

Proposta Inicial de Projeto

Autores

- **Aricarlo Alberto**
- **Edson Peixoto**
- **Kelvin Lamas**

Universidade: IADE

Curso: Licenciatura em Engenharia Informática

Cadeira: Projeto Mobile

Docente: Pedro Rosa

Data de Entrega: 12/01/2025

§ Nome do Projeto

IADE Social - Plataforma de comunicação académica para alunos.

§ Enquadramento do Projeto

Ideia:

A **IADE Social** é uma plataforma digital destinada aos alunos da faculdade IADE, com o objetivo de fornecer informações essenciais sobre a vida académica, como eventos e anúncios da associação de estudantes. A ideia é criar um espaço centralizado de comunicação, onde os alunos possam visualizar e fazer postagens no mural público, com foco na disseminação de informações, sem funcionalidades de chat ou mensagens privadas.

Pesquisa sobre o Contexto:

Atualmente, muitas universidades não possuem um canal centralizado e eficiente para a divulgação de informações essenciais para os alunos. Aplicativos como portais de faculdades são voltados principalmente para aspectos administrativos e académicos (aulas, notas), deixando de lado a parte social e comunicativa. A **IADE Social** busca preencher essa lacuna, integrando informações académicas e sociais em uma única plataforma.

Objetivos:

- **Centralizar** a comunicação entre a faculdade e seus alunos.
- **Fornecer** um espaço para a associação de estudantes divulgar eventos e novidades.
- **Facilitar** o acesso rápido e eficiente a informações relevantes sobre a vida académica e social.

Público-Alvo:

Alunos da faculdade IADE que buscam um meio ágil e centralizado para se informar sobre novidades, eventos e comunicados importantes.

Pesquisa sobre Aplicações Existentes:

- **UniNow:** Um aplicativo popular entre universidades para centralizar dados académicos, mas com foco mais administrativo do que social.
 - **MyCampus:** Outra plataforma que visa organizar a vida académica dos alunos, porém sem ênfase na comunicação social ou em eventos estudantis.
 - **ClassApp:** Voltada para comunicação entre alunos e professores, mas sem recursos de compartilhamento de eventos ou informações institucionais.
-

§ Versão Preliminar (Guiões de Teste)

Guia 1: Registro e Primeira Utilização

1. O aluno abre o aplicativo pela primeira vez e seleciona a opção "Registrar-se".
2. Ele preenche as informações necessárias e pode adicionar uma foto de perfil, se desejar.
3. Após o registro, o aluno é redirecionado para a página inicial da aplicação.

Guia 2: Login e Recuperação de Senha

1. O aluno já registrado abre o aplicativo e escolhe a opção "Entrar".
2. Ele insere seu email e senha. Caso tenha esquecido a senha, clica em "Esqueceu a senha?" e segue as instruções.
3. Se as credenciais estiverem corretas, o aluno é redirecionado para a página inicial.

Guia 3: Interação na Página Inicial

1. Após fazer login, o aluno acessa a página inicial, onde pode publicar um post no mural, pesquisar por informações e seguir páginas da associação de estudantes.
 2. Ele pode também acessar o perfil, onde pode editar informações como nome de usuário e foto de perfil.
-

§ Caso de Utilização "Core"

Mural de Postagens

- **Descrição:** O principal caso de uso da **IADE Social** é o mural de postagens, onde todas as informações importantes, como eventos e anúncios, são centralizadas. Os alunos podem visualizar essas postagens e se manter informados sobre o que acontece na faculdade.
-

§ Outros 2 Casos de Utilização

Caso de Uso 1: Publicação de Postagens

- **Descrição:** "Como aluno, quero fazer postagens no mural para compartilhar informações importantes com os outros alunos."

Caso de Uso 2: Seguimento de Páginas

- **Descrição:** "Como aluno, quero seguir a página da associação de estudantes para acompanhar todas as suas publicações e eventos diretamente no meu feed."
-

§ Plano de Trabalhos

O projeto foi dividido em várias fases, conforme abaixo:

Fase 1: Definir Design e Mockups

- Criar o design inicial e os mockups de todas as páginas da aplicação.

Fase 2: Desenvolvimento

- Implementar o código da aplicação e criar a base de dados, seguindo o mockup desenvolvido.

Fase 3: Testes

- Realizar testes funcionais para garantir que todas as funcionalidades estão operando corretamente.

Fase 4: Apresentação à Associação de Estudantes

- Após o sucesso nos testes, apresentar a aplicação à associação de estudantes para feedback e testes.

Fase 5: Entrega do Projeto e Lançamento

- Entregar o projeto e lançar a aplicação para uso pelos alunos.

Fase 6: Divulgação

- Divulgar a aplicação aos estudantes da faculdade.

Prazo de Entrega: O projeto será entregue no dia **12/01/2025**.

§ Project Charter e WBS

Project Charter:

Documento que define o escopo, os principais objetivos e as partes interessadas no projeto.

WBS (Work Breakdown Structure):

Estrutura de divisão do trabalho, organizando as tarefas e subtarefas em entregas específicas do projeto, como design, desenvolvimento, testes, e lançamento.

§ Requisitos Funcionais e Não Funcionais

Requisitos Funcionais:

1. Os alunos devem poder se registrar, fazer login e recuperar senha.
2. O mural deve exibir todas as postagens mais recentes de forma centralizada.
3. O sistema deve permitir que os alunos façam postagens e sigam páginas.

Requisitos Não Funcionais:

1. A aplicação deve ser responsiva e funcionar em diferentes dispositivos e tamanhos de tela.
 2. Os dados dos alunos devem ser armazenados de forma segura, garantindo privacidade e criptografia.
 3. O carregamento das informações deve ser rápido, proporcionando uma boa experiência de usuário.
-

§ Modelo do Domínio

O modelo do domínio inclui as seguintes entidades principais:

- **Aluno:** Representa os usuários da aplicação.
- **Postagem:** As postagens feitas no mural.

- **Mural:** O espaço onde todas as postagens são exibidas.
- **Associação de Estudantes:** Páginas ou grupos que podem ser seguidos pelos alunos.

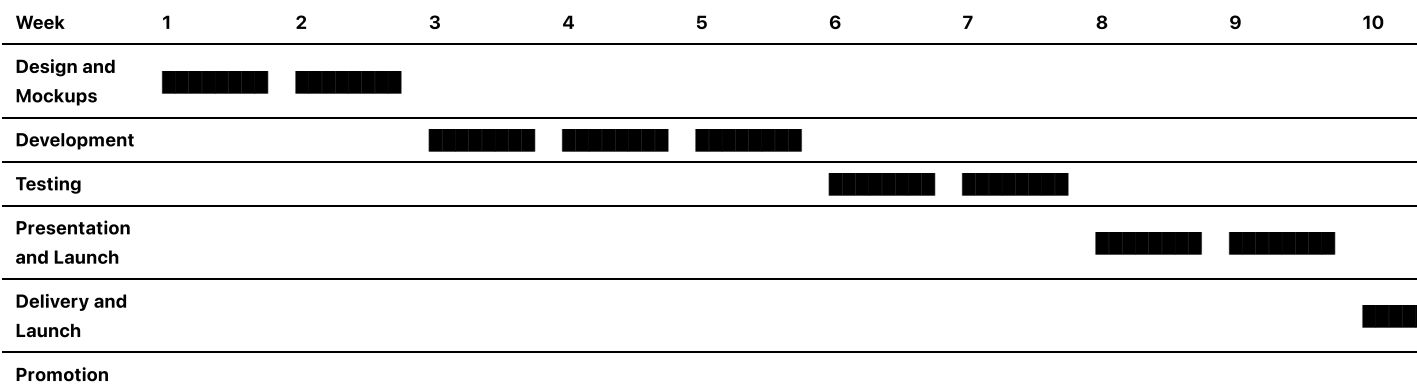
§ Mockups e Interfaces

- **Tela de Login/Registro:** Tela inicial com campos de email, senha, e botão de registro ou recuperação de senha.
- **Página Inicial (Mural):** Exibe as postagens recentes e opções para seguir páginas.
- **Perfil de Usuário:** Página onde o aluno pode visualizar e editar suas informações pessoais.

§ Planificação (Gráfico de Gantt)

IADE Social - Project Development

Timeline (Gantt Chart)



Task Breakdown:

1. **Design and Mockups:** Weeks 1-2
2. **Development:** Weeks 3-5
3. **Testing:** Weeks 6-7
4. **Presentation and Launch:** Weeks 8-9
5. **Delivery and Launch:** Week 10
6. **Promotion:** Weeks 11-12