



CURSO: ENGENHARIA DE SOFTWARE
DISCIPLINA: Requisitos de Software
CARGA HORÁRIA: 60 h
PROFESSOR: Dr. André Barros de Sales

SEMESTRE/ANO: 02/2024
CÓDIGO: FGA0313
CRÉDITOS: 04

PLANO DE ENSINO

1. EMENTA

Conceitos básicos da Engenharia de Requisitos. Atributos/Critérios de qualidade. Processo de requisitos baseados em frameworks de Engenharia de Requisitos adaptativos e tradicionais. Análise de domínio e identificação do problema. Aspectos humanos e sociais da Engenharia de Requisitos. Atividades da Engenharia de Requisitos (requisitos funcionais e não funcionais). Elicitação. Modelagem. Análise. Documentação. Gerenciamento. Verificação e validação de requisitos. Ferramentas auxiliares à Engenharia de Requisitos.

2. OBJETIVOS DA DISCIPLINA

O objetivo desta disciplina é permitir ao aluno, conhecer, compreender e aplicar artefatos, ferramentas, técnicas e outros recursos em cada tópico chave da Engenharia de Requisitos usando como base projetos bem atuais, despertando no aluno a importância da área de Requisitos de Software na Engenharia de Software.

3. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Módulo I - Engenharia de Requisitos (Visão Geral)

Engenharia de Software

Engenharia de Requisitos

- Conceitos Fundamentais

- "Principais Atividades" - Elicitação, Modelagem, Análise e Gerência (Pré-Rastreabilidade, Pós- Rastreabilidade e Versionamento)

Módulo II - Engenharia de Requisitos (Pré-Rastreabilidade - Gerência I)

Pré-Rastreabilidade de Requisitos

- RichPicture

Módulo III - Engenharia de Requisitos (Elicitação)

- Elicitação de Requisitos - Técnicas

- Priorização

Módulo IV - Engenharia de Requisitos (Modelagem)

Modelagem de Requisitos - Inicial

- Cenários - Léxico

Modelagem de Requisitos - Tradicional

- Use Case - Especificação Suplementar

Modelagem de Requisitos - Ágil

- Histórias de Usuário - Backlogs...

Modelagem de Requisitos - Intencional ou Orientada à Meta (Escopo Requisitos Não Funcionais)

- NFR Framework

Módulo V - Engenharia de Requisitos (Análise)

Análise de Requisitos

- Verificação - Validação

Módulo VI - Engenharia de Requisitos (Pós-Rastreabilidade - Gerência II)

Gerência de Desenvolvimento de Software orientada à *baseline* de Requisitos

4. MÉTODO DE ENSINO

Nessa turma será utilizado o método orientado a projeto, com dinâmica baseada na construção colaborativa do conhecimento, com aulas expositivas, estudo dirigido, dinâmicas de grupo, atividades intra e extra classe para embasamento teórico e prático. Algumas aulas poderão ser no formato não presenciais.



Universidade de Brasília

Campus UnB Gama

O engajamento do aluno no seu processo de aprendizagem é um fator fundamental para a sua formação técnica e humanista.

A plataforma Moodle e a plataforma Teams são os mecanismos oficiais de comunicação entre professor, alunas(os) e monitoras(es). O Plano de Ensino e o Cronograma de Atividades da disciplina encontram-se disponibilizados às(aos) alunas(os) para consulta e download no ambiente Moodle da disciplina.

Os embasamentos teórico e tecnológico da disciplina orientam-se por diferentes materiais bibliográficos, os quais são listados no tópico "Bibliografia".

O planejamento do curso está bem delineado, mas não engessado! Desta forma, atividades diferentes, ainda não programadas e interativas poderão ser aplicadas.

As atividades realizadas pelos estudantes deverão possuir cabeçalho com a identificação do estudante, ser entregue na data e horários específicos, completa (todas as questões resolvidas), não será considerada as atividades plagiadas ou incompletas. Entregas individuais ao longo do semestre será via ambiente Aprender3.

5. AVALIAÇÃO

A Nota Final (NF) na disciplina será calculada da seguinte maneira:

$$NF = 0,25 \cdot NAA + 0,75 \cdot NP$$

Onde a NAA (Nota das Atividades Avaliativas) será calculada da seguinte maneira:

$$NAA = \text{Somatório das AA} / \text{Número de AA}$$

- AA: Atividades Avaliativas / Provas. A Atividade Avaliativa será pontuação quando possuir cabeçalho com a identificação do estudante, entregue na data especificada, completa (todas as questões resolvidas). Caso contrário ou se atividade de conteúdo possua respostas incorretas ou respostas plagiadas, ela não será pontuada. Entregas individuais ao longo do semestre, via ambiente Aprender3.

- NP: Nota do Projeto: nota aplicada à equipe pelo professor de acordo com a qualidade dos artefatos entregues em cada ponto de controle e de acordo com a percepção do professor sobre a aprendizagem dos estudantes e no envolvimento dos membros da equipe no desenvolvimento do projeto.

A Avaliação do Projeto (NP) será baseada em entregas em grupo, sendo constituída, principalmente de:

- Trabalho em equipe, com avaliação dos participantes via GitHub, Wiki e vídeos das apresentação do projeto. A documentação do trabalho deverá ser postada/organizada na Wiki, com base nos artefatos gerados de forma evolutiva nas dinâmicas de grupo e em atividades extra-classe. O trabalho será apresentado em modelo seminário (ao final do período) bem como ao longo do semestre nas dinâmicas. Os projetos serão estabelecidos na disciplina, com o professor <<consultar>> (via chat do Teams).

Cada artefato produzido pelo grupo e postado na Wiki deve ser identificado pelo(s) autor(es). Na apresentação (em vídeo) do projeto, o autor(es) deve apresentar o artefato produzido por ele.

Se em alguma entrega parcial do projeto, algum integrante não participar do desenvolvimento de alguma parte do projeto e consequentemente da apresentação será atribuída nota zero nessa entrega para esse estudante. Casos de plágio de artefatos também consistirá da nota zero na entrega para o estudante(s). Caso o grupo colabore com algum integrante que não participou no desenvolvimento do projeto na apresentação do vídeo (parcial ou final) do projeto, será atribuída a nota zero para o grupo naquela entrega.

- Entregas do grupo ao longo do semestre, via ambiente Aprender.

O estudante será aprovado se $NF \geq 5$ e frequência $\geq 75\%$.

Lembrando: o trabalho, conforme colocado anteriormente, demanda dedicação nas dinâmicas em grupo, em atividades extra-classe, no uso do GitHub, na organização da documentação na Wiki, dentre outras necessidades. Portanto, a nota do trabalho está atrelada à participação e à presença dos alunos nessas demandas. Para tanto, o professor e os monitores avaliarão, ao longo de toda a disciplina, a participação e a presença dos alunos. Sendo assim, **a nota será individualizada (mesmo no trabalho em equipe).**



Datas importantes (podem ser alteradas ao longo do semestre): Confira o Cronograma ao Final do Plano.

AVISOS

IMPORTANTES:

- A lista de chamada será feita no início e no final de cada encontro das aulas.
- As dinâmicas de grupo serão constantes. Portanto, participem efetivamente das atividades aulas!
- Dedicção extra-classe para manter os artefatos evoluindo continuamente bem como para alinhamento dos conteúdos ministrados em sala de aula será algo relevante para o pleno aprendizado dos tópicos chave da disciplina.
- Será exigido o uso da Wiki do Git para organizar a documentação. Encaminhar, via ambiente Aprender, os dados de cada entrega é necessário.
- Será cobrado o uso do Git. Usem “nomes” identificáveis, permitindo identificar cada membro do grupo.
- Qualquer atividade/trabalho que seja identificada(o) como cópia receberá nota zero (todos os envolvidos).
- Presença em sala de aula será um critério considerado. Portanto, sejam pontuais e procurem não faltar!

Telefones celulares

Lei 2637 de 06/12/2000 Câmara Legislativa do DF (Art. 1º Fica vedado, no DF, o uso de aparelhos de telefonia celular nos seguintes ambientes públicos: Teatros, cinemas, salas de concerto, salões de Conferência, salas de aula e auditórios.)

6. BIBLIOGRAFIA

BÁSICA:

1. [OPEN ACCESS] Leite, Julio Cesar Sampaio do Prado. Livro Vivo - Engenharia de Requisitos. <http://livrodeengenhariaderequisitos.blogspot.com.br/> (último acesso: 2020).
2. Vazquez, Carlos Eduardo; SIMÕES, Guilherme Siqueira. Engenharia de Requisitos: software orientado ao negócio. Brasport, 2016. (Disponível na Base de dados (Biblioteca Virtual): [Pearson](#) da BCE da UnB).
3. Reinehr, Sheila Engenharia de Requisitos, Editora: Grupo A Selo: Sagah. 1ª edição. 2020. (Disponível na Base de dados (Biblioteca Virtual): MINHA BIBLIOTECA da BCE da UnB).

COMPLEMENTAR:

1. Sommerville, Ian. Engenharia de software. 10. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2019. (Disponível na Base de dados (Biblioteca Virtual): [Pearson](#) da BCE da UnB).
2. Morais, Izabelly Soares de. Engenharia de software. Editora Pearson. 1ª Edição. 2017. (Disponível na Base de dados (Biblioteca Virtual): [Pearson](#) da BCE da UnB).
3. Pfleeger, S., Engenharia de Software: Teoria e Prática, 2a. Edição, Prentice Hall, 2004. (Disponível na Base de dados (Biblioteca Virtual): [Pearson](#) da BCE da UnB).
4. Bourque, P., Fairley, R. E. **Guide to the Software Engineering Body of Knowledge**, Version 3.0. SWEBOK. IEEE Computer Society, 2014. Disponível em: <http://www.computer.org/web/swebok/v3>
5. [EBRARY] Chemuturi, Murali. Mastering Software Quality Assurance : Best Practices, Tools and Technique for Software Developers. Ft. Lauderdale, US: J. Ross Publishing Inc., 2010.
6. [EBRARY] Young, Ralph. Requirements Engineering Handbook. Norwood, US: Artech House Books, 2003.
7. Leffingwell, D., Widrig, D., Managing Software Requirements: A Use Case Approach, 2a. Edição, Addison-Wesley, 2003.
8. [EBRARY] Yu, Eric, Giorgini, Paolo, and Maiden, Neil, eds. Cooperative Information Systems: Social Modeling for Requirements Engineering. Cambridge, US: MIT Press, 2010.
9. Cockburn, A., Escrevendo Casos de Uso Eficazes: Um Guia Prático para Desenvolvedores de Software, 1a. Edição, Bookman Companhia, 2005.
10. Withall, S., Software Requirement Patterns, 1ª. Edição, Microsoft Press, 2007.



Universidade de Brasília

Campus UnB Gama

11. [OPEN ACCESS] Guia Geral MPS de Software
(http://www.softex.br/mpsbr/_guias/guias/MPS.BR_Guia_Geral_Software_2012.pdf)
12. [OPEN ACCESS] Guia de Implementação Parte 1: Fundamentação para –Implementação do Nível Gdo MR-MPS
(http://www.softex.br/mpsbr/_guias/guias/MPS.BR_Guia_de_Implementacao_Parte_1_2011.pdf)
13. Presman, Roger S; Maxim, Bruce R. Engenharia de software. 8. ed. Bookman, 2016.
14. Wiegers, Karl; Beatty, Joy. Software Requirements (Developer Best Practices), 3rd Edition, Microsoft Press, 2013.
15. Fernandes, João M., Machado, Ricardo J., Requisitos em projetos de software e de sistemas de informação, Edição: 1ª, Novatec, 2017.
16. Leffingwell, Dean, Agile Software Requirements: Lean Requirements Practices for Teams, Programs, and the Enterprise (Agile Software Development Series), Edição: 1, Addison-Wesley Professional; 2010.
17. Pohl, Klaus, Rupp, Chris, Requirements Engineering Fundamentals: A Study Guide for the Certified Professional for Requirements Engineering Exam - Foundation Level - IREB compliant. Edição: 2, Rocky Nook; 2015.
18. Robertson, Suzanne; Robertson, James, Mastering the Requirements Process: Getting Requirements Right, Edição: 3, Addison-Wesley Professional, 2012.



Cronograma das Aulas (o cronograma poderá sofrer alterações durante o semestre).

CALENDÁRIO DE ATIVIDADES DA GRADUAÇÃO - 2º/2024																											
OUTUBRO							NOVEMBRO							DEZEMBRO							JANEIRO						
D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S	D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5							1	2	1	2	3	4	5	6	7			1	2	3	4
6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16	15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18
20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23	22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
27	28	29	30	31			24	25	26	27	28	29	30	29	30	31					26	27	28	29	30	31	
14/10 - Início do período de aulas 12/10 - Nossa Senhora Aparecida 28/10 - Dia do Servidor Público							02/11 - Finais 04/11 a 10/11 - Semana Universitária 2024 12/11 - 25% do período de aulas 15/11 - Proclamação da República 16/11 - Ponto Facultativo após feriado 20/11 - Dia de Zumbi e da Consciência Negra 30/11 - Dia do Evangelho (feriado no DF)							14/12 - 50% do período de aulas 23/12 a 04/01 - Recesso 25/12 - Natal							23/12 a 04/01 - Recesso 01/01 - Confraternização Universal 25/01 - 75% do período de aulas						
																					22/02 - Término do período de aulas						

	Data	Entrega	Conteúdo
1	15/10	27/10	Apresentação da Disciplina. Conteúdo, Normas, Calendário, Avaliações. Definição dos grupos. SWEBook - Conceitos Fundamentais- "Principais Atividades" - Elicitação, Modelagem, Análise e Gerência (Pré-Rastreabilidade, Pós- Rastreabilidade e Versionamento)
		29/10	Entrega da apresentação do projeto etapa 1: Planejamento do Projeto, equipe, Heatmap de disponibilidade dos integrantes, Isita de App avaliados, App selecionado para o projeto da disciplina, cópia do Termo de Uso do aplicativo permitindo o estudo na disciplina, Ferramentas do projeto, cronograma detalhado das atividades do projeto (com data de início e fim de cada atividade, responsáveis e período de gravação da apresentação), Rich Picture.
		30/10	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 1 do Grupo +1
2	17/10		Módulo I - Engenharia de Requisitos (Visão Geral) - Engenharia de Software
3	22/10		Módulo V - Engenharia de Requisitos (Análise) Análise de Requisitos - Verificação - Validação



Universidade de Brasília
Campus UnB Gama

		29/01	Entrega da apresentação do projeto etapa 5: Análise de Requisitos: Verificação e Validação
4	24/10		Módulo II - Engenharia de Requisitos (Pré-Rastreabilidade - Gerência I) Pré-Rastreabilidade de Requisitos - RichPicture
		26/10	(Atividade de Avaliativa - Individual): Fazer o RichPicture de um app do governo ou de uma comunidade.
5	29/10		Módulo III - Engenharia de Requisitos (Elicitação) Perfil do Usuário - Capítulo 06 - Organização do Espaço de Problema – Livro IHC: Barbosa e Silva Desenvolvimento do Projeto: Planejamento
6	31/10		Módulo III - Engenharia de Requisitos (Elicitação) Elicitação de Requisitos - Técnicas - Priorização
	05/11		Semana Universitária – UnB - As aulas serão dispensadas para participação na SEMUNI e as presenças estarão condicionadas à apresentação dos certificados de participação em 2 atividades.
7	07/11		
	12/11		Apresentação do projeto etapa 1: Equipe, Definição do APP e Planejamento do Projeto, RichPicture
8	14/11		Módulo III - Engenharia de Requisitos (Elicitação) Elicitação de Requisitos - Técnicas - Priorização
		24/11	Entrega da apresentação do projeto 2: Elicitação – Técnicas e Priorização Perfil dos usuários, técnicas de elicitação usadas e que serão usadas, técnicas priorização usadas e que serão usadas no projeto.
		25/11	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 2 do Grupo +1
9	19/11		Módulo IV - Engenharia de Requisitos (Modelagem) Modelagem de Requisitos - Inicial - Cenários - Léxico
10	21/11		Desenvolvimento do Projeto
11	26/11		Apresentação do projeto etapa 2: Elicitação – Técnicas e Priorização
12	28/11		Modelagem de Requisitos - Tradicional - Use Case - Especificação Suplementar
		08/12	Entrega da apresentação do projeto 3: Modelagem de Requisitos: Cenários , Léxico, Use Case, Especificação Suplementar
		09/12	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 3 do Grupo + 1
13	03/12		Modelagem de Requisitos - Ágil - Histórias de Usuário - Backlogs..
14	05/12		Modelagem de Requisitos - Intencional ou Orientada à Meta (Escopo Requisitos Não Funcionais) - NFR Framework
		15/12	Entrega da apresentação do projeto etapa 4: Modelagem de Requisitos - Ágil (Histórias de Usuário, Backlogs, NFR Framework)
		16/12	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 4 do Grupo +1
15	10/12		Apresentação do projeto etapa 3: Modelagem de Requisitos: Cenários , Léxico, Use Case, Especificação Suplementar
16	12/12		Desenvolvimento do projeto final
17	17/12		Apresentação do projeto etapa 4: Modelagem de Requisitos - Ágil (Histórias de Usuário, Backlogs, NFR Framework)
18	19/12		Desenvolvimento do projeto final
	24/12		Recesso - Natal
	26/12		Recesso - Natal
	31/12		Recesso – Ano Novo
	02/01		Recesso – Ano Novo
19	07/01		Módulo VI - Engenharia de Requisitos (Pós-Rastreabilidade - Gerência II) - Gerência de Desenvolvimento de Software orientada à <i>baseline</i> de Requisitos
		19/01	Entrega da apresentação do projeto etapa 6: Pós-Rastreabilidade - Gerência II
		20/01	Inspeção da Entrega da apresentação do projeto etapa 6 do Grupo +1
20	09/01		Desenvolvimento do projeto final
21	14/01		Desenvolvimento do projeto final
22	16/01		Desenvolvimento do projeto final
23	21/01		Apresentação do projeto etapa 6: Pós-Rastreabilidade - Gerência II
24	23/01		Desenvolvimento do projeto final
25	28/01		Desenvolvimento do projeto final
26	30/01		Apresentação do projeto etapa 5: Análise de Requisitos: Verificação e Validação



Universidade de Brasília
Campus UnB Gama

		10/02	Entrega da apresentação do projeto final
27	04/02		Desenvolvimento do projeto final
28	06/02		Desenvolvimento do projeto final
29	11/02		Avaliação do Projeto final
30	13/02		Avaliação do Projeto final
31	18/02		Avaliação do Projeto final
33	20/02		Resultado da Avaliação do Projeto Final e Entrega das notas e encerramento da disciplina



Projeto final da disciplina

A apresentação do projeto final da disciplina de Requisitos de Software deve possuir os seguintes tópicos:

- 1) O aplicativo selecionado para o projeto.
- 2) O planejamento dos recursos e das entregas (cronograma planejado e executado).
- 3) A execução do projeto (as fases/etapas do desenvolvidas no projeto).
- 4) Os resultados alcançados com a execução do projeto (em relação ao objetivo do projeto);
- 5) Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto.
- 6) Uma tabela sintetizando quais técnicas foram utilizadas na execução do projeto (em cada etapa do projeto com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que usou/usaram cada uma das técnicas);
- 7) Uma tabela sintetizando quais artefatos foram criados no projeto em cada etapa do projeto com autor e revisor;
- 8) Uma tabela sintetizando o método de verificação e validação dos artefatos com autor e revisor (do checklist e da verificação);
- 9) Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto;
- 10) Uma tabela sintetizando os vídeos das apresentações de cada etapa com o(s) nome(s) do(s) participantes(s) do grupo que participaram das gravações).
- 11) As facilidades e dificuldades encontradas na realização do projeto por cada integrante da equipe.

O tempo da apresentação deve ser entre 20 até 30 minutos (tempo mínimo e máximo).

Exemplos de critérios para serem observados nas entregas do projeto da disciplina.

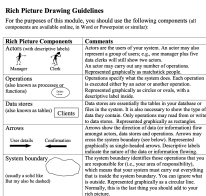
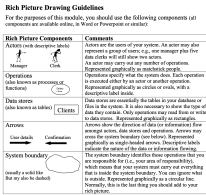
Entrega 1: Planejamento do Projeto, equipe, App selecionado para o projeto da disciplina, Ferramentas do projeto, cronograma detalhado das atividades do projeto (com data de início e fim de cada atividade, responsáveis e período de gravação da apresentação), Rich Picture.

	Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Planejamento Geral do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 – Uma página apresentando os integrantes da equipe (com foto) com nome e sem matrícula?		
	2 - o cronograma do planejamento apresenta todas as atividades de todas as etapas para cada integrante com as datas de início e fim das entrega dos artefatos e com o período da revisão deles?		
	3 - o cronograma do planejamento apresenta um período de gravação da apresentação de cada etapa.		
	4 - O cronograma prever um período de revisão/ajustes nos artefatos devidos as considerações dos monitores/professor?		
	5 - A motivação e os critérios para a escolha do App?		
	6 - Cópia do Termo de Uso, Direito de Uso ou Propriedade Intelectual do aplicativo permitindo o estudo na disciplina.		
	7 - Possui opção de contraste de cores?		



Universidade de Brasília

Campus UnB Gama

Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 - O histórico de versão padronizado?		
	2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?		
	3 - Referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos?		
	4 - As tabelas e imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro dos texto?		
	5 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos?		
	6 - o cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.		
	7 - Ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).		
	8 – A gravação da reunião do grupo.		
	9 - Vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube?		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 – No artefato “Rich Picture” possui uma legenda explicando os símbolos utilizados no diagrama? Referência bibliográfica da fonte: Introducing Rich Pictures - Rich Picture Drawing Guidelines. CTEC2402 - Software Development Project. 		
	2 – Todos os 5 componentes de um “Rich Picture” estão presentes no artefato do “Rich Picture” apresentado pelo grupo. Referência bibliográfica da fonte: Introducing Rich Pictures - Rich Picture Drawing Guidelines. CTEC2402 - Software Development Project. 		
	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		



Entrega 2: Elicitação – Técnicas e Priorização

	Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	Todos os 9 itens.		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 - A Especificação do Perfil do usuário possui informação de: <ul style="list-style-type: none">idade (criança, jovem, adulto, terceira idade etc.);experiência (leigo/ novato, especialista);atitudes (tecnófilos, tecnófobos); etarefas primárias (compra, venda) Adicionar: referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência. Autor:		
	2 - Um cronograma (data e horário) e local para realização da elicitação dos requisitos com o do cliente e/ou persona do projeto?		
	3 - No mínimo três técnicas de elicitação foram utilizadas (quanto mais melhor)? Técnica(s): Análise de Documentos / Observação / Entrevista / Análise de protocolo Prototipação / Brainstorming //Entrevista em grupo / Storytelling / Análise de discurso / Introspecção / Etnografia / JAD / Questionários / Reuniões / Grupo Focal / Workshops / Outra técnica? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência para cada uma das técnicas. Autor:		
	4 - A participação do cliente e/ou persona na elicitação de requisitos?		
	5 - A gravação e o(s) registro(s) da elicitação dos requisitos (pré-rastreabilidade)?		
	6 - Um cronograma (data e horário) e local para realização da priorização dos requisitos com o do cliente e/ou persona do projeto?		
	7 - No mínimo duas técnicas de priorização (quanto mais melhor)? MoSCoW* / 100 \$* / First thing First / ROI / QFD / TQM / Outra técnica? * A técnica de MoSCoW* / 100 \$* só devem ser utilizados no projeto após a utilização de outras duas técnicas de priorização no projeto. Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência para cada uma das técnicas. Autor:		
	8 - A participação do cliente e/ou persona no processo de priorização?		
	9 - A gravação e o(s) registro(s) da atividade de priorização dos requisitos?		
Importante:	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		



Apresentação 3: Modelagem de Requisitos: Cenários , Léxico, Use Case, Especificação Suplementar

	Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	Todos os 9 itens.		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 - As especificações dos cenários para o projeto Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência sobre a especificação de cenários. Autor:		
	2 - Os cenários possuem os elementos básicos de um cenário (Título, Metas/Objetivo, Contexto, Atores, Recursos, Exceção e Episódios) Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando os elementos básicos de um cenário. Autor:		
	3 - As especificações dos Léxicos? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o que léxicos. Autor:		
	4 - A definição do usuário nos Léxicos?		
	5 - Os léxicos possuem ligações entre si (hiper links)		
	6 - Os léxicos utilizam a estrutura de dicionário (verbo, objeto, estado)? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando a estrutura do dicionário. Autor:		
	7 - A especificação do caso de uso?		
	8 - Os atores principais e atores secundários no diagrama de caso de uso? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando Os atores principais e atores secundários. Autor:		
	9 - O ator principal está do lado esquerdo do sistema no diagrama de caso de uso? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando esse item de avaliação. Autor:		
	10 - Os atores estão fora da caixa de limite do sistema no diagrama de caso de uso?		



Universidade de Brasília

Campus UnB Gama

	Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando esse item de avaliação. Autor:		
	11 - A especificação do diagrama de caso de uso (com Nome, Descrição, Atores, Pré-Condição, Pós-Condição, Fluxo Principal, Fluxo Alternativo e Fluxo de Exceção etc.)? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando a estrutura da especificação. Autor:		
	12 – No diagrama de Caso de Uso há ao menos um caso de uso com pontos de extensão? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o ponto de extensão. Autor:		
	13 - A participação do cliente e/ou persona na validação do Diagrama de Casa de Uso?		
	14 - A especificação suplementar? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o que é especificação suplementar. Autor:		
	15- O artefato segue o modelo FURPS+?		
	16 - O documento especifica o tempo de resposta, no Desempenho?		
	17 - O documento especifica qual plataforma o aplicativo pode ser executado?		
	18 - Todos os requisitos podem ser testados (RF e RNF)? Identificar quais requisitos não são testáveis / verificáveis.		
Importante:	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		

Apresentação 4: Modelagem de Requisitos - Ágil (Histórias de Usuário, Backlogs, NFR Framework)

	Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)	Versão, Data e hora da avaliação
Itens do Desenvolvimento do projeto. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	Todos os 9 itens.		
Itens do conteúdo da disciplina. Avaliar: o próprio Grupo e o Grupo +1	1 - As Histórias de Usuário? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando a história de usuário. Autor:		
	2 - Os títulos das histórias de usuário são auto-explicativo?		



	3 - O “quem”, “o que” e o “por que” estão definidos na história de usuário?		
	4 - A participação do cliente e/ou persona na validação das histórias de usuário?		
	5 - A história possui critérios de aceitação? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando critérios de aceitação. Autor:		
	6 - A participação do cliente e/ou persona na elicitação de requisitos?		
	7 - Todas as histórias de usuárióos podem ser testadas?		
	9 - O backlogs Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o backlogs. Autor:		
	10 - O backlog possui épicos e temas bem definidos e descritos? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando épicos e temas do backlogs. Autor:		
	11 - As Histórias de Usuário seguem algum modelo ou padrão?		
	12 - NFR Framework Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando NFR Framework. Autor:		
	13 – a definição do RNF e as fontes de evidência na literatura?		
	14 – o cartão de especificação do RNF? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o que é o cartão de especificação do RNF. Autor:		
	15 - Os softgoals condizem com o contexto? Adicionar referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência explicando o que é softgoals. Autor:		
	16 - Softgoals representam metas bem definidas?		
	17- Os impactos foram corretamente propagados?		
Importante:	Cada integrante da equipe deve elaborar ao menos um 1 item de conteúdo da disciplina com referência bibliográfica da fonte e foto do texto da referência.		