

Avaliação Institucional UDESC Alto Vale

Período letivo: 2024/2

Unidade: CEA VI

Avaliação Institucional UDESC Alto Vale	1
Curso de Engenharia de Software	1
Participação	1
Figura 2 – Comparação de participação discente e docente entre cursos	3
Resultados	4
Questionário ODP-Curso - Presencial - Discentes	4
Questionário ODP-Curso - Presencial - Docentes	7
Questionário ODP-Disciplinas - Presencial - Discentes	8
Questionário 280 - ODP-Disciplinas - Presencial - Docentes	17
Desempenho Docente - Presencial - Discentes	20
Desempenho da Turma - Docentes	29
Comentários finais, indicação de pontos frágeis e recomendações do NDE	30

Curso de Engenharia de Software

Participação

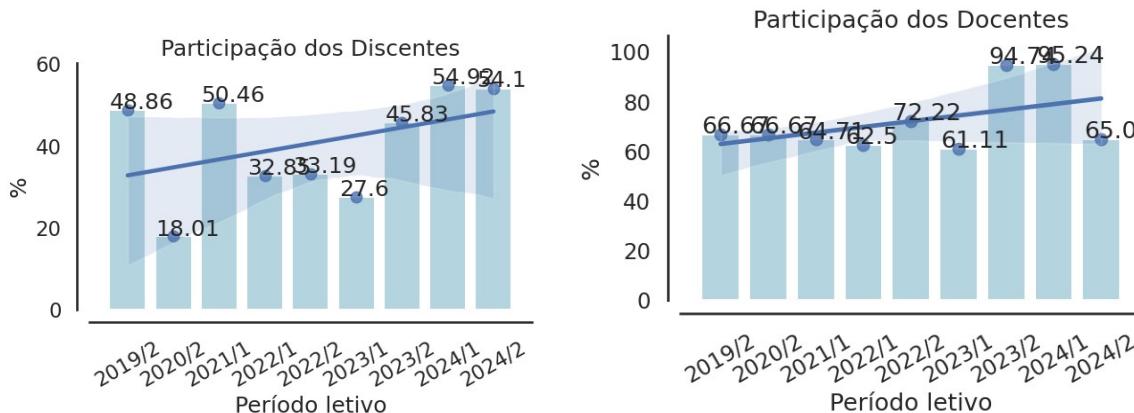
A avaliação do Curso de Bacharelado em Engenharia de Software referente ao segundo semestre de 2024 (2024/2) contou com a participação de 54,1% do total de discentes e de 65% do total de docentes. As Tabelas 1 e 2 apresentam a quantidade e o percentual de participação discente e docente dos semestres 2024-1 e 2024-2, respectivamente. Este resultado indica uma redução na participação dos discentes e docentes do semestre 2024-2 em relação aos percentuais do semestre anterior (2024/1). A Figura 1 apresenta os histogramas com a linha de tendência de participação dos discentes e docentes das últimas oito avaliações. Pode-se observar uma tendência de crescimento na participação dos discentes e dos docentes, apesar da queda brusca da participação docente no último semestre avaliado.

Tabela 1 – Participação discente dos cursos da UDESC Alto Vale

Curso	Discentes 2024-1			Discentes 2024-2		
	Total	Respondentes	%	Total	Respondentes	%
Ciências Contábeis	195	101	51,79	189	112	59,26
Engenharia Civil	111	57	51,35	134	83	61,94
Engenharia de Software	244	134	54,92	268	123	54,10
Total	550	292	53,09	591	318	53,8

Tabela 2 – Participação docente dos cursos da UDESC Alto Vale

Curso	Docentes 2024-1			Docentes 2024-2		
	Total	Respondentes	%	Total	Respondentes	%
Ciências Contábeis	21	19	90,48	17	14	82,35
Engenharia Civil	23	20	86,96	18	18	100
Engenharia de Software	21	20	95,24	20	13	65
Total	65	59	90,76	55	45	81,8


Figura 1 – Tendência de participação discente e docente

A Figura 2 compara a participação dos discentes e docentes das últimas oito avaliações dos três cursos da UDESC Alto Vale. Pode-se observar que o Curso de Bacharelado em Engenharia de Software foi o curso com a menor participação discente e docente em percentual no semestre de 2024-2 e o curso com a maior participação em número de alunos. Apesar de ter a maior quantidade de docentes, apresentou a menor quantidade de docentes que participaram da avaliação em 2024-2.

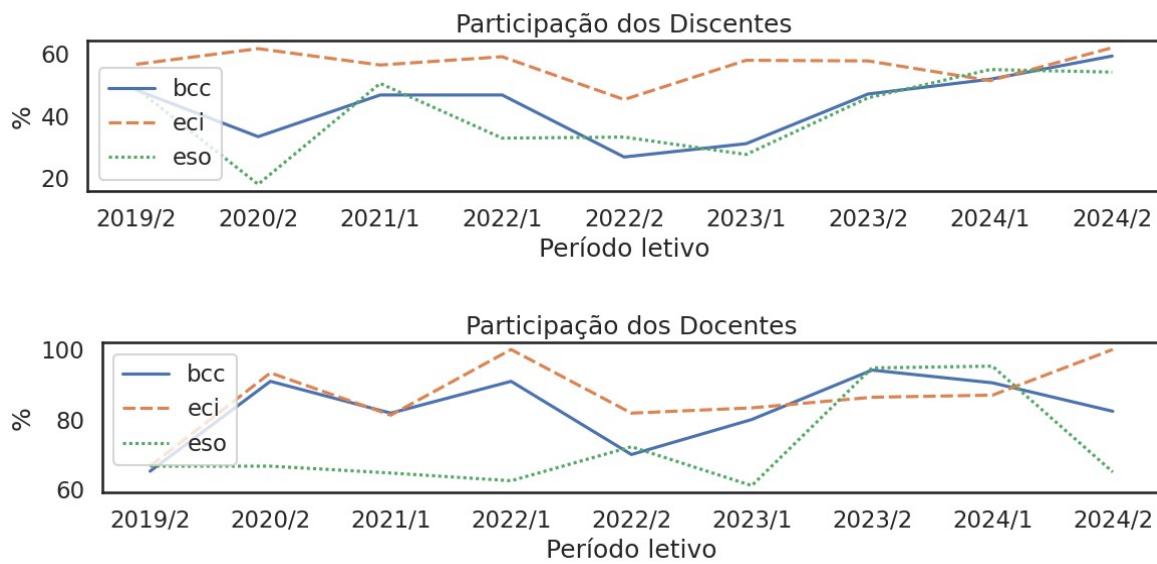


Figura 2 – Comparação de participação discente e docente entre cursos

Resultados

Questionário ODP-Curso - Presencial - Discentes

Este item refere-se à organização didático-pedagógica do curso de Bacharelado em Engenharia de Software. Inicialmente tem-se a avaliação dos alunos, apresentada na Tabela 3. Em seguida, tem-se os comentários dos alunos para complementar a avaliação.

Tabela 3 – Organização didático-pedagógica visão alunos

	0 - Não Conheço ou Não Se Aplica	1 - Não existente	2 - Insuficiente	3 - Suficiente	4 - Muito bom	5 - Excelente	Média
1 - Como você avalia a relação entre os conteúdos do curso e a atuação em estágios, atividades de iniciação profissional ou atuação profissional atual?	7	1	5	34	42	28	3,83
2 - Como você avalia seu conhecimento em relação ao Projeto Pedagógico do Curso?	5	0	11	43	39	20	3,60
3 - Como você avalia a contribuição das disciplinas optativas ofertadas pelo curso em relação às necessidades de formação profissional/acadêmica?	20	3	12	25	39	19	3,60
4 - Se houver considerações sobre a organização didático-pedagógica do curso, registre aqui.	0	0	0	0	0	0	0,00
Total	32	4	28	102	120	67	3,68

Respostas subjetivas

Pergunta: 4 - Se houver considerações sobre a organização didático-pedagógica do curso, registre aqui.

- Curso muito bom;
- A reorganização da carga horária na nova grade foi excelente, pois contribuiu para uma melhor gestão pessoal das disciplinas, garantindo um equilíbrio que evita sobrecarga e facilita o planejamento acadêmico dos estudantes;
- Gostaria que as disciplinas optativas, fossem de fato optativas, e pudéssemos ter escolha;
- Existe as disciplinas optativas mas não temos a opção de escolher;
- Gostaria que as disciplinas optativas fossem de fato optativas, onde nós alunos pudéssemos escolher entre as diferentes opções;
- As disciplinas optativas não são optativas. Apenas é ofertada uma opção que melhor convém ao cenário;
- Poderia haver uma disciplina optativa voltada à segurança da informação;

- Atualmente não temos como escolher as disciplinas optativas, pois só existe uma opção. Poderiam ter mais opções disponíveis;
- Optativas que são obrigatórias, pois não tem oferta de outras disciplinas optativas, o que faz com que o aluno perca o interesse por não poder seguir na linha de pesquisa que ele gostaria no curso;
- Poucas opções de disciplinas optativas, mas entendo que mesmo que sejam ofertadas corre o risco de terem poucos ou nenhum acadêmico matriculado, é uma pena, porém faria mais jus em relação a pergunta 1.1 que fala sobre os conteúdos do curso;
- Em relação as disciplinas optativas, seria interessante oferecer ao aluno as opções disponíveis para que ele possa escolher a disciplina que seja do seu interesse e afinidade, pensando no seu possível aproveitamento profissional;
- Há disciplinas com tópicos pouco utilizados no mercado de trabalho, que não agregam no crescimento dos alunos. Também, vejo que há uma falta de comprometimento de alguns membros do corpo docente que fazem com que a experiência e aprendizado sejam prejudicados ao logo do curso;
- O curso tem o diferencial de ser ofertado no período noturno que permite que estudantes trabalhem e estudem ao mesmo tempo. Por outro lado, ainda a grade e o número de trabalhos é pensado para estudantes que dispõem de todo o dia para os estudos. O número de bolsas é insuficiente e mesmo aqueles que tem bolsa ela não cobre nem mesmo o aluguel, ou seja, torna inviável para pessoa sobreviver apenas disso sem possuir um aporte familiar. Ao meu ver o estudo deveria ser focado ao mercado de trabalho, para pessoas que trabalham no mercado, dando a possibilidade (aqueles que possuem o privilégio) de estarem se aprofundando em projetos de pesquisa. O número de trabalhos que são dados por essa graduação é quase desumano para aqueles que necessitam trabalhar durante o dia todo, sem contar a falta de garantia que um diploma da ao mesmo. Isso deveria ser reavaliado, mas parece que a nova grade piora ainda mais essa situação com a obrigatoriedade de projetos de pesquisa, então, que Deus tenha piedade dos novos alunos;
- Falta conteúdo de banco de dados, acho as 2 matérias presentes no curso muito pouco;
- Achei que a disciplina de 35TEST não deveria estar na terceira fase, visto que muitos alunos não possuem suficientemente todos os conhecimentos de programação e outros assuntos importantes para disciplina;
- Em relação a matéria de testes estar no terceiro, senti que ela ficou muito cedo na grade, uma vez que os estudantes estão iniciando há programar, e dessa forma como você testa algo se ainda não tem conhecimento suficiente de programação? dessa vejo a necessidade de repensar a fase que a matéria estar, ou então nas dinâmicas usadas em aula, uma vez que o primeiro trabalho realizado na matéria foi necessário conhecimento em linguagens de programação ainda não vistas no curso;
- Sinceramente, sinto que o tempo de aula é muito curto para conseguirmos mergulhar profundamente em todos os assuntos importantes. Por exemplo, temas fundamentais como testes de software e programação orientada a objetos em cenários mais complexos acabam sendo tratados superficialmente, sem a devida atenção. Uma questão que me incomoda é o uso do BlueJ como nossa principal

ferramenta de desenvolvimento. Entendo que é uma IDE didática, mas definitivamente não representa o que encontramos nas empresas. Seria muito mais útil trabalharmos com ferramentas que são realmente utilizadas no mercado, como IntelliJ IDEA, Eclipse ou VS Code. Isso nos ajudaria a ganhar experiência prática e nos preparar para desafios reais de programação. Outro ponto que me chama atenção são as provas feitas no papel, onde somos obrigados a escrever código Java manualmente. Isso está completamente desconectado da realidade de desenvolvimento, onde sempre utilizamos ambientes digitais para criar, testar e validar nosso código. Além disso, é estranho usarmos BlueJ durante as aulas e depois não termos acesso a nenhuma ferramenta similar durante as avaliações. Seria fantástico se a disciplina desse mais atenção aos testes de software. Esse é um tema super importante que aparece constantemente em avaliações, mas que não recebe o devido aprofundamento durante a matéria;

- Muito bom.

Verifica-se que, no geral, os discentes reconhecem que a organização didático-pedagógica do curso é suficiente, com média 3,68. A maioria dos alunos avaliou como “muito boa” (120), seguido de “suficiente” (102). Contudo, deve-se atentar que alguns alunos (28) consideram insuficiente, ou não conhecem (32). Houve 4 participantes que consideraram como inexistente.

Observa-se que a maioria dos discentes reconhecem que os conteúdos ministrados são considerados suficientes para a atuação profissional atual ou em estágios, em média, pois o item foi avaliado com uma média de 3,83.

Verificou-se que o PPC pode ser melhor divulgado entre os acadêmicos, já que este item apresentou média de 3,60. Como ele já é disponibilizado no site do curso de Engenharia de Software da UDESC e apresentado às turmas ingressantes do curso, é necessário pensar em outras estratégias para divulgá-lo ainda mais, como, por exemplo, o uso de mídias sociais e por meio de cartazes e apresentações em sala de aula.

O item 3 da Tabela 3, referente à contribuição das disciplinas optativas para a formação dos discentes, obteve a média de 3.6. Há vários comentários dos alunos solicitando mais disciplinas optativas. Porém, há uma quantidade mínima de alunos que a universidade exige para se abrir mais disciplinas optativas, impossibilitando o curso de abrir outras disciplinas conforme as solicitações dos alunos. Assim, ainda podem ser tomadas ações para conscientizar os alunos dessa condição e melhorar a satisfação dos alunos nesse quesito para transformar em muito boa. Além disso, os resultados indicam ao NDE do curso a necessidade de analisar atentamente as disciplinas ofertadas como optativas, bem como, sobre a divulgação do PPC entre os discentes.

No geral, a avaliação da organização-didático pedagógica apresentou uma média semelhante a do semestre anterior, indicando uma estabilidade na percepção dos alunos em relação ao curso.

Questionário ODP-Curso - Presencial - Docentes

Este item mostra o resultado da avaliação a respeito da organização didático-pedagógica do Curso de Bacharelado em Engenharia de Software na visão dos docentes. A Tabela 4 contém o quadro de respostas.

Tabela 4 – Organização Didático-Pedagógica do Curso na Visão dos Docentes

	0 - Não Conheço ou Não Se Aplica	1 - Não existente	2 - Insuficiente	3 - Suficiente	4 - Muito bom	5 - Excelente	Média
1 - Como você avalia seu conhecimento em relação ao Projeto Pedagógico do Curso?	0	0	0	0	5	8	4,62
2 - Como avalia o número de pré-requisitos em relação a progressão do aluno no curso?	0	0	0	2	4	7	4,38
3 - Como você avalia a contribuição das disciplinas optativas ofertadas pelo curso em relação às necessidades de formação profissional/acadêmica?	1	0	0	1	3	8	4,58
4 - Como você avalia os conteúdos do curso quanto ao favorecimento da atuação em estágios, atividades de iniciação profissional e atuação profissional atual?	0	0	0	0	1	12	4,92
5 - Se houver considerações sobre a organização didático-pedagógica do curso, registre aqui.	0	0	0	0	0	0	0,00
Total	1	0	0	3	13	35	4,63

Verifica-se que a maioria (35) reconhece que a organização didático-pedagógica do curso é excelente, seguido pelo conceito de muito boa (13) e suficiente (3). Um docente respondeu que é não se aplica.

Observa-se que os docentes reconhecem que possuem conhecimento muito bom do projeto pedagógico do curso, com nota 4,62. Os conteúdos ministrados para a atuação profissional atual ou em estágios foram avaliados como muito bom, com a nota 4,92.

O número de pré-requisitos em relação a progressão do aluno foi classificado como muito boa pelos docentes, com média 4,38. A contribuição das disciplinas optativas em relação às necessidades de formação profissional/acadêmica também obteve a média de 4,58, indicando um resultado muito bom.

Percebe-se que há uma diferença de como os itens foram classificados por discentes e docentes. A percepção do curso dos docentes é melhor do que a dos alunos em relação à organização didático-pedagógica do curso. Os resultados indicam ao NDE do curso uma possibilidade de avaliar e propor ações para tornar as duas percepções mais consistentes. Por um lado, divulgar melhor as percepções dos docentes junto aos alunos para conscientizá-los das boas condições do curso que eles não estão observando, por outro, escutar melhor o porque dos alunos avaliarem o curso como suficiente analisar se há

fundamento e realizar as ações necessárias para que os alunos também tenham uma percepção “muito boa” da ODP do curso.

Pergunta: 5 - Se houver considerações sobre a organização didático-pedagógica do curso, registre aqui.

- Acredito que a organização didático-pedagógica do curso está alinhada às necessidades do mercado e da academia.

Questionário ODP-Disciplinas - Presencial - Discentes

Neste item é apresentada a avaliação referente à organização didático-pedagógica por disciplina na visão dos discentes. A Tabela 5 apresenta as médias por disciplina na visão dos discentes. Ela mostra como os discentes avaliaram individualmente cada disciplina em relação à sua organização didático-pedagógica.

Tabela 5 – Organização Didático-Pedagógica por Disciplina na Visão dos Discentes

Disciplina	2024/1	2024/2
15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software	3,00	2,86
15IDT - Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes	3,95	3,68
15MAT - Tópicos em Matemática Básica e Lógica Matemática	3,99	4,30
15PRS - Processos	4,77	4,54
25ALG - Álgebra Linear	4,00	
25BD1 - Modelagem de Dados	4,30	4,29
25CMP - Comunicação e Metodologia de Pesquisa em Engenharia de Software	3,11	3,56
25DOO1 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos I	4,33	3,41
25INF - Infraestruturas Computacionais	4,00	3,95
25REQ - Requisitos de Software	4,45	3,90
35BAD - Modelagem de Banco de Dados	3,83	
35BD2 - Persistência de Dados		4,31
35CDI - Cálculo Diferencial e Integral	4,29	4,00
35DOO2 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos II		3,88
35FCO - Fundamentos de Contabilidade	3,50	
35IHC - Interface Humano-Computador		3,25
35MPC - Metodologia da Pesquisa Científica	3,21	
35MDI - Matemática Discreta		3,30
35PRO2 - Programação II	4,50	
35REQ - Engenharia de Requisitos	3,55	
35TES - Testes de Software		4,19
45EMP - Empreendedorismo	3,67	4,22

45EST - Algoritmos e Estrutura de Dados	4,28	4,42
45LOG - Lógica Matemática	4,10	4,45
45PBD - Persistência de Dados	4,67	4,77
45PIN1 - Projeto Integrador I	4,14	4,15
45PRJ - Desenho e Projeto de Software	4,08	3,07
55DSW - Desenvolvimento de Sistemas para Web	3,95	4,17
55EQU - Engenharia da Qualidade	3,77	3,75
55MQU - Métodos Quantitativos	3,25	3,89
55PIN2 - Projeto Integrador II	4,19	4,25
55PPR - Padrões de Projeto	4,20	4,30
55RED - Redes de Computadores	2,95	3,64
65DDM - Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	4,43	4,42
65DSD - Desenvolvimento de Sistemas Paralelos e Distribuídos	4,31	4,00
65EEO - Estratégias de Experimentação e Observação	3,81	3,63
65GRP1 - Gerenciamento de Projetos I	3,54	3,25
65PIN3 - Projeto Integrador III	4,17	4,60
65TES - Testes de Software	4,47	3,50
75ARS - Arquitetura de Software	3,88	3,21
75DJO - Desenvolvimento de Jogos	4,38	3,89
75GCF - Gerência de Configuração	4,05	3,00
75GRP2 - Gerenciamento de Projetos II	4,23	3,88
75INC - Inteligência Computacional	4,67	4,29
75QUA - Qualidade de Software	3,94	3,23
75TCC1 - Orientação para Trabalho de Conclusão de Curso	4,29	4,12
85ECS17 - Ética, Computador e Sociedade	4,25	4,33
85EEC - Engenharia Econômica	não aval.	4,42
85MAN - Manutenção de Software	3,00	3,86
85MEF - Métodos Formais	4,50	4,10
85MKT - Marketing	4,14	4,40
85MPS - Melhoria de Processo de Software	3,13	3,63
85ESE - Engenharia de Software Orientada a Serviços	4,92	4,79
85ESS - Estágio Curricular Supervisionado	4,50	4,67
85TCC2 - Trabalho de Conclusão de Curso	4,06	4,00

Observa-se na Tabela 5 que 49 disciplinas foram avaliadas pelos discentes da seguinte maneira: 26 disciplinas receberam notas entre 4,0 a 4,9 (53%) e 22 obtiveram nota entre 3,0 e 3,9 (45%). Uma disciplina (2%) recebeu nota menor do que 3,0 (15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software) e foi classificada como insuficiente. Nenhuma recebeu nota 5,0 (excelente).

Com base na Tabela 5, as médias por fase foram as seguintes:

Fase	2023-1	2023-2	2024-1	2024-2
Primeira	3,86	4,12	3,93	3,84
Segunda	4,3	4,18	4,03	3,82
Terceira	3,38	4,12	3,81	3,82
Quarta	4,66	4,54	4,16	4,18
Quinta	4,05	3,93	3,72	4,00
Sexta	3,98	4,12	4,12	3,90
Sétima	3,76	3,82	4,21	3,66
Oitava	4,37	4,03	4,06	4,24
Média	4,05	4,11	4,00	3,93

No geral, os semestres foram avaliados como “suficientes”. Observa-se que as fases 1 a 3, 6 e 7 ficaram com média abaixo de 4,0, porém com valores próximos de 4,0.

As disciplinas com nota inferior a 4,0 estão listadas na Tabela 6.

Tabela 6 – Disciplinas com nota de Organização Didático-Pedagógica inferior a 4,0

Disciplina	2024/2
15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software	2,86
75GCF - Gerência de Configuração	3,00
45PRJ - Desenho e Projeto de Software	3,07
75ARS - Arquitetura de Software	3,21
75QUA - Qualidade de Software	3,23
35IHC - Interface Humano-Computador	3,25
65GRP1 - Gerenciamento de Projetos I	3,25
35MDI - Matemática Discreta	3,30
25DOO1 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos I	3,41
65TES - Testes de Software	3,50
25CMP - Comunicação e Metodologia de Pesquisa em Engenharia de Software	3,56
65EEO - Estratégias de Experimentação e Observação	3,63
85MPS - Melhoria de Processo de Software	3,63
55RED - Redes de Computadores	3,64
15IDT - Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes	3,68
55EQU - Engenharia da Qualidade	3,75
85MAN - Manutenção de Software	3,86
35DOO2 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos II	3,88
75GRP2 - Gerenciamento de Projetos II	3,88

55MQU - Métodos Quantitativos	3,89
75DJO - Desenvolvimento de Jogos	3,89
25REQ - Requisitos de Software	3,90
25INF - Infraestruturas Computacionais	3,95

Com base nas notas, explana-se as avaliações qualitativas por parte dos discentes acerca das disciplinas com notas inferiores a 4,0 para complementar a avaliação recebida.

15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software

- *Os comentários dos alunos foram omitidos porque estão relacionados ao desempenho docente e não à ODP da disciplina.*

75GCF - Gerência de Configuração

- *A disciplina foca muito no básico que vem se desenvolvendo no curso. Acredito que essa disciplina deveria estar nas fases iniciais principalmente para auxiliar os alunos na construção de seus portifólios.*

45PRJ - Desenho e Projeto de Software

- *A matéria deveria ser voltada para o mercado de trabalho;*
- *muito boa, se aprende vários diagramas mas acho que poderia ser reduzido o horário. exemplo: invés de usar uma noite para a matéria, utiliza meio período em um dia, e outro meio período em outro dia da semana.*

75ARS - Arquitetura de Software

- *Parte prática deixou foi um pouco insuficiente, e a distribuição do conteúdo entre as provas ficou meio desigual, muito conteúdo na primeira prova e pouco conteúdo na segunda, talvez equilibrar mais ficaria melhor;*
- *Muita teoria*
- *Acho que a disciplina poderia ser mais direta, focar diretamente nos conceitos fundamentais da arquitetura de software. Por conta da carga horária acredito que aulas mais objetivas seria mais adequado para a disciplina;*
- *Pouco tempo deixado para prática e falta de exercícios de implementação.*
- *Algumas atividades práticas podem ser preparadas com maior antecedência para evitar que ocorram erros durante a aplicação do conteúdo.*

75QUA - Qualidade de Software

- *Poucos métodos de avaliação exigindo demais do aluno, onde o aluno precisa revisar aproximadamente 200 slides para uma única prova. Muitos conteúdos que envolvem conceitos que poderiam ser trazidos como um trabalho prático para auxiliar na avaliação.*
- *Achei a disciplina mais pesada de todas de todo o curso. Um bombardeio de conteúdo sem intervalos de prática, além disso a presença de apenas 1 prova durante o semestre contendo todo o conteúdo ministrado ficou super exagerado.*

- *Em relação ao conteúdo, tenho a visão que o conteúdo aplicado é extenso, sem aprofundamento em nenhum assunto (interessante seria aprofundamento em áreas mais comuns relacionado ao desenvolvimento de código), deixando muito vago alguns assuntos e sem exercícios práticos para fixação. Em relação a avaliação, como o conteúdo é extenso, vemos muitos assunto com muitos termos técnicos aplicados a apenas uma prova. Não é natural que o aluno tenha que revisar TODO O CONTEÚDO da disciplina, procurando gravar termos técnicos e definições, o que não é proveitoso para o ensino. Acredito que 2 provas seriam o ideal, além de um trabalho final mais brando, pois se trata de uma disciplina com baixa carga horária. Acredito que dê pra conciliar um método avaliativo adequado em relação ao conteúdo e carga horária da disciplina.*
- *Como uma disciplina de 2 créditos, acredito que não haja a necessidade de um trabalho tão exaustivo. Além de que a disciplina deveria ser mais direta em seus conceitos, principalmente pela carga horária pequena.*
- *Disciplina ficou bem desproporcional, peso da prova muito alto, e ficou as notas tudo para as últimas semanas do semestre, sugestão dividir o peso da prova, acrescentando mais uma nota*
- *O método de avaliação da disciplina foi completamente incoerente. Durante o semestre, foram realizadas apenas duas avaliações: um trabalho valendo 4 pontos e uma prova valendo 6. O trabalho era bastante extenso, exigindo um tempo extracurricular considerável. A prova, realizada no dia 21 de novembro, abrangeu todo o conteúdo do semestre. Como se não fosse o bastasse, a prova foi ridícula, para não dizer pior, resumindo-se a atribuir nomes técnicos a descrições previamente estabelecidas. Em outras palavras, tratava-se de um exame que exigia apenas a memorização de termos técnicos. Considerando esse modelo de avaliação, a organização didática mais apropriada seria o uso massivo de jogos de memória ao longo do semestre. No entanto, se o objetivo é realmente atender ao que está descrito na ementa da disciplina, esse modelo precisa ser urgentemente revisado.*
- *Provas muito pesadas, seria interessante separar em várias provas com 1 ou 2 conteúdos apenas. E não somente 1*
- *prova com todo o conteúdo do semestre*

35IHC - Interface Humano-Computador

- *Conceitos essenciais para um engenheiro de software.*
- *Legal;*
- *Muito bom.*

25DOO1 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos I

- *Carga horária maior;*
- *Provas cansativas com poucas aulas de conteúdo;*
- *Ter provas no computador também, não apenas a caneta;*
- *As provas serem feitas na mão foi algo que me deixou extremamente fadigado e desgastado, pois na maioria delas vc tinha q escrever código, cerca de 7, 8 páginas de código escrito a mão, tendo q apagar na mão se algo dessa errado, não tendo os*

atalhos do pc,, mas a didática do professor e mt boa única questão ruim da matéria foram as provas, que acabaram me afastando um pouco, ate frustrando;

- *Sinceramente, sinto que o tempo de aula é muito curto para conseguirmos mergulhar profundamente em todos os assuntos importantes. Por exemplo, temas fundamentais como testes de software e programação orientada a objetos em cenários mais complexos acabam sendo tratados superficialmente, sem a devida atenção. Uma questão que me incomoda é o uso do BlueJ como nossa principal ferramenta de desenvolvimento. Entendo que é uma IDE didática, mas definitivamente não representa o que encontramos nas empresas. Seria muito mais útil trabalharmos com ferramentas que são realmente utilizadas no mercado, como IntelliJ IDEA, Eclipse ou VS Code. Isso nos ajudaria a ganhar experiência prática e nos preparar para desafios reais de programação. Outro ponto que me chama atenção são as provas feitas no papel, onde somos obrigados a escrever código Java manualmente. Isso está completamente desconectado da realidade de desenvolvimento, onde sempre utilizamos ambientes digitais para criar, testar e validar nosso código. Além disso, é estranho usarmos BlueJ durante as aulas e depois não termos acesso a nenhuma ferramenta similar durante as avaliações. Seria fantástico se a disciplina desse mais atenção aos testes de software. Esse é um tema super importante que aparece constantemente em avaliações, mas que não recebe o devido aprofundamento durante a matéria.*
- *A utilização do bluej como ferramenta academia, não se torna uma boa escolha uma vez que sua relevância no mercado de trabalho é muito baixa, existem outras ferramentas que facilitam o aprendizado assim como o bluej e mas que tenham maior relevância no mercado de trabalho. Se o foco em utilizar a ferramenta é para o desenvolvimento acadêmico, e avanço do estudante na programação, qual se torna a necessidade s das provas serem realizadas manualmente em papel? dessa forma o conteúdo é trabalho em cima de uma plataforma com baixa relevância no mercado, e que no final nem é utilizada na avaliação dos conhecimentos dos acadêmico;*
- *Provas no papel são desgastantes fisicamente e mentalmente. Tenho testemunhado isso comigo e com relatos de amigos meus em minha turma. Provas que normalmente não seriam nenhum problema acabam por se tornar grandes empecilhos no nosso caminho. Não é obrigação de um programador decorar como escrever "System.out.println("hello wolrd");", afinal se você esquece como escreve isso em uma situação real, é provável que a própria IDE faça uma sugestão ou atalho do comando. Contudo, em uma prova de papel esquecer como escreve tais palavras leva um erro de sintaxe ou pior, nem saber como se escreve. Provas em papel, também dão mais vantagem há aqueles que escrevem mais rápido, consegue gastar menos tempo escrevendo e mais tempo ponderando as questões. Se possível, um trabalho de desenvolver algum software ao longo de uma noite seria muito mais eficaz em minha opinião. Simula melhor um ambiente real, libera o estresse e podem ser monitoradas pelo computador do professor. Como gostaria de apontar que algumas coisas que ouvi de colegas meus, situações em que nota durante a avaliação foi retirada por fazer um software diferente do esperado mas que cumpre os objetivos e o enunciado especificado. Como não fora especificado o*

uso obrigatório de artimanhas como "sobrecarga de métodos", acabaram por implementar um software sem o uso disso, porém funcional, e acabaram por perder nota. Em minha opinião, a magia da programação é que não existe resposta correta, algumas são mais eficazes que outras, mas descontar nota de alunos por não seguir uma forma específica, porém funcional, é sem sentido. Por fim, ouvi de alguns alunos tanto de minha turma como de turmas anteriores, que o professor da boa aula;

55RED - Redes de Computadores

- *Esta matéria é de dois créditos e o professor passa um trabalho final gigantesco, com conteúdos que ao meu ver saem fora do que a matéria propõe. Seria válido se a matéria fosse de pelo menos 6 créditos, mas da forma que foi esse semestre, é absurdo;*
- *Bastante conteúdo, mas é visível que o professor se esforça para passar tudo da maneira mais "entendível" possível para todos. O uso de exemplos, demonstrações práticas e até mesmo mostrar curiosidades relacionadas ao assunto durante a aula criam uma dinâmica interessante. A aula prática foi incrível, muito divertida. Apesar do trabalho prático ser interessante, ele possui bastante requisitos, como a disciplina tem uma carga horária reduzida, talvez seria interessante reduzir um pouco a complexidade/tamanho dessa entrega.*
-

15IDT - Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes

- *As aulas e práticas são excelentes, pra mim que já tive um pouco de contato sobre lógica de programação consegui me adaptar porém ouvi de outros companheiros que não entendiam. E em relação as provas acho que foram cobradas coisas além, e que não praticamos em sala de aula e para mim foi difícil estudar por conta própria, como por exemplo a depuração do código no lápis e papel para identificar a função do código ou identificar erros;*
- *Não está tendo tempo o suficiente em aula para praticar a programação, o laboratório utilizado sempre está com computadores com problemas, inviabilizando seu uso, sendo necessário inclusive ter que quebrar dias de provas para fazer rodízio nos computadores;*
- *Apesar de não concordar muito com avaliações escritas em papel para desenvolvimento em código bruto, é uma boa proposta para verificar o pensamento lógico dos alunos;*
- *Acredito que seria valioso iniciar o curso com uma base sólida, dedicando tempo para explicar os conceitos fundamentais de maneira clara e estruturada. Muitos alunos vêm do IFC e possuem uma certa familiaridade com os temas, mas a maioria deles nunca teve contato prévio com programação, não entendendo nem mesmo noções básicas, como o que é uma variável. Portanto, apenas apresentar listas de exercícios e disponibilizar um espaço para esclarecimento de dúvidas não é suficiente. Se o aluno não entender o que está acontecendo, como poderá formular*

questões relevantes? Essa falta de compreensão tem levado muitos a desistirem do curso. Além disso, considero que as listas de exercícios poderiam ser simplificadas, permitindo que os alunos desenvolvam suas habilidades lógicas de forma mais gradual. Algumas atividades apresentadas são excessivamente complexas e podem gerar confusão, dificultando o aprendizado.

- *Não ser em dias seguidos, mesclar mais durante a semana seria uma boa opção, pois dessa forma parece que temos menos contato com as aulas, apesar da carga horária permanecer a mesma.*

•

•

55EQU - Engenharia da Qualidade

- *Acredito que apesar dos temas da disciplina serem aplicáveis no mercado de trabalho de certa forma, poderiam ser integrados em matérias de área do conhecimento mais correspondentes com o foco do curso, o que a reforma curricular parece atender;*
- *Sinto falta de aplicações concretas do conteúdo da disciplina, ao assistir as aulas e ver a teoria diversas perguntas ficam sem resposta, como: "Como implementar um processo de engenharia de qualidade na minha empresa? Como escolher um padrão de qualidade para minha empresa? Ou em que momento devo me preocupar com isso? Vale a pena implementar um processo sofisticado no início do negócio?". As histórias apresentadas em sala muitas vezes não tem conexão com o assunto engenharia de qualidade;*
- *Os conteúdos são excelentes, trazem a vivência e experiência prática do professor para dentro da sala de aula!*

35DOO2 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos II

- *A proposta é bem boa;*
- *Acredito que a matéria proposta com o plano de ensino se encaixa bem no que é proposto para desenvolvimento orientado a objetos II;*
- *Essencial para o ingresso no mercado de trabalho;*
- *Considero que algumas partes do conteúdo poderiam ter mais atenção e alguns não precisariam de uma aula inteira para eles. As partes mais difíceis passaram de forma muito corrida.*

•

75GRP2 - Gerenciamento de Projetos II

- *Até sobra tempo de carga horária;*
- *Não sei a necessidade de ter duas disciplinas para gerenciamento de projeto, já que não via a diferença de GRPI para GRPII.*
- *Disciplina legal, bem equilibrada entre teoria e prática.*

75DJO - Desenvolvimento de Jogos

- *Excelente*
- *Essa disciplina por ser algo optativo/obrigatório não deveria ser tão exaustiva quanto ela é. Ao meu ver desenvolver dois jogos completos no nível que é exigido é muito.*

O trabalho 1 possui um material didático excelente, mesmo sendo extensivo e ocupando muito mais carga horária do que o estimado, porém ele deveria ser considerado o trabalho do semestre. O GDD com a apresentação da ideia é bem interessante também.

- Como é uma matéria demorada, precisa muito tempo extra, datas de entrega muito curtas
- O trabalho 1 da matéria poderia ser em equipe ao invés de ser individual ou até mesmo ter seu escopo reduzido.

25REQ - Requisitos de Software

- Eu sinto que realmente aprendo muito sobre o processo de desenvolvimento de um software com isso. Pelo menos do processo ideal.

Questionário 280 - ODP-Disciplinas - Presencial - Docentes

A Tabela 7 apresenta as médias da avaliação referente à organização didático-pedagógica das disciplinas do curso de Bacharelado em Engenharia de Software na visão dos docentes.

Tabela 7 – Organização Didático-Pedagógica por Disciplina na Visão dos Docentes

Disciplina	Média em 2024/1	2024/2
15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software	4,17	4,00
15IDT - Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes	4,67	n. aval.
15MAT - Tópicos em Matemática Básica e Lógica Matemática	4,83	5,00
15PRS - Processos	5,00	4,67
25ALG - Álgebra Linear	5,00	
25BD1 - Modelagem de Dados	4,00	5,00
25CMP - Comunicação e Metodologia de Pesquisa em Engenharia de Software	não aval.	5,00
25DOO1 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos I	5,00	5,00
25INF - Infraestruturas Computacionais	4,00	4,00
25REQ - Requisitos de Software	5,00	5,00
35BAD - Modelagem de Banco de Dados	3,33	
35BD2 - Persistência de Dados		5,00
35CDI - Cálculo Diferencial e Integral	5,00	5,00
35DOO2 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos II		n. aval.
35FCO - Fundamentos de Contabilidade	5,00	
35IHC - Interface Humano-Computador		n. aval.
35MDI - Matemática Discreta		5,00
35MPC - Metodologia da Pesquisa Científica	não aval.	
35PRO2 - Programação II	4,00	
35REQ - Engenharia de Requisitos	5,00	

35TES - Testes de Software		5,00
45EMP - Empreendedorismo	5,00	n. aval.
45EST - Algoritmos e Estrutura de Dados	5,00	n. aval.
45LOG - Lógica Matemática	5,00	5,00
45PBD - Persistência de Dados	4,33	4,67
45PIN1 - Projeto Integrador I	5,00	5,00
45PRJ - Desenho e Projeto de Software	5,00	n. aval.
55DSW - Desenvolvimento de Sistemas para Web	4,33	4,33
55EQU - Engenharia da Qualidade	5,00	n. aval.
55MQU - Métodos Quantitativos	4,67	n. aval.
55PIN2 - Projeto Integrador II	4,33	5,00
55PPR - Padrões de Projeto	5,00	5,00
55RED - Redes de Computadores	4,33	n. aval.
65DDM - Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	5,00	5,00
65DSD - Desenvolvimento de Sistemas Paralelos e Distribuídos	5,00	4,33
65EEO - Estratégias de Experimentação e Observação	4,67	3,67
65GRP1 - Gerenciamento de Projetos I	3,33	n. aval.
65PIN3 - Projeto Integrador III	5,00	n. aval.
65TES - Testes de Software	4,67	n. aval.
75ARS - Arquitetura de Software	3,67	3,00
75DJO - Desenvolvimento de Jogos	5,00	5,00
75GCF - Gerência de Configuração	5,00	5,00
75GRP2 - Gerenciamento de Projetos II	4,67	4,33
75INC - Inteligência Computacional	5,00	4,00
75QUA - Qualidade de Software	3,67	3,00
75TCC1 - Orientação para Trabalho de Conclusão de Curso	5,00	5,00
85ECS17 - Ética, Computador e Sociedade	não aval.	5,00
85EEC - Engenharia Econômica	3,33	3,67
85MAN - Manutenção de Software	5,00	4,67
85MEF - Métodos Formais	4,67	3,67
85MKT - Marketing	5,00	n. aval.
85MPS - Melhoria de Processo de Software	5,00	5,00
85ESE - Engenharia de Software Orientada a Serviços	5,00	5,00
85ESS - Estágio Curricular Supervisionado	5,00	5,00
85TCC2 - Trabalho de Conclusão de Curso	3,67	5,00

Inicialmente, observou-se um aumento significativo de disciplinas não avaliadas de 3 para 13 a partir desse semestre.

Observa-se na Tabela 7 as 46 disciplinas foram avaliadas pelos docentes da

seguinte maneira: 9 disciplinas receberam nota 5 (19,5%), 19 disciplinas receberam notas entre 4,0 a 4,9 (41,3%), 17 obtiveram nota entre 3,0 e 3,9 (26,5%), 1 abaixo de 3 (2,1%). As médias por fase foram as seguintes:

Fase	2023/1	2023/2	2024/1	2024/2
Primeira	4,13	-	4,00	4,5
Segunda	4,40	-	3,77	4,8
Terceira	3,73	-	4,13	5,0
Quarta	3,80	-	4,09	4,9
Quinta	4,09	-	4,33	4,7
Sexta	4,33	-	4,06	4,3
Sétima	2,89	-	3,66	4,2
Oitava	4,38	-	4,19	4,6

As disciplinas com nota inferior a 4,0 estão listadas na Tabela 8.

Tabela 8 – ODP por Disciplina com média menor que 4 na Visão dos Docentes

Disciplina	2024/2
75ARS - Arquitetura de Software	3
75QUA - Qualidade de Software	3
65EEO - Estratégias de Experimentação e Observação	3,67
85EEC - Engenharia Econômica	3,67
85MEF - Métodos Formais	3,67

Com base nas notas, explana-se as avaliações qualitativas por parte dos docentes acerca das disciplinas com notas inferiores a 4,0 para complementar a avaliação recebida.

75ARS - Arquitetura de Software

- *A disciplina deveria ter mais carga horária e estar em fases anteriores no curso.*

75QUA - Qualidade de Software

- *A disciplina deveria ter mais carga horária e estar em fases anteriores.*

Desempenho Docente - Presencial - Discentes

A Tabela 9 apresenta a avaliação quantitativa efetuada pelos alunos em relação aos professores por disciplina do curso. Tais resultados são disponibilizados via SIGA, para que o professor possa verificar as avaliações das suas disciplinas e comentários sobre as suas disciplinas. Contudo, o professor não tem acesso ao nome dos alunos que respondem a avaliação.

Tabela 9 – Médias da avaliação do corpo docente na visão dos discentes.

Disciplina	2024/1	2024/2
15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software	3,29	3,17
15FES23 - Fundamentos de Engenharia de Software	4,06	1,61
15IDT - Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes	4,20	3,98
15IDT - Introdução ao Desenvolvimento de Software e Testes	4,06	4,03
15MAT - Tópicos em Matemática Básica e Lógica Matemática	4,65	4,58
15MAT - Tópicos em Matemática Básica e Lógica Matemática	4,35	4,58
15PRS - Processos	5,00	4,13
15PRS - Processos	4,60	4,85
25ALG - Álgebra Linear	4,83	
25BD1 - Modelagem de Dados	4,33	4,04
25CMP - Comunicação e Metodologia de Pesquisa em Engenharia de Software	2,96	3,73
25DOO1 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos I	4,74	3,88
25INF - Infraestruturas Computacionais	4,36	4,02
25INF - Infraestruturas Computacionais	4,56	4,47
25REQ - Requisitos de Software	4,28	3,31
25REQ - Requisitos de Software	4,90	4,81
35BAD - Modelagem de Banco de Dados	3,00	
35BD2 - Persistência de Dados		4,16
35CDI - Cálculo Diferencial e Integral	5,00	4,67
35DOO2 - Desenvolvimento de Software Orientado a Objetos II		3,80
35FCO - Fundamentos de Contabilidade	4,63	
35IHC - Interface Humano-Computador		2,84
35MDI - Matemática Discreta		4,15
35MPC - Metodologia da Pesquisa Científica	3,45	
35PRO2 - Programação II	4,52	
35REQ - Engenharia de Requisitos	4,35	
35TES - Testes de Software		4,58

45EMP - Empreendedorismo	4,45	4,58
45EST - Algoritmos e Estrutura de Dados	4,62	4,94
45LOG - Lógica Matemática	4,97	4,86
45PBD - Persistência de Dados	4,60	4,93
45PIN1 - Projeto Integrador I	4,24	4,11
45PRJ - Desenho e Projeto de Software	4,30	3,04
55DSW - Desenvolvimento de Sistemas para Web	4,48	4,44
55EQU - Engenharia da Qualidade	4,29	4,80
55MQU - Métodos Quantitativos	3,61	4,58
55PIN2 - Projeto Integrador II	4,22	4,42
55PPR - Padrões de Projeto	4,26	4,52
55RED - Redes de Computadores	3,70	4,56
65DDM - Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	4,61	4,33
65DSD - Desenvolvimento de Sistemas Paralelos e Distribuídos	4,78	4,68
65EEO - Estratégias de Experimentação e Observação	4,01	3,83
65GRP1 - Gerenciamento de Projetos I	3,38	3,17
65PIN3 - Projeto Integrador III	3,87	4,57
65TES - Testes de Software	4,56	3,20
75ARS - Arquitetura de Software	4,24	3,72
75DJO - Desenvolvimento de Jogos	4,83	4,17
75GCF - Gerência de Configuração	4,18	3,02
75GRP2 - Gerenciamento de Projetos II	4,34	3,96
75INC - Inteligência Computacional	4,71	4,64
75QUA - Qualidade de Software	4,22	3,17
75TCC1 - Orientação para Trabalho de Conclusão de Curso	4,55	4,21
85ECS17 - Ética, Computador e Sociedade	4,38	4,67
85EEC - Engenharia Econômica	não aval.	4,83
85MAN - Manutenção de Software	3,44	4,36
85MEF - Métodos Formais	5,00	4,73
85MKT - Marketing	4,81	4,80
85MPS - Melhoria de Processo de Software	3,38	4,19
85ESE - Engenharia de Software Orientada a Serviços	5,00	4,86

No geral, observa-se que o corpo docente das disciplinas foi bem avaliado com 90% das médias acima de 4,0 (muito bom), exceto em 5 disciplinas com nota inferior a 4,0. Quatro disciplinas (9,4%) foram avaliadas com excelente, sete disciplinas (13,2%) com suficiente e apenas uma (25CMP - Comunicação e Metodologia de Pesquisa em Engenharia de Software) como insuficiente. A disciplina 85EEC - Engenharia Econômica não foi avaliada.

Desempenho da Turma - Docentes

Na Tabela 11 são apresentados os resultados da avaliação dos docentes de cada uma das disciplinas/turmas em que leciona. Os resultados são exibidos por fase, para as turmas de cada fase.

Tabela 11: Questionário 278 - Avaliação das turmas do curso de Bacharelado em Engenharia de Software, UDESC Alto Vale, na visão dos docentes.

Turma	Média 2023/2	Média 2024/1	2024/2
ESO01 - A	3,65	4,05	4,4
ESO01 - B	4,2	3,50	4,8
ESO02 - 710	4,07	5,00	n. aval.
ESO02 - A	4,07	4,50	4,3
ESO02 - B	4,07	4,60	n. aval.
ESO03	3,76	4,36	4,9
ESO04	4,3	4,53	5,0
ESO05	4,24	3,97	4,5
ESO06	4,2	4,60	4,1
ESO07	3,69	4,63	4,7
ESO08	4,25	4,43	4,6

No geral, observa-se que a média dos semestres vem evoluindo nos últimos 3 semestres. Destaca-se alguns comentários, dos docentes, separadas por turma:

ESO01 - A

- *É uma turma promissora, que com comprometimento, dedicação e disciplina tem chances de destaque no mercado.*

ESO02 - A

- *É uma turma promissora, que com comprometimento, dedicação e disciplina tem chances de destaque no mercado.*

Comentários finais, indicação de pontos frágeis e recomendações do NDE

De forma geral identificou-se os seguintes pontos frágeis e recomendações, apresentados no Quadro 1.

Quadro 1 - Pontos de fragilidade e recomendações.

Pontos Frágeis	Recomendações
Disciplinas avaliadas com nota abaixo de 3 pelos alunos	Acompanhar individualmente para verificar a motivação da baixa avaliação e eventual necessidade de adequação.
Demandar por mais disciplinas optativas	Disponibilizar mais disciplinas optativas para que os alunos possam de fato optar, ou pensar em modificar esse nome para Tópicos Especiais, já que os alunos não têm opções.
Provas no papel exigindo código Java manualmente são criticadas, pois não refletem a prática profissional	Disponibilizar infraestrutura de laboratórios e o professor avaliar se deve ou não adaptar métodos de avaliação para realizar provas práticas.
Aulas pouco dinâmicas e excesso de leitura de slides	Alunos sugerem mais prática e correção de exercícios em sala para aumentar a interatividade das aulas
Baixa participação docente na avaliação institucional	Criar incentivos e campanhas para aumentar o engajamento dos professores na avaliação do curso.

Ibirama, 29 de março de 2025.