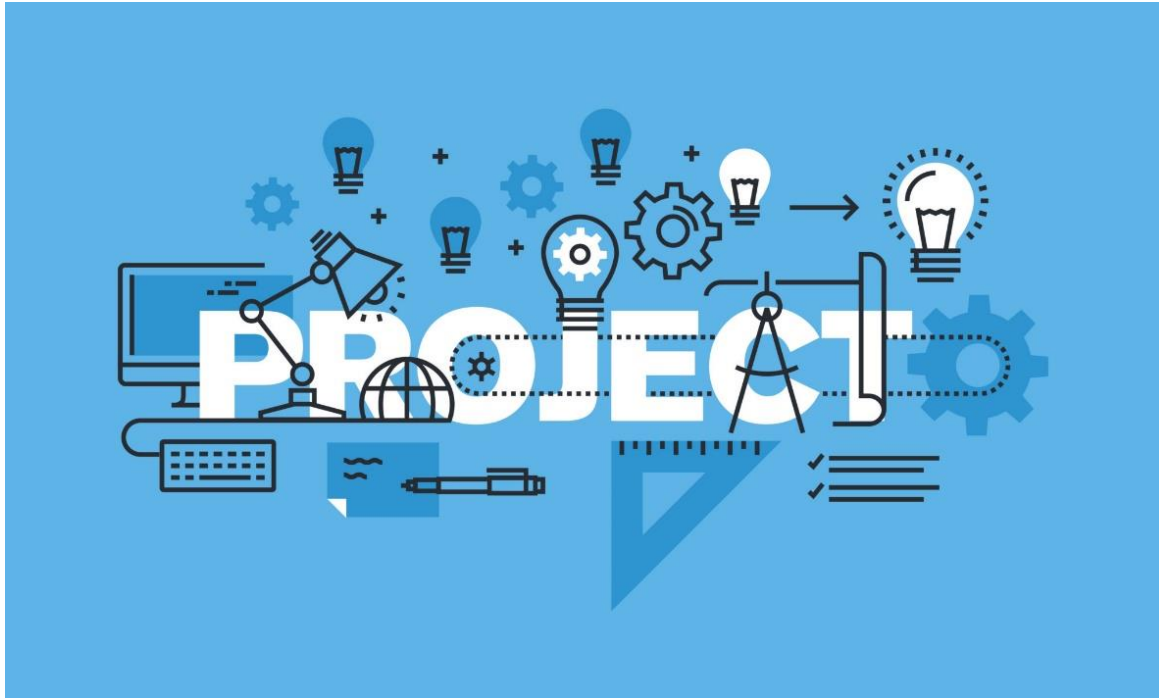


Project Management Plan



Licenciatura em Engenharia Informática

Gestão de Projetos Informáticos

Miguel Ramos 50038155

Pedro Monteiro 50037056

novembro 2019

Índice

- 1. Introdução**
- 2. Descrição do projeto**
- 3. Objetivos do projeto**
- 4. Requisitos Funcionais**
- 5. Assunções e dependências**
- 6. Constraints**
- 7. Análise SWOT**
- 8. Milestones**
- 9. Riscos**
- 10. Work Breakdown Structure (WBS)**

Approvals

Revision History

1. Introdução

Footflex é o nosso projeto académico no curso de Engenharia Informática na Universidade Europeia. Deste projeto resultará o desenvolvimento de uma plataforma online que tem como principal função o streaming online, que dará soluções mais rentáveis aos clientes que as disponíveis atualmente.

As novas tecnologias, principalmente com a internet, mudaram o quotidiano de todos nós. Seja a forma de ler um livro ou então de assistir a um filme, a verdade é que nos últimos 10 anos a internet reinventou quase tudo. Atualmente, estamos a assistir a um crescimento quase exponencial das plataformas de streaming, muito por força de plataformas como Netflix, HBO ou Apple TV+, sendo a primeira a líder no mercado atualmente. Ou seja, a internet está a lutar contra a TV para ocupar o principal posto de transmissões. Existem já plataformas de streaming na indústria das séries/filmes, música e, até, dos videojogos. No nosso projeto pretendemos levar o streaming para o mundo do desporto.

2. Descrição do projeto

A facilidade de acesso e o custo não muito elevado que caracterizam estas plataformas são exatamente as características que faltam no mundo atual das transmissões televisivas.

Hoje em dia para ser possível visualizar todos os jogos do nosso clube favorito temos que ser assinantes de diversos canais diferentes e com um peso grande nas nossas carteiras. Se, hipoteticamente, o nosso clube favorito for o SL Benfica e quisermos assistir aos jogos da Champions League, seria preciso sermos assinante dos seguintes canais:

- Sport TV;
- Benfica TV;
- Eleven Sports.

Acreditamos que uma abordagem nova e tecnológica possa solucionar este problema de forma a oferecer uma maior facilidade de acesso, a um menor custo, para as pessoas que querem ver desporto. Iríamos disponibilizar jogos de três modalidades diferentes, sendo elas futebol, basquetebol e hóquei no gelo. O nosso website terá três tipos de subscrição com diferentes preços para que se adequem à preferência de cada cliente. Essas subscrições iram limitar o acesso ao conteúdo consoante a subscrição escolhida. Na página inicial, serão mostrados os mais recentes resultados e um menu à esquerda permitirá o acesso aos jogos (ao vivo ou agendados). Além disto, será possível ver os locais de venda de bilhetes mais próximos do cliente tal como adicionar um ou mais clubes aos favoritos, facilitando o acesso aos mesmos.

3. Objetivos do projeto

Este projeto teria tudo para ter sucesso no capítulo financeiro, caso fosse implementado por uma empresa com grandes recursos financeiros. Para que esta ideia de projeto fosse cumprida como planeado, seriam necessários centenas de milhões (ou até mais) de euros para investir em direitos televisivos dos jogos.

Para nos ajudar a perceber melhor o mundo dos direitos televisivos realizámos uma pequena pesquisa. Descobrimos que no nosso país a indústria dos direitos televisivos chegou recentemente aos 126 milhões de euros, o que revela bem os grandes valores praticados nesta indústria. Mas segundo Yousef Al-Obaidly, CEO da beIN (estação de televisão que garante ser a maior investidora em direitos televisivos do mundo), os valores dos direitos televisivos irão cair a pique e o modelo económico da indústria televisiva vai ser reescrito. A incapacidade ao combate da pirataria é apontada como a grande responsável por estas mudanças na indústria. A nosso ver, uma forma de combater a pirataria seria baixar os preços, uma vez que atualmente são praticados preços inadequados por parte de algumas cadeias televisivas. Outra possível solução seria contratar uma equipa especializada na segurança do software.

Se tentarmos fazer uma estimativa de investimento para a realização do nosso projeto, concluímos que só na modalidade de futebol seriam necessários pelo menos 4,2 mil milhões de euros com base nos valores de direitos televisivos de 2017 revelados por um estudo da UEFA. Após esse grande investimento que seria necessário inicialmente, o lucro demoraria talvez alguns meses/anos a aparecer, dependendo do número de eventuais assinantes e do preço escolhido para as mensalidades.

4. Requisitos Funcionais

Para que o nosso website funcione corretamente será necessária uma conexão à base de dados e que esta esteja bem definida para guardar os dados necessários. O utilizador deverá começar por se registar introduzindo os seus dados pessoais e de pagamento, para de seguida efetuar o login. Na nossa main page, é possível ver os últimos resultados, aceder aos jogos ao vivo ou agendados e aceder aos seus “Clubes favoritos”. Nesta última secção, é possível adicionar clubes para facilitar o acesso aos jogos do mesmo. Caso seleccionarmos os jogos agendados, temos a opção de comprar bilhete em que fornecemos a localização do local de venda mais próxima da localização do cliente. O utilizador poderá atualizar os seus dados pessoais, password e a própria subscrição na sua área de utilizador.

5. Assunções e dependências

Assunções:

- Haverá clientes interessados no serviço que o nosso site se compromete a oferecer;
- O projeto não tem qualquer custo financeiro;
- O scope do projeto não será alterado;
- A base de dados é implementada corretamente;

Dependências:

- É necessário o uso de API's para que os dados sejam credíveis;
- É necessário fazer login para ter acesso ao conteúdo do site;
- São necessários os dados do pagamento para fazer o registo.

6. Constraints

<i>Dimension</i>	<i>Constraint</i>
Features	Streaming
Quality	Competências em javascript
Schedule	Fim do semestre
Resources	2 elementos
Cost	Custo limitado

7. Análise SWOT

<i>Strengths</i>	<i>Weaknesses</i>	<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
Acessibilidade	Pouco dinheiro para investir	Impacto no mercado	Concorrência
Custo para clientes	Pouca reputação	Originalidade	Erro nas API's
Utilidade			Pirataria
Interface			
Criatividade			

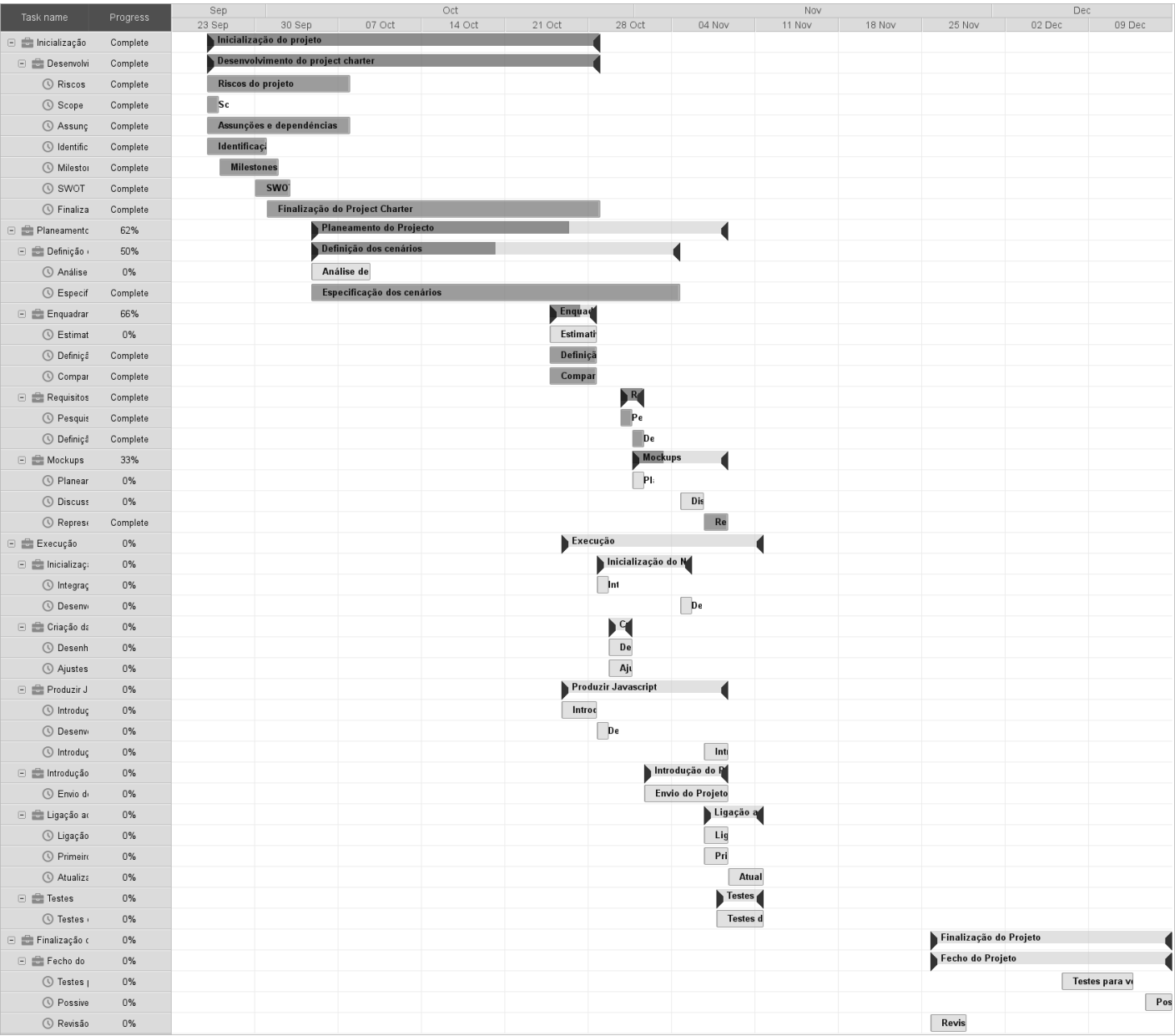
8. Milestones

<i>Event and deliverables</i>	<i>Target Date</i>	<i>Responsibility</i>
Conexão à base de dados	Outubro 27, 2019	Pedro
Definir a base de dados	Outubro 27, 2019	Pedro
Adicionar Clubes favoritos	Outubro 28, 2019	Miguel
Ver resultados dos jogos	Outubro 28, 2019	Miguel
Geolocalização	Outubro 30, 2019	Pedro
Atualizar dados do utilizador	Outubro 31, 2019	Miguel
Remover subscrição	Novembro 2, 2019	Pedro
Alterar palavra-passe	Novembro 4, 2019	Miguel
Ver jogo	Novembro 15, 2019	Miguel
Login	Novembro 17, 2019	Pedro

9. Riscos

<i>Risk</i>	<i>Probability</i>	<i>Impact</i>
Avaria nas infraestruturas	Baixa	Severo
Não ser possível implementar a stream	Alta	Médio
Base de dados falhar	Médio	Severo

10. Work Breakdown Structure (em anexo)



Approvals

Approval decision:

- ☐ **Approved, development of detailed project plan is authorized**
- ☐ **Approved, project execution is authorized**
- ☐ **Revise charter and resubmit for approval**
- ☐ **Charter and project proposal are rejected**

<i>Role and/or title</i>	<i>Name and signature</i>	<i>Date</i>

Revision History

<i>Name</i>	<i>Date</i>	<i>Reason for changes</i>	<i>Version</i>