



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

PLANO DE DISCIPLINA			
IDENTIFICAÇÃO			
CAMPUS: João Pessoa			
CURSO: BACHARELADO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE			
DISCIPLINA: Engenharia de Requisitos de Software		CÓDIGO DA DISCIPLINA: ES21	
PRÉ-REQUISITO: Introdução à Engenharia de Software			
UNIDADE CURRICULAR: Obrigatória <input checked="" type="checkbox"/> Optativa <input type="checkbox"/> Eletiva <input type="checkbox"/>		SEMESTRE/ANO: 2025.2	
CARGA HORÁRIA			
TEÓRICA: 20 h	PRÁTICA: 30 h	EaD¹:	EXTENSÃO:
CARGA HORÁRIA SEMANAL: 3 h			
CARGA HORÁRIA TOTAL: 50h			
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 DA DISCIPLINA/COMPONENTE CURRICULAR
---

**Objetivo 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 um projeto em equipe ao longo da disciplina.

**Objetivos 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.
- 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.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
-----------------------

1	Introdução à Engenharia de Requisitos
2	Processos e Atividades de Requisitos
3	Requisitos em Projetos Ágeis de Software
4	Elicitação de Requisitos
5	Especificação de Requisitos
6	Conexão entre as etapas de requisitos e projeto
7	Gestão de Requisitos
8	Projeto para Execução do Processo de Engenharia de Requisitos

### METODOLOGIA DE ENSINO

A metodologia de ensino utilizada na disciplina será centrada no estudante, utilizando técnicas e ferramentas que desenvolvam as habilidades de colaboração, comunicação, pensamento crítico e criatividade.

Aulas expositivas para explanação de conteúdos essenciais à compreensão das várias áreas/disciplinas da Engenharia de Requisitos de Software.

Aulas para desenvolvimento de atividades colaborativas.

Abordagem de Aprendizagem baseada em Projetos no projeto sobre processos de desenvolvimento de software.

### RECURSOS DIDÁTICOS

☒ Quadro

☒ Projetor

☒ Vídeos/DVDs

☒ Periódicos/Livros/Revistas/Links

☐ Equipamento de Som

☒ Laboratório

☒ Softwares<sup>2</sup>: softwares que vão desde ferramentas para especificação de requisitos de software do projeto, editores de texto, planilhas, além de ferramentas específicas para execução das etapas técnicas ao longo do projeto (os softwares não são pré-definidos e impostos, mas combinados com os alunos ao longo da disciplinas, podendo, inclusive, sofrer alterações, ao longo da utilização, dependendo dos resultados obtidos e da experiência de uso).

☐ Outros<sup>3</sup>:

### CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Avaliação escrita dos tópicos 1 ao 7: 60%
- Atividades colaborativas e Projeto: 40%

### BIBLIOGRAFIA

#### Bibliografia Básica:

- SOMMERVILLE, Ian. *Engenharia de Software*. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.
- PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. *Engenharia de Software: uma abordagem profissional* 9. ed. Porto Alegre: AMGH, 2021.

- POHL, Klaus. *Requirements Engineering: Fundamentals, Principles, and Techniques*. Heidelberg: Springer, 2010.

#### Bibliografia Complementar:

- THAYER, Richard H.; DORFMAN, Merlin (Ed.). *Software Requirements Engineering*. 2. ed. Los Alamitos: IEEE Computer Society Press, 1997.
- HULL, Elizabeth; JACKSON, Ken; DICK, Jeremy. *Requirements Engineering*. 4. ed. Heidelberg: Springer, 2017.
- PAETSCH, Frauke; EBERLEIN, Armin; MAURER, Frank. *Requirements Engineering and Agile Software Development*. Cham: Springer, 2017.
- WIEGERS, Karl; BEATTY, Joy. *Software Requirements*. 3. ed. Redmond: Microsoft Press, 2013.
- HULL, Elizabeth; JACKSON, Ken; DICK, Jeremy. *Requirements Engineering*. 4. ed. Heidelberg: Springer, 2017.
- YOUNG, Ralph R. *Effective Requirements Practices*. Boston: Addison-Wesley, 2001.

#### OBSERVAÇÕES

- Aulas nas quintas-feiras, das 15:50 às 18:20, na SL INFO 02

Documento assinado eletronicamente por:

■ **Juliana Dantas Ribeiro Viana de Medeiros**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 06/09/2025 17:27:55.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 05/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 761911  
Verificador: 03926b4576  
Código de Autenticação:



Av. Primeiro de Maio, 720, Jaguaribe, JOÃO PESSOA / PB, CEP 58015-435  
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3612-1200