

Engenharia de Software Aula 01

Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo
<http://www.dcc.ufmg.br/~figueiredo>
 dcc603@dcc.ufmg.br
 04 Agosto 2014

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.

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@dcc.ufmg.br**

Método de Avaliação

- Três provas: 20 pts cada
 - Prova 1 (P1): 03/Setembro
 - Prova 2 (P2): 08/Octubro
 - Prova 3 (P3): 12/Novembro
- Um trabalho prático: **As datas podem mudar**
 - Entrega TP: 14/Novembro
- Exercícios e participação: 20 pts
 - Online e presenciais

Prova Substitutiva

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
 - Data: 19/Novembro
 - Valor: 20 pts
 - Substitui: (P1) ou (P2) ou (P3) ou (TP)
- Matéria da prova substitutiva
 - Será a matéria equivalente a prova que deseja substituir
 - Substituir TP: toda a matéria dada

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

[Trabalho Prático]

- À definir...
- Possivelmente, em grupo de até 5 pessoas
- Enunciado esta previsto para o final deste mês

[Laboratório]

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
 - Aproximadamente cinco aulas
 - Laboratório ICEX 2012 (e 2011)
 - A aula sempre começa na sala de aula (mesmo que continue no laboratório)
 - Primeira aula em laboratório está prevista para 18/08

[Frequência]

- Eu não reprovoo aluno só por frequência
 - Alunos presentes podem ganhar pontos extras
 - Alguns fatores podem impedir que o aluno ganhe pontos extras
 - Exemplos: chegar atrasado à aula, sair mais cedo, conversar durante a aula, etc.
- Caso o aluno não atinja 60 pontos, será lançada a sua frequência no diário

[Estagiário da Disciplina]

- Luiz Paulo Ferreira
- 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.

[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
 2. **Criação de aulas em vídeo (2013 - 2014)**
 3. Melhoria do processo de avaliação

[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 amplo número de alunos (UFMG ou externos)

[Aulas à Distância]

- Um curso presencial pode ter até 20% das aulas lecionadas a distância
 - Isso equivale a 12 aulas (de 60) ou 6 dias (de 30) no semestre
- Estou *experimentando* aulas a online
 - Como parte do experimento, teremos de 4 a 6 dias de aulas online

[Participação Online]

- Além das aulas presenciais, os alunos devem participar do curso online
 - <http://www.udemy.com/engenharia-de-software-ufmg/>
- O que é participação online?
 - Responder aos quizzes
 - Postar nos fóruns de discussão
 - Assistir as aulas em vídeo

[Tópicos a Abordar (Parte 1)]

- Introdução a Engenharia de Software
- Processos de Software
- Métodos Ágeis
- Engenharia de Requisitos

Prova 1

[Tópicos a Abordar (Parte 2)]

- Arquitetura de Software
- Modelagem de Software (UML)
- Implementação
- Testes de Software

Prova 2

[Tópicos a Abordar (Parte 3)]

- Evolução de Software
- Reutilização de Software
- Medição e Qualidade
- Melhoria do Processo de Software

Prova 3

[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. Requisitos de software
7. Diagrama de Casos de Uso
8. **Laboratório: exercício prático**

[Agenda Preliminar (Parte 2)]

11. Arquitetura de software
12. Diagrama de Classes
13. **Laboratório: exercício prático**
14. Diagramas de Interação
15. Implementação (POO)
16. **Laboratório: exercício prático**
17. Testes de software
18. **Laboratório: exercício prático**

[Agenda Preliminar (Parte 3)]

21. Evolução de software
22. Reutilização de software
23. Programação orientada a aspectos
24. **Laboratório: exercício prático**
25. Medição e qualidade de software
26. Melhoria do processo de software
27. **Apresentação TP**

[Próxima Aula]

- 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