

# Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

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

dcc603@dcc.ufmg.br

6 Agosto 2018

# 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://classroom.google.com/> (Código: e2px2iv)

- Emails
  - [dcc603@dcc.ufmg.br](mailto:dcc603@dcc.ufmg.br)
  - [disciplina.eduardo@gmail.com](mailto:disciplina.eduardo@gmail.com)

# Método de Avaliação

- Três provas: 20 pts cada
  - Prova 1 (P1): 19/09
  - Prova 2 (P2): 17/10
  - Prova 3 (P3): 14/11
- Um trabalho prático: 20pts
  - Entrega final: 09/11
- Exercícios e participação: 20 pts
  - Online e presenciais

**As datas  
podem mudar**

# [ Prova Substitutiva ]

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
  - Data: 21/11
  - Valor: 20 pts
  - Substitui: (P1) ou (P2) ou (P3) ou (TP)
- Matéria da prova substitutiva
  - A matéria será equivalente a da prova que deseja substituir (P1 ou P2 ou P3)
  - Substituir TP: toda a matéria do semestre

# [ Exame Especial ]

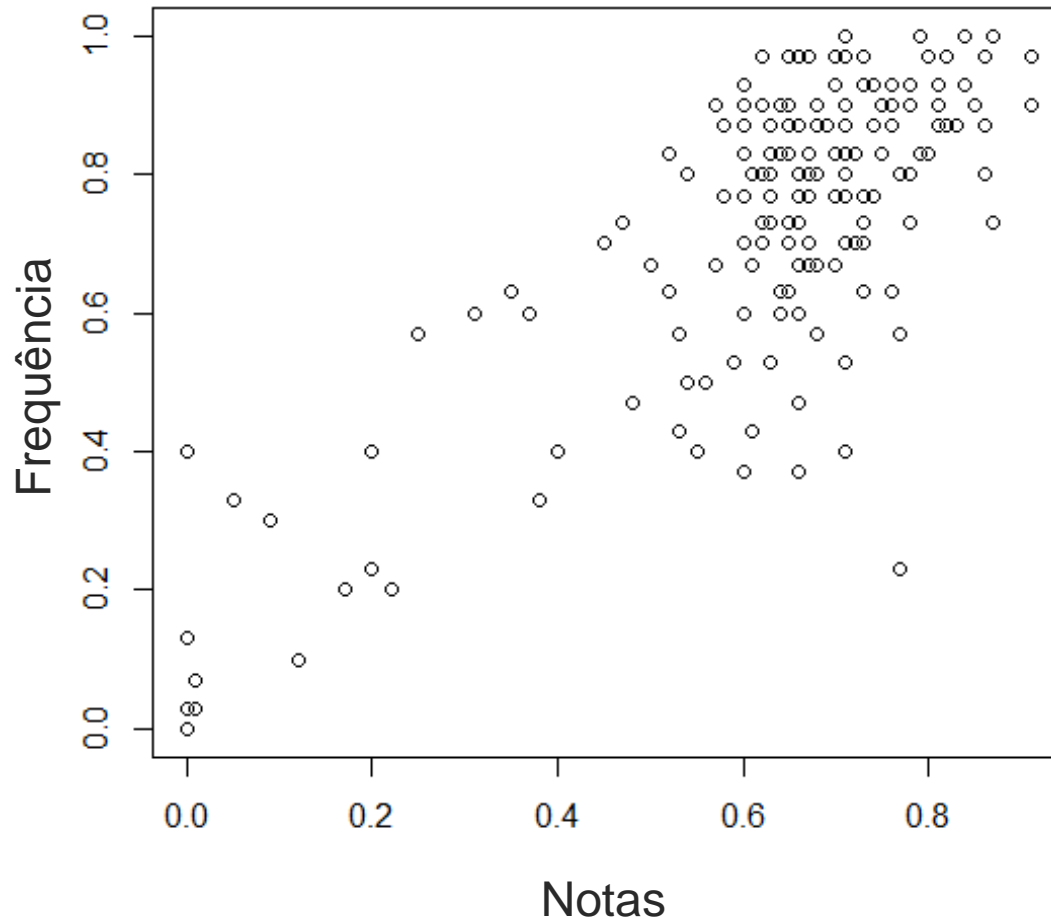
- O aluno tem o **direito** de fazer exame especial pelas normas da UFMG
  - Data: definida pelo ICEX
- Considerações
  - **Nunca** um aluno foi aprovado em exame especial em minhas disciplinas
  - Pretendo **manter** esta taxa de aprovação
  - Se quiser fazer exame especial, o aluno deve enviar um email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

# [ Participação e Frequência ]

- Pontos de participação estão incluídos nos 20 pts de exercícios
  - Alguns fatores podem impedir que o aluno ganhe pontos de participação
  - Exemplos: chegar atrasado à aula, sair mais cedo, conversar durante a aula, etc.
- Eu não reprovoo aluno só por frequência
  - Caso o aluno atinja 60 pontos, ele será aprovado

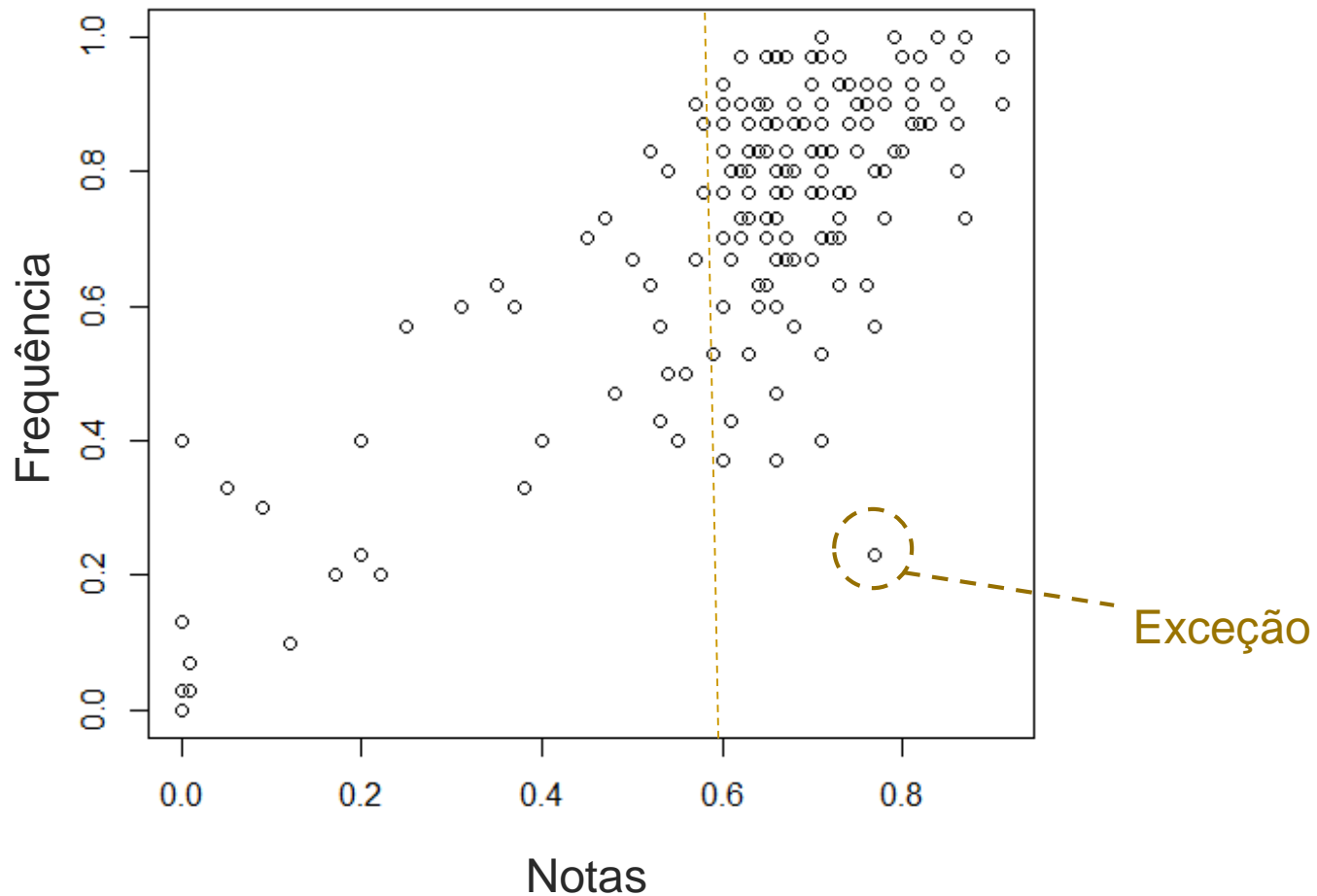
# [ Notas por Frequência ]

Dados Históricos de 2013 a 2015



# [ Notas por Frequência ]

Dados Históricos de 2013 a 2015



# [ Participação Online ]

- Além das aulas presenciais, os alunos devem participar do curso online
  - <http://classroom.google.com/> (Código: e2px2iv)
- O que é participação online?
  - Responder aos questionários online
  - Assistir as aulas em vídeo

# 1 - Registro no Classroom

- Acessar o endereço
  - <http://classroom.google.com/>
  - Código do Curso: e2px2iv
- Você precisa se cadastrar no Google caso não tenha conta ou queira usar uma conta diferente
  - Use um nome que permita a fácil identificação pelo professor

# Tela Geral do Curso Online

## UPCOMING

Woohoo, no work due soon!

[VIEW ALL](#)

## TOPICS

I - Introdução a Engenharia...

I.A - Questões sobre a intro...

II - Processos de Software

III - Engenharia de Requisit...

IV - Modelagem de Software



Eduardo Engenharia de Software  
Jun 26 (Edited Jul 19)

Turned in

I - Introdução a Engenharia de Software

[OPEN](#)

## 01 - Motivação e Introdução a Engenharia de Software

Esta aula discute a motivação e alguns desafios para a engenharia de software. Além disso, ela apresenta alguns conceitos fundamentais de software e engenharia de software.



01 - Motivação e Introdução a Engenharia de Software

YouTube video 18 minutes



motivacao-es\_v01.pdf

PDF



Add class comment...

# Tela Geral do Curso Online

The screenshot shows a course page for 'Engenharia de Software 2018'. The top navigation bar includes 'STREAM', 'CLASSMATES', and 'ABOUT'. The left sidebar has 'UPCOMING' (with a 'VIEW ALL' link) and 'TOPICS'. The main content area shows a class entry for 'Eduardo Engenharia de Software' with a date of 'Jun 26 (Edited Jul 19)'. Below this, there is a list of topics, with 'I - Introdução a Engenharia de Software' highlighted. A yellow box highlights the first topic, '01 - Motivação e Introdução a Engenharia de Software', which includes a video player and a PDF document. A green arrow points to the 'I.A - Questões sobre a intro...' item in the sidebar, and the text 'Questionários' is written in green below it.

Engenharia de Software  
2018

STREAM CLASSMATES ABOUT

UPCOMING

Woohoo, no work due soon!

VIEW ALL

TOPICS

I - Introdução a Engenharia...

I.A - Questões sobre a intro...

II - Processos de Software

III - Engenharia de Requisit...

IV - Modelagem de Software

Eduardo Engenharia de Software  
Jun 26 (Edited Jul 19)

Turned in

I - Introdução a Engenharia de Software

OPEN

**01 - Motivação e Introdução a Engenharia de Software**

Esta aula discute a motivação e alguns desafios para a engenharia de software. Além disso, ela apresenta alguns conceitos fundamentais de software e engenharia de software.

01 - Motivação e Introdução a Engenharia de Software  
YouTube video 18 minutes

motivacao-es\_v01.pdf  
PDF

Add class comment...

**Questionários**

**Vídeo Aula**

# [ 2 - Responder aos Questionários ]

- Quando devo responder os questionários?
  - Até a aula de revisão para a referida prova
  - Exemplo: questionários referentes a matéria da Prova 1 devem ser respondidos até 17/09
- Questionários da Prova 1
  - I.A Introdução a Engenharia de Software
  - II.A Processos de Software
  - II.B Métodos Ágeis
  - **III.A Engenharia de Requisitos** → 29/08
  - III.B Diagrama de Casos de Uso
  - IV.A Arquitetura de Software

# [ *Gamefication* ]

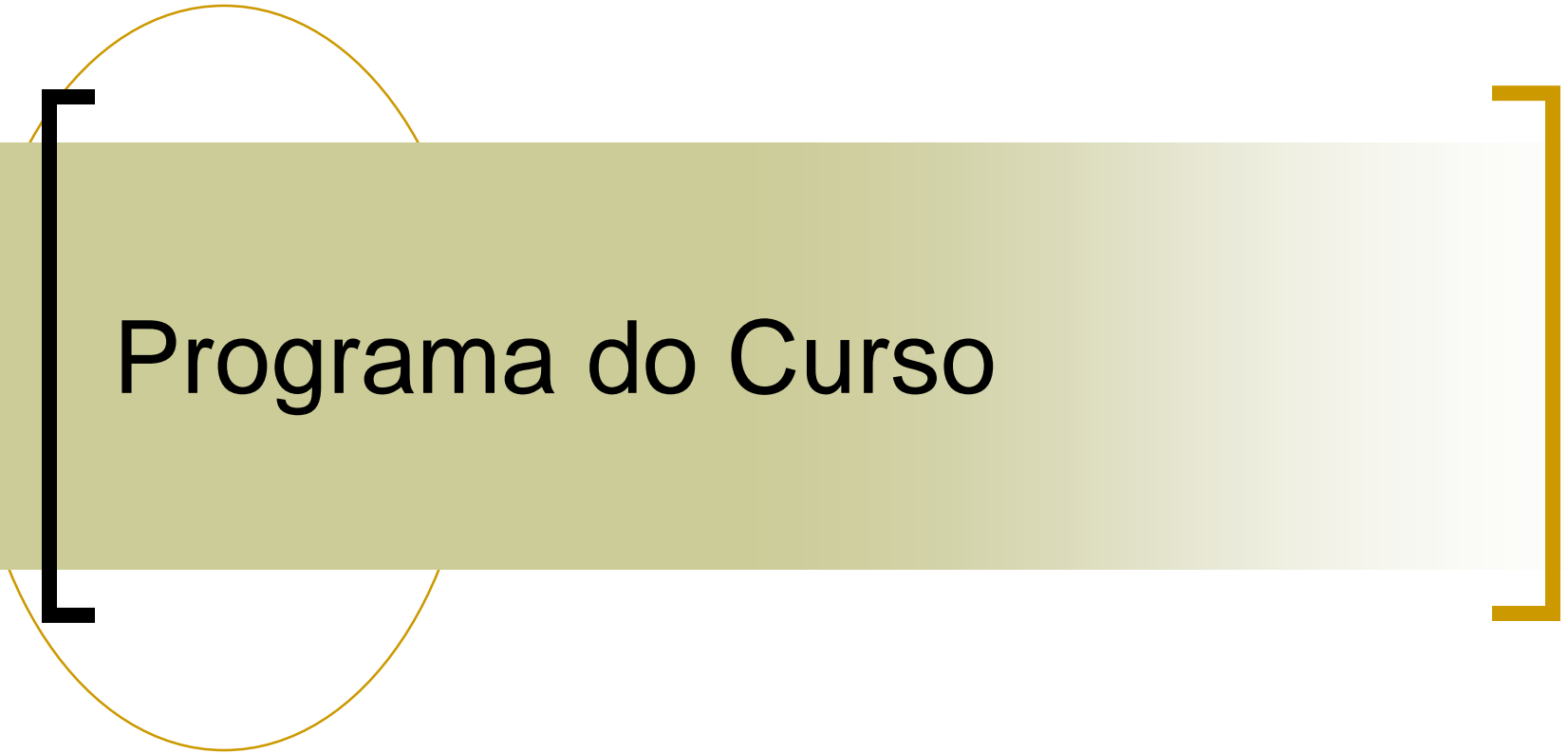
- Teoria sobre educação sugere que alunos são mais motivados por recompensas e competições
- 1. Hall da Fama (Troféus e Medalhas)
  - Os alunos com as três melhores notas vão para o “Hall da Fama”
- 2. Serão distribuídos distintivos surpresas ao longo do semestre

# [ Laboratório ]

- Eventualmente, iremos ter aula em laboratório
  - Aproximadamente cinco aulas
  - Laboratório ICEX 2012
  - A aula sempre começa na sala de aula (mesmo que continue no laboratório)
  - Primeira aula em laboratório está prevista para 20/08

# [ Estagiário da Disciplina ]

- Possivelmente, teremos estagiário (*à 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.



# Programa do Curso

# Tópicos a Abordar (Parte 1)

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

**Prova 1**

# [ Tópicos a Abordar (Parte 2) ]

- 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**

# [ Questionário de Caracterização ]

- Responder o questionário é opcional
- Não ser feita análise individual
  - Os dados serão usados apenas para estatística coletiva de forma anônima

# [ 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