

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE MATEMÁTICA E ESTATÍSTICA
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Percepções em Transformação

*Os Impactos da IA Generativa na Produção
de Software.*

Cássio Azevedo Cancio

MONOGRAFIA FINAL

**MAC 499 — TRABALHO DE
FORMATURA SUPERVISIONADO**

Supervisor: Prof. Dr. Paulo Roberto Miranda Meirelles

Cossupervisor: Arthur Pilone Maia da Silva

*O conteúdo deste trabalho é publicado sob a licença CC BY 4.0
(Creative Commons Attribution 4.0 International License)*

*Aos meus pais, que sempre incentivaram meus estudos.
Aos meus professores, que tornaram este trabalho possível.*

Resumo

Cássio Azevedo Cancio. *Percepções em Transformação: Os Impactos da IA Generativa na Produção de Software.*. Monografia (Bacharelado). Instituto de Matemática e Estatística, Universidade de São Paulo, São Paulo.

Elemento obrigatório, constituído de uma sequência de frases concisas e objetivas, em forma de texto. Deve apresentar os objetivos, métodos empregados, resultados e conclusões. O resumo deve ser redigido em parágrafo único, conter no máximo 500 palavras e ser seguido dos termos representativos do conteúdo do trabalho (palavras-chave). Deve ser precedido da referência do documento.

Palavras-chave: Palavra-chave1. Palavra-chave2. Palavra-chave3.

Abstract

Cássio Azevedo Cancio. **Perceptions in Transformation: Impacts of AI on Code Production.** Capstone Project Report (Bachelor). Institute of Mathematics and Statistics, University of São Paulo, São Paulo.

Keywords: Keyword1. Keyword2. Keyword3.

Listas de abreviaturas

ANSSI	<i>Agence Nationale de la Sécurité des Systèmes d'Information</i> (Agência Francesa de Segurança dos Sistemas de Informação)
BSI	Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (Escritório Alemão de Segurança da Informação)
IA	Inteligência Artificial
IDE	<i>Integrated Development Environment</i> (Ambiente de Desenvolvimento Integrado)
IME	Instituto de Matemática e Estatística
LLM	<i>Large Language Model</i> (Modelo de Linguagem de Grande Escala)
OTAN	Organização do Tratado do Atlântico Norte
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i> (Ciclo de Desenvolvimento de Software)
USP	Universidade de São Paulo

Lista de figuras

4.1	Proporção anual das linhas modificadas classificadas pelo tempo que permaneceram no repositório antes de sofrerem uma nova modificação significativa entre 2020 e 2024 (GITCLEAR, 2025).	15
4.2	Proporção anual dos desenvolvedores profissionais que utilizam ferramentas de IA em seu processo de desenvolvimento entre 2023 e 2025 (STACK OVERFLOW, 2023 ; STACK OVERFLOW, 2024 ; STACK OVERFLOW, 2025).	16

Lista de tabelas

4.1	Histórico de métricas de código de 2020 a 2024 (GITCLEAR, 2025)	13
4.2	Histórico de duplicação de código nos commits de 2020 a 2024 (GITCLEAR, 2025).	14

Sumário

Introdução	1
Contexto	1
Objetivos	1
Estrutura do trabalho	2
1 Referencial Teórico	3
1.1 Engenharia de Software	3
1.1.1 Etapas do Desenvolvimento de Software	3
1.1.2 Ferramentas de Desenvolvimento	5
1.2 Inteligência Artificial	6
1.2.1 Aprendizado de Máquina	6
1.2.2 Aprendizado Profundo	7
1.2.3 IA Generativa	7
1.2.4 Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLMs)	7
2 Metodologia	9
2.1 Seleção das fontes	9
2.1.1 Literatura formal	9
2.1.2 Literatura cinzenta	9
2.2 Análises	10
3 Literatura formal	11
3.1 “Using AI-based coding assistants in practice: State of affairs, perceptions, and ways forward” (2025)	11
3.2 <i>AI Coding Assistants</i> (2024)	11
4 Literatura Cinzenta	13
4.1 <i>AI Copilot Code Quality: Evaluating 2024’s Increased Defect Rate via Code Quality Metrics</i> (2025)	13

4.2	<i>Stack Overflow Developer Survey (2023; 2024; 2025)</i>	14
4.3	<i>Top Strategic Technology Trends for 2025: Agentic AI (2024)</i>	15
4.4	<i>Magic Quadrant for AI Code Assistants (2024)</i>	15
5	Análise comparativa	17
6	Conclusão	19

Apêndices

Anexos

Referências	21
--------------------	-----------

Introdução

Contexto

A engenharia de *software* é um campo da computação que se propõe a produzir e manter sistemas de *software*. Essa definição foi estabelecida em 1968 pela Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN), direcionando esforços para resolver a chamada “crise do *software*”, um período em que o desenvolvimento de programas se tornava cada vez mais complexo e desorganizado. Desde então, diversas ferramentas, métodos e processos foram criados para possibilitar que programadores organizassem a produção de *software* e realizassem projetos complexos com maior eficiência.

No mesmo período, a humanidade presenciou diversos avanços tecnológicos, como a produção de processadores cada vez mais potentes, o barateamento do *hardware*, tornando computadores e celulares muito mais acessíveis, e a inclusão de bilhões de pessoas na *internet*, gerando uma enorme quantidade de dados sobre os diversos aspectos da vida cotidiana e virtual. Com todo esse poder computacional e a quantidade massiva de dados disponíveis, a inteligência artificial (IA) pôde se desenvolver a passos largos, culminando no surgimento da IA generativa. Diferentemente da IA tradicional, a IA generativa é capaz de “criar” conteúdos com base no que aprendeu.

Dada sua flexibilidade, a IA generativa pode ser utilizada para diversos fins, e era natural que uma de suas aplicações fosse a engenharia de *software*. Nos últimos anos, vários estudos foram publicados com o objetivo de analisar essas aplicações, discutir suas consequências e propor abordagens seguras e responsáveis para seu uso (JOHNSON e MENZIES, 2024 e TERRAGNI *et al.*, 2025).

Segundo dados da STACK OVERFLOW (2025), 80,7% dos desenvolvedores profissionais que participaram da pesquisa utilizam ferramentas de IA em seu processo de desenvolvimento de *software* e 4,6% deste grupo planeja utilizá-las em breve. É evidente que uma tecnologia amplamente adotada entre desenvolvedores tende a causar impactos significativos na produção de código e, nesse contexto, este trabalho faz-se relevante.

Objetivos

- Reunir dados sobre os impactos das ferramentas de IA generativa na produção de *software*;
- Analisar a evolução da percepção dos programadores sobre o uso destas ferramentas;

- Comparar os resultados provenientes da literatura cinzenta e da literatura formal.

Estrutura do trabalho

O [Capítulo 1](#) é uma fundamentação teórica, apresentando os conceitos essenciais para o trabalho. O [Capítulo 2](#) descreve a metodologia adotada e as fontes utilizadas. No [Capítulo 3](#), é apresentada uma revisão da literatura formal sobre o tema, já no [Capítulo 4](#), a revisão foca na literatura cinzenta. O [Capítulo 5](#) traz uma análise que compara e relaciona os estudos das duas frentes. Por fim, o [Capítulo 6](#) conclui o trabalho.

Capítulo 1

Referencial Teórico

1.1 Engenharia de Software

Segundo a definição de *IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology* (1990), a engenharia de *software* consiste na aplicação de uma abordagem sistemática, disciplinada e quantificável ao desenvolvimento, operação e manutenção de *software*. Diante da complexidade dos sistemas atuais, foram criadas etapas, metodologias e ferramentas para apoiar os atores envolvidos no projeto, como desenvolvedores, analistas, investidores e clientes.

1.1.1 Etapas do Desenvolvimento de Software

O Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Software (SDLC) é composto por uma sequência de processos que visam produzir um *software* eficaz e de alta qualidade. Embora haja variações no número de etapas de acordo com diferentes fontes, em geral, são consideradas sete fases essenciais: planejamento, análise de requisitos, *design*, codificação, testes, implantação e manutenção.

Planejamento

A fase inicial envolve definir o propósito e o escopo do *software*. Durante essa etapa, a equipe de desenvolvimento levanta as tarefas necessárias, elabora estratégias para realizá-las e colabora para compreender as necessidades dos usuários finais. Os objetivos do *software* devem ficar claros para todos os envolvidos.

Além disso, ocorre o estudo de viabilidade, no qual desenvolvedores e demais atores do projeto avaliam desafios técnicos e financeiros que possam impactar a evolução e o sucesso do sistema. Ao final desta fase, é criado um plano de projeto, detalhando as funções do sistema, os recursos necessários, possíveis riscos e o cronograma de execução. Ao definir papéis, responsabilidades e expectativas, o planejamento estabelece uma base sólida para um processo eficiente de desenvolvimento.

Análise de Requisitos

Nesta etapa, a equipe de projeto realiza o levantamento dos requisitos por meio da coleta de informações das partes interessadas, como analistas, usuários e clientes. São empregadas técnicas como entrevistas, pesquisas e grupos de foco para compreender as necessidades e expectativas dos usuários.

Após a coleta, os dados são analisados, diferenciando os requisitos essenciais dos desejáveis. Essa análise permite definir as funcionalidades, desempenho, segurança e interfaces do *software*. Nesse momento, são estabelecidos os requisitos funcionais e não funcionais. Os requisitos funcionais especificam as funções que o *software* deve possuir, enquanto os requisitos não funcionais tratam de como o sistema deve se comportar, incluindo aspectos como desempenho, segurança, usabilidade e escalabilidade.

O resultado desse processo é o Documento de Especificação de Requisitos (DER), que descreve o propósito, as funcionalidades e características do *software*, servindo como guia para a equipe de desenvolvimento e fornecendo estimativas de custo. O êxito desta fase é crucial para o sucesso do projeto, pois garante que a solução desenvolvida atenda às expectativas dos usuários.

Design

A fase de *design* é responsável pela definição da estrutura do *software*, abrangendo sua funcionalidade e aparência. A equipe de desenvolvimento detalha a arquitetura do sistema, a navegação, as interfaces de usuário e a modelagem do banco de dados, assegurando boa usabilidade e eficiência.

Entre as atividades desta fase, destaca-se a elaboração de diagramas de fluxo de dados, de entidade-relacionamento, de classes, protótipos de interface e diagramas arquiteturais. O objetivo é garantir que as estruturas projetadas sejam suficientes para suportar todas as funcionalidades do sistema. Também são identificadas dependências, pontos de integração e eventuais restrições, como limitações de *hardware* e requisitos de desempenho.

O resultado desta fase é o Documento de *Design* de Software (DDS), que estrutura formalmente as informações do projeto e aborda preocupações de *design*. Neste documento, são incluídos os artefatos produzidos, servindo como guia para coordenar equipes grandes e garantir que todos os componentes do sistema funcionem de maneira integrada.

Codificação

Na fase de codificação, engenheiros e desenvolvedores transformam o *design* do *software* em código executável. O objetivo é produzir um *software* funcional, eficiente e com boa usabilidade. Para isso, são utilizadas linguagens de programação adequadas, seguindo o DDS e as diretrizes de codificação estabelecidas pela organização e pela legislação local.

Durante essa fase, são realizadas revisões de código, nas quais os membros da equipe examinam o trabalho uns dos outros para identificar erros ou inconsistências, garantindo elevados padrões de qualidade. Além disso, testes preliminares internos são conduzidos para assegurar que as funcionalidades básicas do sistema sejam atendidas.

Ao final da codificação, o *software* passa a existir como um produto funcional, representando a materialização dos esforços das etapas anteriores, mesmo que ainda sejam necessários refinamentos e ajustes subsequentes. O resultado desta fase é o código-fonte.

Testes

A fase de testes consiste em verificar a qualidade e a confiabilidade do *software* antes de sua entrega aos usuários finais. O objetivo é identificar falhas, erros e vulnerabilidades, assegurando que o sistema atenda aos requisitos especificados.

Inicialmente, são definidos parâmetros de teste alinhados aos requisitos do *software* e casos de teste que contemplam diferentes cenários de uso. Em seguida, são realizados testes de diversos níveis e tipos, incluindo testes de unidade, integração, sistema, segurança e aceitação, permitindo a avaliação tanto de componentes individuais quanto da operação do sistema como um todo.

Quando um erro é identificado, ele é registrado detalhadamente, incluindo seu comportamento, métodos de reprodução e impacto sobre o sistema. As falhas são encaminhadas para correção e o *software* retorna à fase de testes para validação. Esse ciclo de teste e correção se repete até que o sistema esteja conforme os critérios previamente estabelecidos. O resultado desta fase é um código-fonte mais robusto e menos propenso a falhas.

Implantação

A fase de implantação (*deployment*) consiste em disponibilizar o *software* aos usuários finais, garantindo sua operacionalidade no ambiente de produção. Esse processo ocorre tanto no primeiro lançamento do sistema quanto durante atualizações, devendo minimizar interrupções e impactos no acesso dos usuários.

Além de colocar o *software* em operação, esta fase envolve garantir que os usuários compreendam seu funcionamento. Para isso, podem ser fornecidos manuais, treinamentos e suporte técnico. Assim, a implantação marca a transição do *software* de projeto para produto, iniciando efetivamente o cumprimento de seus objetivos e a entrega de valor ao usuário.

Manutenção

A fase de manutenção é caracterizada pelo suporte contínuo e por melhorias incrementais, garantindo que o *software* mantenha seu funcionamento adequado, acompanhe as necessidades dos usuários e as demandas do mercado. Nessa fase, são realizadas atualizações, correções de falhas e suporte ao usuário. Considerando o longo prazo, a manutenção inclui estratégias de modernização ou substituição do *software*, buscando manter sua relevância e adequação às evoluções tecnológicas.

1.1.2 Ferramentas de Desenvolvimento

As ferramentas de desenvolvimento de *software* oferecem suporte às etapas do SDLC. O uso combinado dessas ferramentas contribui para maior produtividade, qualidade e confiabilidade no desenvolvimento. Elas incluem:

- **Controle de Versão (como Git e SVN):** permitem registrar e gerenciar alterações no código-fonte ao longo do tempo, possibilitando colaboração simultânea entre desenvolvedores, recuperação de versões anteriores e rastreamento completo do histórico de mudanças;
- **Ambientes de Desenvolvimento Integrados (IDEs) (como Visual Studio, IntelliJ IDEA e Eclipse):** oferecem um conjunto de ferramentas em um único ambiente, incluindo edição de código, depuração, testes, gerenciamento de dependências, integração com sistemas de controle de versão e ferramentas de IA generativa;
- **Gerenciamento de Projetos (como Jira, Trello e Asana):** auxiliam na organização e priorização de tarefas, acompanhamento do progresso e comunicação entre membros da equipe, fornecendo transparência e facilitando a coordenação do trabalho;
- **Integração e Entrega Contínua (CI/CD) (como Jenkins, GitHub Actions e GitLab CI):** automatizam processos de compilação, testes e implantação, promovendo maior qualidade e agilidade nas entregas de *software*;
- **Teste (como Selenium, JUnit e Postman):** permitem a execução de testes automatizados e manuais para validar funcionalidades, desempenho e segurança do sistema, contribuindo para a detecção precoce de falhas e melhoria da qualidade do *software*.
- **Virtualização e Monitoramento (como Docker, Prometheus e Grafana):** permitem criar ambientes isolados e consistentes para execução do *software*, garantindo que ele funcione de maneira idêntica em diferentes máquinas. Além disso, possuem a capacidade de monitorar o desempenho e a saúde dos sistemas em produção, auxiliando na detecção precoce de problemas.

1.2 Inteligência Artificial

Inteligência Artificial (IA) é o campo da ciência da computação dedicado à criação de sistemas capazes de executar tarefas que normalmente exigiriam inteligência humana, como reconhecimento de padrões, raciocínio, tomada de decisão, resolução de problemas e aprendizado a partir de dados. Segundo declaração da IEEE (*Artificial Intelligence 2019*), a inteligência artificial inclui tecnologias computacionais inspiradas no modo como pessoas e outros organismos biológicos percebem, aprendem, raciocinam e agem.

As aplicações de IA afetam cada vez mais diversos aspectos da sociedade, incluindo defesa e segurança nacional, sistemas de justiça, comércio, finanças, manufatura, saúde, transporte, educação, entretenimento e interações sociais. Essas aplicações se expandem pela combinação de processadores avançados, grandes volumes de dados e novos algoritmos. Segundo estudo da *MCKINSEY GLOBAL INSTITUTE (2018)*, a IA contribuirá com cerca de 13 trilhões de dólares para o PIB global até 2030.

1.2.1 Aprendizado de Máquina

Aprendizado de Máquina (*Machine Learning*) é um subcampo da IA que se concentra na criação de algoritmos capazes de aprender e fazer previsões a partir de grandes volumes de

dados, geralmente estruturados ou rotulados, sem serem explicitamente programados para cada tarefa. Um conceito importante para o aprendizado de máquina são as redes neurais, modelos computacionais inspirados na estrutura do cérebro humano, compostos por camadas de nós interconectados, capazes de processar informações e aprender padrões a partir de exemplos. Redes neurais são amplamente utilizadas em tarefas como classificação, reconhecimento de imagens e processamento de linguagem natural.

1.2.2 Aprendizado Profundo

Aprendizado Profundo (*Deep Learning*) é uma área do aprendizado de máquina que utiliza redes neurais com múltiplas camadas para aprender representações cada vez mais abstratas dos dados. Conforme o número de camadas aumenta, essas redes se tornam capazes de extrair padrões complexos e hierárquicos, permitindo avanços significativos em tarefas cognitivas tradicionalmente difíceis para sistemas computacionais.

O avanço do aprendizado profundo está diretamente relacionado à disponibilidade de grandes volumes de dados, ao aumento da capacidade computacional e ao desenvolvimento de novas técnicas. Graças ao aprendizado profundo, problemas antes considerados inviáveis passaram a ter soluções com desempenho igual ou superior ao humano em diversos contextos.

1.2.3 IA Generativa

A IA generativa é um ramo da inteligência artificial focado na criação de novos conteúdos, como textos, imagens, códigos, áudios ou vídeos, a partir de padrões aprendidos em grandes conjuntos de dados. Diferentemente dos modelos tradicionais, que apenas classificam ou predizem valores específicos, os modelos gerativos aprendem distribuições complexas e conseguem produzir saídas originais e coerentes com o contexto. Essa capacidade permitiu o desenvolvimento de aplicações como sistemas de criação de imagens, ferramentas de escrita automatizada, assistentes virtuais avançados e modelos de geração de código.

1.2.4 Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLMs)

Entre as principais tecnologias associadas à IA generativa estão os Modelos de Linguagem de Grande Escala (*Large Language Models*, ou LLMs). Esses modelos utilizam a arquitetura de *transformers*, baseada em mecanismos de atenção para capturar relações de longo alcance entre elementos de uma sequência. Treinados com bilhões de palavras, códigos e documentos, os LLMs podem realizar uma grande variedade de tarefas, incluindo resumo, tradução, classificação, análise semântica, escrita de textos e geração de código.

Capítulo 2

Metodologia

Este capítulo descreve a abordagem metodológica adotada para condução da pesquisa, destacando os critérios utilizados para seleção das fontes, a forma de organização das análises e o método empregado para comparar literatura cinzenta e literatura formal. O trabalho segue um processo de análise partindo do artigo de literatura formal escrito por SERGEYUK *et al.* (2025). A partir deste artigo, outras fontes, principalmente de literatura cinzenta, foram selecionadas de modo a complementar a análise.

2.1 Seleção das fontes

A seleção das fontes foi feita buscando garantir a relevância, atualidade e diversidade de perspectivas. Desta forma, as fontes incluem perspectivas acadêmicas e de mercado, impressões de programadores e executivos e análises de métricas de código. As fontes foram divididas no grupo de literatura formal e literatura cinzenta.

2.1.1 Literatura formal

Neste grupo, o artigo de SERGEYUK *et al.* (2025), indexado em bases reconhecidas, como a Elsevier, foi utilizado como ponto de partida do trabalho. Também parte deste grupo, o artigo *AI Coding Assistants* (2024) foi produzido por duas agências governamentais europeias, a francesa, ANSSI, e a alemã, BSI, e é um compilado de resultados de pesquisas acadêmicas referentes ao uso de assistentes de código com IA.

2.1.2 Literatura cinzenta

Neste grupo, foram trazidos relatórios que pudessem complementar a análise. O artigo da GITCLEAR (2025) foca na análise de métricas de código em repositórios abertos e de empresas, criando um histórico dos resultados de 2020 a 2024. As pesquisas do STACK OVERFLOW (2023; 2024; 2025) compilam tendências no perfil de uso de IA dos usuários da plataforma e, neste trabalho, foram organizados de modo a criar um comparativo entre os anos. Os artigos de COSHOW *et al.* (2024) e BATCHU *et al.* (2024) da Gartner Research trazem

uma visão de mercado sobre o uso de IA generativa no desenvolvimento de software, focando em tendências, riscos e expectativas de executivos.

2.2 Análises

No capítulo [Capítulo 3](#), o foco é apresentar o texto de SERGEYUK *et al.* (2025), o ponto de partida do trabalho. O artigo aborda principais ferramentas de IA utilizadas pelos participantes da pesquisa, suas tendências de uso e impressões sobre o desempenho das ferramentas.

O capítulo [Capítulo 4](#) é dedicado às fontes de literatura cinzenta. Nele estão apresentados um resumo dos trabalhos, seus resultados relevantes para este trabalho e um breve contexto da organização por trás de cada fonte.

Por fim, os conteúdos dos dois capítulos foram utilizados na análise realizada no [Capítulo 5](#), cujo objetivo foi evidenciar consensos e divergências entre as fontes. Além disso, neste capítulo, o artigo [AI Coding Assistants \(2024\)](#) foi utilizado como arcabouço de fontes acadêmicas, ajudando a complementar e embasar a análise.

Capítulo 3

Literatura formal

- 3.1 “Using AI-based coding assistants in practice: State of affairs, perceptions, and ways forward” (2025)
- 3.2 *AI Coding Assistants* (2024)

Capítulo 4

Literatura Cinzenta

Neste capítulo, estão apresentados as fontes de literatura cinzenta utilizadas neste trabalho. Cada seção traz um resumo do conteúdo da fonte, seus resultados relevantes para este trabalho e um breve contexto da organização por trás dela.

4.1 *AI Copilot Code Quality: Evaluating 2024's Increased Defect Rate via Code Quality Metrics (2025)*

Este relatório foi escrito pela empresa GitClear, que desenvolve ferramentas de análise de código-fonte para empresas de desenvolvimento de software. O relatório realizou uma análise de métricas de qualidade de código de 211 milhões de linhas alteradas em 2024, sendo dois terços destas linhas advindos do compartilhamento de dados anonimizados de empresas privadas e o restante de projetos de código livre. Os pesquisadores criaram um histórico comparando as métricas observadas em pesquisas anteriores com as métricas de 2024 e a análise é feita com foco no impacto de ferramentas de IA generativa no processo de desenvolvimento de software, considerando 2022 como o ano em que a adoção da IA na programação se iniciou.

Ano	Adicionado	Deletado	Atualizado	Movido	Cópia	Substituído	Churn
2020	39,2%	19,1%	5,2%	24,1%	8,3%	2,9%	3,1%
2021	39,5%	19,3%	5,0%	24,8%	8,4%	3,4%	3,3%
2022	40,9%	19,8%	5,2%	20,5%	9,4%	3,7%	3,3%
2023	42,3%	21,1%	5,6%	15,8%	10,6%	3,6%	4,5%
2024	46,2%	21,9%	5,9%	9,5%	12,3%	4,2%	5,7%

Tabela 4.1: Histórico de métricas de código de 2020 a 2024 (GITCLEAR, 2025).

Na tabela Tabela 4.1, são apresentados os resultados das análises entre 2020 e 2024. Observa-se que a porcentagem de linhas movidas, associada à refatoração, algo essencial

para reduzir a dívida técnica e garantir a manutenibilidade do sistema a longo prazo, apresentou uma queda significativa, passando de 24,1% em 2020 para apenas 9,5% em 2024.

Ano	Tot. commits	Tot. duplicações	Commits com duplicação	Commits com duplicação (%)
2020	19.805	9.227	139	0,70%
2021	29.912	9.295	143	0,48%
2022	40.010	10.685	182	0,45%
2023	41.561	20.448	747	1,80%
2024	56.495	63.566	3.764	6,66%

Tabela 4.2: Histórico de duplicação de código nos commits de 2020 a 2024 (*GITCLEAR, 2025*).

Por outro lado, a tendência para as linhas copiadas foi inversa, partindo de 8,3% em 2020 para 12,3% em 2024. Este aumento de duplicações também pode ser observado na **Tabela 4.2**, que mostra que, em 2020, apenas 0,7% dos commits analisados continham blocos de código duplicados e, em 2024, esse número subiu para 6,66%. A duplicação de código, além de violar o princípio DRY (*Don't Repeat Yourself*), segundo **HUMMEL et al. (2009)**, aumenta a probabilidade de erros no código, já que as cópias tendem a evoluir de forma inconsistente.

Observa-se também um aumento de 2,9% para 4,2% entre 2020 e 2024 na proporção de linhas substituídas. O relatório credita essa mudança ao uso de IDEs e assistentes de código de IA, que podem com facilidade reescrever trechos de código para conformar-se às regras de linting e às convenções do projeto.

Além disso, outra métrica relevante neste contexto é o *churn*, que busca medir quanto retrabalho é efetuado em uma base de código. Neste relatório, o *churn* é calculado medindo quanto das linhas escritas e enviadas ao repositório foram revertidas ou substancialmente revisadas nas duas semanas seguintes. A **Tabela 4.1** mostra que o *churn* passou de 3,1% em 2020 para 5,7% em 2024, evidenciando o aumento do retrabalho no código.

O relatório fez também uma análise de quanto tempo se passou entre o momento em que os códigos analisados foram criados e em quanto tempo eles receberam sua próxima mudança significativa. Na **Figura 4.1**, observa-se que a proporção de linhas que em menos de duas semanas foram alteradas aumentou de 60,4% em 2020 para 69,7% em 2024, em contrapartida, o grupo das linhas que precisaram de alterações apenas depois de 4 semanas, mas antes de um ano, diminuiu de 24,7% para 16,9% no mesmo período.

4.2 *Stack Overflow Developer Survey (2023; 2024; 2025)*

Esta pesquisa foi realizada pelo *Stack Overflow*, plataforma reconhecida no campo de tecnologia como meio de encontrar respostas para dúvidas relacionadas a códigos, linguagens de programação, frameworks, algoritmos e tecnologias em geral. O *Stack Overflow* realiza desde XXXX uma pesquisa anual aberta com usuários do sistema de modo a levantar dados sobre as tendências no mercado de tecnologia, impressões dos desenvolvedores,

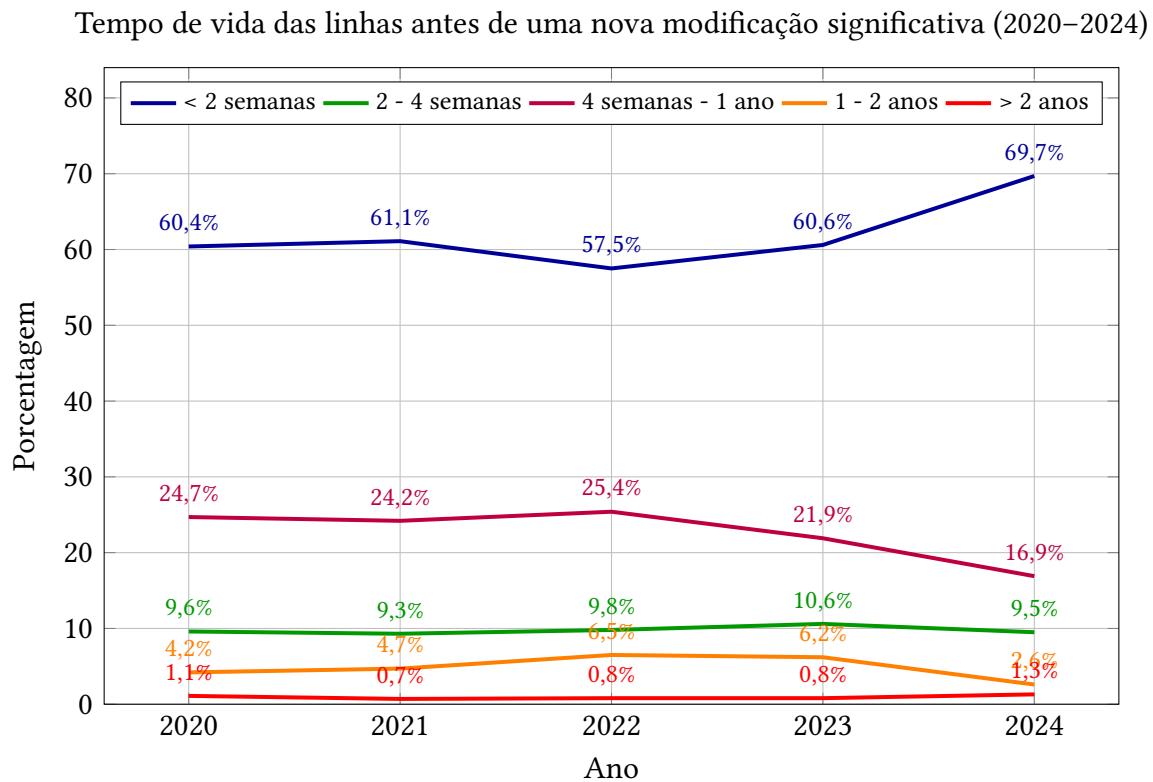


Figura 4.1: Proporção anual das linhas modificadas classificadas pelo tempo que permaneceram no repositório antes de sofrerem uma nova modificação significativa entre 2020 e 2024 (GITCLEAR, 2025).

entre outros. Os entrevistados incluem desde programadores profissionais experientes até pessoas que estão iniciando seus estudos sobre programação.

Os resultados da pesquisa em 2024 incluem uma seção específica para tratar a IA e seus impactos no mercado. Dentre os respondentes, 61,8% utiliza ferramentas de IA em seus processos de desenvolvimento de código e outros 13,8% planeja utilizar, além disso, 72% é favorável ou muito favorável ao uso de IA.

4343,268,3

Descrição do uso Benefícios Principais usos

4.3 *Top Strategic Technology Trends for 2025: Agentic AI (2024)*

Este relatório

4.4 *Magic Quadrant for AI Code Assistants (2024)*

Este relatório

Você atualmente utiliza ferramentas de IA em seu processo de desenvolvimento?

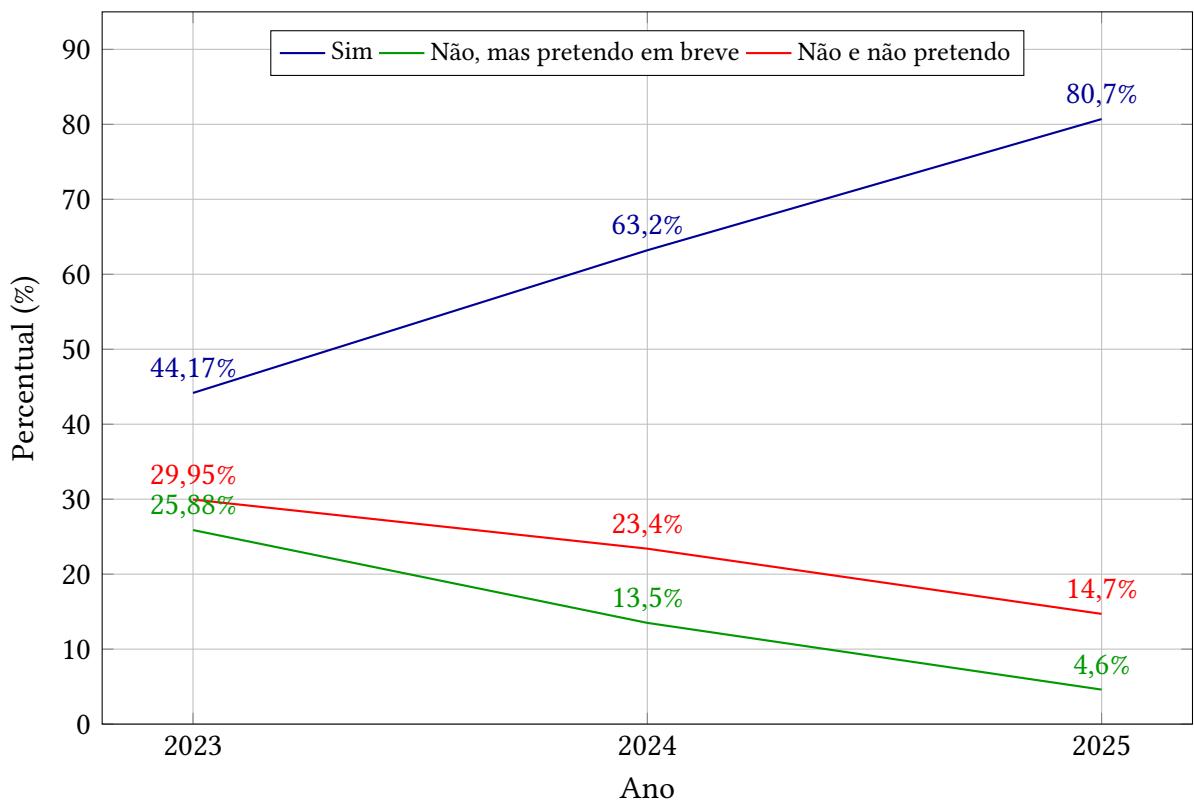


Figura 4.2: Proporção anual dos desenvolvedores profissionais que utilizam ferramentas de IA em seu processo de desenvolvimento entre 2023 e 2025 (*STACK OVERFLOW, 2023; STACK OVERFLOW, 2024; STACK OVERFLOW, 2025*).

Capítulo 5

Análise comparativa

- produtividade e qualidade de código, • mudança no fluxo de trabalho do desenvolvedor,
- confiança e percepção de precisão das ferramentas, • riscos de segurança e privacidade, • impactos educacionais e profissionais, • papel das ferramentas de geração de código.

3.4. Análise da evolução da percepção sobre IA

Um dos objetivos centrais do trabalho é traçar o amadurecimento da percepção sobre IA generativa no desenvolvimento de software. Para isso, são avaliadas mudanças no discurso, nas métricas e nas narrativas observadas nos relatórios ao longo dos últimos anos.

São analisados:

- variações de adoção entre anos consecutivos,
- mudanças no grau de confiança dos desenvolvedores,
- expectativas declaradas para o futuro,
- evolução de preocupações (por exemplo: de produtividade → segurança → governança),
- transformações no perfil de usuários e suas motivações.

Capítulo 6

Conclusão

3.5. Limitações da metodologia

Apesar de ampla, a metodologia apresenta limitações, entre as quais:

- Dependência da literatura cinzenta, que pode conter vieses institucionais, comerciais ou metodológicos.
- Falta de padronização entre reports, que utilizam diferentes métodos de coleta, tamanhos de amostra e categorias de análise.
- Foco em documentos de grande impacto, o que pode excluir estudos menores ou alternativos que ofereçam visões diferentes.
- Uso de um único artigo principal da literatura formal, o que, embora permita uma análise estruturada, reduz o espectro acadêmico considerado.

Essas limitações são discutidas ao final do trabalho, juntamente com sugestões de pesquisas futuras.

3.6. Possíveis continuidades

A partir da metodologia adotada, diversas linhas de continuidade são possíveis:

- expansão da análise para mais artigos acadêmicos e estudos longitudinais;
- avaliação empírica do uso de ferramentas de IA em ambientes reais de desenvolvimento;
- investigação da adoção de LLMs em contextos educacionais;
- estudo da relação entre qualidade do código gerado e maturidade das ferramentas;
- incorporação de dados de novos relatórios da indústria à medida que forem publicados.

Referências

- [AI Coding Assistants 2024] *AI Coding Assistants*. Rel. técn. Security recommendations regarding AI programming assistants. France e Germany: Agence nationale de la sécurité des systèmes d'information (ANSSI) e Federal Office for Information Security (BSI), 2024. URL: https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/EN/BSI/KI/ANSSI_BSI_AI_Coding_Assistants.pdf (citado nas pgs. 9–11).
- [Artificial Intelligence 2019] *Artificial Intelligence*. Position Statement. Piscataway, NJ, USA: IEEE, jun. de 2019. URL: <https://globalpolicy.ieee.org/wp-content/uploads/2019/06/IEEE18029.pdf> (citado na pg. 6).
- [BATCHU *et al.* 2024] Arun BATCHU, Philip WALSH, Matt BRASIER e Haritha KHANDABATTU. *Magic Quadrant for AI Code Assistants*. Rel. técn. Document 5682355. Gartner Research, 2024. URL: <https://www.gartner.com/en/documents/5682355> (citado nas pgs. 9, 15).
- [COSHOW *et al.* 2024] Tom COSHOW *et al.* *Top Strategic Technology Trends for 2025: Agentic AI*. Rel. técn. ID G00818765. Acesso em: 9 dez. 2025. Gartner Research, out. de 2024. URL: https://cdn.prod.website-files.com/6115505d46eace49d6ae6aa2/6762a0b88f83cb2cd933c5f7_818765.pdf (citado nas pgs. 9, 15).
- [GITCLEAR 2025] GITCLEAR. *AI Copilot Code Quality: Evaluating 2024's Increased Defect Rate via Code Quality Metrics*. Rel. técn. Acessado em: 17 nov. 2025. GitClear, 2025. URL: <https://gitclear-public.s3.us-west-2.amazonaws.com/AI-Copilot-Code-Quality-2025.pdf> (citado nas pgs. 9, 13–15).
- [HUMMEL *et al.* 2009] Benjamin HUMMEL, Elmar JUERGENS, Stefan WAGNER e Florian DEISSENBOECK. “Do code clones matter?” In: *2009 31st International Conference on Software Engineering (ICSE 2009)*. Los Alamitos, CA, USA: IEEE Computer Society, mai. de 2009, pp. 485–495. doi: [10.1109/ICSE.2009.5070547](https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/ICSE.2009.5070547). URL: <https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/ICSE.2009.5070547> (citado na pg. 14).
- [IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology 1990] *IEEE Standard Glossary of Software Engineering Terminology*. Rel. técn. 1990, pp. 1–84. doi: [10.1109/IEEESTD.1990.101064](https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/IEEESTD.1990.101064) (citado na pg. 3).

- [JOHNSON e MENZIES 2024] Brittany JOHNSON e Tim MENZIES. “AI Over-Hype: A Dangerous Threat (and How to Fix It)”. *IEEE Software* 41.06 (nov. de 2024), pp. 131–138. ISSN: 1937-4194. doi: [10.1109/MS.2024.3439138](https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/MS.2024.3439138). URL: <https://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/MS.2024.3439138> (citado na pg. 1).
- [McKINSEY GLOBAL INSTITUTE 2018] MCKINSEY GLOBAL INSTITUTE. *Notes from the AI frontier: Modeling the impact of AI on the world economy*. Acesso em: 25 ago. 2025. Set. de 2018. URL: <https://www.mckinsey.com/featured-insights/artificial-intelligence/notes-from-the-ai-frontier-modeling-the-impact-of-ai-on-the-world-economy> (citado na pg. 6).
- [SERGEYUK *et al.* 2025] Agnia SERGEYUK, Yaroslav GOLUBEV, Timofey BRYKSIN e Iftekhar AHMED. “Using ai-based coding assistants in practice: state of affairs, perceptions, and ways forward”. *Information and Software Technology* 178 (2025), p. 107610. ISSN: 0950-5849. doi: <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2024.107610>. URL: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0950584924002155> (citado nas pgs. 9–11).
- [STACK OVERFLOW 2023] STACK OVERFLOW. *Stack Overflow Developer Survey*. 2023. URL: <https://survey.stackoverflow.co/2023/> (acesso em 19/08/2025) (citado nas pgs. 9, 14, 16).
- [STACK OVERFLOW 2024] STACK OVERFLOW. *Stack Overflow Developer Survey*. 2024. URL: <https://survey.stackoverflow.co/2024/> (acesso em 19/08/2025) (citado nas pgs. 9, 14, 16).
- [STACK OVERFLOW 2025] STACK OVERFLOW. *Stack Overflow Developer Survey*. 2025. URL: <https://survey.stackoverflow.co/2025/> (acesso em 19/08/2025) (citado nas pgs. 1, 9, 14, 16).
- [TERRAGNI *et al.* 2025] Valerio TERRAGNI, Annie VELLA, Partha ROOP e Kelly BLINCOE. “The future of ai-driven software engineering”. *ACM Trans. Softw. Eng. Methodol.* 34.5 (mai. de 2025). ISSN: 1049-331X. doi: [10.1145/3715003](https://doi.org/10.1145/3715003). URL: <https://doi.org/10.1145/3715003> (citado na pg. 1).