

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.Início

- 1.1. Descrição do projeto 3
- 1.2. Objectivos 3
- 1.3. Âmbito do projeto 3
 - 1.3.1. Modelo de utilizador-Use Case.....4
- 1.4. Constraints..... 3
- 1.5. Riscos de negócio..... 4
- 1.6. Visão 5
 - 1.6. 1. Mockups..... 5

2.Planeamento

- 2.1. WBS 6
- 2.2. Milestones..... 4
- 2.3. Recursos 5

Início

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

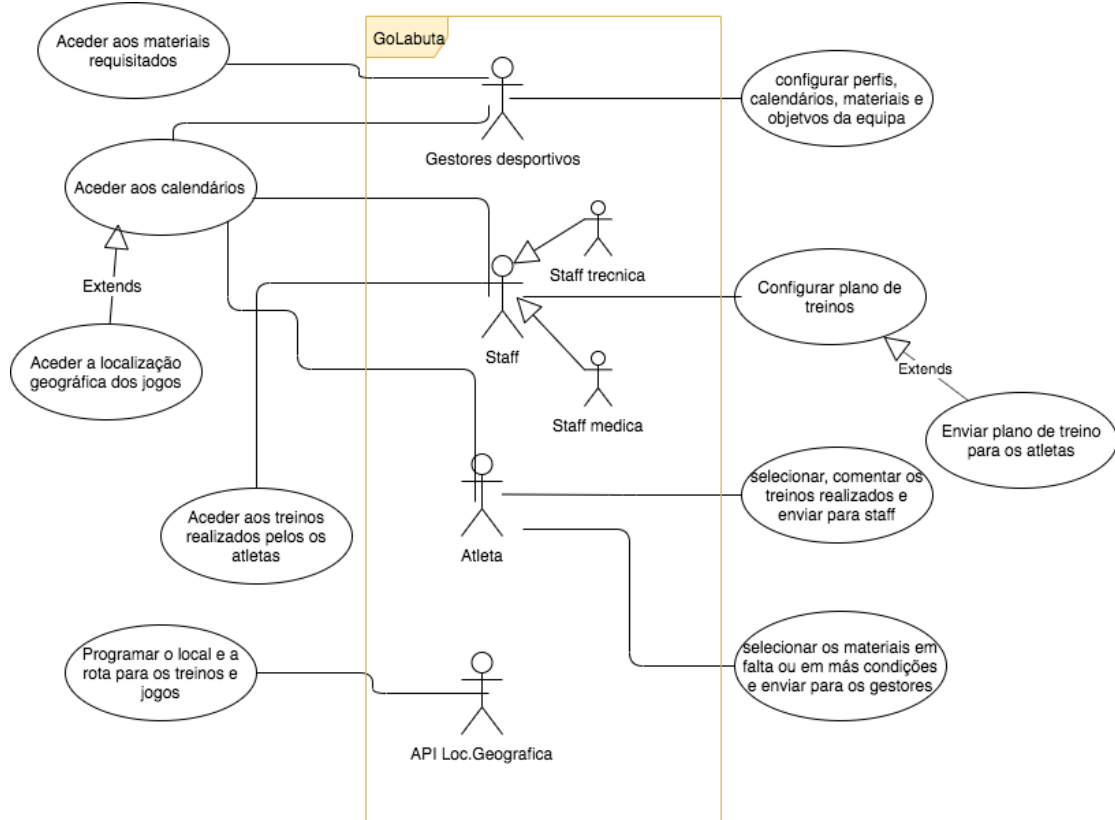
Desenvolver um software/plataforma, que tem como premissa realizar a gestão de uma equipa em um determinado desporto, ou de apenas um atleta, no caso de ser um desporto individual, como também promover a interligação da comunicação entre os diferentes sectores da mesma, sendo desta forma possível, por 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 : <ul style="list-style-type: none"> • JavaScript • 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 software	Média	Severo
Falhas de segurança no software	Baixa	Médio
Alto impacto do software nos utilizadores.	Alta	Alto
Baixo impacto do software nos utilizadores.	Baixa	Médio

1.6 -Visão

1.6.1-Mockups

1-Informações gerais relativamente a equipa.

A Web Page

http://

João Gonçalves

Calendário de jogos
Planos de treino
Planos Nutrição

Calendario
10/10/2019

Equipa

Objectivos da Equipa

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.

A Web Page

https://

Atletas
Calendário de jogos
Plano de nutrição
Plano de treinos

Treinamento

Treino A

Treino B

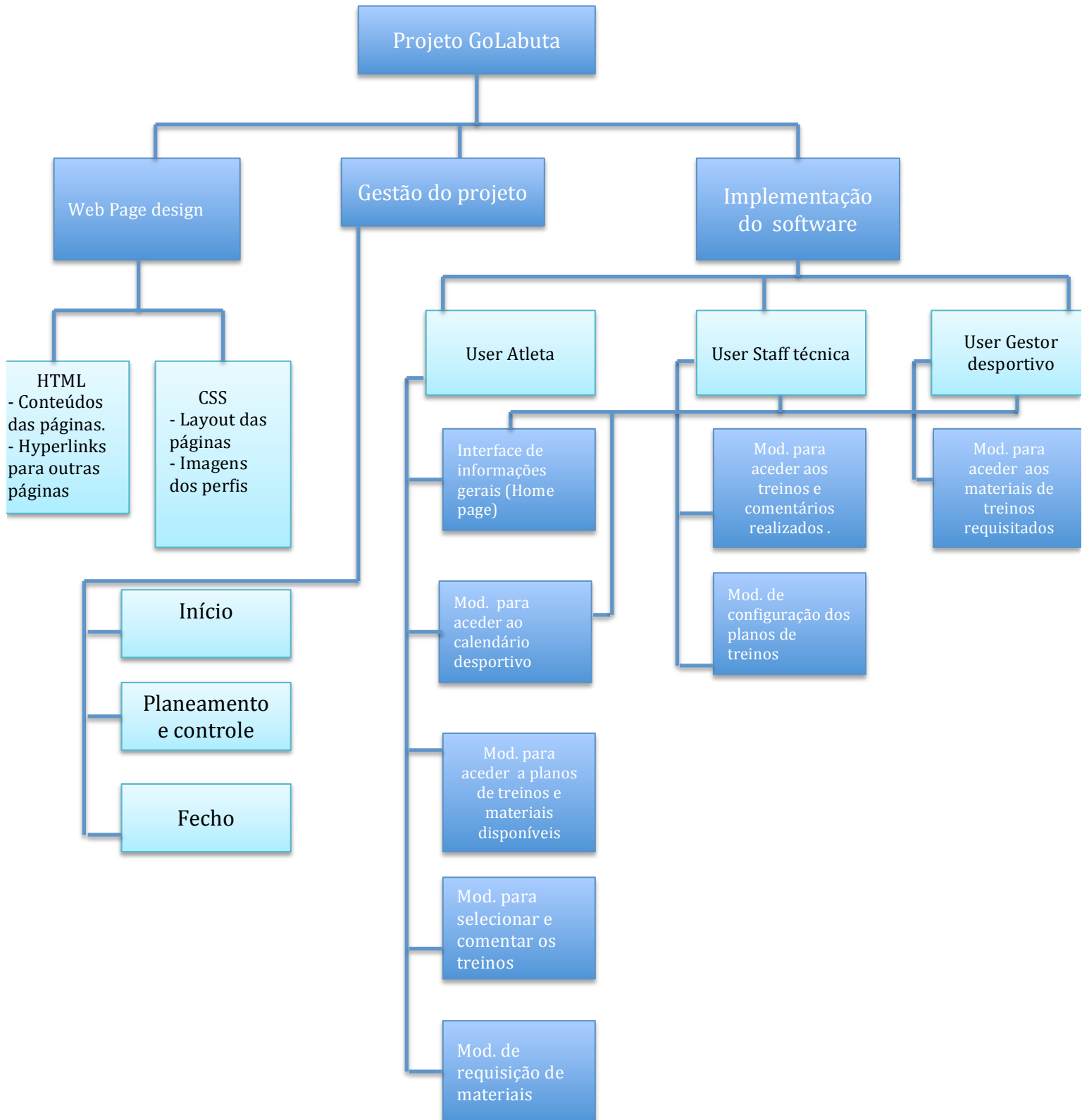
Comentário

Reportar materiais em falta

Submeter

Planeamento

2.1. work breakdown structure (WBS)



2.3. Recursos

Recursos	Função e responsabilidade
Equipa de desenvolvimento	Foram exercidas as seguintes funções: <ul style="list-style-type: none">• 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