



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

SEMESTRE/ANO: 02/2022
CÓDIGO: 201308
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.



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:

- 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.
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).

	Data	Conteúdo	Entrega
		Apresentação da Disciplina. Conteúdo, Normas, Calendário, Avaliações. Definição dos grupos.	
1	25/10	SWEBook - Conceitos Fundamentais- "Principais Atividades" - Elicitação, Modelagem, Análise e Gerência (Pré-Rastreabilidade, Pós- Rastreabilidade e Versionamento)	04/11
		Entrega da apresentação do projeto etapa 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.	21/11
2	27/10	Módulo I - Engenharia de Requisitos (Visão Geral) - Engenharia de Software	
3	01/11	Módulo II - Engenharia de Requisitos (Pré-Rastreabilidade - Gerência I) Pré-Rastreabilidade de Requisitos - RichPicture	
		(Atividade de Avaliativa - Individual): Fazer o RichPicture de um app do governo ou de uma comunidade.	06/11
4	03/11	Desenvolvimento do Projeto: Planejamento	
5	08/11	Módulo III - Engenharia de Requisitos (Elicitação) Personas - Capítulo 06 - Organização do Espaço de Problema – Livro IHC: Barbosa e Silva	
6	10/11	Módulo III - Engenharia de Requisitos (Elicitação) Elicitação de Requisitos - Técnicas - Priorização	
		Entrega da apresentação do projeto 2: Elicitação – Técnicas e Priorização	30/11
	15/11	Feriado - Proclamação da República	
7	17/11	Módulo IV - Engenharia de Requisitos (Modelagem) Modelagem de Requisitos - Inicial - Cenários - Léxico	
8	22/11	Apresentação do projeto etapa 1: Equipe, Definição do APP e Planejamento do Projeto, RichPicture	
9	24/11	Modelagem de Requisitos - Tradicional - Use Case - Especificação Suplementar	
		Entrega da apresentação do projeto 3: Modelagem de Requisitos: Cenários , Léxico, Use Case, Especificação Suplementar	12/12
10	29/11	Modelagem de Requisitos - Ágil - Histórias de Usuário - Backlogs..	
11	01/12	Apresentação do projeto etapa 2: Elicitação – Técnicas e Priorização	
12	06/12	Modelagem de Requisitos - Intencional ou Orientada à Meta (Escopo Requisitos Não Funcionais) - NFR Framework	
		Entrega da apresentação do projeto etapa 4: Modelagem de Requisitos - Ágil (Histórias de Usuário, Backlogs, NFR Framework)	04/01
13	08/12	Desenvolvimento do projeto final	
14	13/12	Apresentação do projeto etapa 3: Modelagem de Requisitos: Cenários , Léxico, Use Case, Especificação Suplementar	
15	15/12	Desenvolvimento do projeto final	
16	20/12	Módulo V - Engenharia de Requisitos (Análise) Análise de Requisitos - Verificação - Validação	
		Entrega da apresentação do projeto etapa 5: Análise de Requisitos: Verificação e Validação	09/01 e 16/01
17	22/12	Desenvolvimento do projeto final	
	27/12	Recesso – Natal e Ano Novo	
	29/12	Recesso – Natal e Ano Novo	
18	03/01	Módulo VI - Engenharia de Requisitos (Pós-Rastreabilidade - Gerência II) - Gerência de Desenvolvimento de Software orientada à <i>baseline</i> de Requisitos	
		Entrega da apresentação do projeto etapa 6: Pós-Rastreabilidade - Gerência II	23/01
19	05/01	Apresentação do projeto etapa 4: Modelagem de Requisitos - Ágil (Histórias de Usuário, Backlogs, NFR Framework)	
20	10/01	Apresentação do projeto etapa 5: Análise de Requisitos: Verificação e Validação I	
21	12/01	Desenvolvimento do projeto final	
22	17/01	Apresentação do projeto etapa 5: Análise de Requisitos: Verificação e Validação II	
23	19/01	Desenvolvimento do projeto final	
24	24/01	Apresentação do projeto etapa 6: Pós-Rastreabilidade - Gerência II	
		Entrega da apresentação do projeto final	01/02



25	26/01	Desenvolvimento do projeto final (finalizar todos os artefatos: corrigir e completar)	
26	31/01	Desenvolvimento do projeto final (finalizar todos os artefatos: corrigir e completar)	
27	02/02	Avaliação do Projeto final	
28	07/02	Avaliação do Projeto final	
29	09/02	Avaliação do Projeto final	
30	14/02	Avaliação do Projeto final - Feedback do Projeto final	
31	16/02	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 técnicas foram utilizadas na execução do projeto (em cada parte do projeto);
- 6) Uma tabela sintetizando quais artefatos foram criados no projeto em cada etapa do projeto com o nome do(s) autor(es) e do(s) revisor(es), se houver;
- 7) Uma tabela sintetizando o método de verificação e validação dos artefatos com autor e revisor (do checklist e da verificação);
- 8) Uma tabela sintetizando quais ferramentas e onde elas foram utilizadas em cada etapa do projeto.

A apresentação deve conter também as facilidades e dificuldades encontradas para a realização do projeto.

O tempo da apresentação deve ser entre 20 até 35 minutos (tempo mínimo e máximo).

Exemplos de critérios que podem ser observadas nas avaliações das entregas 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)
1 - O histórico de versão padronizado?	
2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?	
3 - A motivação e os critérios para a escolha do App?	
4 - Vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube?	
5 - Referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos?	



Universidade de Brasília
Faculdade UnB Gama

6 - As tabelas e imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro dos texto?	
7 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos, por exemplo das “Ferramentas”?	
8 – Uma página apresentando os integrantes da equipe (com foto) com nome e sem matrícula?	
9 - 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?	
10 - o cronograma do planejamento apresenta um período de gravação da apresentação de cada etapa.	
11 - o cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.	
12 - Ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).	
13 – A gravação da reunião do grupo.	
14 – No artefato “Rich Picture” possui uma legenda explicando os símbolos utilizados no diagrama?	
15 – Todos os 5 componentes de um “Rich Picture” estão presentes no artefato do “Rich Picture” apresentado pelo grupo.	

Entrega 2: Elicitação – Técnicas e Priorização

Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)
1 - O histórico de versão padronizado?	
2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?	
3 - Vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube;	
4 - Referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos;	
5 - As tabelas e imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro dos texto?	
6 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos?	
7 - O cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.	
8 - A(s) ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).	
9 - A gravação da reunião do grupo.	



10 - 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); e• tarefas primárias (compra, venda)	
11 - As Personas?	
12 - As personas foram criadas baseadas nos dados do perfil do usuário?	
13 - Cada persona possui: <ul style="list-style-type: none">• identidade: nome e sobrenome;• idade e dados demográficos;• foto;• status: primária, secundária, outro stakeholder ou representa um antiusuário do seu sistema;• objetivos: quais são os objetivos desta persona?• habilidades: especialidade, educação, treinamento e competências específicas.• tarefas: em linhas gerais, quais as tarefas básicas ou críticas que a persona realiza? Qual é a frequência, importância e duração dessas tarefas?• relacionamentos: entender com quem a persona se relaciona é importante, pois ajuda a identificar outros stakeholders;• requisitos: de que a persona precisa? Inclua citações que ajudam a dar mais vida a essas necessidades;• expectativas: como a persona acredita que o produto funciona? Como ela organiza as informações no seu domínio ou trabalho?	
14 - As informações de como as Personas foram elaboradas?	
15 - A referência bibliográfica sobre o conteúdo de Personas e do método da construção das personas?	
16 - O Elenco de Personas? Quantas Personas no Projeto? O porquê dessa quantidade?	
17 - Um cronograma (data e horário) e local para realização da elicitação dos requisitos com o do cliente e/ou persona do projeto?	
18 - 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?	
19 - A participação do cliente e/ou persona na elicitação de requisitos?	
20 - A gravação e o(s) registro(s) da elicitação dos requisitos (pré-rastreabilidade)?	
21 - Um cronograma (data e horário) e local para realização da priorização dos requisitos com o do cliente e/ou persona do projeto?	
22 - 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.	



23 - A participação do cliente e/ou persona no processo de priorização?	
24 - A gravação e o(s) registro(s) da atividade de priorização dos requisitos?	

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

Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)
1 - O histórico de versão padronizado?	
2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?	
3 - o vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube?	
4 - As referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos;	
5 - As tabelas e/ou imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro dos texto?	
6 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos?	
7 - O cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.	
8 - A(s) ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).	
9 - A gravação da reunião do grupo.	
10 - As especificações dos cenários para o projeto	
11 - Os cenários possuem os elementos básicos de um cenário (Título, Metas/Objetivo, Contexto, Atores, Recursos, Exceção e Episódios)	
12 - As especificações dos Léxicos?	
13 - A definição do usuário nos Léxicos?	
14 - Os léxicos possuem ligações entre si	
15 - Os léxicos utilizam a estrutura de dicionário (verbo, objeto, estado)?	
16 - A especificação dos caso de uso?	
17 - Os atores principais e atores secundários no diagrama de caso de uso?	
18 - O ator principal está do lado esquerdo do sistema no diagrama de caso de uso?	
19 - Os atores estão fora da caixa de limite do sistema no diagrama de caso de uso?	
20 - 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.)?	
21 - A participação do cliente e/ou persona na validação do Diagrama de Casa de Uso?	



22 - A especificação suplementar?	
23- O artefato segue o modelo FURPS+?	
24 - O documento especifica o tempo de resposta, no Desempenho?	
25 - O documento especifica qual plataforma o aplicativo pode ser executado?	
26 - Todos os requisitos podem ser testados (RF e RNF)?	

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

Questão: O github pages possui:	Resposta (Sim / Não / Incompleto)
1 - O histórico de versão padronizado?	
2 – O(s) autor(es) e o(s) revisor(es) para cada artefato?	
3 - o vídeo de apresentação na categoria “não listado” no youtube?	
4 - As referências bibliográficas e/ou bibliografia em todos os artefatos;	
5 - As tabelas e/ou imagens possuem legenda e fonte e elas chamadas dentro dos texto?	
6 - Um texto fazendo uma introdução dos artefatos?	
7 - O cronograma executado com quem realizou cada artefato/atividade com as datas de início e fim da construção/realização do artefato/atividade.	
8 - A(s) ata(s) da(s) reuniões (com data, horário de início e do final, participantes, objetivo, atividades definidas etc).	
9 - A gravação da reunião do grupo.	
10 - As Histórias de Usuário?	
11 - Os títulos das histórias de usuário são auto-explicativo?	
12 - O “quem”, “o que” e o “por que” estão definidos na descrição da história de usuário?	
13 - A participação do cliente e/ou persona na validação das histórias de usuário?	
14 - A história possui critérios de aceitação?	
15 - Os critérios de aceitação das histórias foram definidos ?	
16 - A participação do cliente e/ou persona na elicitação de requisitos?	
17 - Todas as histórias de usuáριοos podem ser testadas?	
15 - O backlogs	
16 - O backlog possui épicos e temas bem definidos e descritos?	



17 - As Histórias de Usuário seguem algum modelo ou padrão?	
18 - NFR Framework	
19 - Os softgoals condizem com o contexto?	
20 - Softgoals representam metas bem definidas?	
21- Os impactos foram corretamente propagados?	