

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE MONITORIA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

Joao Marcos Brito Matias, Pedro Almir Martins de Oliveira, Ismayle de Sousa Santos, Alex Felipe Ferreira Costa, Evilasio Costa Junior, Rossana Maria de Castro Andrade

A Engenharia de Software é uma disciplina de fundamental importância para a Computação. A disciplina de Engenharia de Software se preocupa com todos os aspectos e fases do desenvolvimento de um software incluindo requisitos, projeto, implementação, testes e evolução. Além disso, fornece um conhecimento de técnicas para o desenvolvimento de software e propicia a prática das técnicas aprendidas durante o curso. Esse trabalho apresenta o relato de experiência da perspectiva de um monitor. A metodologia da disciplina adotada é a de ensino teórico-prático que consistiu em incluir, em paralelo ao ensino teórico, o desenvolvimento de um projeto de software. As aulas são de caráter expositivo e, nesse semestre, foram remotas. Para execução dessa metodologia, além das aulas ministradas, foram aplicadas como atividades práticas: as listas de exercícios, as avaliações parciais e o projeto de desenvolvimento de software. As listas de exercícios contemplam discussões realizadas através da ferramenta Discord (uma plataforma de troca de mensagens) sobre os conteúdos das aulas ministradas. Para o projeto final, a turma foi dividida em equipes, onde cada equipe deveria desenvolver uma aplicação utilizando os conceitos apresentados nas aulas, criando um produto voltado para dispositivos móveis ao final. Para isso, o desenvolvimento do projeto contava com 8 artefatos além da apresentação final do produto. Cada monitor acompanhou pelo menos 2 equipes. Este acompanhamento permitiu uma interação maior entre os alunos e monitores, além disso, possibilitou ao monitor ter um panorama das atividades desempenhadas pelos docentes. Durante a disciplina foram realizadas várias atividades de monitoria, além das já especificadas aqui, tais como registro da participação dos alunos nas listas de discussão e da presença dos alunos em aula e nos chats do Discord, correção dos artefatos do projeto final, e participação das reuniões semanais com os professores.

Palavras-chave: Engenharia de Software. Ensino Remoto. Monitoria.