

Definição de requisitos

Requisitos Funcionais:

1. O sistema deve permitir ao utilizador registar-se e escolher o tipo de utilizador que pretende ser na plataforma, de três tipos de utilizador diferentes (Cliente, Resolvedor, Avaliador). (Prioridade – 1)
2. O sistema deve permitir a utilizadores não registados para além de fazer o registo e login, ter a possibilidade de visualização de desafios e de soluções(que estejam definidas como visíveis). (Prioridade – 4)
3. O sistema deve permitir apenas ao cliente a criação de desafios de turismo; (Prioridade – 1)
4. O sistema deve permitir ao cliente durante a criação do desafio definir uma data limite de aceitação de soluções para um desafio. (Prioridade – 1)
5. O sistema deve permitir ao cliente durante a criação do desafio especificar a categoria a que pertence o desafio dentro de uma lista de categorias já definidas na plataforma. (Prioridade – 1)
6. O sistema deve permitir ao cliente durante a criação do desafio decidir o tipo de avaliação que pretende que seja feito (por votação, por votação as cinco melhores mais um período de avaliação ou por votação as cinco melhores mais um grupo de avaliadores); (Prioridade – 1)
7. O sistema deve permitir ao cliente procurar resolvedores por tags e dar um alerta ao resolvedor que recebe um email automático avisando para a existência de um determinado desafio. (Prioridade – 5)
8. O sistema deve de forma automática após a fase de aceitação de soluções face a um desafio, abrir um período de candidaturas de avaliadores que terá uma duração de um dia. (Prioridade – 2)
9. O sistema deve permitir ao cliente escolher para um determinado desafio (após a fase de candidatura de avaliadores) um avaliador ou um grupo de avaliadores para avaliar as soluções apresentadas dependendo do critério de escolha que o utilizador teve na criação do desafio no tipo de avaliação. (Prioridade – 4)
10. O sistema deve permitir ao resolvedor durante a criação da proposta de solução submeter ficheiros em anexo que ajudem na resolução do desafio. (Prioridade – 3)
11. O sistema deve permitir ao resolvedor durante a criação da proposta de solução definir o estado de visualização da solução para visível ou não visível para os utilizadores que não estejam registados na plataforma. (Prioridade – 5)

12. O sistema deve permitir ao resolvidor submeter uma solução face a um desafio dentro do prazo de validade de aceitação de soluções para uma determinada proposta; (Prioridade – 2)
13. O sistema deve permitir ao resolvidor mostrar interesse num determinado desafio enquanto este se encontrar em fase de aceitação de soluções; (Prioridade – 5)
14. O sistema deve permitir o envio automático de e-mails para resolvidores que se mostraram interessados num determinado desafio quando o prazo de expiração de aceitação de soluções estiver próximo (dois dias); (Prioridade – 5)
15. O sistema deve permitir ao resolvidor fazer comentários ao desafio para o qual apresentou uma solução; (Prioridade – 3)
16. O sistema deve permitir ao resolvidor adicionar vários desafios a uma área de favoritos; (Prioridade – 4)
17. O sistema deve permitir ao avaliador ou grupo de avaliadores avaliar as soluções das propostas caso tenham sido selecionados na fase de candidatura; (Prioridade – 2)
18. O sistema deve permitir a todos os utilizadores votarem nas soluções durante a fase aberta a votações; (Prioridade – 1)
19. O sistema deve permitir ao resolvidor submeter na sua página pessoal os seus projetos; (Prioridade -1)
20. O sistema deve permitir formar um grupo de avaliadores ficando estes encarregues de avaliar aleatoriamente pelo sistema uma ou duas propostas das cinco mais votadas; (Prioridade – 2)
21. O sistema deve permitir ao cliente que criou um desafio editar o mesmo apenas uma hora depois deste ser submetido, acrescentando uma área de atualização dentro do próprio desafio; (Prioridade – 1)
22. O sistema deve avisar por e-mail o(s) os resolvidores que submeteram propostas de solução (se for caso disso) antes do cliente fazer a edição do desafio que houve uma alteração do desafio devidamente identificado. (Prioridade – 4)
23. O sistema deve permitir ao resolvidor eliminar e editar as suas propostas de soluções enquanto o desafio se encontra no estado de recetividade de soluções; (Prioridade – 1)
24. O sistema deve permitir o pagamento da solução vencedora quer em valor de pontuação na plataforma quer em termos monetários; (Prioridade – 1)

25. O sistema deve permitir ao resolvidor pesquisar desafios através de um conjunto de tags; (Prioridade – 5)
26. O sistema deve permitir pesquisar desafios; (Prioridade – 5)
27. O sistema deve permitir filtrar desafios por data, categoria, mais recentes, a terminar, em avaliação, em votação; (Prioridade – 4)
28. O sistema deve permitir pesquisar resolvidores por tags; (Prioridade – 5)
29. O sistema deve permitir formar grupos de resolvidores permitindo o acesso de vários resolvidores à mesma solução para um determinado desafio; (Prioridade – 4)
30. O sistema deve disponibilizar um chat de comunicação que permite que grupos de avaliadores e grupos de resolvidores comuniquem entre si. (Prioridade – 5)
31. O sistema deve eliminar desafios que não têm soluções (Até ao prazo final de apresentação de soluções). (Prioridade – 3)
32. O sistema deve enviar um e-mail ao cliente caso a proposta não tenha soluções notificando o cliente para as boas práticas de construção de um desafio. (Prioridade – 4)

Prioridade(1-Máximo,5-mínimo)

Requisitos não funcionais:

1. A base de dados deve estar devidamente protegida permitindo apenas o acesso de utilizadores autorizados(Administrador).
2. Deverá ser feito um backup da base de dados diariamente, para que os dados se encontrem devidamente seguros de eventuais perdas.
3. A aplicação deverá estar disponível para Desktop, tablets e dispositivos móveis.

Definição das atividades a realizar

1. Projeto: Portal De Inovação Turística por Crowdsourcing (11/03/16 – 17/06/16)

1.1. Entrega parcelar I (10/03/16 – 11/04/16)

1.1.1. Escolha do tema do projeto; (11/03/16 – 11/03/16)

1.1.2. Pesquisa de temas relacionados para ter uma ideia geral em termos de desenvolvimento; (12/03/16 – 12/03/16)

1.1.3. Reunião de grupo para análise de requisitos; (14/03/16 – 14/03/16)

- 1.1.4. Definição dos requisitos funcionais/não funcionais do projeto; (20/03/16 – 21/03/16)
- 1.1.5. Discussão das atividades ao longo do projeto; (24/03/16 – 25/03/16)
- 1.1.6. Criação de um esboço com as atividades e as datas definidas para cada atividade; (28/03/16 – 29/03/16)
- 1.1.7. Reunião com o cliente; (04/04/16 – 04/04/16)
- 1.1.8. Elaboração das atividades e realização do cronograma; (04/04/16 – 04/04/16)
- 1.1.9. Análise de alguns websites relacionados com Crowdsourcing; (Esboço para análise) (05/04/16 – 05/04/16)
- 1.1.10. Discussão de grupo sobre o diagrama de casos de uso; (05/04/16 – 05/04/16)
- 1.1.11. Realização dos diagramas de casos de uso; (05/04/16 – 05/04/16)
- 1.1.12. Análise da plataforma em termos base de dados; (06/04/16 – 06/04/16)
- 1.1.13. Definição das principais entidades da nossa plataforma; (06/04/16 – 06/04/16)
- 1.1.14. Criação do diagrama Entidade – Relacionamento; (06/04/16 – 06/04/16)
- 1.1.15. Criação do diagrama de classes; (07/04/16 – 07/04/16)
- 1.1.16. Análise das principais atividades relacionadas com o fluxo da nossa plataforma; (07/04/16 – 07/04/16)
- 1.1.17. Criação dos diagramas de atividades; (08/04/16 – 08/04/16)
- 1.1.18. Criação do diagrama de sequências; (08/04/16 – 08/04/16)
- 1.1.19. Preparação do relatório da entrega parcelar I; (09/04/16 – 09/04/16)
- 1.1.20. Entrega do relatório da entrega parcelar I; (09/04/16 – 10/04/16)
- 1.1.21. Preparação do PowerPoint para a apresentação; (10/04/16 – 10/04/16)
- 1.1.22. Apresentação da entrega parcelar I; (11/04/16 – 11/04/16)

1.2. Entrega parcelar II (11/04/16 – 16/05/16)

- 1.2.1. Discussão de grupo para escolha do nome para a plataforma; (12/04/16 – 12/04/16)
- 1.2.2. Escolha do nome; (12/04/16 – 12/04/16)
- 1.2.3. Discussão de grupo para criação do logótipo; (14/04/16 – 14/04/16)
- 1.2.4. Criação do logótipo; (14/04/16 – 16/04/16)
- 1.2.5. Análise da plataforma em termos de comunicação com o utilizador; (17/04/16 – 20/04/16)
- 1.2.6. Análise da plataforma do ponto de vista visual; (21/04/16 – 23/04/16)
- 1.2.7. Seleção de algumas imagens tiradas por nós ou fornecidas para integração no projeto; (23/04/16 – 24/04/16)
- 1.2.8. Seleção de tipo de mockup (evolutivo ou descartável) e ferramenta; (25/04/16 – 25/04/16)
- 1.2.9. Ilustração da comunicação com o utilizador nos mockups; (26/04/16 – 05/05/16)
- 1.2.10. Elaboração do relatório da entrega parcelar II; (10/05/16 – 13/05/16)
- 1.2.11. Realização do PowerPoint para a apresentação; (14/05/16 – 14/05/16)

1.3. Entrega Final (16/05/16 – 17/06/16)

- 1.3.1. Discussão em grupo e com o cliente sobre os próximos desenvolvimentos; (17/05/16 – 17/05/16)
- 1.3.2. Criação de modelos 3D associados á componente geográfica da proposta dos desafios; (18/05/16 – 22/05/16)
- 1.3.3. Codificação e integração dos modelos 3D na componente do projeto; (22/05/16 – 14/06/16)

- 1.3.4. Realização de testes unitários; (14/06/16 – 14/06/16)
- 1.3.5. Análise dos termos de uso da plataforma; (15/06/16 – 15/06/16)
- 1.3.6. Criação dos termos de uso da plataforma; (15/06/16 – 15/06/16)
- 1.3.7. Realização do manual de utilizador; (15/06/16 – 15/06/16)
- 1.3.8. Realização do relatório final; (16/06/16 – 16/06/16)
- 1.3.9. preparação da apresentação final do projeto; (16/06/16 – 16/06/16)
- 1.3.10. Entrega e apresentação final do projeto. (16/06/16 – 17/06/16)