

Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>

dcc603@gmail.com

05 Agosto 2013

Bibliografia Principal

- Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9a. Edição. 2011.
 - Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 8a. Edição. 2007.
- Outros
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário, 2a Edição. Editora Campus, 2005.
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.
 - Koscianski, A.; Soares, M. S. Qualidade de Software, 2a Edição. Novatec, 2007.
 - Outros.

Estagiário da Disciplina

- A confirmar
- Irá ajudar
 - Nas aulas em laboratório
 - Eventualmente, pode dar algum exercício durante minha ausência
 - Estará disponível (via email) para tirar dúvidas sobre a matéria, exercícios, provas, trabalhos práticos, etc.

Site da Disciplina

- Publicação online do material da disciplina no meu website
 - Acesse "Teaching (pt)"
- <http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo/disciplinas>
- <http://www.udemy.com/engenharia-de-software-ufmg/>
- Email: **dcc603@gmail.com**

Método de Avaliação

- Duas provas: 30 pts cada
 - Prova 1 (P1): 25/Setembro
 - Prova 2 (P2): 20/Novembro
 - Dois trabalhos práticos (20 + 5 pts)
 - Entrega TP1: 18/Novembro
 - Entrega TP2: 18/Novembro
 - Exercícios: 15 pts no total
 - Exercícios online e presenciais
- As datas podem variar**

Prova Substitutiva

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
 - Data: 27/Novembro
 - Valor: 30 pts
 - Substitui: (P1) ou (P2)
- Matéria da prova substitutiva
 - Substituir P1: matéria da Aula 1 a Aula 15
 - Substituir P2: matéria da Aula 16 a Aula 30

Exame Especial

- O aluno tem o **direito** de fazer exame especial pelas normas da UFMG
 - Data: definida pelo ICEX
- Considerações
 - **Nunca** um aluno foi aprovado em exame especial em minhas disciplinas
 - Pretendo **manter** esta taxa de aprovação
 - Se quiser fazer exame especial, o aluno deve enviar um email solicitando-o

Laboratório

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
 - Aproximadamente 6 a 8 aulas
 - Laboratório ICEX 2011 e/ou 2012 (*a confirmar*)
 - A aula sempre começa na sala de aula (mesmo que continue no laboratório)
 - Primeira aula em laboratório é esperada para 19/08

Frequência

- Eu não reprovoo aluno por frequência
 - Excepcionalmente, este semestre eu não pretendo fazer chamadas regulares
- Eventualmente, farei chamada
 - Alunos presentes podem ganhar pontos extras
 - Quem chegar atrasado na aula ou sair mais cedo não ganha ponto extra

MOOC

- *Massively Open Online Courses*
 - Cursos online abertos
 - Uma tendência entre as grandes universidades do mundo
 - DCC603 têm perfil para ser um MOOC
- Etapas para criação
 1. Controle de versão do material (2012)
 2. **Criação de vídeo-aulas (2013)**
 3. Automatização da avaliação (2014)

Vantagens

- Material de todo o curso estará sempre disponível online
 - Parte do material já está disponível
- Liberdade para o aluno escolher onde e quando estudar
 - Além de ajudar na revisão para as provas
- Acessível para um número ilimitado de alunos (UFMG ou externos)

Trabalhos Práticos

- Em grupo de até 4 pessoas
- Trabalho Prático 1 (TP1)
 - Desenvolver um projeto de software
- Trabalho Prático 2 (TP2)
 - Gravar e editar um vídeo relativo ao curso online

Trabalho Prático 1

- Desenvolver um projeto de software
- Linguagem de Modelagem: UML
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2005.
- Linguagem de Programação: Java (JSE)
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.

Trabalho Prático 1

- Desenvolver um projeto de software
- **E se usarmos outra linguagem de programação?**
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2005.
- Linguagem de Programação: Java (JSE)
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.

Trabalho Prático 1

- Desenvolver um projeto de software
- **E se usarmos outra linguagem de programação?**
 - G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. UML, Guia do Usuário. Editora Campus, 2005.
- Linguagem de Programação: Java (JSE)
 - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.

Participação Online

- Além das aulas presenciais, os alunos devem participar do curso online
 - <http://www.udemy.com/engenharia-de-software-ufmg/>
- Participação online vale 5 pontos
 - Responder aos quizzes vale 0,3 ponto por quiz
 - Postar nos fóruns de discussão vale 0,5 ponto por mês

Tópicos a Abordar (Parte 1)

- Introdução a Engenharia de Software
- Processos de software
- Métodos ágeis
- Engenharia de requisitos
- Modelagem de sistemas (UML)

Prova 1

Tópicos a Abordar (Parte 2)

- Implementação
- Testes de software
- Evolução e reuso de software
- Medição e qualidade de software
- Melhoria do processo de software

Prova 2

[Agenda Preliminar (Parte 1)]

1. Apresentação da disciplina
2. Introdução à Engenharia de Software
3. Processos de software
4. Métodos ágeis
5. **Laboratório: exercício prático**
6. **Laboratório: exercício prático**
7. Requisitos de software
8. Engenharia de requisitos

[Agenda Preliminar (Parte 1)]

9. Diagrama de Casos de Uso
10. Arquitetura de software
11. Diagrama de Classes
12. Diagramas de Interação
13. **Laboratório: exercício prático**
14. **Laboratório: exercício prático**
15. Revisão para Prova 1
16. **Prova 1 (P1)**

[Agenda Preliminar (Parte 2)]

17. Implementação (POO)
18. Testes de software
19. **Laboratório: exercício prático**
20. Evolução de software
21. Reuso de software
22. Engenharia de software baseada em componentes
23. Programação orientada a aspectos

[Agenda Preliminar (Parte 2)]

24. **Laboratório: exercício prático**
25. Medição e qualidade de software
26. Melhoria do processo de software
27. **Apresentação do trabalho prático 2**
28. **Apresentação do trabalho prático 2**
29. **Prova 2 (P2)**
30. **Prova substitutiva**

[Próxima Aula: Online]

- Introdução à Engenharia de Software
- Bibliografia
 - Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 9a. Edição. 2011.
 - Capítulo 1
 - Roger Pressman. **Engenharia de Software**, 7a. Edição. 2011.
 - Capítulo 1

[Aviso!]

- A próxima quarta (07/08) não haverá aula presencial (estarei viajando)
 - No udemy, haverá "atividade virtual"
 - Introdução à Engenharia de Software
- Atividades no *udemy*
 1. Assistir as vídeo-aulas 1 e 2
 2. Responder ao Quiz 1
 3. Enviar as respostas por email (figura) para o email **dcc603@gmail.com**

[Exemplo de Resposta do Quiz]

The screenshot displays a quiz review interface. On the left, a 'Your Score' section shows a large '100' in a green circle, with 'Correct: 10', 'Incorrect: 0', and 'Skipped: 0' below it. A 'Course Average: 66' is also shown. At the bottom left, there are 'SHARE YOUR SCORE' buttons for Facebook and Twitter. The main area is titled 'Review Your Answers' and features a table with two columns: 'YOU' and 'YOUR CLASS (30)'. The 'YOU' column contains a green checkmark and the word 'CORRECT' for each of the 10 questions. The 'YOUR CLASS' column shows progress bars for each question. A yellow box highlights the 'YOU' column, and a callout bubble labeled 'Seu ID' points to the top of this column. A small 'QUESTIONS' button is visible at the top left of the table area.

	YOU	YOUR CLASS (30)
Question 1	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 2	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 3	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 4	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 5	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 6	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 7	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 8	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 9	✓ CORRECT	[Progress Bar]
Question 10	✓ CORRECT	[Progress Bar]