Project Plan- GoLabuta Licenciatura em Engenharia Informática Gestão de Projetos Informáticos

Curso de Engenharia Informática – 3º Ano (Turma M1)

André Carvalho - 50033627

Edgar Neto - 50035284

Conteúdos

1. Proposta do projeto	3
1.1. Descrição do projeto	3
1.2. Objetivos	3
1.2. Objetivos 1.3. Âmbito do projeto	3
1.3.1. Modelo de utilizador-Use Case	4
1.4. Constraints	4
1.5. Riscos de negócio	5
1.6 -Visão	5
1.6.1-Mockups	5
2. Planeamento do projeto	6
2.1. work breakdown structure (WBS)	6
2.2. Gantt chart	
2.3. Recursos	8

1. Proposta do projeto

1.1. Descrição do projeto

A plataforma GoLabuta terá key-users distintos, sendo assim no que toca a usabilidade, o sistema da plataforma deverá ser capaz de comunicar com diferentes módulos e API'S por via de funcionalidades disponibilizadas na interface de cada utilizador, permitindo desta forma, a interação e interligação entre os diferentes utilizadores e a interação homem-maquina.

1.2. Objetivos

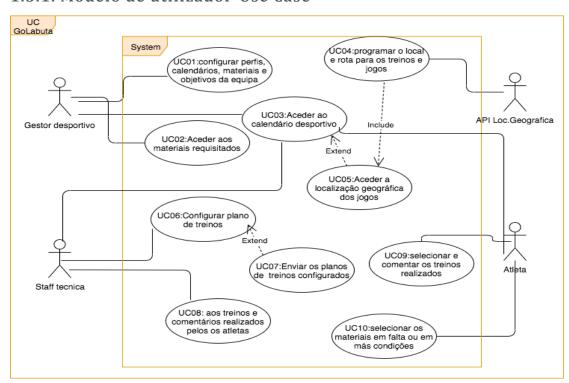
Desenvolver um software/plataforma, que tem como premissa realizar a gestão de uma equipa em um determinado desporto, ou de apenas um atleta, no caso de ser um desporto individual, como também promover a interligação da comunicação entre os diferentes sectores da mesma, sendo desta forma possível, por exemplo, o atleta interagir diretamente com o treinador para reportar como correu o treino e falar com os responsáveis pela manutenção dos materiais caso exista algum problema com os mesmos .

1.3. Âmbito do projeto

Visto que a plataforma podia ter uma amplitude maior, mas por falta de tempo, apenas focamos na implementação dos planos de treinos, materiais para os mesmos, calendários estáticos, perfis estáticos, localização geográfica e a interação entre o atleta, staff técnica e gestores desportivos com as diferentes funcionalidades dentro da plataforma.

Deixando, desta forma, de parte a implementação de funcionalidades como configuração de planos de nutrição e edição dos mesmos, configuração e edição de perfis, calendários e objetivos, visualização de janelas de transferência, etc.

1.3.1. Modelo de utilizador-Use Case



1.4. Constraints

Dimensão	Constraint	Driver
Características	O projeto deverá ser desenvolvido nas seguintes tecnologias : • JavaSricpt • HTML/CSS • My SQL	
Qualidade	Não ter domínio total das tecnologias apresentadas.	Aprender o máximo sobre as tecnologias.
Cronograma	O projeto deverá ser entregue até o dia 20/01/2019.	Fazer os deliverables nos prazos estipulados pelos professores de cada UC.

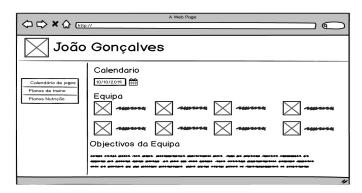
1.5. Riscos de negócio

Risco	Probabilidade	Impacto
Falhas do projeto de	Média	Severo
software		
Falhas de segurança	Baixa	Médio
no software		
Alto impacto do	Alta	Alto
software nos		
utilizadores.		
Baixo impacto do	Baixa	Médio
software nos		
utilizadores.		

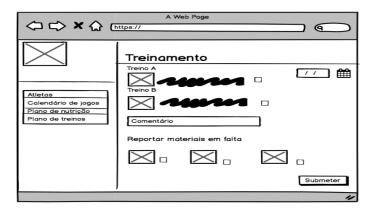
1.6 -Visão

1.6.1-Mockups

1-Informações gerais relativamente a equipa(Home page).



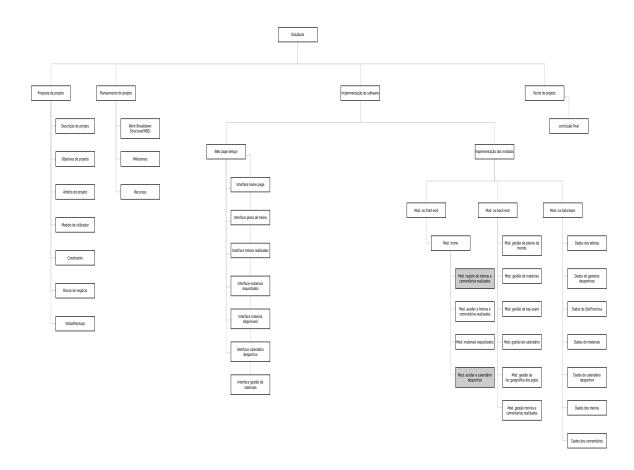
2-Lista de treinos enviadas pela staff técnica para o atleta e a lista de matérias que podem ser reportados no caso de problemas ou a falta dos mesmos.



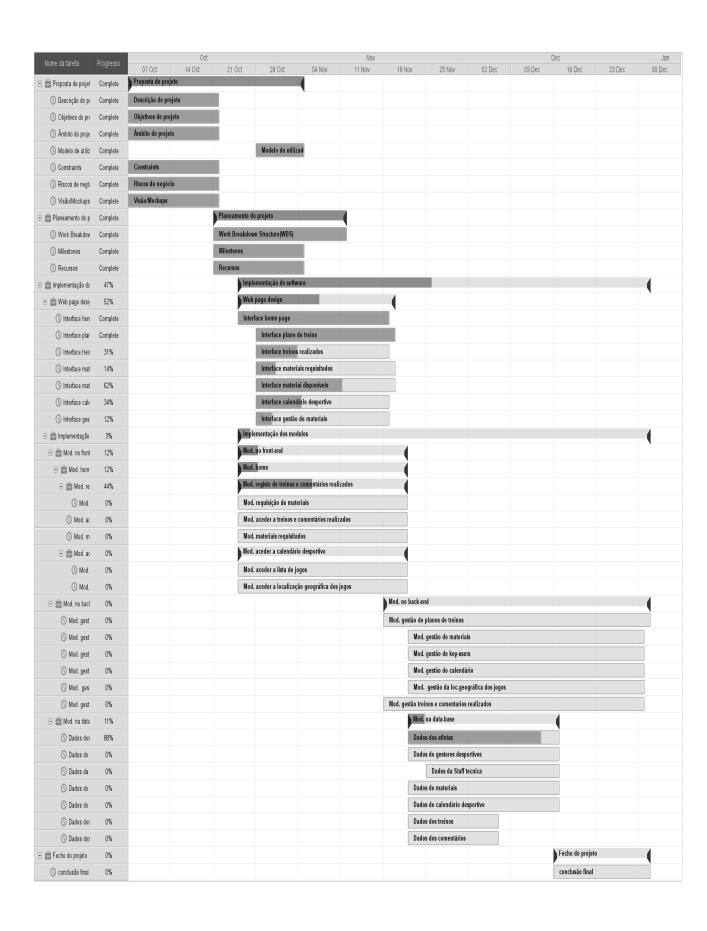
2. Planeamento do projeto

2.1. work breakdown structure (WBS)

GoLabuta



2.2. Gantt chart



2.3. Recursos

Recursos	Função e responsabilidade	
Equipa de desenvolvimento	 Foram exercidas as seguintes funções: Analistas de sistemas: responsáveis em analisar estrutura do sistema de software como um todo. Programadores: responsáveis em desenvolver as funcionalidades do software. Gestores do projeto: responsáveis em gerir e documentar o projeto. 	
Instalações físicas e equipamentos	Instalações da UE (Biblioteca), para analisar o sistema e documentar e equipamentos pessoais para desenvolver o sistema.	
Equipa de engenharia de software	André Carvalho e Edgar Neto	