



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ACRE
PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA

PLANO DE ATIVIDADES			
Instituições:			
Capacitação:	ENGENHARIA DE SOFTWARE		
Disciplina:	GESTÃO DE REQUISITOS DE SOFTWARE		
Carga Horária total:	15h	Atividades	
		Teoria	Prática
		15	0
Código:	02		
Professor(a):	DARICÉLIO MOREIRA SOARES	Titulação:	DOUTOR

1 Ementa

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

2 Objetivo(s) Geral(is)

Apresentar os conceitos de requisitos de software, bem como o processo de engenharia de requisitos, focando em técnicas para obtenção e validação de requisitos de software.

3 Objetivos Específicos

- Conceituar requisitos de software e o processo de engenharia de requisitos;
- Apresentar o processo de engenharia de requisitos;
- Estudar técnicas para obtenção e análise de requisitos;
- Compreender o processo de mudança e gerenciamento de requisitos de software.

4 Conteúdo Programático

Unidades Temáticas (acrescentar quantas unidades forem necessárias)	C/H	
	Teoria	Prático
Unidade 1 – Requisitos de Software e o Processo de Engenharia de Requisitos. Tipos de Requisitos Classificação Volatilidade de Requisitos Processo de Engenharia de Requisitos Estudo de Viabilidade	4	
Unidade 2 – Obtenção e análise de requisitos Descoberta de Requisitos Técnicas para obtenção de requisitos Prototipação Brainstorming Casos de Uso Etnografia Etnografia focada Especificação Informal, Semi-formal e formal	8	
Unidade 3 – Mudança e Gerenciamento de Requisitos O processo de mudança de requisitos Rastreabilidade de Requisitos	3	

Gerenciamento de Evolução de Requisitos		
Carga Horária Total	15	

5 Procedimentos Metodológicos

Aulas expositivas; Seminários; Apresentação e discussão sobre os conceitos abordados na disciplina.

6 Recursos Didáticos

Slides. Datashow. Artigos. Sites. Computador.

7 Avaliação

Participação ativa e apresentação de seminários.

8 Referências

Bibliografia Básica

VALENTE, Marco Tulio. Engenharia de Software Moderna: Princípios e Práticas para Desenvolvimento de Software com Produtividade. LeanPub, 2020.