



Projeto: Analisador de Informações

Histórico:

Elaboração:

Revisão:

Início da Vigência: 20/03/2019

Aprovação:

Rubrica do aprovador:

Fim da Vigência: 29/06/2019

1. Escopo do Projeto

A atividade base deste projeto é a coleta e tratamento de dados oriundos dos jogos criados pelo curso de Jogos Digitais – Módulo II, esses dados serão referentes a avaliação de cada jogo. Os dados deste arquivo serão tratados a partir de requisitos estatísticos, a partir do qual será implementado um Analisador de informações. Além do software gerado o projeto também terá como resultado um funcionograma com o desenho de cargos e de tarefas do Setor de TI de uma determinada empresa e também a descrição de um programa de treinamento para os colaboradores dos respectivos cargos identificados no funcionograma.

1.4 Premissas

- Será utilizada a linguagem Java para o desenvolvimento do código-fonte do Projeto.

2.5 Restrições

- Somente será possível realizar a extração dos dados para análise após o término dos jogos criados pelo curso de Jogos Digitais módulo II.
- O software deverá estar em perfeito funcionamento até a data de 23/06/2019.

2.6 Marcos Principais

O quê	Quando
Início do projeto	20/03/2019
Entrega das atividades desenvolvidas (GitHub)	23/06/2019
Apresentação dos Projetos	24/06/2019
Avaliação final do Projeto	25/06/2019 – 28/06/2019
Entrega da nota final	29/06/2019

2. Tempo e Custo

A duração estimada do Projeto é de aproximadamente três meses.

O Projeto não terá custo aos desenvolvedores.

3. Riscos em geral

Risco	Consequência	Como tratar
Falta de Energia	Não será possível que os participantes joguem e consequentemente não será possível realizar a coleta dos dados pós-jogo	Acionar empresa de energia

Desinteresse por parte dos visitantes	Não haverá dados a serem coletados	Buscar formas de incentivo
Software de Jogos não ficar pronto	Não haverá dados a serem coletados	Acompanhamento por parte dos professores

1.0

4. Partes Interessadas

Nome	Matéria	Envolvimento/ Interesse/ Atividades Solicitadas
Fabíola de Carvalho	Estatística Aplicada	Tratamento dos dados (cálculos de média, moda, mediana, desvio padrão e frequência, aplicados a cada questão do questionário) fabiola.teixeira@go.senac.br
Douglas de França	Projeto de Banco de Dados	Possibilitar a conexão da aplicação Java, através de um sistema gerenciador de banco de dados, com o banco de dados da aplicação, que irá armazenar os dados que serão manipulados pela aplicação. Persistir dados necessários no banco de dados Recuperar dados armazenados. Manipular dados armazenados. dougfalves@gmail.com
Ana Flávia Marinho	Engenharia de Requisitos	Elaboração do documento de requisitos referente ao software a ser implementado na unidade curricular de Programação Orientada a Objetos. O documento deve conter os seguintes tópicos: objetivo, escopo, regras de negócio, requisitos funcionais, requisitos não-funcionais, modelo de caso de uso e protótipos
Itair Pereira da Silva	Gestão de Pessoas	Elaborar um funcionograma contendo o desenho de cargos de tarefas do Setor de TI. Elaborar um programa de capacitação/treinamento para os colaboradores dos respectivos cargos identificados no funcionograma. Para elaboração destes artefatos, seguir as orientações: Elaborar um organograma e de acordo com o organograma elaborar um funcionograma; Baseado no organograma e no funcionograma, fazer o desenho de cargos de tarefas do Setor de TI, se desejar podem fazer do cargo desenvolvedor; De acordo com as etapas do programa de treinamento (levantamento de necessidades, programação e planejamento, execução e avaliação), elaborar um programa de capacitação/treinamento para os colaboradores dos respectivos cargos identificados no funcionograma se desejarem, podem fazer apenas para o cargo desenvolvedor.
Kelly Alves	Sistemas de Computação	Levantar Requisitos de Hardware e Software necessários para fazer o registro da coleta de dados e tratamento de dados, oriundos dos jogos criados pelo curso de Jogos Digitais módulo 2, e gerar o Software. Identificar os Sistemas Operacionais e Aplicativos necessários para rodar o software e implantar o Analisador de Informações, justificando suas escolhas nos aspectos: estabilidade, segurança e compatibilidade com o hardware. Identificar as configurações de Hardware adequada para rodar o software e implantar o Analisador de Informações, enfatizando processamento, memória, placa de rede, monitor de vídeo, e justificando suas escolhas nos aspectos: velocidade, armazenamento e desempenho
Douglas de	Programação	Implementação do analisador de dados do Servidor com base nos requisitos

França	Orientada a Objetos	<p>da unidade curricular de Estatística, de acordo com o roteiro abaixo:</p> <p>Criar uma classe que represente os campos;</p> <p>Desenvolva a lógica para fazer a separação dos campos necessários;</p> <p>Desenvolver a lógica para fazer os cálculos estatísticos solicitados;</p> <p>Desenvolva a classe Arquivo, na qual deve existir dois métodos estáticos um responsável pela leitura dos dados do arquivo e que retorna o ArrayList preenchido e outro que recebe o ArrayList preenchido e grava no arquivo.</p> <p>Desenvolver a classe java executável, utilizando Interface Gráfica, que manipule a execução do programa que com o ArrayList preenchido efetue os cálculos estatísticos, descritos na unidade de Estatística.</p>
--------	---------------------	---

5. Critérios de sucesso

Os dados trabalhados sejam fiéis aos padrões dos resultados coletados.

6. Autoridade e Responsabilidade

A autoridade e responsabilidade de cada envolvido será definida internamente, pelos integrantes do grupo, conforme cronograma.

7. Aprovação

Tendo todo planejamento aprovado, os responsáveis abaixo assinam e concordam com o conteúdo apresentado neste documento.

Líder do Projeto (mês de abril)	Assinatura
Ana Carolina Biajante Audioso	
Líder do Projeto (mês de maio)	Assinatura
Ghislaine Giudicelli	
Líder do Projeto (mês de junho)	Assinatura
Milton Rodrigues	
Professora de Projeto Integrador II	Assinatura
Fabíola de Carvalho	

