



# Relatório do Projecto

Licenciatura em Engenharia Informática  
Ano letivo 2019-2020

## Designação do projeto:

Azulejos (Aplicação Móvel)

## Nome do aluno responsável pelo desenvolvimento:

Diogo Santos	moozdzn@gmail.com	50038023
--------------	-------------------	----------

## Docentes envolvidos no projeto:

Jacinto Estima	jacinto.estima@universidadeeuropeia.pt
Miguel Bugalho	miguel.bugalho@universidadeeuropeia.pt

## Índice

<b>Enquadramento:</b>	<b>2</b>
<b>Cenários:</b>	<b>3</b>
Cenário Principal:	3
Cenário Secundário:	3
Cenário Secundário:	3
<b>Plano de Trabalhos:</b>	<b>4</b>
<b>Requisitos Funcionais</b>	<b>5</b>
<b>Mockups e Interfaces</b>	<b>6</b>
<b>Modelo de Domínio</b>	<b>7</b>
<b>Máquina de Estados</b>	<b>7</b>
<b>Referências:</b>	<b>8</b>

**Enquadramento:**

A azulejaria portuguesa é um retrato da nossa história e tem se tornado também um cartão de visita sendo inspiração para vários produtos.

Os azulejos e a sua história estão espalhados por todo o país desde edifícios históricos até casas particulares.

O objetivo deste projeto é criar uma aplicação móvel para visualização e recolha de informação sobre azulejos incluindo imagens, anotações e localizações.

A ideia será usar a aplicação móvel para fazer crowdsourcing de recolha de informação sobre os azulejos e permitir assim conhecermos um pouco mais da nossa história e do nosso património.

Um utilizador desta aplicação deverá conseguir visualizar informação sobre que exemplos de azulejos existem perto da sua localização e enviar nova informação sobre azulejos que encontrou (tirar fotografias, obter a localização e adicionar anotações). A informação enviada deverá ser depois curada por especialistas.

**Aplicações semelhantes:**

COOLTURA(3): Aplicação que permite acesso ao seu conteúdo cultural. Usa geolocalização e interação em tempo real para fornecer informação atualizada. Inclui também uma componente de crowdsourcing para os utilizadores partilharem novo conteúdo, opiniões. Focado em museus e outras instituições culturais, não se especializa em azulejos espalhados pela cidade podendo até nem os incluir.

Stedr(4): Aplicação desenvolvida em paralelo com a acima descrita, sendo esta focada mais na recolha de histórias de vários utilizadores, de modo a atrair pessoas interessadas em vários tópicos.

MNAZ(5): Aplicação desenvolvida para auxiliar a visita ao Museu do Azulejo em Lisboa. Usa os conteúdos dos guias mais antigos. A nossa aplicação e a MNAZ complementam-se, focam-se no mesmo tema sem se sobrepor.

Lokals(6): Aplicação ainda em desenvolvimento para turismo. Abrange não só a cultura como restauração, eventos noturnos, desporto etc.

## **Cenários:**

### **Cenário Principal:**

1. O utilizador abre a aplicação “Azulejos”.
2. A aplicação apresenta o ecrã principal composto por um mapa centrado na localização atual do utilizador, com marcadores para a sua localização e para a localização de azulejos ao seu redor.
3. O utilizador escolhe um marcador no mapa ou, em alternativa, escreve na barra de pesquisa.
4. A aplicação mostra a informação relativa ao azulejo (fotografias, anotações).

### **Cenário Secundário:**

1. O utilizador, no ecrã principal da aplicação, carrega no botão “+” para adicionar um novo azulejo á aplicação.
2. A aplicação apresenta uma interface para uma nova submissão onde o utilizador pode adicionar fotografias, anotações e confirma a localização do azulejo.
3. O utilizador confirma esta nova submissão que é enviada para ser curada por especialistas e volta ao ecrã principal.

### **Cenário Secundário:**

O utilizador acede a uma interface onde pode ver as suas submissões e o seu estado.

## Plano de Trabalhos:

Plano de trabalhos													
1ª Entrega		2ª Entrega		3ª Entrega				4ª Entrega					
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11			
Choose Project	Finish Project Report First Draft	Finish scenarios & Personas	Finish scenarios & Personas	Code development (Main Scenario)	Code development (Main Scenario)	Code development (Main Scenario)	Update Work Plan	Code Development (Secondary Scenarios)	Code Development (Secondary Scenarios)	Code Development (Secondary Scenarios)			
Project Report First Draft	First Work Plan Draft	Functional and Non-Functional Requirements	Functional and Non-Functional Requirements				Update PowerPoint						
Main and Secondary Scenarios (Awaiting Approval)		First Domain Model Draft	First Domain Model Draft										
		Mockups & Interfaces	Mockups & Interfaces										
		Project Charter and WBS	Project Charter and WBS										
Review before delivering													

5ª Entrega						
Semana 12	Semana 13	Semana 14	Semana 15	Semana 16	Semana 17	Semana 18
Update Work Plan	Improve Logic	Improve Logic	Improve Logic	Finish Project Report	Project Poster	Presentation Video
Update PowerPoint	Clean Code	Clean Code	Clean Code			Last Overview
	Debugging	Debugging	Debugging			

Google Sheets Link: [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Dg\\_rTNwvyQ3T\\_ooUQSqOdyTUyf2kr4oDflI0rPjiv5A/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Dg_rTNwvyQ3T_ooUQSqOdyTUyf2kr4oDflI0rPjiv5A/edit?usp=sharing)

**Nota:** Os pontos abaixo não são pedidos para a 1ª entrega. No entanto, por haver tempo os mesmos, já se encontram definidos para obter feedback o quanto antes.

## Requisitos Funcionais

Requisitos Funcionais		
ID	NOME	PRIORIDADE
1	O ecrã principal (quando se abre a app) irá mostrar um mapa centrado na localização do utilizador	HIGH
2	O mapa do ecrã principal irá mostrar localizações de azulejos perto do utilizador	HIGH
3	O ecrã principal irá ter um botão que permite a cada utilizador submeter um novo azulejo	HIGH
4	Ao clicar numa localização o utilizador irá ver mais informações sobre o azulejo selecionado (fotografias, anotações, localização - morada)	HIGH
5	A página de adicionar azulejo irá permitir seleccionar fotografias do rolo da câmara	HIGH
6	A página de adicionar azulejo irá permitir abrir a câmara para tirar fotografias	MEDIUM
7	A página de adicionar azulejo irá permitir escrever anotações sobre o azulejo	HIGH
8	A página de adicionar azulejo irá fornecer a localização atual do utilizador como a localização do azulejo	HIGH
9	A página de adicionar azulejo irá permitir ao utilizador mudar a localização fornecida pelo sistema para aumentar a sua precisão	LOW
10	O ecrã principal irá ter uma barra de pesquisa na parte superior para o utilizador pesquisar e filtrar azulejos.	HIGH

## Mockups e Interfaces

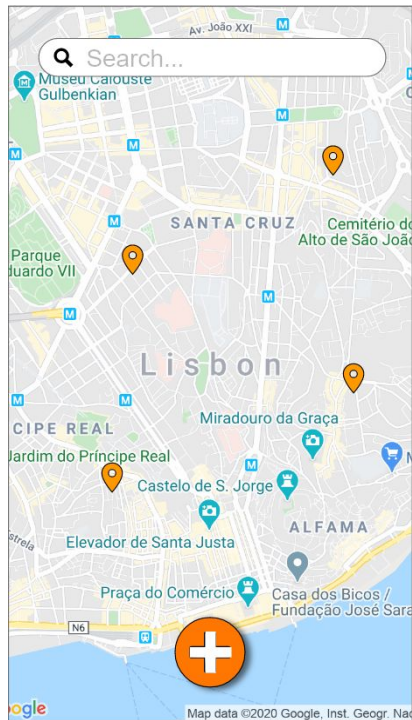


Fig 1: Ecrã Principal



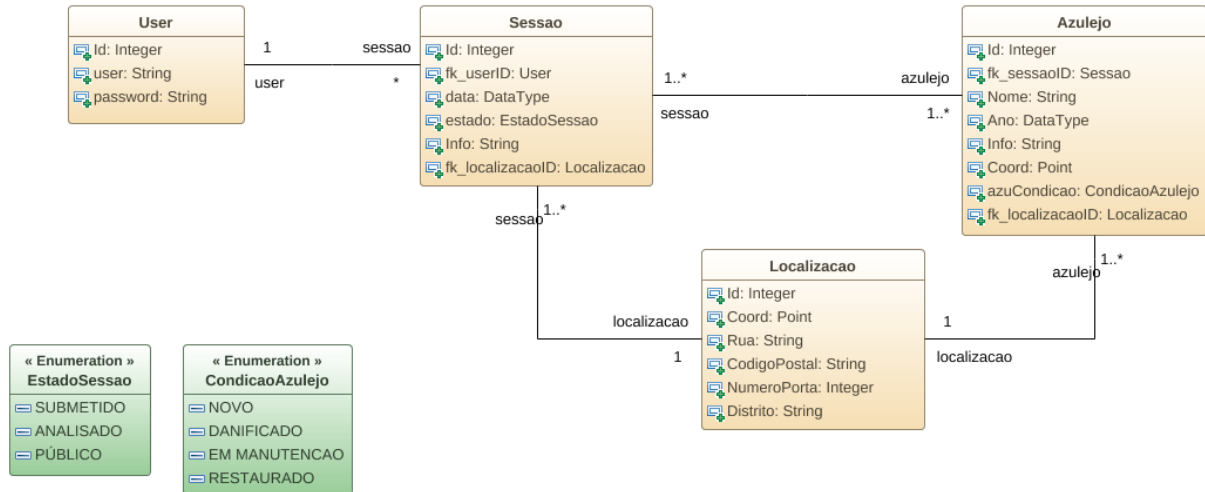
Fig 2: Ecrã de Informação



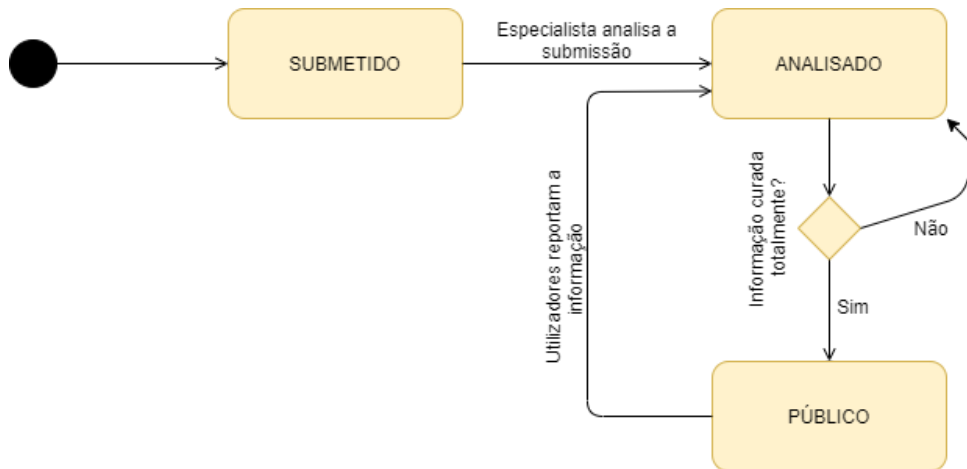
Fig 3: Ecrã de nova submissão

Link para protótipo: <https://xd.adobe.com/view/cac3ce1b-bc83-45f9-52ae-82d713068e32-bcf2/2/fullscreen>

## Modelo de Domínio



## Máquina de Estados



## Referências:

1. História do Azulejo (Museu do Azulejo). Acedidos a 17/02/2020 :
  - a. <http://www.museudoazulejo.gov.pt/Data/Documents/Cronologia%20do%20Azulejo%20em%20Portugal.pdf>
  - b. <http://www.museudoazulejo.gov.pt/Data/Documents/Percurso%20MNAz.pdf>
2. Azulejo Português: Património Mundial (GlazeArch2015) Acedido a 17/02/2020:
  - a. <http://azulejos.Inec.pt/AzuRe/links/02%20Portuguese%20Azulejos%20World%20Heritage.pdf>
3. COOLTURA (Cordis | European Commission). Acedido a 01/03/2020:
  - a. <https://cordis.europa.eu/article/id/118605-app-aims-to-make-cultural-heritage-interesting-and-interactive>
4. Stedr (DigitalInclusion.no). Acedido a 01/03/2020:
  - a. <http://inkluderendedigitalisering.no/en/2013/11/22/tag-cloud-a-successful-student-project-at-ntnu/>
5. MNAZ (Museu do Azulejo). Acedido a 7/03/2020:
  - a. <http://www.museudoazulejo.gov.pt/en-GB/ExhibitAct/Event/ContentDetail.aspx?id=1647>
6. Lokals (Volta ao mundo). Acedido a 7/03/2020:
  - a. <https://www.voltaaomundo.pt/2020/03/03/nova-app-turistica-americana-sobre-portugal-e-lancada-em-lisboa-lokals/noticias/719850/>