

Project Charter

João Calhau, m36764

27 de Fevereiro de 2017

1 Razão do projeto

Hoje em dia é cada vez mais frequente a presença de smartphones na sociedade. Dito isto é do interesse de todos fazer uso destas tecnologias para facilitar o dia-a-dia de cada um. Com o desenvolvimento tecnológico cada vez mais fácil de interação e mais poderoso em termos de capacidade de computação, projetos como este tendem a ser subestimados todos os dias.

2 Stakeholders

Os stakeholders deste projeto são:

- Todos os elementos da equipa de desenvolvimento incluindo o project manager.
- Todos os elementos da empresa que requisitar a plataforma.
- Todos os clientes da empresa que utilizem android ou iOS.
- O Sponsor do projeto - Quem proporciona os recursos financeiros. Neste caso quem proporciona os recursos financeiros será o banco.

3 Objetivos do projeto

O objetivo principal do projeto será a criação de uma plataforma online de criação de websites para empresas relacionadas com venda de produtos, que poderá ser acedida através de um dispositivo android ou iOS.

Os sub-objetivos são a criação do frontend da aplicação que será a interface com que os utilizadores podem comunicar. E todo o backend da aplicação que é onde a criação do website será feita.

4 Papeis e responsabilidades

A equipa de desenvolvimento será composta por 4 pessoas:

João Calhau	Project Manager/Developer
José Maria	Developer
André Gouveia	Developer/Designer
Pedro Santos	Developer/Researcher

Cabe ao project manager planear as suas atividades e a da equipa de desenvolvimento, delegar tarefas e responsabilidades, controlar as atividades dos membros da equipa e estabelecer metas e objetivos para si e para a equipa. O project manager pode ainda decidir, mais tarde, mudar a organização da equipa ou delegar funções extra para certos elementos do grupo, se achar necessário.

5 Informação e Comunicação

Não há uma necessidade de troca de informação entre cliente e gestor, apenas existe necessidade de troca de informação entre os membros da equipa de desenvolvimento, visto o objetivo ser criar uma aplicação para uso online, o desenvolvimento não precisa de ir de acordo com o que um cliente quer, tem de ser o mais geral possível a fim de abranger o maior numero de clientes possível.

6 Budget

O único dinheiro preciso para o desenvolvimento desta aplicação será os preços de registo nas respetivas comunidades de android e iOS (Google Play e App Store), sendo esse preço 25€ e 99€, respetivamente. Assume-se desde o princípio que cada membro da equipa de desenvolvimento já tem um portátil apto para desenvolver em android. É necessário ainda 2000€ para um portátil Mac visto iOS não se conseguir desenvolver noutro sítio. Assume-se desde o início que cada membro da equipa tem um telefone ou android ou iOS.