



Universidade Federal de Goiás
Instituto de Informática
Engenharia de Software

Matriz Curricular: ENGSO-BN-3 - 2024.1
Plano de Disciplina
Ano Letivo: 2025 - 2º Semestre

Dados da Disciplina

Código: 10000301	Nome: Tópicos em Engenharia de Software	CH Teórica: 32 h
Turma: A	Prof: Fabio Nogueira de Lucena	CH Prática: 32 h

Ementa

Tópicos emergentes em Engenharia de Software, que inclui, mas não se limita às áreas de conhecimento de: requisitos de software, arquitetura de software, design de software, construção de software, teste de software, operações de Engenharia de Software, manutenção de software, gerenciamento de configuração de software, gerenciamento de projetos de software, modelos e métodos de Engenharia de Software, processos de Engenharia de Software, qualidade de software, segurança de software, prática profissional em Engenharia de Software, Economia em Engenharia de Software e fundamentos de Computação, Matemática e Engenharia.

Objetivo Geral

Experimentação de LLMs no contexto de atividades de Engenharia de Software.

Objetivos Específicos

- Ambientação com as disciplinas de Engenharia de Software
- Execução de atividades de Engenharia de Software com apoio de LLMs

Relação com Outras Disciplinas

Esta disciplina, conforme planejada, tem relação direta e indireta com todas as disciplinas do curso.

Programa

- Apresentação do Swebok
- Ambientação com o Swebok
- Como as LLMs podem ser utilizadas?
- Experimentação de atividades de Engenharia de Software com apoio de LLMs.

Procedimentos Didáticos

Legenda	Descrição	Objetivo
AEX	Aula teórica	Transmitir conhecimento utilizando quadro ou slides.
AP	Aula prática	Proporcionar ao aluno a aplicação prática do conteúdo ministrado em aula teórica.
ED	Estudo dirigido	Desenvolver a capacidade analítica, capacidade de síntese, de avaliação crítica e de análise.
OTR	Outros	Transmitir conhecimento utilizando quadro ou slides.
RE	AEX com resolução de	Desenvolver o raciocínio lógico, criatividade e capacidade de abstração e a capacidade de identificar, analisar e projetar soluções de
SE	Seminários	Desenvolver o raciocínio lógico, criatividade, capacidade de abstração, capacidade para identificar, analisar, projetar soluções de problemas, a capacidade de comunicação oral e a capacidade de trabalhar em grupo.
TG	Trabalho em grupo	Desenvolver a capacidade de comunicação oral e escrita. Capacidade de trabalhar em grupo.

Conteúdo Programático / Cronograma

Início	Proc.	Tópico	# Aul.
14/08/25	AEX, AP, TG	Apresentação geral da disciplina.	4
21/08/25	AEX, RE, AP, TG	Apresentação e ambientação com as disciplinas do SWEBOK.	12
11/09/25	AEX, RE, AP, TG	Ferramentas de IA para apoiar atividades de Engenharia de Software. Prompts, contexto, templates, alucinações, vieses.	12
18/09/25	AEX, RE, AP, TG	Apresentação do problema prático.	8



Início	Proc.	Tópico	# Aul.
02/10/25	AEX, RE, AP, TG	Requisitos com apoio de IA.	8
16/10/25	AEX, RE, AP, TG	Arquitetura de Software com apoio de IA.	8
30/10/25	OTR	Construção de software com apoio de IA.	12
Total			64

Critério de Avaliação

Avaliação dos produtos das atividades em grupo. Ou seja, o que for produzido para cada uma das fases previstas, organizadas em missões.

A expectativa é que o docente acompanhe a realização das atividades a cada aula, ou seja, o docente acompanhará a realização das atividades, o que cria a oportunidade de avaliação contínua dos artefatos produzidos pelo grupo.

Critérios Regimentais e/ou Observações INF/UFG

A aprovação exige presença mínima de 75% e nota média final igual ou superior a 6.0.

Horários de atendimento docente

PRESENCIAL:

das 18:00 às 18:50 às quintas-feira, na Sala Sala 130.

Local de Divulgação dos Resultados das Avaliações

SIGAA

Data da Realização das Provas

As datas são aquelas a serem definidas durante o semestre para a entrega dos artefatos pertinentes a cada fase.

As entregas serão realizadas por meio do Github.

Bibliografia Básica

1. PRESSMAN, R.; MAXIM, B. Software Engineering: A Practitioner's Approach, 8th edition, McGraw-Hill, 2014.
2. SWEBOK - Guide to the Software Engineering Body of Knowledge, V.4, IEEE Computer Society, 2023. Disponível em <https://www.computer.org/web/swebok>.

Bibliografia Complementar

1. ISO/IEC/IEEE 24765. SEVOCAB: Software and Systems Engineering Vocabulary, 2017. Disponível em https://pascal.computer.org/sev_display/index.action.
2. ISO/IEC/IEEE 12207:2017. Standard for Systems and Software Engineering-Software Life Cycle Processes.
3. WAZLAWICK, R. S. Engenharia de software: teoria e prática. Campus, 2013.

Bibliografia Sugerida

A ser fornecida ao longo do curso.

Termo de Entrega	Termo de Aprovação
Apresentado à Coordenação em Goiânia ____ de ____ de 20 ____.	Aprovado em Reunião de CD no dia Goiânia ____ de ____ de 20 ____.
_____ Prof(a) Fabio Nogueira de Lucena Professor	_____ Prof. Dr. Sérgio Teixeira de Carvalho Diretor do Instituto de Informática

Termo de Homologação

Data de Expedição: Goiânia, ____ de ____ de ____.



