

Proposta de Projeto 2025-2026

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA

PROPOSTA N.º

TÍTULO*	SWAP - Student Web for Academic Products
ORIENTADOR	António Jorge Gouveia, UTAD. Cristiano Pendão, UTAD
PRINCIPAL*	
COORIENTADORES	Clique aqui para introduzir texto.
ALUNOS(s)	Grupo - 2 alunos
ÁREA DE INVESTIGAÇÃO	Modelação de Software, Engenharia de Software, Aplicações Móveis
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO	Clique aqui para introduzir texto.
DEPENDÊNCIAS	Clique aqui para introduzir texto.
APRESENTAÇÃO*	O projeto propõe o desenvolvimento de uma plataforma digital — web e/ou móvel — destinada a centralizar a compra, venda e troca de bens e serviços dentro da comunidade académica. Num ecossistema onde a informação se encontra dispersa entre redes sociais, murais físicos e contactos informais, esta solução pretende criar um marketplace confiável, organizado e adaptado às necessidades reais dos estudantes. Ao longo de quatro meses, o trabalho evolui desde a análise de requisitos até à construção de um protótipo funcional, integrando práticas de engenharia de software e metodologias de desenvolvimento centradas no utilizador. A plataforma permitirá publicar anúncios estruturados, pesquisar com filtros avançados, negociar através de mensagens internas e concluir transações com métodos de pagamento digitais. Além disso, incorpora mecanismos de segurança essenciais, como autenticação por e-mail institucional, sistema de reputação, moderação de conteúdos e ferramentas de mediação em caso de litígios. O projeto também valoriza a sustentabilidade, incentivando a reutilização de materiais e oferecendo indicadores que reforçam o impacto ambiental positivo da comunidade.
OBJETIVOS*	Desenvolver uma plataforma digital académica que centraliza a compra, venda e troca de bens e serviços entre estudantes, garantindo organização, segurança e confiança através de autenticação institucional, reputação e moderação, ao mesmo tempo que facilita negociação, pagamentos e encontros no campus, promove sustentabilidade pela reutilização de materiais e aplica metodologias de engenharia de software para produzir documentação, modelos e um protótipo funcional. Tarefas previstas: <ol style="list-style-type: none">1. Análise e Levantamento de Requisitos2. Modelação Estrutural3. Modelação Comportamental4. Prototipagem e Design da Interface5. Preparação da Apresentação e Defesa

* Campos de preenchimento obrigatório

NOTA: a totalidade deste documento (exceto esta linha) não deve exceder uma página.