

Development of a backoffice for the SPCV website

Luís Galaio, Ricardo Rodrigues

Activities Report

Abstract—A actividade consistiu em conceptualizar um backoffice para o website da Sociedade Portuguesa de Ciência dos Videojogos (SPCV), para tal, foi pedido que criasse um modelo conceptual que permitisse, entre outras coisas, um controlo sobre utilizadores e introdução de itens no website, como publicações e notícias.

O modelo conceptual dividiu-se em dois documentos, um gráfico que mostra os elementos principais do modelo e um documento que descreve em detalhe cada elemento.

Estes documentos servirão de guias para o desenvolvimento da concepção e implementação do website.

Index Terms—Modelo Conceptual, backoffice, Website.

Documento extremamente POBRE em termos de descrição da ACTIVIDADE.

1 INTRODUÇÃO

TUDO começou após uma reunião com o professor Rui Prada, que explicou que o projecto seria a concepção do backoffice para o website da SPCV, uma associação sem fins lucrativos que tem por objectivo promover e desenvolver as ciências dos videojogos em Portugal.

A criação de um backoffice é necessária, já que o Website existente não suporta um conjunto de funcionalidades que se têm vindo a tornar necessárias.

Para a concepção do projecto foi criado um modelo conceptual, composto por um gráfico com os elementos principais do projecto e um documento que descreve detalhadamente cada elemento.

2 O GRÁFICO

O gráfico (Figura 1) foi desenvolvido em Dia¹, um programa que permite facilmente criar dia-

- Luís Galaio, nr. 73176,
E-mail: luis.galaio@ist.utl.pt,
- Ricardo Rodrigues, nr. 73960,
E-mail: ricardo.proenca.rodrigues@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Porque motivo está em inglês?
Manuscript received January 16, 2015

1. <http://dia-installer.de/>

*Evitar nomes
Isto devia estar
em Referências*

gramas e gráficos, permitindo mais facilmente conceptualizar o problema.

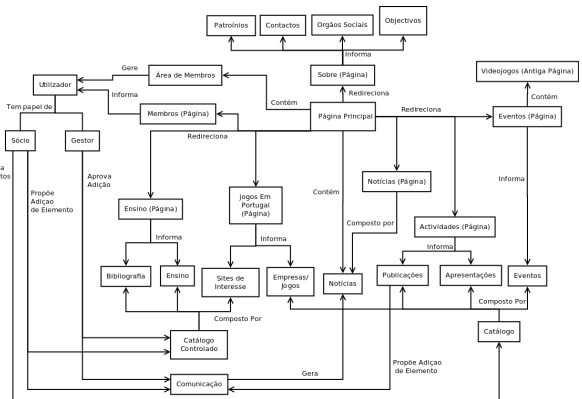


Figure 1. Modelo Conceptual

3 DOCUMENTO

O documento (Figura 2) guardar informação sobre detalhes dos elementos presentes no gráfico, ajudando assim a poder ter vistas distintas, um mais geral olhando apenas para o gráfico e uma mais detalhada com o documento.

O documento foi produzido em L^AT_EX², processador de documentos para geração de documentos de texto de alta qualidade, que nos facilitou a criação e organização do documento.

2. <http://www.latex-project.org/>

	ACTIVITY					DOCUMENT						SCORE
	Objectives x2	Options x1	Execution x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	
(1.0) Excelent												
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	0.8	0.2	1.6	1	3.6	0.15	0.2	0.2	0.2	0.4	0.5	1.65

2.1 Sobre Nós

Esta secção deve conter toda a informação sobre a SPCV que seja pertinente estar disponível publicamente no site.

Sobre Nós deve incluir:

- Quem somos
- Objectivos
- Feitos notáveis
- Como aderir

Figure 2. Secção do Documento

4 CONCLUSÃO

Embora a nova versão do website esteja longe de implementada, acreditamos que com o nosso trabalho criámos as ferramentas conceptuais necessárias a que o projecto se realize. O professor Rui Prada expressou interesse em trabalhar connosco para o próximo semestre, no qual irá propôr uma actividade para Portfólio que, baseada no nosso trabalho este semestre, finalize e implemente o website, para que no final do ano académico o website previsto esteja funcional.

Neste tipo de documento (Técnico)
a Conclusão deve começar com
um resumo do assunto abordado
e depois deve alcançar o resultado

AGRADECIMENTOS

Professor Rui Cruz, pelo template de relatório e formação em LaTeX; Professor Rui Prada, pela oportunidade dada e pela flexibilidade na marcação de reuniões; SPCV, pela sua ambição num tema que achamos relevante;

Luis Galaio Aluno de MEIC, com especialização de Multimédia. Àvido seguidor da indústria de videojogos com especial interesse em game design.



Ricardo Rodrigues Aluno de Mestrado em Engenharia Informática e de Computadores (MEIC), com especialização nas áreas de Multimédia e Sistemas Inteligentes, no Instituto Superior Técnico (IST). Com experiência em Windows Presentation Foundation (WPF) e Phaser Game Engine.