

Termo de Abertura de Projeto 1.2

Rodrigo Machado

Guilherme Mizutani

Matheus Carstens de Oliveira

Alisson Cordeiro

Instituto Federal do Paraná - Câmpus Pinhais

Bacharelado em Ciência da Computação (BCC)

Entrega 01 - Projeto Acadêmico da Disciplina de Engenharia de Software I

Versão do Documento: 1.0

Data de Início do Projeto: 02/10/2024

Data de Término do Projeto: --/--

Conteúdo

Introdução.....	3
1.1 Objetivos.....	3
1.2 Histórias de Usuário.....	3
1.3 Restrições.....	4
Organização do Projeto.....	4
2.1 Líder.....	4
2.2 Equipe de Desenvolvimento.....	5
2.3 Carga Horária.....	5
2.4 Enquadramento do projeto.....	6

Capítulo 1

Introdução

Nosso projeto tem como principal meta facilitar o acesso a espaços de esporte públicos. Consiste em desenvolver uma aplicação digital WEB para fornecer um rápido acesso a informações como: espaços disponíveis; horários disponíveis para reserva; eventos públicos que irão acontecer nesses locais; perfil personalizado do usuário. Tudo isso será desenvolvido para engajar a comunidade ao uso desses espaços e também engajar na prática de esportes, visando melhorar a saúde geral da população de Pinhais

1.1 Objetivos

- **Objetivo 1:** Melhorar a viabilidade de uso dos espaços esportivos públicos de Pinhais;
- **Objetivo 2:** Promover a prática do esporte físico;
- **Objetivo 3:** Fornecer uma plataforma digital intuitiva e fácil de usar.
- **Objetivo 5:** Aumentar a taxa de utilização dos espaços esportivos públicos dentro de seis meses após o lançamento, promovendo um melhor aproveitamento da infraestrutura oferecida pelo município.
- **Objetivo 6:** Implementar uma plataforma segura e escalável, que suporte o crescimento da base de usuários e possibilitar expansões futuras com novas funcionalidades e integração com outras plataformas, caso necessário.

1.2 Histórias de Usuário

Conforme os objetivos mencionados, as seguintes histórias de usuário serão desenvolvidas:

Usuário cliente:

- **História de Usuário 01:** Como usuário, eu quero visualizar a lista de espaços esportivos disponíveis, para que eu possa escolher um local para praticar.
- **História de Usuário 02:** Como usuário, eu quero poder verificar os horários disponíveis para reservar um espaço esportivo, para que eu possa me organizar antecipadamente.
- **História de Usuário 03:** Como usuário, eu quero poder reservar um espaço esportivo disponível direto pelo programa/site, para garantir que eu possa utilizá-lo no horário desejado.
- **História de Usuário 04:** Como usuário, eu quero ver os eventos esportivos públicos que irão ocorrer nos espaços esportivos com antecedência e se possível, receber uma notificação via email quando um evento for marcado.

- **História de Usuário 05:** Como usuário, eu quero receber notificações sobre eventos futuros e horários de reserva, para estar sempre informado sobre novas oportunidades esportivas.
- **História de Usuário 06:** Como usuário, eu quero acessar uma plataforma fácil de usar e intuitiva, para que eu possa navegar e encontrar informações rapidamente sem dificuldade.

Usuário administrador:

- **História de Usuário 07:** Como administrador, eu quero ter acesso fácil ao backend do sistema.
- **História de Usuário 08:** Como administrador, eu quero informações como: relatórios de uso médio de tempo dos usuários da plataforma.
- **História de Usuário 09:** Como administrador, eu quero poder utilizar o sistema para cadastrar novos espaços públicos.
- **História de Usuário 10:** Como administrador, quero ter acesso a feedback e avaliações dos usuários sobre os espaços esportivos, para que eu possa melhorar continuamente os serviços oferecidos.
- **História de Usuário 11:** Como administrador, quero poder bloquear a reserva de determinados espaços durante períodos de manutenção ou utilização do espaço para eventos, garantindo que os usuários recebam informações atualizadas sobre a disponibilidade real dos espaços.

1.3 Restrições

1. Poucos desenvolvedores com experiência em desenvolvimento web.
2. Pouco domínio de UX e UI.
3. Dificuldade em integrar sistemas de reservas e eventos em tempo real.
4. Falta de experiência em testes de usabilidade e desempenho.
5. Tempo limitado para aprender e implementar todas as funcionalidades desejadas.
6. Dificuldade em coletar dados precisos sobre disponibilidade de espaços esportivos.

Capítulo 2

Organização do Projeto

2.1 Líder

Líder: Rodrigo será o responsável por liderar a equipe de projeto. Deverá tomar as principais decisões técnicas e gerenciais.

2.2 Equipe de Desenvolvimento

Guilherme, Matheus e Alisson, serão os responsáveis pelo desenvolvimento do projeto. O Guilherme será responsável pelo sistema de coleta de informações, tais informações serão organizadas e ordenadas por relevância. Essas informações serão passadas para o Alisson que é responsável pelo sistema de visualização e manipulação no banco de dados. O Matheus será responsável por fazer a transição do documento para latex.

2.3 Carga Horária

Integrante	Atribuições	Disponibilidade semanal	Horários	Indisponibilidade
Guilherme Mizutani	Coleta das informações para a implementação no sistema	20h	seg - sex 8h - 12h	sab/dom
Alisson Luis	Desenvolvimento do back-end. Criação e gerenciamento de banco de dados.	20h	seg - sex 8h - 12h	sab/dom (posso responder dúvidas via whatsapp)
Matheus Carstens	Verificar a funcionalidade do software de gestão. Auxílio no desenvolvimento do back-end.	20h	seg - quinta 10h-12h 20h - 22h sexta 9h-13h	sab/dom
Rodrigo Machado	Fazer a documentação do projeto e organizar o time de desenvolvimento	4h	seg 15h-18h quarta 15h-16h	sab/dom

2.4 Enquadramento do projeto

Fase	Data Início	Data Término	Responsável	Descrição
Kick-off do projeto	05/11/2024	07/11/2024	Equipe	Reavaliar o sistema, esclarecer o que cada um sente que seja necessário para o primeiro protótipo, definir o entendimento do escopo e responsabilidade de cada um dos integrantes
Primeira análise de riscos	05/11/2024	06/11/2024	<i>Guilherme</i>	Uma pessoa irá fazer uma análise de riscos superficial para o projeto para em seguida o grupo fazer outra análise em conjunto.
Análise de riscos	07/11/2024	10/11/2024	<i>Equipe</i>	A análise definitiva de cada risco que o projeto oferece e como podemos nos prevenir para cada situação.
Protótipo do banco de dados	07/11/2024	11/11/2024	Alisson	Após re-avaliarmos o que é necessário existir no sistema, faremos a primeira criação de um banco de dados para uma melhor visualização do projeto.
Protótipo UX/UI	07/11/2024	11/11/2024	Alisson	A primeira criação de uma interface de como seria nosso website para cada uma das histórias de usuário, somente o design para um melhor entendimento e visualização do website.
Feedback do professor	11/11/2024	11/11/2024	Equipe	Procurar os professores conselheiros do projeto para avaliarem e opinarem sobre o decorrer do projeto até o momento.
Diagrama de classes	07/11/2024	14/11/2024	Alisson	Criar um diagrama de classes para o projeto para facilitar a primeira criação dos códigos.