



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA  
PRÓ-REITORIA DE ENSINO

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: JOÃO PESSOA			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: <b>Engenharia de Requisitos de Software</b>			
CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES21			
PRÉ-REQUISITO: Introdução à Engenharia de Software			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória [x] Optativa [ ] Eletiva [ ]			SEMESTRE:
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 20 h	PRÁTICA: 30 h	EaD <sup>1</sup> : Não	EXTENSÃO: -----
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 3 horas-aula			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 50 h			
DOCENTE RESPONSÁVEL: Juliana Dantas Ribeiro Viana de Medeiros			

EMENTA
--------

**Conceitos relacionados a requisitos e engenharia de requisitos. Aspectos da engenharia de requisitos e suas relações com o processo de desenvolvimento de software. “Ciclo de vida” de requisitos e processos associados. Tipos de requisitos. Conceitos relacionados a projeto de software. Aspectos relacionados ao projeto de software e suas relações com o processo de desenvolvimento de software. Conexão entre as etapas de requisitos e projeto. Linguagem visual de modelagem de software. Metodologias, técnicas e ferramentas para apoio à engenharia de requisitos e ao projeto de software. Especificação e documentação textual e visual de requisitos funcionais e não funcionais, e de projeto de software. Desenvolvimento de projeto de software em grupo empregando teoria e prática em requisitos e projeto de software.**

OBJETIVOS
-----------

**Geral:**

- Estudar conceitos da Engenharia de Software, utilizados na indústria, de forma a identificar e exercitar as boas práticas ao longo do ciclo de desenvolvimento e conseguir desenvolver as disciplinas associadas a requisitos e ao projeto de software, através de em um projeto em equipe ao longo da disciplina.

**Específicos:**

- Revisar e aprofundar conceitos de Engenharia de Software relacionados às disciplinas de requisitos e projeto de sistemas.
- Compreender práticas da Engenharia de Software relacionadas a requisitos e ao projeto de sistemas.

<sup>1</sup> Para a oferta de disciplinas na modalidade à distância, integral ou parcial, desde que não ultrapasse 20% (vinte por cento) da carga horária total do curso, observar o cumprimento da Portaria MEC no 1.134, de 10 de outubro de 2016.

- Compreender a aplicação de diversos elementos que compõem um processo de desenvolvimento de software, e a relação entre eles ao longo do ciclo de vida do software, nas etapas referentes a requisitos e projeto de sistemas.
- Desenvolver artefatos para o desenvolvimento de software em equipe, nas etapas referentes a requisitos e projeto de sistemas.

## BIBLIOGRAFIA

### **Bibliografia Básica:**

1. GUEDES, Gilleanes T. A.. UML 2: uma abordagem prática. 3a. Edição. São Paulo: Novatec, 2018. 496p.
2. LARMAN Craig. Utilizando UML e padrões: uma introdução à análise e ao projeto orientados a objetos e ao processo unificado. 3. ed. São Paulo: Bookman, 2007. 696p.
3. PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. Design de interação Porto Alegre: Bookman, 2013. 600p.
4. SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 10a. ed. São Paulo: Pearson, 2019. 768p.

### **Bibliografia Complementar:**

1. FURGERI, Sérgio. Modelagem de sistemas orientados a objetos: ensino didático. 1. ed. São Paulo: Érica, 2013. 304 p.
2. GAMMA, Erich et al. Padrões de projeto: soluções reutilizáveis de software orientado a objetos. Porto Alegre: Bookman, 2000. 364 p.
3. LIMA, Adilson da Silva. Especificações técnicas de software. 1. ed. São Paulo: Érica, 2012. 384 p.
4. LIMA, Adilson da Silva. UML 2.5: do requisito à solução. São Paulo: Érica, 2014. 368 p.
5. PAULA FILHO, Wilson de Pádua. Engenharia de software fundamentos, métodos e padrões. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009. 1248 p.
6. PRESSMAN Roger S. Engenharia de software. São Paulo: Pearson, 1995. 1056 p.
7. PRESSMAN Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016. 780 p.
8. SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. Metodologias ágeis: engenharia de software sob medida. São Paulo: Érica, 2012. 254 p.
9. SBROCCO, José Henrique Teixeira de Carvalho. UML 2.5 com enterprise architect 10: modelagem visual de projetos orientada a objetos. São Paulo: Érica, 2014. 320 p.