

COVID-19 E A VOLTA AO PRESENCIAL: UM RELATO DO PONTO DE VISTA DA DISCIPLINA DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

XXXI Encontro de Iniciação à Docência

Nicolas David Cavalcante Alencar, Belmondo Rodrigues Aragão Junior, Rossana Maria de Castro Andrade

A Engenharia de Software é uma área que estuda as técnicas, metodologias e processos da produção de um software, desde a análise dos requisitos, desenvolvimento, testes e manutenção do software. Devido à sua importância, a disciplina de Engenharia de Software é um componente curricular obrigatório dos cursos de Ciência da Computação e Engenharia da Computação na Universidade Federal do Ceará. Para permitir uma melhor compreensão de todos os processos que envolvem a produção de um software, parte dos trabalhos da disciplina possuem caráter prático, em complementação à teoria vista no decorrer do curso. Portanto, o(a) aluno(a) que contribui como monitor(a) deve auxiliar os graduandos, esclarecendo possíveis dúvidas nas atividades e trabalhos teóricos e práticos, além de estimular o engajamento e trocas de informações entre os alunos e equipes. Ainda, no semestre de 2022.1, houve a volta ao ensino presencial, pós pandemia do COVID-19, o que por si só já caracteriza um desafio a ser enfrentado. Por meio de aulas expositivas, os alunos foram introduzidos aos conceitos da disciplina, como arquitetura e design de sistemas, padrões de projeto, metodologias para gestão de equipe e projetos, e teste de software. Como supracitado, para aliar a teoria à prática, os alunos formaram equipes e trabalharam com o objetivo de desenvolver um software, seguindo as diretrizes e conteúdos apresentados na disciplina. Para tanto, ocorria periodicamente a entrega de “artefatos”, que eram corrigidos e discutidos nos canais da ferramenta Discord, plataforma que se mostrou muito útil no andamento do período. A alta frequência dos alunos nas aulas presenciais e os trabalhos desenvolvidos dão indícios de que a volta às aulas presenciais foi bem executada e o conteúdo conseguiu ser bem apresentado. Além disso, percebeu-se que o Discord proporcionou um ambiente no qual os alunos se sentiam confortáveis para tirar dúvidas com os monitores, e foi um ambiente útil para o repasse de informações.

Palavras-chave: metodologias. ferramenta. presencial.