

# ENGENHARIA DE REQUISITOS

aula 01



# Tópicos



- Objetivo da disciplina
- Ementa
- Avaliação
- Conteúdo programático
- Bibliografia utilizada

# Objetivo da disciplina

Entender, debater os conceitos de elicitação, especificação, documentação, verificação e gerência de requisitos no contexto de projetos de desenvolvimento de software. A fim de possibilitar maior aderência ao negócio, eficiência na gestão de escopo de demandas, e redução do retrabalho no desenvolvimento do software. Diante disso, fundamentos, técnicas e ferramentas serão apresentadas para a compreensão de elicitação de requisitos.

Desenvolver no acadêmico um senso crítico a respeito de modelagem e especificação de software.

# Ementa da disciplina

Definições de requisitos de software. Engenharia de requisitos: processo, elicitação, análise, especificação, validação, gerenciamento e controle de mudanças. CRC. Casos de Uso. Diagramas de Casos de Uso. Introdução à métricas para dimensionamento do software. Prototipação. Diagrama de Atividades. Diagrama de Processos de Negócios (BPMN). Ferramentas CASE para engenharia de requisitos.

**Carga horária**

30h (teórica)

# Método de avaliação

**Anota será composta da seguinte forma:**

- A1: 100% na avaliação A1.
- A2: 100% em projeto da disciplina, com atividades práticas desenvolvidas durante o período da disciplina, conforme o plano de conteúdo programático.



# Conteúdo programático

## A1



- [aula 01] Ementa, conteúdo programático, projetos A2 e contextualização a engenharia de requisitos
- [aula 02] Introdução a engenharia de requisitos de software
- [aula 03] Técnicas de Levantamento de Requisitos
- [aula 04] Tipos de requisitos
- [aula 05] Documentação UML para requisitos: diagrama de caso de uso
- [aula 06] Documentação UML para requisitos: casos de uso de alto nível
- [aula 07] Documentação UML para requisitos: contratos
- [aula 08] Documentação UML para requisitos: diagrama de classe
- [aula 09] A1: avaliação do conteúdo ministrado para a A1

# Conteúdo programático

## A2



- [aula 10] Introdução sobre o projeto da disciplina
- [aula 11] Documento de escopo do projeto
- [aula 12] Definir e escrever sobre a técnica de levantamento de requisitos
- [aula 13] Diagrama de casos de uso
- [aula 14] Casos de uso expandido
- [aula 15] Contratos
- [aula 16] Diagrama de classes
- [aula 17] Apresentação do projeto
- [aula 18] Exame final (conteúdo ministrado na disciplina)
- [aula 19] Feedback e encerramento da disciplina





Projeto

Contextualização



# Bibliografia

## **Básica:**

- SOMMERVILLE, I. Engenharia de Software . 8 Edição. São Paulo: Pearson. 2007.
- PRESSMAN, R. S. Engenharia de Software . 7ª ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2011.
- VAZQUEZ, Carlos Eduardo; SIMÕES, Guilherme Siqueira. Engenharia de Requisitos: software orientado ao negócio . Brasport, 2016.

# Bibliografia

## Complementar:

- PRESSMAN, R. Software Engineering: A Practitioner's Approach . EUA: GHill, 2005.
- DE MEDEIROS, Ernani Sales. Desenvolvendo software com UML 2.0: definitivo. Pearson Makron Books, 2004.
- DAVIS, A. M. Software requirements . EUA: Prentice Hall, 1993.
- PFLEEGER, S. L. Engenharia de Software Teoria e Prática. São Paulo: Prentice Hall, 2004.
- TONSIG, S. L. Engenharia de Software: Análise e Projetos de Sistemas . Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008

E – MAIL

[tayse.vr@unitins.br](mailto:tayse.vr@unitins.br)

**DÚVIDAS E  
INFORMAÇÕES**