**Entrega Trabalho Prático 1**

**Projeto Aplicado**

**Aluno/os:**

21140 - Pedro Vieira Simões

21145 – Gonçalo Moreira da Cunha

21152 – João Carlos da Costa Apresentação

**Professor/es: Eduardo Peixoto**

**Licenciatura em Engenharia de Sistemas Informáticos**

Barcelos, outubro de 2022

IPCA GYM

# Resumo

Este trabalho prático, relativo à unidade curricular de **Projeto Aplicado,** propende desafiar e explorar o trabalho em equipa num tema relativo a inteligência e ao que nos é a todos comum, esta nossa segunda casa, o *campus* do IPCA.

É pretendido também demonstrar os conceitos abordados nas aulas de Projeto Aplicado, aplicando-os em cenários apresentados pelo docente.

A projeto será para Mobile e, juntamente com o que vamos aprender noutra unidade curricular, será implementado um sistema inteligente externo para gestão de acessos.

Ser-nos-ão passados desafios que teremos de interpretar e executar.

Índice

Conteúdo

[Resumo 3](#_Toc115942624)

[Introdução 5](#_Toc115942625)

[Contextualização 5](#_Toc115942626)

[Motivação e Objetivos 5](#_Toc115942627)

[Estrutura do Documento 5](#_Toc115942628)

[Produto 5](#_Toc115942629)

[Visão do Produto 5](#_Toc115942630)

[Processos gerais do funcionamento do produto 6](#_Toc115942631)

[Requisitos Funcionais e Não Funcionais 6](#_Toc115942632)

[Requisitos Funcionais 6](#_Toc115942633)

[Requisitos Não Funcionais 6](#_Toc115942634)

[Organização do Grupo (Role de cada membro) 6](#_Toc115942635)

[Atas 7](#_Toc115942636)

[Grelha de autoavaliação 7](#_Toc115942637)

# Introdução

## Contextualização

Este trabalho entra no contexto da unidade curricular Projeto Aplicado, que visa implementar soluções e desafios propostos pelo docente Eduardo Peixoto, consolidando assim os conhecimentos não só adquiridos durante as aulas, mas também nestes anos de universidade. Estas soluções serão feitas com recurso a [COLOCAR TECNOLOGIAS A UTILIZAR].

## Motivação e Objetivos

Este trabalho prático, por ser fundamental na avaliação desta unidade curricular de Projeto Aplicado, traz por isso uma motivação contemplar. Objetivamente é expectável encontrar problemas e desafios, mas também encontrar soluções, soluções estas através da aprendizagem e persistência.

Um dos objetivos alcançáveis deste trabalho é o de cimentar os conhecimentos obtidos em aula, explorando os conteúdos já lecionados de acordo com linhas definidas para este trabalho. O principal objetivo passa, acima de uma boa classificação, pela adaptação do nosso projeto por parte da nossa instituição de ensino (futuramente outras).

## Estrutura do Documento

O documento está estruturado de forma que seja simples a sua leitura. Existe recurso a referências de material fornecido pelo professor Eduardo Peixoto e/ou referências a excertos de Webgrafia.

Este trabalho encontra-se dividido em grupos, de forma a facilitar a procura e associação face ao material fornecido pelo docente.

# Produto

## Visão do Produto

Dentro de vários subtópicos possíveis, todos eles eram representantes do tema central Smart Campus. Por isso, pegamos no subtema Health e, em conjunto, decidimos construir uma aplicação android que visa à nossa universidade acompanhar a saúde dos estudantes.

O IPCA GYM nasce após notar-se a necessidade desse mesmo acompanhamento e a falta de um setor que permita a atividade aos jovens, no sentido de incentivar aos estudantes a realizar um estilo de vida saudável.

Será então possível aos estudantes terem um acompanhamento mobile da sua atividade física, tal como os diferentes exercícios que pode fazer ao longo do seu treino.

Os gestores do ginásio conseguirão fazer uma monitorização de todas as pessoas inscritas no ginásio, já que, em conjunto com outra unidade curricular, irá ser implementado um sistema externo para gestão de acesso através de um chip/cartão eletrónico.

Este projeto visa alcançar este objetivo através da implementação de uma aplicação Mobile e de [COLOCAR O SOFTWARE PARA GESTÃO DE ACESSOS], para que se torne mais cómoda a utilização da mesma.

## Processos gerais do funcionamento do produto

[ESTRUTURAR UM TEXTO]

FALAR EM GERAL FUNCIONALIDADES COM GRAFICOS DE ALTO NIVEL (QUE “FALAM POR ALTO”)

* Ver capacidade de ocupação do ginásio atual
* Edição perfil de utilizador
* Avaliar o ginásio
* Loja online
* Ver histórico de entradas e saídas dos utilizadores (por parte do administrador)
* Planos de treino
* Plano de nutrição
* Gestão da lotação (por parte do administrador)

## Requisitos Funcionais e Não Funcionais

### Requisitos Funcionais

PONTO ACIMA MAS FALADO MAIS DETALHADAMENTE

### Requisitos Não Funcionais

* **Interface:** Aplicação em smartphone para servir de interação com os utilizadores
* **Registo de Contas:** Para ter acesso à aplicação cada utilizador terá de ter uma conta registada no sistema
* **Compatibilidade:** O sistema deverá ser compatível com a versão atual ou mais recente do sistema operativo Android
* **Eficiência no software:** O software será eficaz sem causar muito tempo de espera entre ações
* **[METER MAIS REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS]**

# Organização do Grupo (Role de cada membro)

Gonçalo Cunha - Product Owner, Programador

João Apresentação - Scrum Master, Programador

Pedro Simões - Programador

**Product Owner** tem o papel de fazer a definição da visão do projeto, supervisionamento e avaliação das etapas de desenvolvimento

**Scrum Master** tem o papel de facilitar as sprints, ajudar a equipa a manter-se concentrada nas sprints e fazer o planeamento e organização da mesma

# Atas

[Explicar como foi feita uma das atas e mostrar exemplo]

# Grelha de autoavaliação

[Mostrar grelha]