

PROJETO APP COLABORATIVA

Sistemas de Informação em Rede 2526

October 30, 2025

1 PROJETO APP COLABORATIVA 2526

2 Fase 1 – Definição do Tema e Recolha de Requisitos

2.1 Objetivo da Fase

Nesta primeira fase do projeto, o grupo deverá **identificar uma necessidade real** e **definir os requisitos iniciais** da aplicação web colaborativa.

O propósito é compreender o problema, o público-alvo e o contexto de utilização **antes de iniciar o desenvolvimento técnico**, garantindo que a aplicação proposta tem **utilidade prática** e **relação com a comunidade académica**.

A entrega desta fase deverá permitir responder claramente à pergunta:

> “Que problema queremos resolver e para quem?”

2.2 Tarefas a Realizar

1. Escolha do Tema

- Identificar uma necessidade (pode ter por referência os exemplos).
- O tema deve envolver **colaboração entre utilizadores** e **aplicação prática** no contexto escolar, académico ou comunitário.
- Identificar um pequeno conjunto de potenciais utilizadores-cliente (2 a 4)

2. Recolha de Requisitos

- Contactar potenciais utilizadores (ex.: colegas, professores, funcionários, voluntários).
- Registar necessidades, ideias ou problemas identificados (entrevistas, questionários ou conversas informais).

3. Definição de Público-Alvo e Cenários de Uso

- Descrever quem são os utilizadores e em que situações utilizariam a aplicação.

4. Identificação de Funcionalidades Principais

- Listar as principais ações que o utilizador poderá realizar.

5. Modelação da Informação

- Esboçar um **modelo de dados inicial** (entidades e relações principais).
- Pode ser representado em forma de texto ou diagrama simples.

6. Mockups / Wireframes

- Criar 2 ou mais esboços da interface (desenhados, Figma, Excalidraw, etc.).
- Devem ilustrar as páginas principais e a interação básica.

7. Validação Inicial

- Mostrar o conceito a pelo menos **um utilizador real** e recolher feedback (mesmo que informal).
- Resumir as principais observações.

2.3 Modelo de Documento a Entregar

O grupo deve entregar um documento curto (máx. **3 páginas + eventuais anexos**), com o seguinte conteúdo mínimo.

Pode ser redigido em Markdown (preferencial) para colocar posteriormente em repositório GitHub.

2.3.1 1. Identificação do Projeto

Campo	Informação
Nome provisório da aplicação	
Tema	
Membros do grupo	Nome, número de estudante
Curso / Turma	
Data e versão	

2.3.2 2. Contexto e Motivação

Descreva brevemente o problema, necessidade ou oportunidade identificada.

Explique porque é relevante para a comunidade académica ou escolar.

Exemplo:

> Muitos alunos têm dificuldade em encontrar boleias regulares para deslocações casa-escola. A aplicação propõe criar uma rede interna para organizar rotas partilhadas e reduzir custos.

2.3.3 3. Objetivos da Aplicação

Explique o propósito geral da aplicação e o que pretende alcançar.

Exemplo:

> Criar uma plataforma que facilite a partilha de transportes entre colegas, contribuindo para a sustentabilidade e o convívio.

2.3.4 4. Principais Utilizadores

Identifique os tipos de utilizadores e o seu papel no sistema.

Tipo de Utilizador	Descrição	Principais Ações
Estudante	Utilizador que procura ou oferece boleias	Criar, aderir, ou consultar rotas

Tipo de Utilizador	Descrição	Principais Ações
Administrador (opcional)	Garante bom uso da plataforma	Modera publicações

2.3.5 5. Requisitos Funcionais

Liste as funcionalidades principais que a aplicação deverá oferecer.

Exemplo: 1. Registrar e autenticar utilizadores.
2. Criar e listar ofertas/pedidos de boleia.
4. Enviar notificações em tempo real.
5. Avaliar motoristas ou passageiros.

2.3.6 6. Requisitos Não Funcionais

Indique aspetos técnicos ou de qualidade relevantes.

Exemplo: - O sistema deverá ser simples e intuitivo.
- A autenticação é obrigatória para publicar conteúdos.
- O frontend deve ser responsivo (adaptado a dispositivos móveis).
- A comunicação em tempo real será feita por WebSockets.

2.3.7 7. Modelo de Informação

Esboce o modelo de dados principal. Pode ser textual ou gráfico.

2.3.8 8. Mockups / Wireframes

Inclua 2 ou mais imagens (ou anexos) com rascunhos da interface principal.

Exemplo: - Página inicial com lista de boleias ativas.
- Formulário de criação de boeia.

2.3.9 9. Validação Inicial

Indique como foi testada ou apresentada a ideia a colegas/utilizadores e resuma o feedback obtido.

Exemplo: > Três colegas indicaram interesse numa aplicação simples de partilha de transportes. Sugeriram incluir notificações automáticas e filtragem por dia da semana. (. . .)

2.3.10 10. Registo de Ferramentas Utilizadas

registo de ferramentas utilizadas e dua fundamentação breve.

Exemplo:

- ChatGPT - suporte para pesquisa / análise de tecnologias para o frontend; apoio na formatação para markdown.

2.4 Critérios de Avaliação da Fase 1

Critério	Descrição	Peso
Clareza e estrutura do documento	Organização e plenitude	25%
Originalidade e qualidade da definição do problema	Originalidade, relevância e contextualização	25%
Adequação dos requisitos e modelo de informação	Coerência e realismo técnico	25%
Validação com utilizadores reais	Evidência de interação e reflexão	25%

2.5 Entrega (a definir no repositório)

- **Formato:** PDF e Markdown (`fase1_requisitos_grupoX.pdf`)
 - **Local:** Repositório GitHub, pasta `/docs/` + entrega moodle
 - **Data limite:** 21.11.2025
-

2.5.1 Recomendações

- O uso de IA é admissível **para apoio técnico**, mas deverá ser obrigatoriamente declarada e justificada.
- Devem incluir no README um registo simples das ferramentas usadas (ex.: ChatGPT, DALL · E, Figma, Excalidraw).
- A clareza e a ligação com utilizadores reais serão fatores-chave para avançar para a próxima fase.

3 Checklist Fase 1 – Definição do Tema e Recolha de Requisitos

3.0.1 Objetivo

Identificar uma necessidade real e definir os requisitos iniciais da aplicação web colaborativa, garantindo relevância, clareza e ligação à comunidade académica.

3.1 1. Identificação, Tema e Contexto

- ☐ Identificação do Grupo
 - ☐ Tema escolhido com base em necessidade real (contexto escolar ou comunitário).
 - ☐ Aplicação promove colaboração entre utilizadores.
 - ☐ Descrição clara do problema/motivação.
 - ☐ Identificação do público-alvo principal.
-

3.2 2. Recolha de Requisitos

- ☐ Foram contactados potenciais utilizadores (entrevistas, questionários, conversas).
 - ☐ Recolhidas necessidades e sugestões reais.
 - ☐ Registado feedback inicial (validação informal com utilizadores).
-

3.3 3. Documento de Requisitos

- ☐ Documento entregue em formato PDF ou Markdown (/docs/fase1_requisitos_grupoX.pdf).
 - ☐ Inclui título, tema e identificação dos membros do grupo.
 - ☐ Contém contexto e motivação bem descritos.
 - ☐ Define objetivos gerais e específicos da aplicação.
 - ☐ Identifica tipos de utilizadores e respetivas ações principais.
 - ☐ Lista **mínimo 5 requisitos funcionais**.
 - ☐ Indica requisitos não funcionais (usabilidade, desempenho, segurança, tempo real, etc.).
 - ☐ Inclui **modelo de informação inicial** (texto ou diagrama simples).
 - ☐ Inclui **mockups ou wireframes** de pelo menos dois ecrãs principais.
-

3.4 4. Qualidade e Clareza

- ☐ Documento estruturado e conciso (máx. 3 páginas + anexos).
- ☐ Funcionalidades coerentes com os objetivos da aplicação.
- ☐ Modelo de informação consistente com os requisitos definidos.
- ☐ Feedback recolhido considerado na formulação final dos requisitos.

3.5 5. Validação e Entrega

- ☐ Documento referenciado no README do repositório.
 - ☐ Todos os membros participaram na definição dos requisitos.
 - ☐ Tema tem ligação clara com a comunidade académica e potencial de colaboração real.
 - ☐ Grupo preparado para apresentar o conceito no **Pitch da Fase 2**.
-

3.5.1 Entrega

- **Ficheiro:** fase1_grupoX.pdf
 - **Prazo:** 21.11.2025 [moodle] e depois no GitHub (a definir)
 - **Avaliação:** Docente (formativa)
-

3.5.2 Critérios de Sucesso

- ☐ Documento completo, claro e coerente.
- ☐ Baseado em contexto e utilizadores reais.
- ☐ Estrutura e modelo de informação adequados.
- ☐ Feedback real incluído.
- ☐ Preparação sólida para o desenvolvimento do protótipo.