

# Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

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

disciplina.eduardo@gmail.com

**2 Março 2026**

# Bibliografia Principal

- Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 10a. Edição. 2019.
- G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson. **UML, Guia do Usuário**, 2a Edição. Editora Campus, 2006.
- Outros
  - H. M. Deitel, P. J. Deitel. Java: Como Programar, 8a. Edição. Pearson, 2010.
  - A. Koscianski, M. S. Soares. Qualidade de Software, 2a Edição. Novatec, 2007.
  - Outros livros e artigos.

# [ Site da Disciplina ]

- Publicação online do material da disciplina no meu website

- Acesse “Teaching (pt)”

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

- Email

- disciplina.eduardo@gmail.com

# Método de Avaliação

- Três provas: **20 pts** cada
  - Prova 1 (P1): **30/03**
  - Prova 2 (P2): **06/05**
  - Prova 3 (P3): **03/06**
- Um trabalho prático: **20 pts**
  - Entrega final: **10/06**
- Exercícios e participação: **20 pts**
  - Online e presenciais

# [ Prova Substitutiva ]

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
  - Data: **17/06**
  - 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 **frequente** pode fazer exame especial pelas normas da UFMG
  - Data: **24/06** (horário da aula)
- Considerações
  - **Não** recomendo que o aluno considere esta opção para aprovação
    - A taxa de aprovação é *baixíssima*
  - Se quiser fazer exame especial, o aluno deve enviar um email solicitando-o

# Dificuldade das Provas

## ■ Prova Normal

- Aproximadamente 8 a 10 questões, sendo 40% fáceis, 40% médias e 20% difíceis

## ■ Prova Substitutiva

- Aproximadamente 10 a 12 questões, 30% fáceis, 50% médias e 20% difíceis

## ■ Exame Especial

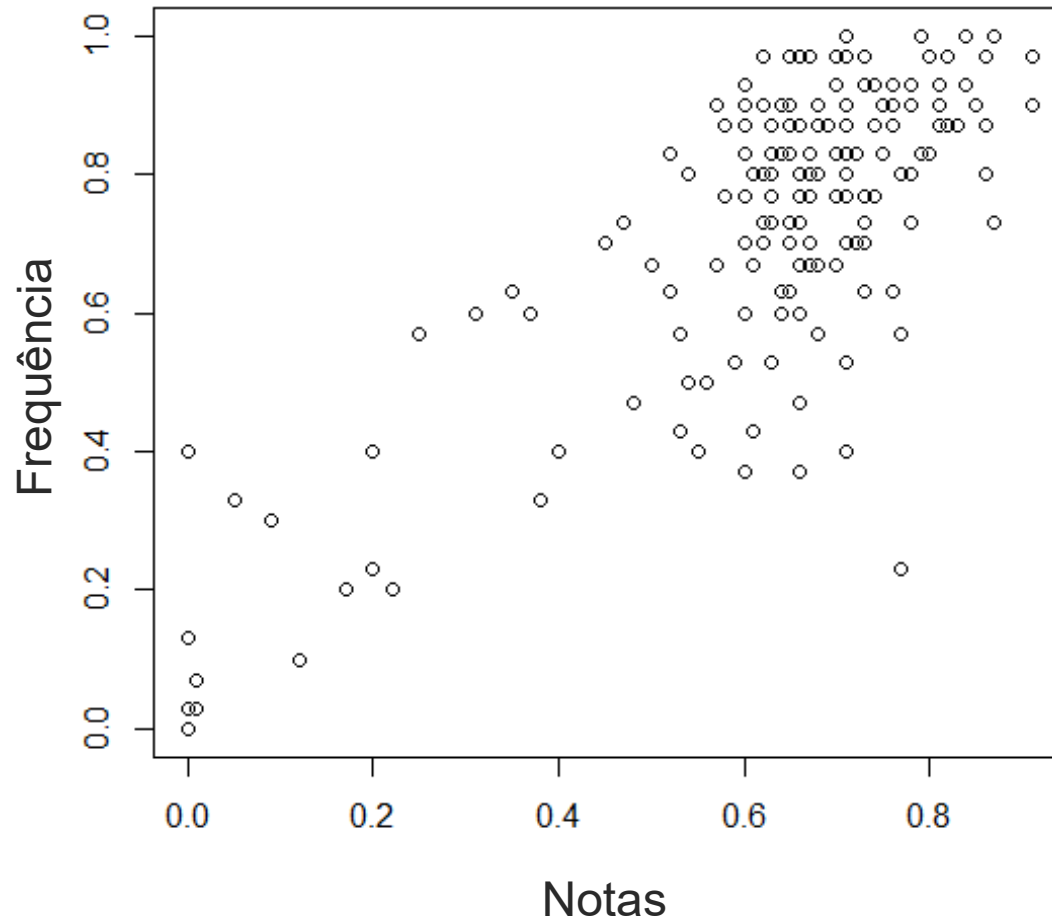
- Aproximadamente 12 a 15 questões, 20% fáceis, 40% médias e 40% difíceis

# [ 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

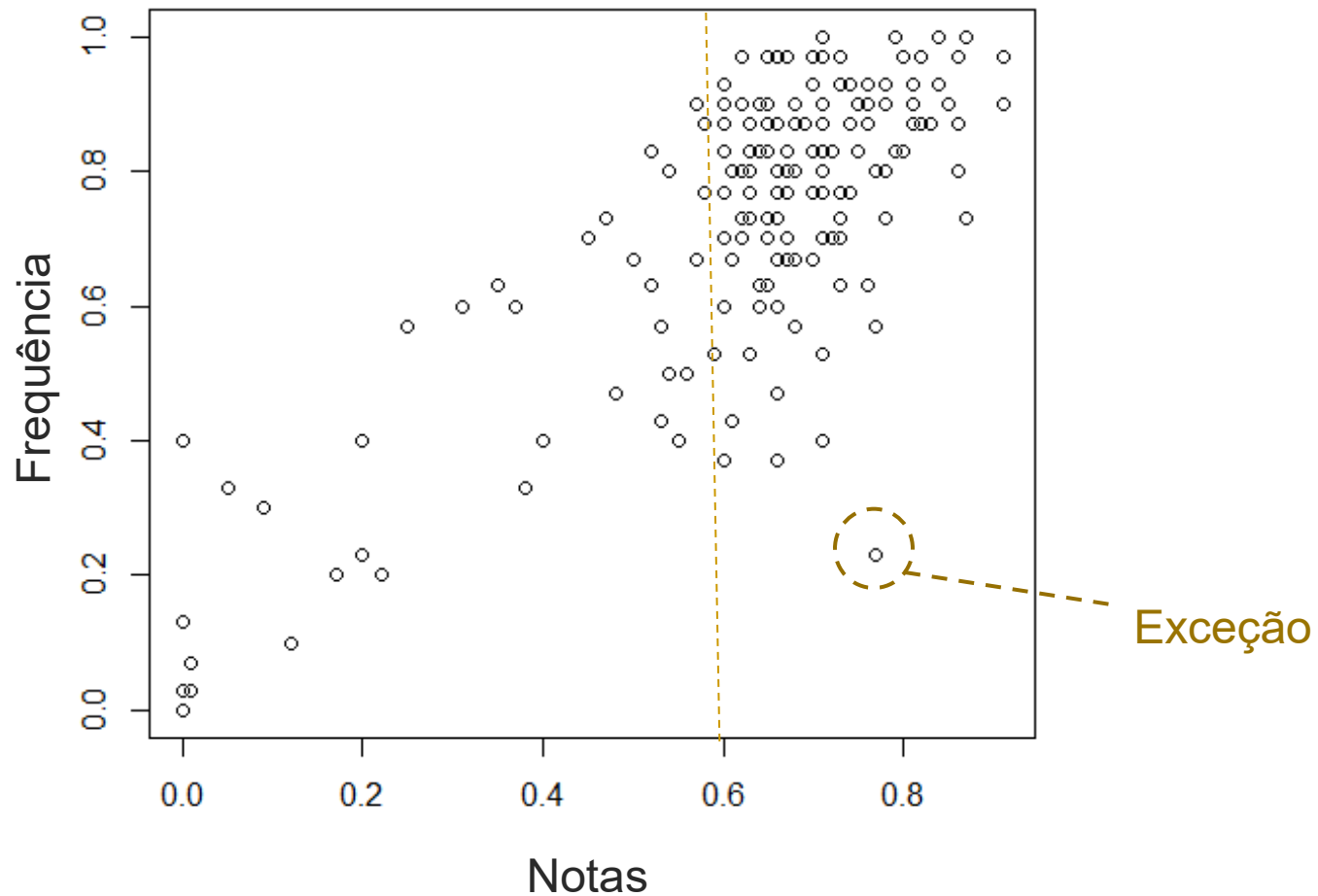
# [ Notas por Frequência ]

Dados Históricos



# [ Notas por Frequência ]

Dados Históricos



# [ Conteúdo Online ]

- Além de assistir as aulas, os alunos devem responder questionários online
- Os questionários online estão no Google Forms
  - Para responder os questionários, você deve autenticar no Google

# [ Para quando os exercícios? ]

- Aula de revisão que antecede a prova
  - Exemplo: questionários referentes a matéria da Prova 1 devem ser respondidos até 25/03
- Questionários da Prova 1
  - Q01 - Motivação e Conceitos Fundamentais
  - Q02 - Processos de Software
  - Q03 - Métodos Ágeis
  - Q04 - Engenharia de Requisitos

# [ Regras de Penalidade ]

- As seguintes regras são aplicadas para penalizar exercícios e TP em atraso
  - 20% do valor da atividade para atraso entre 1 minuto e 24 horas
  - 50% do valor da atividade para atraso entre 24 horas e 7 dias
  - Atividades com atraso superior a 7 dias não são aceitas

# [ *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 ao longo do semestre (conquistas)

# [ Aulas Práticas ]

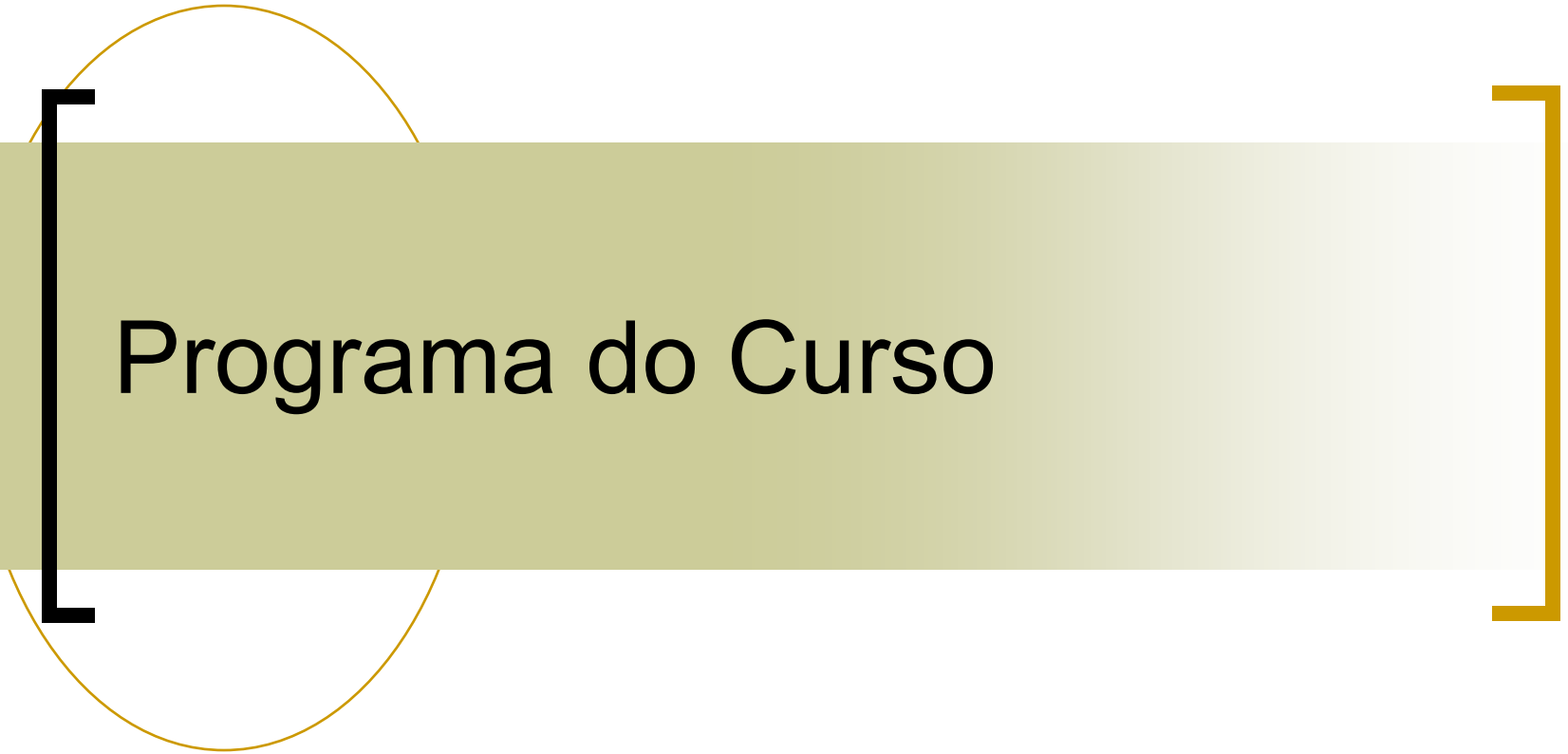
- Teremos algumas aulas de exercício
  - Aproximadamente cinco a oito aulas
  - Você pode fazer no seu computador ou no laboratório do ICEx (2011 ou 2012)
  - Primeira aula prática está prevista para **23/03**
- Somente a entrega do exercício garante a presença na aula prática

# [ Uso de Ferramentas e IA ]

- Você pode usar qualquer ferramenta ou modelo de IA para fazer os exercícios
- O aluno é o único responsável pelos arquivos entregues
  - Inconsistências entre a entrega e o enunciado do exercício são penalizadas
  - O exercício pode ser zerado por falhas graves, como plágio

# [ Estagiário da Disciplina ]

- Possivelmente, teremos estagiário (*à confirmar*)
- Irá ajudar
  - Nas aulas em laboratório
  - Eventualmente, pode dar alguma prova ou exercício durante a 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

**Prova 1**

# [ Tópicos a Abordar (Parte 2) ]

- Arquitetura de Software
  - Diagrama de Componentes
- Modelagem de Software (UML)
  - Diagrama de Casos de Uso
  - Diagrama de Classes
  - Diagrama de Sequência
  - Diagrama de Comunicação
  - Diagrama de Atividades

**Prova 2**

# [ Tópicos a Abordar (Parte 3) ]

- Implementação
- Testes de Software
- Evolução de Software

**Prova 3**

# [ Próxima Aula ]

- Introdução à Engenharia de Software
- Bibliografia
  - Ian Sommerville. **Engenharia de Software**, 10a. Edição. 2019. Capítulo 1
  - Roger Pressman. **Engenharia de Software**, 9a. Edição. 2021. Capítulo 1