



Ficha 2 (variável)

(A modalidade das disciplinas ofertadas com base na Res. 65/2020 – CEPE, em respeito ao Parágrafo Único do Art. 1º desta resolução, deverá ser invariavelmente a modalidade de *ensino remoto emergencial* (ERE). Sendo assim, para essas disciplinas, fica dispensado o preenchimento do campo “Modalidade” desta Ficha 2 (Plano de Ensino), que não contempla essa modalidade de ensino.)

Disciplina: Engenharia de Requisitos		Código: CI1162/ CI162					
Natureza: (X) Obrigatória () Optativa	(X) Semestral () Anual () Modular						
Pré-requisito: CI1055 / CI1068 / CI1003 / CMA111 / CM304 / CI1056 / CI1210 / CI1001 / CMA211 / CM303 / CI1057 / CI1212 / CI1002 / CI1237 / CE009	Co-requisito:	Modalidade: () Presencial () Totalmente EaD () ____ *C.H.EaD					
CH Total: 60 CH semanal: 10	Padrão (PD): 60	Laboratório (LB): 00	Campo (CP): 00	Estágio (ES): 00	Orientada (OR): 00	Prática Específica (PE): 00	
Estágio de Formação Pedagógica (EFP):	Extensão (EXT): 00	Prática como Componente Curricular (PCC): 00					
Indicar a carga horária semestral (em PD-LB-CP-ES-OR-PE-EFP-EXT-PCC) *Indicar a carga horária que será à distância.							
EMENTA (Unidade Didática)							
Engenharia de software e engenharia de requisitos, análise de sistemas e negócio, engenharia de requisitos, elicitação de requisitos, especificação de requisitos, validação de requisitos, modelos de análise; métodos de análise, interação entre requisitos e análise							
PROGRAMA (itens de cada unidade didática)							
O Programa da disciplina é apresentado abaixo com as unidades didáticas agrupadas em 8 semanas. Para cada item está indicado o conteúdo trabalhado; a carga horária estimada; e a estratégia didática empregada.							
Semana 1 (24/09 a 30/09) - Introdução à Engenharia de Software							
- Orientações sobre a disciplina remota; 2 horas; Conversação online síncrona							
- Introdução à Engenharia de Requisitos, Requisitos de Software e Tipos de Requisitos; 3 horas; Leitura e Análise Crítica							
- Engenharia de requisitos no ciclo de vida do software; 2 horas; Leitura e Análise Crítica							
- Análise de sistemas e análise do negócio; 3 horas; Leitura e Análise Crítica							
<i>Total: 10 horas</i>							
Semana 2 (01/10 a 07/10) – Elicitação de Requisitos							
- Leituras e Discussões sobre elicitação de requisitos; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras							
- Trabalho Prático 1. Elicitação de Requisitos de um Sistema; 5 horas; Entendimento e Aplicação Prática							
<i>Total: 7 horas</i>							
Semana 3 (08/10 a 14/10) – Elicitação de Requisitos							

- Leituras e Discussões sobre métodos e técnicas de elicitação de requisitos; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras
- Trabalho Prático 1 (continuação). Elicitação de Requisitos de um Sistema; 5 horas; Entendimento e Aplicação Prática

Total: 7 horas

Semana 4 (15/10 a 21/10) – Especificação de Requisitos

- Leituras e Discussões sobre especificação de requisitos; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras
- Trabalho Prático 2. Especificação de Requisitos de um Sistema; 5 horas; Entendimento e Aplicação Prática

Total: 7 horas

Semana 5 (22/10 a 28/10) - Especificação de Requisitos

- Leituras e Discussões sobre métodos e técnicas de especificação de requisitos; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras
- Trabalho Prático 2 (continuação). Especificação de Requisitos de um Sistema; 5 horas; Entendimento e Aplicação Prática

Total: 7 horas

Semana 6 (29/10 a 04/11) - Especificação de Requisitos

- Leituras e Discussões sobre métodos e técnicas de especificação de requisitos – parte 2; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras
- Trabalho Prático 2 (continuação). Especificação de Requisitos de um Sistema; 5 horas; Entendimento e Aplicação Prática

Total: 7 horas

Semana 7 (05/11 a 11/11) - Validação de Requisitos

- Leituras e Discussões sobre validação de requisitos; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras
- Trabalho Prático 3. Validação de Requisitos de um Sistema; 5 horas; Entendimento e Aplicação Prática

Total: 7 horas

Semana 8 (12/11 a 18/11) - Validação de Requisitos

- Leituras e Discussões sobre métodos e técnicas de validação de requisitos; 2 horas; Conversação online síncrona e Leituras
- Trabalho Prático 3 (continuação). Validação de Requisitos de um Sistema; 6 horas; Entendimento e Aplicação Prática

Total: 8 horas

Total da Disciplina: 60 horas (16 horas síncronas; 44 horas assíncronas)

Exame Final: 03/12

Aulas síncronas Sextas-feiras, 17:30

OBJETIVO GERAL

Enxergar a Engenharia de Requisitos situada na Engenharia de Software. Identificar, compreender e ter capacidade para realizar as três fases da Engenharia de Requisitos, com ênfase nos métodos e técnicas de Elicitação e de Especificação, assim como no processo iterativo para a Validação de requisitos

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Planejar e executar e analisar as três fases da Engenharia de Requisitos: a elicitação, a especificação e validação de requisitos de um sistema;
- Utilizar métodos e técnicas para a realização das três fases da Engenharia de Requisitos;
- Experimentar diferentes ferramentas e recursos de apoio às três fases da Engenharia de Requisitos;
- Demonstrar capacidade de ter análise crítica e tomada de decisão informada por conhecimentos teóricos ou empíricos.
- Desenvolver a autonomia no trabalho individual e em equipes;
- Desenvolver habilidades de comunicação oral e escrita.

PROCEDIMENTOS DIDÁTICOS

A disciplina será conduzida adotando um conjunto de estratégias e de ferramentas de apoio que possibilitem a flexibilidade da participação discente, considerando sua diversidade de condições e de tempo de acesso.

Atividades remotas assíncronas serão conduzidas cobrindo os itens do conteúdo programático. O material será disponibilizado aos discentes junto com todas as instruções das atividades. Atividades remotas síncronas serão conduzidas adotando a dinâmica de Sala de Aula Invertida através do link <https://bbb.c3sl.ufpr.br/b/nat-tca-7ko-f20>, tendo como foco a conversação entre discentes e docentes sobre os temas trabalhados na disciplina.

A disciplina será oferecida por meio de um Moodle que servirá como repositório de materiais, gerenciador das atividades, ambiente de entrega dos resultados das atividades, e ambiente mediador do conteúdo entre discentes e docentes. Dúvidas sobre a disciplina, seus conteúdos e atividades serão respondidas de modo assíncrono pelos docentes por meio do recurso de mensagem e do recurso de fórum de discussão do sistema adotado.

FORMAS DE AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina será realizada com base nos resultados do desempenho individual e em equipes.

- I. Participação Individual: será considerada toda entrega de atividade que atenda aos requisitos solicitados e seja feita dentro do prazo máximo estipulado.
- II. Qualidade dos Trabalhos Práticos em Grupo: o trabalho prático desenvolvido em grupo será avaliado com base no atendimento aos prazos e aos requisitos de qualidade estabelecidos.
- III. Auto-avaliação: considerando as atividades conduzidas, os discentes autoavaliarão seu aprendizado e dedicação à disciplina.

A aprovação na disciplina é definida com base nas notas obtidas nas participações individuais, nos trabalhos práticos em grupo, e na autoavaliação discente.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA (mínimo 03 títulos)

Larman, C. Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design Prentice-Hall, New Jersey - USA, 1997

Leffingwell, D.; Widrig, D. Managing Software Requirements - Second Edition – A Use Case Approach Addison-Wesley, Massachusetts, 2003

Pressman, R.B. Software Engineering: A Practitioner's Approach McGraw-Hill, Third Edition, 1992, New-York, EUA

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR (mínimo 05 títulos)

Bezerra, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML: Um Guia Prático para modelagem de sistemas orientados a objetos através da Linguagem de Modelagem Unificada 2ª edição totalmente revista e ampliada Editora Campus/Elsevier, Rio de Janeiro, 2007

Carvalho, A.M.B.R. and Chiossi, T.C.S. Uma Introdução a Engenharia de Software Editora da Unicamp, 2001

Sommerville, I., Software Engineering. Addison-Wesley, 1996

Filho, Wilson de Padua Paula. Engenharia de Software Fundamentos, Métodos e Padrões. LTC. 3ª Ed. 2009.

Soegaard, M., Rikke, F.D. (Eds.) The Encyclopedia of Human-Computer Interaction. 2ª Ed. 2017. Disponível online: <https://www.interaction-design.org>

Vazquez CE, Simões GS. Engenharia de Requisitos: software orientado ao negócio. Brasport. 2016



Ministério da Educação
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
Setor de Ciências Exatas
Departamento de Informática

Professor da Disciplina: Natasha Malveira Costa Valentim

Assinatura: _____

Chefe de Departamento ou Unidade equivalente: Fabiano Silva

Assinatura: _____