

DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO				
CARGA HORÁRIA: 100 HORAS		PERÍODO: 4º	SEMESTRE LETIVO: 2013.2	CRÉDITOS: 06
OBJETIVOS				
• Capacitar o aluno na realização das atividades envolvidas no processo de engenharia de requisitos: estudo de viabilidade, análise de requisitos, validação de requisitos e gerenciamento de requisitos de um sistema de informação; • Representar requisitos utilizando modelos; • Capacitar o aluno na representação dos requisitos em um documento; • Capacitar o aluno na especificação de interface do sistema de informação; • Capacitar o aluno na modelagem de problemas e soluções utilizando uma linguagem padrão; • Capacitar o aluno na modelagem de problemas e soluções utilizando ferramentas CASE (<i>Computer-Aided Software Engineering</i>).				
EMENTA				
Conceito de requisitos e os seus tipos (funcionais e não-funcionais). Estudos de viabilidade. Elicitação e análise de requisitos. Especificação de requisitos utilizando modelos. Introdução à especificação de interface com usuário. Validação de requisitos. Elaboração de documento de requisitos.				
CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS				
UNIDADE		ASSUNTO		
I LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	CONCEITOS BÁSICOS SOBRE CICLO DE VIDA DE UM SISTEMA DE INFORMAÇÃO			
	CONCEITO DE REQUISITOS E SEUS TIPOS (FUNCIONAIS E NÃO-FUNCIONAIS)			
	ESTUDO DE VIABILIDADE			
	ELICITAÇÃO E ANÁLISE DE REQUISITOS			
	VALIDAÇÃO DE REQUISITOS			
	INTRODUÇÃO À ESPECIFICAÇÃO DA INTERFACE COM O USUÁRIO			
	DOCUMENTO DE REQUISITOS			
II MODELAGEM DE SISTEMAS	INTRODUÇÃO À ESPECIFICAÇÃO DE REQUISITOS UTILIZANDO MODELOS			
	MODELO DE CONTEXTO			
	MODELO DE COMPORTAMENTO			
	MODELO DE DADOS			
	MODELO DE OBJETOS			
III MODELAGEM DE SISTEMAS COM UML	INTRODUÇÃO À UML(UNIFIED MODELING LANGUAGE)			
	DIAGRAMA DE CASOS DE USO			
	DIAGRAMA DE CLASSES			
	DIAGRAMA DE SEQUÊNCIA			
	DIAGRAMA DE COLABORAÇÃO			
DIAGRAMA DE CONTEXTO				
IV ARQUITETURA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	PROJETO ARQUITETURAL			
MÉTODOS E TÉCNICAS DE APRENDIZAGEM				
Aulas expositivas e dialogadas com auxílio de quadro branco e pincel.				
Atividades práticas em laboratório para consolidação do conteúdo ministrado.				

RECURSOS DIDÁTICOS
Quadro branco, Pincel, Laboratório de informática com computadores que possuem acesso à Internet e ferramentas CASE (do inglês <i>Computer-Aided Software Engineering</i>) instaladas.
TÉCNICAS DE AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM
Exercícios escritos (individuais e em grupo), estudos de caso e exercícios em laboratórios de informática.
ÉPOCA DAS AVALIAÇÕES
1ª Avaliação: Unidade I 2ª Avaliação: Unidade II 3ª Avaliação: Unidade III 4ª Avaliação: Unidade IV
BIBLIOGRAFIA
Básica: SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software, 8ª edição / Ian Sommerville, tradução: Selma Shin Shimizu Melnikoff, Reginaldo Arakaki, Edilson de Andrade Barbosa; revisão técnica: Kechi Kiram – 9ª ed. – São Paulo : Person Addison-Wesley, 2011. LARMAN, C. Utilizando UML e Padrões, 3ª Edição. Bookman, 2007 – ISBN: 8560031529. Complementar: GUEDES, Gilleanes T. A. UML - Uma Abordagem Prática, 2ª. Edição. Novatec, 2006 – ISBN: 85-75.