguido de um conjunto de trabalhos práticos a serem desenvolvidos pelos alunos (PL).

#### Avaliação

A avaliação considera 2 componentes:

- Trabalho(s) prático(s) (TP)
- Provas escritas (PE) - Teste / Exame Época Normal / Exame de Recurso

As componentes são classificadas de 0-20 valores. A nota final é dada pela média ponderada  
 $0.4 PE + 0.6 TP$ ,  
em que ambas as componentes têm a classificação mínima de 7 valores.

Nota: Regulamento de Avaliação da UAAlg, ponto 3 do art.º 6, a assiduidade é obrigatória, não podendo o aluno exceder o número limite de faltas, correspondente a 25% das horas de contacto totais.

---

### Bibliografia principal

- Chacon, S., Straub, B. (2020). Pro Git. Apress (<https://git-scm.com/book/en/v2>)
- Schwaber, k. and Jeff Sutherland, J. (2017). The Scrum Guide..

(Junta-se ainda a documentação das ferramentas informáticas usadas na unidade curricular)

---

**Academic Year** 2022-23

---

**Course unit** COLLABORATIVE DEVELOPMENT ENVIRONMENTS

---

**Courses** Information Systems and Technologies

---

**Faculty / School** INSTITUTE OF ENGINEERING

---

**Main Scientific Area**

---

**Acronym**

---

**CNAEF code (3 digits)** 481

---

**Contribution to Sustainable Development Goals - SGD (Designate up to 3 objectives)** 4, 8, 10

---

**Language of instruction** Portuguese

---

**Teaching/Learning modality** Classroom-based learning

**Coordinating teacher** Pedro Jorge Sequeira Cardoso

Teaching staff	Type	Classes	Hours (*)
Mário Alexandre Nobre Saleiro	PL; TP	TP1; PL1	14TP; 28PL
Pedro Miguel Larguito Rodrigues	PL; TP	TP2; PL2	14TP; 28PL

\* For classes taught jointly, it is only accounted the workload of one.

Contact hours	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	Total
	0	14	28	0	0	0	0	0	168

T - Theoretical; TP - Theoretical and practical ; PL - Practical and laboratorial; TC - Field Work; S - Seminar; E - Training; OT - Tutorial; O - Other

#### Pre-requisites

no pre-requisites

#### Prior knowledge and skills

N/A

#### The students intended learning outcomes (knowledge, skills and competences)

This curricular unit intends to introduce the essential concepts and technologies related to production in collaborative development environments. In order to do so, the student will be introduced to a set of useful tools for the rest of the course, as well as for his professional life, with the intention that he will be able to work in different collaborative environments and in different computing environments.

#### Syllabus

- Virtualization of operating systems; Introduction to Linux - user's perspective.
- Collaborative tools:
  - Version controllers;
  - Wikis;
  - Project management systems;
  - Source code documentation;
  - Issue tracking;
  - Development environments.
- Web content editing (CMS - Content Management Systems).

## Teaching methodologies (including evaluation)

### Teaching Methodology

The teaching methodology will follow an eminently practical structure where it will start by demonstrating certain functionalities of the tools under study (TP class) followed by a set of practical works to be developed by the students (PL class).

### Evaluation

The evaluation considers 2 components:

- Practical assignment(s) (A)
- Written tests (T) - Test / Exam Normal Season / Appeal Exam

The components are classified from 0-20 values. The final grade is given by the weighted average

- $0.4 A + 0.6 T$ ,

in which both components have a minimum classification of 7 values.

Note: Under the terms of UAAlg Assessment Regulations, item 3 of article 6, attendance is mandatory and students cannot exceed the maximum number of absences, i.e. 25% of the total contact hours.

---

## Main Bibliography

- Chacon, S., Straub, B. (2020). Pro Git. Apress (<https://git-scm.com/book/en/v2>)
- Schwaber, k. and Jeff Sutherland, J. (2017). The Scrum Guide.

(The documentation of the computer tools used in the course is included)