

Plano de Ensino

Disciplina: Engenharia de Requisitos

Período: 1º Semestre

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Carga Horária: 40 horas

Docente: Allan Bossoni Escher

Titulação: Especialista

Ementa

Elicitação e especificação de requisitos de software. Técnicas para Levantamento de requisitos. Análise e gerenciamento de requisitos de software. Prototipagem. Especificação de Caso de Uso.

Objetivo Geral

Desenvolver lista de requisitos para confecção de um novo sistema levando em consideração requisitos de negócio, técnico e organizacionais.

Objetivo Específico

1. Relatório descrevendo as técnicas de elicitação de requisitos, tipos de requisitos, vantagens e desvantagens e como elas podem ser complementadas.
2. Documento de URS (User Requirement Specification) - Lista de requisitos de software contendo uma ideia de sistema coletada através de técnicas

Conteúdo Programático

1. Acolhida aos alunos e apresentação do curso pela Coordenação
2. Apresentação da disciplina. Trabalho Mapa Mental. Divisão dos grupos para o projeto do site
3. Apresentação Mapa Mental. O que são sistemas. Tipos de sistemas e classificação. O que são requisitos?
4. Trabalho realizando levantamento de requisitos para o desenvolvimento de software de caixa eletrônico
5. Requisitos funcionais e não funcionais. Separar os requisitos do trabalho em funcional e não funcional.
6. Técnicas de levantamento de requisitos. Entrevistas, Brainstorm. URS
7. Trabalho elaborando uma URS, de um sistema de controle de estoque.
8. Trabalho Requisitos projeto do site
9. Apresentação dos requisitos do projeto do site
10. Teórica Apresentação do conteúdo sobre caso de uso.
11. Prova Objetiva/Dissertativa, individual, avaliando conteúdos abordados até a presente data.
12. Semana Acadêmica
13. Explicação regras de negócio e como se aplicam nos casos de uso (funcionalidades do sistema)
14. Prototipagem. Diagrama UML. Trabalho para montar um prototipo de um sistema de caixa eletrônico.
15. Trabalho prático elaborando URS, Caso de uso, Prototipagem de um sistema de biblioteca.
16. Apresentação trabalho aula 15
17. Trabalho Requisitos projeto do site
18. Prova Objetiva/Dissertativa, individual, avaliando conteúdos abordados até a presente data.
19. Entrega final das documentação de requisitos do projeto do site

Metodologia

A metodologia Biopark Educação enfatiza a aprendizagem efetiva, atribuindo significado ao processo educativo. A metodologia de ensino e aprendizagem adotada é prática, experimental e de projetos, nos quais os alunos resolvem problemas reais da comunidade, inovam na criação de produtos e são estimulados para a pesquisa. Os pilares da metodologia Biopark Educação valorizam elementos que desenvolvem competências pessoais e profissionais.

Requerem-se profissionais capacitados para atuar no mundo do trabalho, com responsabilidade ética e valores humanos. Os alunos do Biopark Educação compartilham experiências inovadoras em educação, permeadas pelo uso de tecnologias, aprender fazendo, desenvolvimento da criticidade e solidariedade, em prol da construção e transformação da sociedade em lugar melhor de viver. Vivenciam a Sala de Aula Invertida, na qual fazem o estudo

prévio dos conteúdos, sob forma de Estudo Independente, para depois, em sala, com auxílio dos colegas e docentes, dar aplicabilidade aos conhecimentos. Em sala de aula, o docente faz a mediação do processo de aprendizagem, fazendo uma breve contextualização da temática em estudo, explicando quando for o caso (individual ou coletivamente), coordenando a discussão, fazendo a síntese e o aprofundamento. É contínuo a prática de solucionar problemas e desafios. Esta é a forma inovadora de se fazer ensino superior, e é a forma de possibilitar que o aluno se torne protagonista de sua formação, envolvendo-o o tempo todo em atividades dinâmicas e interessantes.

Sistema de Avaliação

O processo avaliativo do Biopark Educação orienta-se pela Avaliação Formativa Mediadora, na qual o estudante é orientado a avançar na sua aprendizagem, respeitando-se o tempo de aprender. A avaliação ocorre ao longo do processo educativo, no qual o estudante aprende fazendo e o docente orienta e média as etapas de aprendizagem.

A composição das notas é pela Rubrica CHA: Conhecimento, Habilidade e Atitudes

Rubrica CHA: Conhecimento, Habilidade e Atitudes sendo:

Conhecimentos 70%

. Avaliação objetiva 15%

. Unidades de Aprendizagem (Uas) - 10%

. Avaliação dissertativa 30%

. Entrega 15%

Habilidades e Atitudes - 30% (Avaliação 360º)

Habilidades

. Comunicação Oral e Escrita - 10%

. Cognitivo - 10%

Atitudes

. Autogestão - 2,5%

. Autonomia - 2,5%

. Protagonismo 2,5%

. Interação - 2,5%

A avaliação 360º será organizada da seguinte maneira:

. 3% Autoavaliação

. 3% Equipe (todos integrantes da equipe avaliam o colega)

. 24% Professor

Bibliografia Básica

VAZQUEZ, Carlos Eduardo. Engenharia de requisitos: software orientado ao negócio. Rio de Janeiro: Brasport Livros e Multimídia Ltda, 2016. 302 p . p.

FERNANDES, João M.. Requisitos em projetos de software e de sistemas de informação. São Paulo: Novatec Editora Ltda, 2017. 277 p.

MACHADO, Felipe Nery Rodrigues. Análise e gestão de requisitos de software: onde nascem os sistemas. 3. ed.. São Paulo: Editora Érica Ltda., 2016. 288 p.

Bibliografia Complementar

SOMMERVILLE, Ian; SIQUEIRA, Fábio Levy (Rev.); QUEIROZ, Luiz Cláudio (Trad.). Engenharia de software. 10. ed. ed. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2018. 756 . p.

PRESSMAN, R. S.; et al. Engenharia de Software: Uma Abordagem Profissional. 9ª Ed. Porto Alegre: AMGH, 2021.

DEBASTIANI, C. A. Definindo Escopo em Projetos de Software. 1ª Ed. São Paulo: Novatec, 2015.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software: produtos. 4. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A.-LTC, 2019. 736 p.

LIMA, Adilson da Silva . UML 2.5: do requisito à solução . São Paulo: Editora Érica Ltda., 2014. 368 . p.

TDE (Trabalho Discente Efetivo)

As atividades do TDE serão realizadas pelos estudantes fora do horário de aulas, em forma de estudo independente, antes ou após as atividades de sala de aula.

As atividades de TDE consistirão em: Implementação de códigos, teste em códigos, Leitura de textos, artigos, análise de casos, elaboração de sínteses e resumos.

As atividades de TDE serão acompanhadas pela professor e as suas entregas, estão previstas no cronograma da disciplina e somam com as notas das demais avaliações, totalizando 7h.

Disciplina: Engenharia de Requisitos

Período: 1º Semestre

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Carga Horária: 40 horas

Docente: Allan Bossoni Escher

Titulação: Especialista

Coordenadora: Fabiane Sorbar



Diretora Acadêmica: Dayane Kelly Sabec Pereira