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

1.3. 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 7

2.1. work breakdown structure (WBS) 7

2.2. Milestones 8

2.3. Recursos 9

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

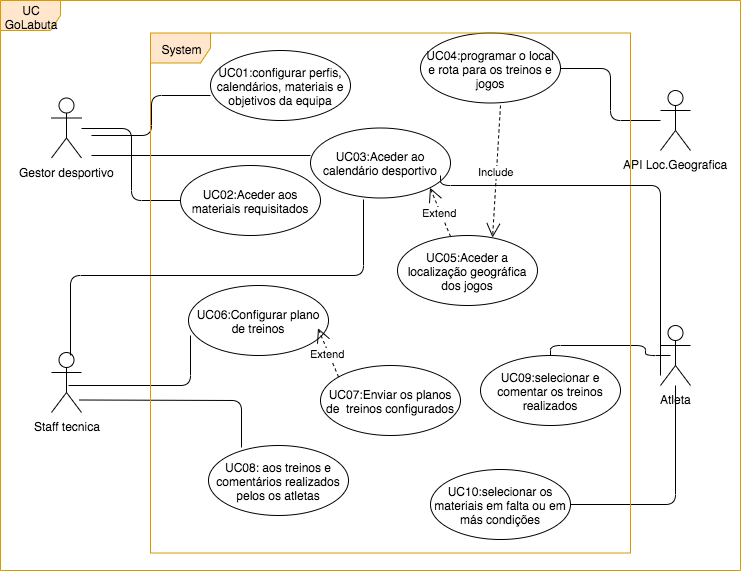
Desenvolver um software/plataforma, que tem como premissa realizar a gestão de uma equipa em um determinado desporto, ou de apenas um atleta, no caso de ser um desporto individual, como também promover a interligação da comunicação entre os diferentes sectores da mesma, sendo desta forma possível, por 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. |

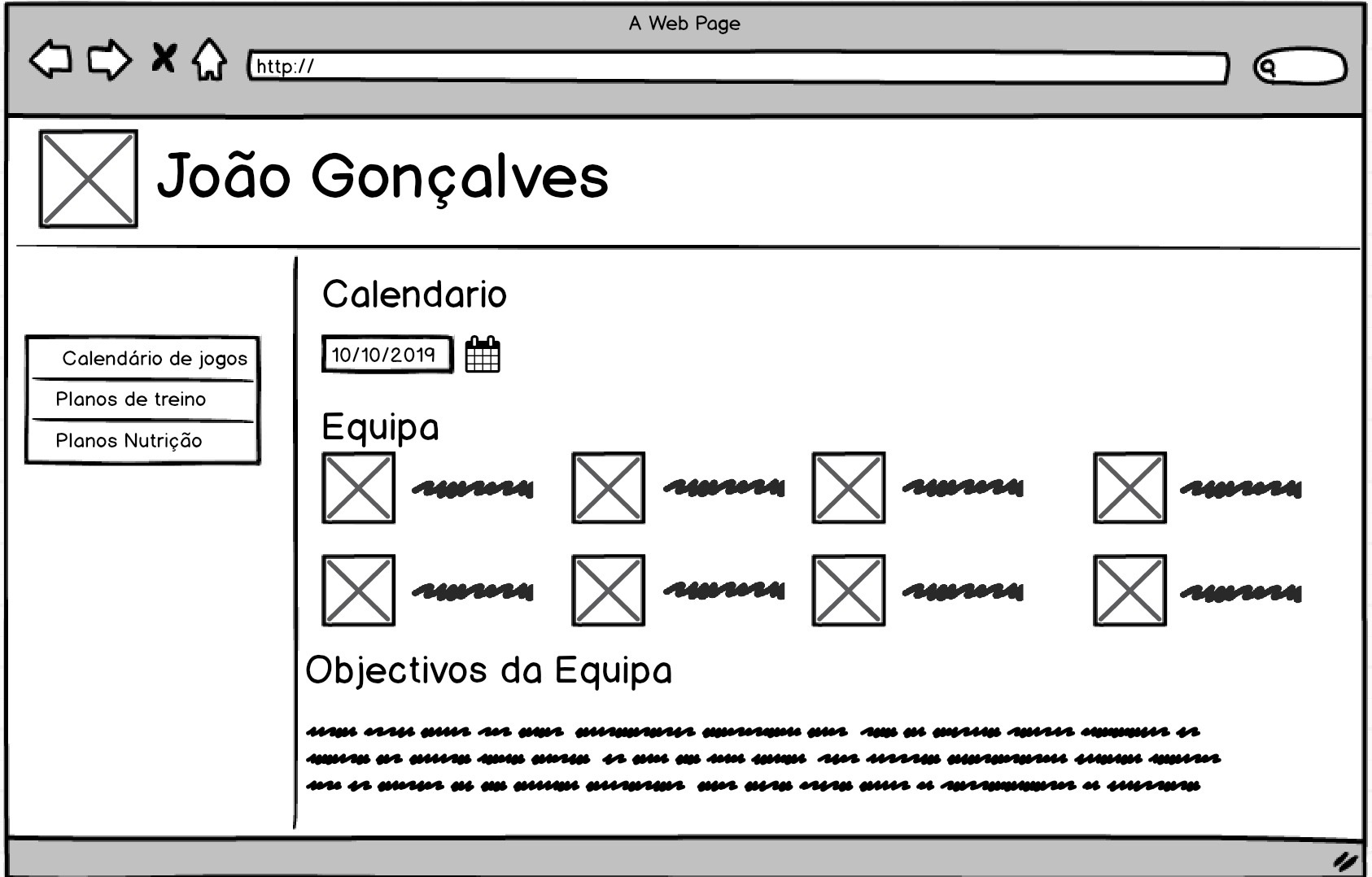
1.5. Riscos de negócio

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Risco | Probabilidade | Impacto |
| Falhas do projeto de 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.



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.

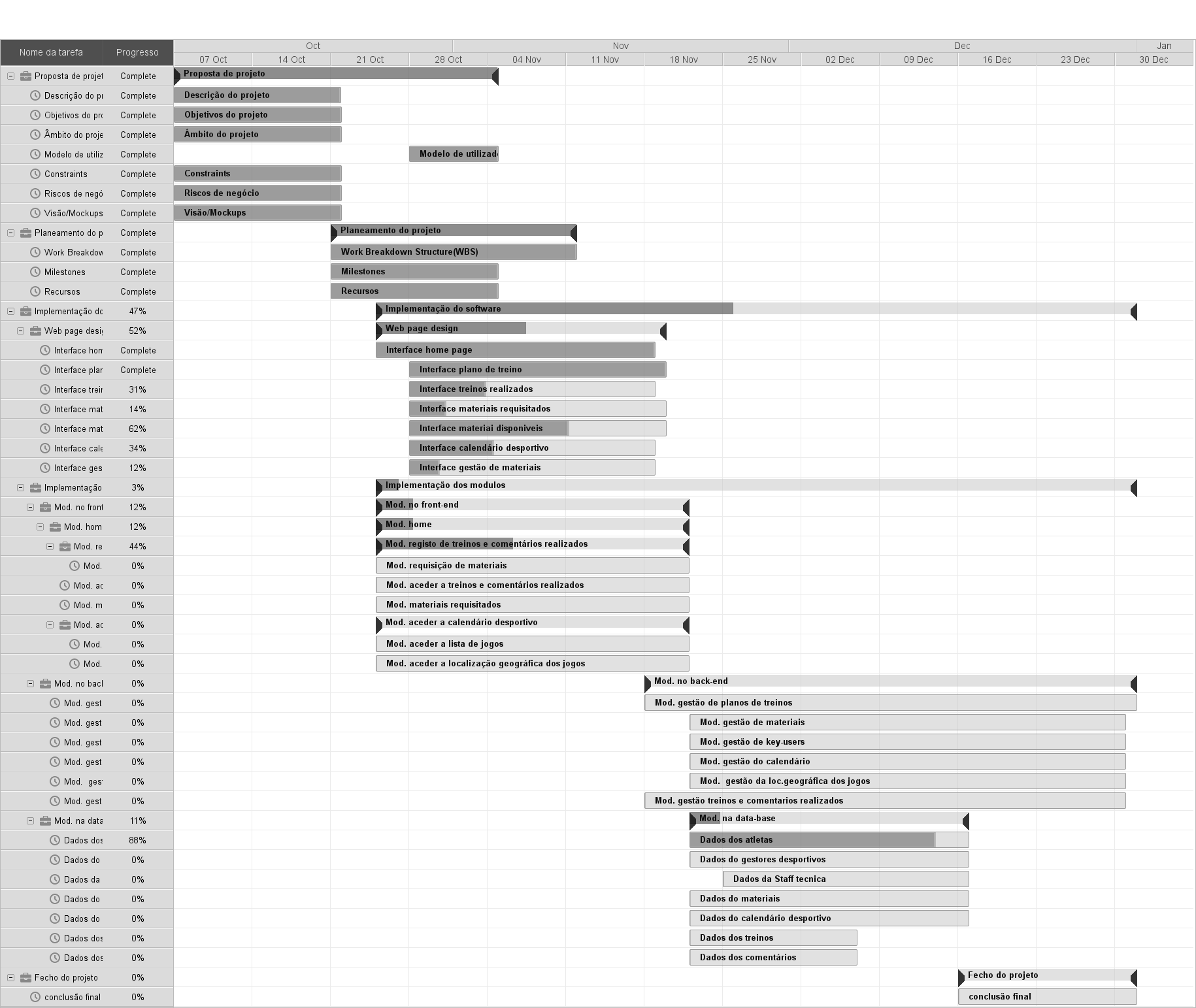


2. Planeamento do projeto

2.1. work breakdown structure (WBS)



2.2. Milestones



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 |