

A decorative graphic consisting of a large, thin, gold-colored bracket on the right side and a thin, gold-colored circle on the left side, both framing the title area.

Apresentação da Disciplina

Eduardo Figueiredo

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

disciplina.eduardo@gmail.com

3 Agosto 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.
 - 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): **26/08**
 - Prova 2 (P2): **30/09**
 - Prova 3 (P3): **11/11**
- Um trabalho prático: **20 pts**
 - Entrega final: **18/11**
- Exercícios e participação: **20 pts**
 - Online e presenciais

[Prova Substitutiva]

- O aluno que obtiver acima de 40 pontos poderá fazer uma prova substitutiva
 - Data: **25/11**
 - 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 **frequente** pode fazer exame especial pelas normas da UFMG
 - Data: **02/12** (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

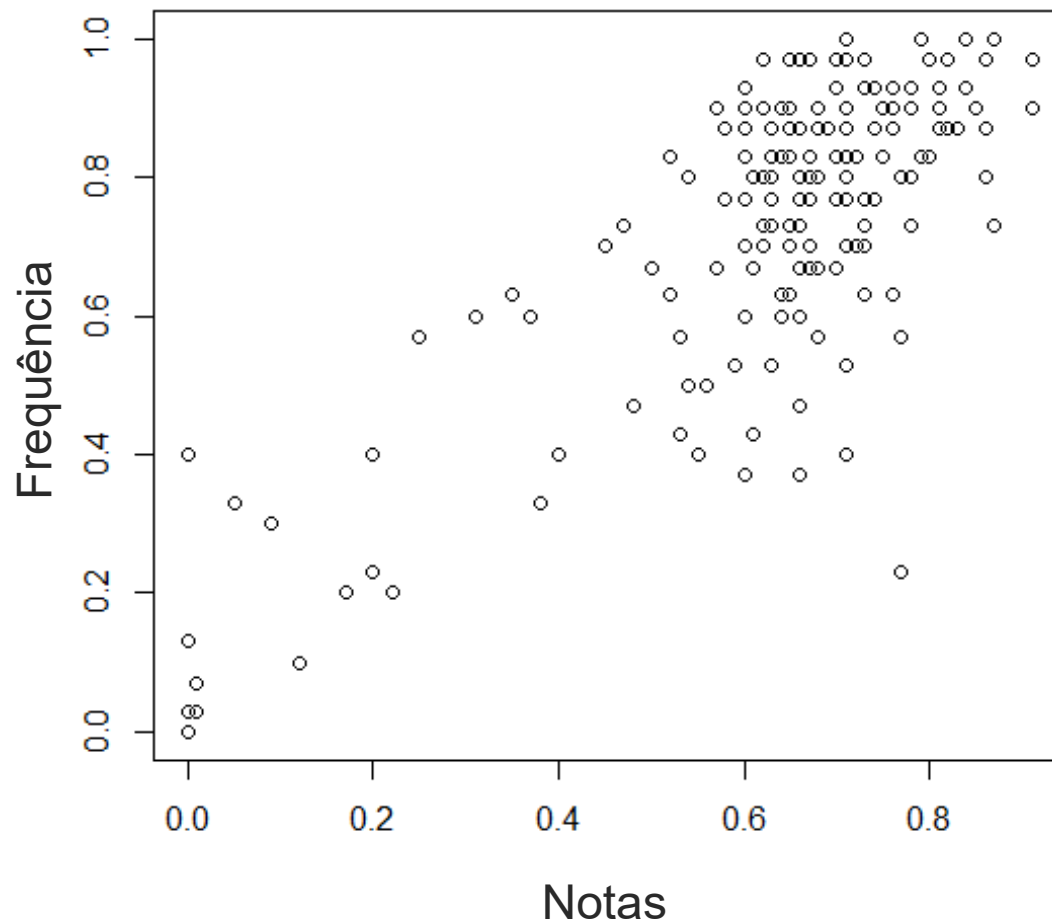
- Aproximadamente 12 a 15 questões, 20% fáceis, 40% médias e 40% difíceis

[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

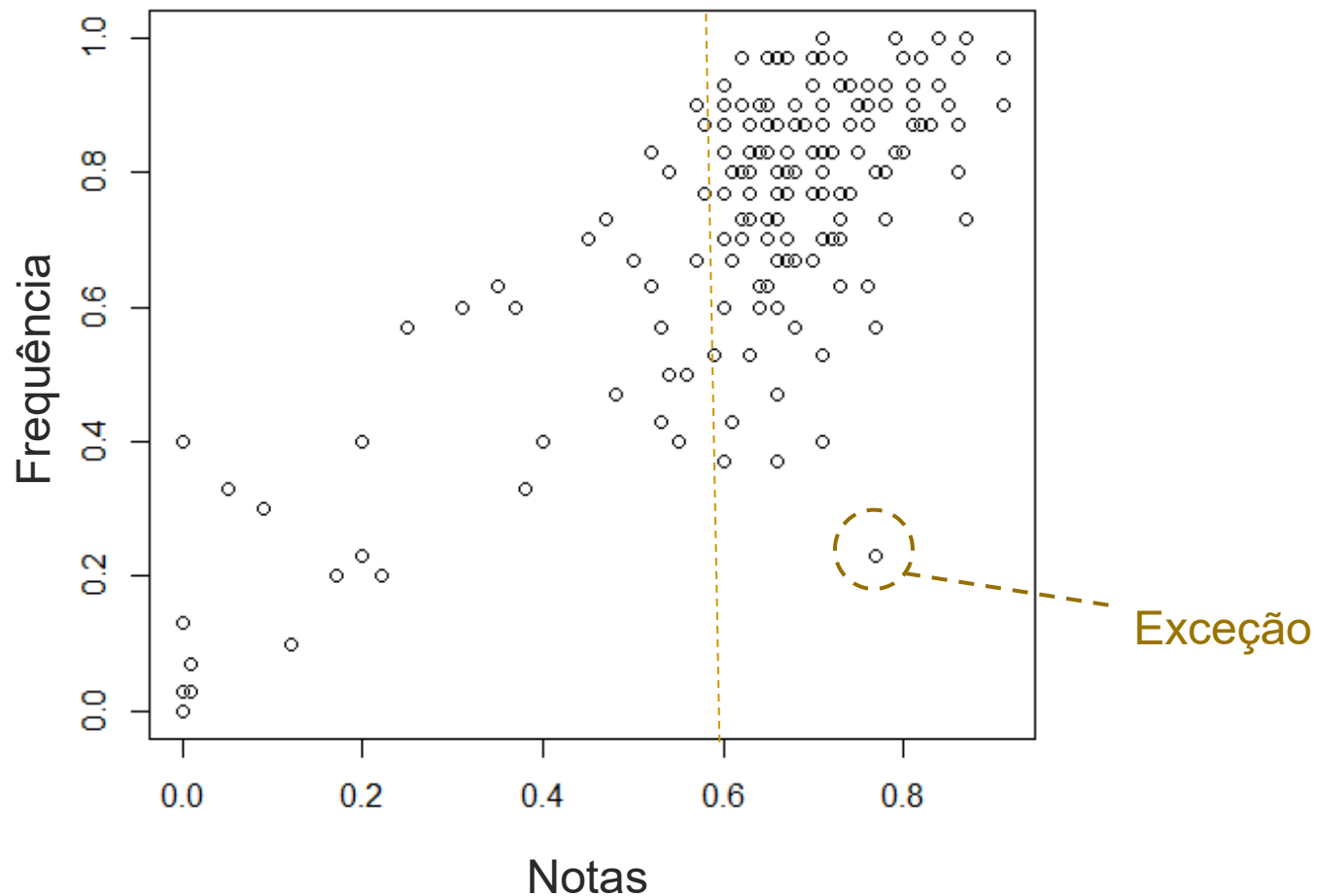
[Notas por Frequência]

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 **19/08**
- Questionários da Prova 1
 - Q01 - Motivação e Conceitos Fundamentais
 - Q02 - Processos de Software
 - Q03 - Métodos Ágeis
 - Q04 - Engenharia de Requisitos (**24/08**)

[Penalidades por Atrasos]

- 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]

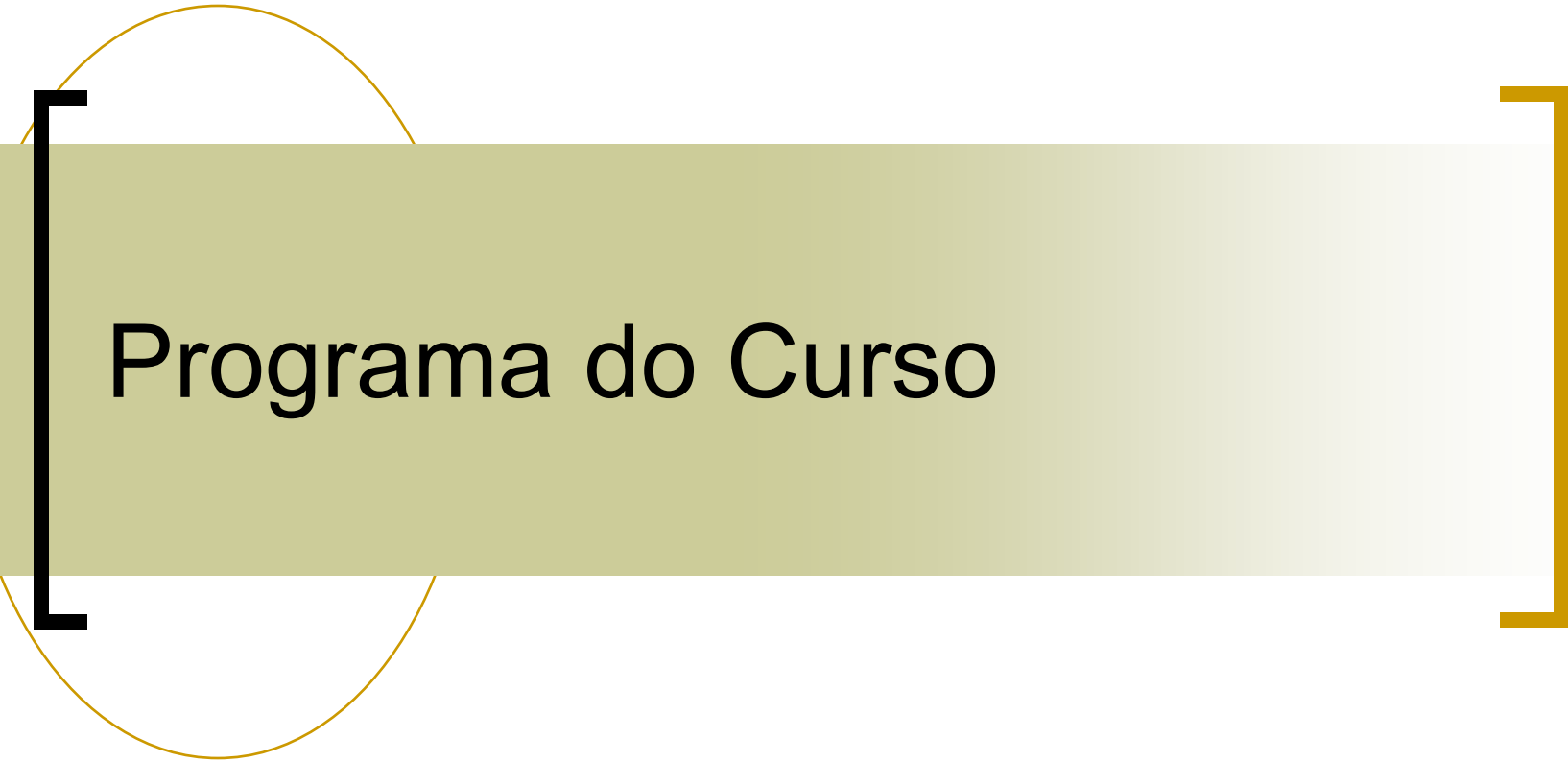
- Teremos algumas aulas de exercício
 - Aproximadamente cinco a oito aulas
 - Você pode fazer no seu computador ou no laboratório do ICEx (2011 ou 2012)
 - Primeira aula prática está prevista para **17/08**
- Somente a entrega do exercício garante a presença na aula prática

[Uso de Ferramentas e IA]

- Você pode usar qualquer ferramenta ou modelo de IA para fazer os exercícios
- O aluno (humano) 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