

ACH2006 - Engenharia de Sistema de Informação I

Propostas para o trabalho da disciplina

25 de agosto de 2011

Sumário

1 Introdução

2 Projetos

3 Definições

SCORE - Student Contest on Software Engineering

- Os projetos apresentados aqui fazem parte da competição de estudantes de engenharia de software SCORE 2011.
- Promovida pela ICSE 2011 (33rd International Conference on Software Engineering)
<http://score-contest.org/2011/Projects.php>

SCORE - Student Contest on Software Engineering

- Os projetos apresentados aqui fazem parte da competição de estudantes de engenharia de software SCORE 2011.
- Promovida pela ICSE 2011 (33rd International Conference on Software Engineering)

<http://score-contest.org/2011/Projects.php>

SCORE - Student Contest on Software Engineering

- Os projetos apresentados aqui fazem parte da competição de estudantes de engenharia de software SCORE 2011.
- Promovida pela ICSE 2011 (33rd International Conference on Software Engineering)

<http://score-contest.org/2011/Projects.php>

Sumário

1 Introdução

2 Projetos

3 Definições

QR Marks the Spot

We challenge project teams to create location-based games that blend real and virtual worlds into a single, gaming world. Such location-based games shall be hosted on a web-based system that offers a public environment allowing users to create games of various types (based on offered templates), and play them in the real world amended with QR codes. Using mobile devices equipped with QR readers, players move and act in the real world, trying to achieve goals and successfully finish games, while the game scenario is controlled in the virtual world, by the game server and chosen game scenario.

QR Marks the Spot

- A ideia é um criar um jogo que implemente um ambiente social de interação entre os jogadores (real e virtual).
- Criar um site para criar e hospedar jogos baseados em localização.
- QR Code código de barra 2D. Dispositivos móveis com leitores QR podem identificar locais marcados com esses códigos.
- Os jogos podem ter diversos cenários virtuais.
- Definir templates para jogos baseados em QR codes.

QR Marks the Spot

- A ideia é um criar um jogo que implemente um ambiente social de interação entre os jogadores (real e virtual).
- Criar um site para criar e hospedar jogos baseados em localização.
- QR Code código de barra 2D. Dispositivos móveis com leitores QR podem identificar locais marcados com esses códigos.
- Os jogos podem ter diversos cenários virtuais.
- Definir templates para jogos baseados em QR codes.

QR Marks the Spot

- A ideia é um criar um jogo que implemente um ambiente social de interação entre os jogadores (real e virtual).
- Criar um site para criar e hospedar jogos baseados em localização.
- QR Code código de barra 2D. Dispositivos móveis com leitores QR podem identificar locais marcados com esses códigos.
- Os jogos podem ter diversos cenários virtuais.
- Definir templates para jogos baseados em QR codes.

QR Marks the Spot

- A ideia é um criar um jogo que implemente um ambiente social de interação entre os jogadores (real e virtual).
- Criar um site para criar e hospedar jogos baseados em localização.
- QR Code código de barra 2D. Dispositivos móveis com leitores QR podem identificar locais marcados com esses códigos.
- Os jogos podem ter diversos cenários virtuais.
- Definir templates para jogos baseados em QR codes.

QR Marks the Spot

- A ideia é um criar um jogo que implemente um ambiente social de interação entre os jogadores (real e virtual).
- Criar um site para criar e hospedar jogos baseados em localização.
- QR Code código de barra 2D. Dispositivos móveis com leitores QR podem identificar locais marcados com esses códigos.
- Os jogos podem ter diversos cenários virtuais.
- Definir templates para jogos baseados em QR codes.

MyCourses - A Course Scheduling System

The program MyCourses provides as optimal as possible a plan for scheduling courses. Every university is faced each year with the same problem: How to schedule a large number of courses in an optimal way while fulfilling a number of constraints, such as available lecture rooms, limited availability of lecturers, students' selections of the courses, and similar. MyCourses should be implemented as an interactive program that (i) enables entering data, such as courses, the faculty members, the available facilities and some constraints related to the course scheduling, (ii) calculates and proposes a scheduling for courses, (iii) makes it possible to manually update the proposed schedule, but keeping track of the consistent scheduling, and (iv) provides a presentation of scheduled courses.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

MyCourses - A Course Scheduling System

- Um programa web para otimizar o agendamento de cursos de uma universidade levando em conta algumas condições como disponibilidade de salas, professores, cursos, quantidade de alunos.
- Deve permitir atualizações manuais (checar conflitos) e apresentar o escalonamento proposto.
- Cadastro dos cursos, docentes, salas.
- O programa deve indicar conflitos que ocorrerem, permitindo alteração manual.
- Deve permitir fixar decisões manuais.
- Deve ser flexível, permitindo criação de regras para agendamento. Ex: Prioridades.
- Permitir importar/exportar de outros programas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

One of the key challenges faced nowadays by public transportation authorities is to offer personalized services to citizens. This requires the new Information and Communication Technologies (ICT) to be massively exploited. The goal of this project is to develop some of the core features of a system that can help a Metropolitan Transportation Authority improve the service offered to citizens. At its core, the system should offer the following basic functionalities:

- allow a citizen to register into the system and pre-pay for a certain number of trips;
- recognize when a registered citizen gets on a bus and determine the journey he/she performs, calculating the fare he/she has to pay, and deducting it from his/her credit;

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- when the citizen's credit is finished, allow him/her to pay the bus fare through the cell phone;
- provide registered citizens with information about changes in the lines they use most frequently.

Possibly, the system should be able to offer suggestions to registered citizens for alternative paths, for example because it determines that there are routes that are more optimized than the ones they usually take, or because there is a problem on some line that affects their intended path.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Transport4You: an Intelligent Public Transportation Manager

- Um sistema web de serviços para usuários de transporte público (ônibus).
- Cadastrar usuários
- Realizar o pagamento antecipado de créditos para uso em viagens.
- Reconhecer um cidadão registrado (pelo celular), calcular a tarifa a ser cobrada e debitar de seu crédito.
- Reconhecer a entrada e saída de um usuário no ônibus.
- Permitir que o usuário faça o pagamento da viagem via celular.
- Fornecer ao usuário informações sobre mudanças nas linhas que usa mais frequentemente.
- Sugerir caminhos alternativos.
- Enviar avisos sobre problemas nas linhas mais usadas.

Mass Observation (MOB)

The Mass Observation (MOB) project will support the study of a question or issue through in-situ observations by a collection of people. Observations will be made using consumer devices that support mobile applications. For many student teams, the most readily available mobile device will be the Android OS running on an emulator for lab testing and a cell-phone for field testing. However, Android alternatives are clearly possible, e.g., iPhone, Blackberry, Smartphone. There are three components of the desired system. First, there must be a means for a person (the Initiator) to enter a study question (the observation event) and to make it available to a set of people (the observers).

Mass Observation (MOB)

The Initiator has the ability to choose the group by name/email, by region, or by other discernible attributes (or even by direct permission). Second, there must be a means for observers to observe. This may include answering questions (posed by the Initiator), making notes, taking pictures, providing audio commentary. Third, there must be a means of collecting observations and making them available for analysis and viewing. The Initiator may choose to make observations public (perhaps anonymously), or to summarize the collection of observations. Or to simply use the data privately.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Mass Observation (MOB)

- O sistema deve observar o comportamento de pessoas através de dispositivos de consumo que suportem aplicações móveis.
- O sistema deve considerar 3 fatores:
 - O iniciador, que entra com uma questão de estudo, o evento a ser estudado e as pessoas observáveis. Incluir características dos observados.
 - Os fatos observados podem ser comentários, fotos, sons.
 - Os dados coletados devem ser disponibilizados para análise.
- Deve existir uma interface web para o pesquisador.
- Capturar as observações e interagir com os observados.
- Interface compatível para os consumidores.
- Transmitir os dados para o servidor web por wifi ou para um notebook via cabo.

Multi-platform Kanban Taskboard

The aim of the project is to design and implement a functional prototype for visualizing and operating a multi-platform virtual "Kanban Taskboard". Kanban (see <http://www.limitedwipsociety.org>) is an agile methodology for visualizing, managing and optimizing the flow of software requirements for a given application and for distributing the associated work among the development team. Kanban methodology should be used by the team itself for the Kanban Taskboard development. The project should focus on interfaces and algorithms (not on technologies).

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Multi-platform Kanban Taskboard

- Sistema para utilização do método ágil Kanban.
- Gerenciar tarefas de desenvolvimento.
- Notificar usuários sobre as tarefas.
- Monitorar atividades de desenvolvimento.
- Relatórios de produtividade.
- Integração com ferramentas de controle de versões.
- Disponibilizar diversos acessos (Mobile, Plugins)
- Simular uma Taskboard.

Building a Public Transportation System Product Line

Participants will create a product line that can be instantiated for any public transportation system (busses, underground trains etc.) to manage routes, runs, schedules, etc. They will do this using model-driven development and the Umple language to the largest extent possible. The main purposes of the project are to explore the requirements of such systems and how they can all be embodied in one project line, as well as to exercise the Umple language and tools.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Building a Public Transportation System Product Line

- Sistema flexível para gerenciar transporte público.
- Programação baseada em modelos.
- Linguagem Uml.
- Permite criar aplicações baseadas em um domínio.
- Gerenciar paradas (estações), rotas, horários, localização de veículos em tempo real.
- Informar problemas com veículos, mudanças de rotas.
- Aplicável a vários sistemas de transporte.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

The aim of this project is to design and implement a tool that automate the evaluation of visually impaired students undergoing basic computer training at an NGO called Enable India. At Enable India, each visually impaired trainee undergoes a series of teaching sessions on packages such as Word, Excel etc. This is followed by exercises that test the expertise of trainees on each module. Each test consists of a set of questions followed by a series of tasks that the trainee must perform on the computer. As of today, trainers spend a considerable amount of time and energy correcting these exercises manually.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

The accuracy of the corrections can also be affected due to the level of manual intervention involved. The goal of the project is make the process more efficient both with respect to time and the accuracy. The automation tool should allow the creation of the question bank of exercises and let the admin choose the questions from the pool for candidates and design specific question papers. The application must monitor the actions of the trainees during the test and at the end of the test, should come up with an evaluation of how well the trainee has performed.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Computer Training for Visually Impaired Automation Tool

- Ferramenta para avaliação de deficientes visuais que receberam treinamento básico em informática.
- Exercícios que testam a habilidade das pessoas avaliadas.
- Divididos em módulos com questões e tarefas.
- Questões objetivas, descritivas e baseadas em ação.
- Permitir a criação de um banco de questões e exercícios.
- Permitir ao usuário escolher as questões para um grupo de avaliados.
- A aplicação deve monitorar as ações dos avaliados.

Schematizing Maps

Most geographic maps we use are designed to be fairly accurate with respect to distances and line or path orientation; they are drawn to scale, with a uniform scale used throughout. However, there is another important class of (geographic) maps in which uniform scale is sacrificed for readability. The most famous of these is the "tube map" of the London underground rail system, whose schematic style was introduced by Harry Beck in 1931. Today the schematic style is widely used, but not well-supported by map-making tools. The purpose of this project is to aid others in producing schematic maps.

Schematizing Maps

- Criar um sistema para criar mapas esquemáticos.
- Simplificar rotas. P. ex: linhas de ônibus, ciclovias.
- Entrada: A imagem de um mapa com um percurso ou características de uma base de dados geográfica.
- Saída: Um mapa com coordenadas uniformes.
- Permitir algumas parametrizações. Ex: Distância entre linhas, proporção de distância entre pontos, etc.
- Interagir com outras ferramentas.

Schematizing Maps

- Criar um sistema para criar mapas esquemáticos.
- Simplificar rotas. P. ex: linhas de ônibus, ciclovias.
- Entrada: A imagem de um mapa com um percurso ou características de uma base de dados geográfica.
- Saída: Um mapa com coordenadas uniformes.
- Permitir algumas parametrizações. Ex: Distância entre linhas, proporção de distância entre pontos, etc.
- Interagir com outras ferramentas.

Schematizing Maps

- Criar um sistema para criar mapas esquemáticos.
- Simplificar rotas. P. ex: linhas de ônibus, ciclovias.
- Entrada: A imagem de um mapa com um percurso ou características de uma base de dados geográfica.
- Saída: Um mapa com coordenadas uniformes.
- Permitir algumas parametrizações. Ex: Distância entre linhas, proporção de distância entre pontos, etc.
- Interagir com outras ferramentas.

Schematizing Maps

- Criar um sistema para criar mapas esquemáticos.
- Simplificar rotas. P. ex: linhas de ônibus, ciclovias.
- Entrada: A imagem de um mapa com um percurso ou características de uma base de dados geográfica.
- Saída: Um mapa com coordenadas uniformes.
- Permitir algumas parametrizações. Ex: Distância entre linhas, proporção de distância entre pontos, etc.
- Interagir com outras ferramentas.

Schematizing Maps

- Criar um sistema para criar mapas esquemáticos.
- Simplificar rotas. P. ex: linhas de ônibus, ciclovias.
- Entrada: A imagem de um mapa com um percurso ou características de uma base de dados geográfica.
- Saída: Um mapa com coordenadas uniformes.
- Permitir algumas parametrizações. Ex: Distância entre linhas, proporção de distância entre pontos, etc.
- Interagir com outras ferramentas.

Schematizing Maps

- Criar um sistema para criar mapas esquemáticos.
- Simplificar rotas. P. ex: linhas de ônibus, ciclovias.
- Entrada: A imagem de um mapa com um percurso ou características de uma base de dados geográfica.
- Saída: Um mapa com coordenadas uniformes.
- Permitir algumas parametrizações. Ex: Distância entre linhas, proporção de distância entre pontos, etc.
- Interagir com outras ferramentas.

Sumário

1 Introdução

2 Projetos

3 Definições

Escolha do projeto

- Escolher um dos projetos
- Uso do redmine
- Indicar metodologia de desenvolvimento a ser utilizada

Escolha do projeto

- Escolher um dos projetos
- Uso do redmine
- Indicar metodologia de desenvolvimento a ser utilizada

Escolha do projeto

- Escolher um dos projetos
- Uso do redmine
- Indicar metodologia de desenvolvimento a ser utilizada