Licenciatura em Engenharia Informática

Gestão de Projetos Informáticos

**Conteúdos**

1. **Descrição do projeto** ........................................................................ 3

2. **Objectivos** .......................................................................................... 3

3. **Âmbito do projeto** ............................................................................ 3

4.**Constraints**......................................................................................... 3

5.**Milestones**........................................................................................... 4

6. **Riscos de negócio**............................................................................... 4

7. **Recursos** .............................................................................................

8. **Mockups**.............................................................................................

**1.Descrição do projeto**

Sendo que é uma plataforma com Key-users distintos, 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 entre os utilizadores e a interação homem-maquina.

**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 .

**3. Âmbito do projeto**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Dimensão | Constraint | Driver |
| Características | O projeto será desenvolvido nas seguinte tecnologias :   * JavaSricpt * HTML/CSS * My SQL |  |
| Qualidade |  |  |
| Custo | Tempo |  |
| Cronograma |  |  |
| Equipa | André Carvalho e Edgar Neto |  |

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

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

**4. Constraints**

**5. Milestones**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Milestones | 7/10 |  | 20/10 |  |
| Levantamentos de  requisitos preliminares |  |  |  |  |
| Mockups preliminares |  |  |  |  |
| User interface |  |  |  |  |
| Diagrama de blocos preliminar. |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**6. 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 |

**7. Recursos**