



Programador Informático

Projeto ACCEPT

EFA

Agenda



- Projeto ACCEPT
- Equipas
- Projetos & Clientes

Projeto CET DPM

MÓDULOS		
10789 – Metodologias de desenvolvimento de software	25 Horas	Ricardo Vicente Bruno Santos
5425 – Projeto de Tecnologias e Programação de sistemas de informação	50 Horas	André Sá Bruno Santos
10790 – Projeto de programação	25 Horas	Sérgio Nogueira Bruno Santos

Projeto ACCEPT

Autonomy
Creativity
Communication
Ethics
Problem Solving
Team Work



Projeto ACCEPT



PRODUCT OWNER

Cliente, visionário, criador da ideia.
Entende do Negócio.

Identificação das empresas:
Helder e formadores

* baseado na metodologia de desenvolvimento Ágil – SCRUM

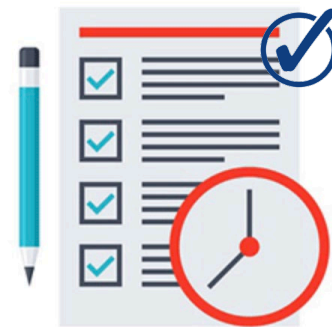
Projeto ACCEPT



PRODUCT OWNER



INPUT FROM CUSTOMER,
TRAINER, ADVISER..



ACCEPT BACKLOG

Enunciado: lista de necessidades, user stories,
tarefas e prioridades.

Gerido por:
Cliente e formadores

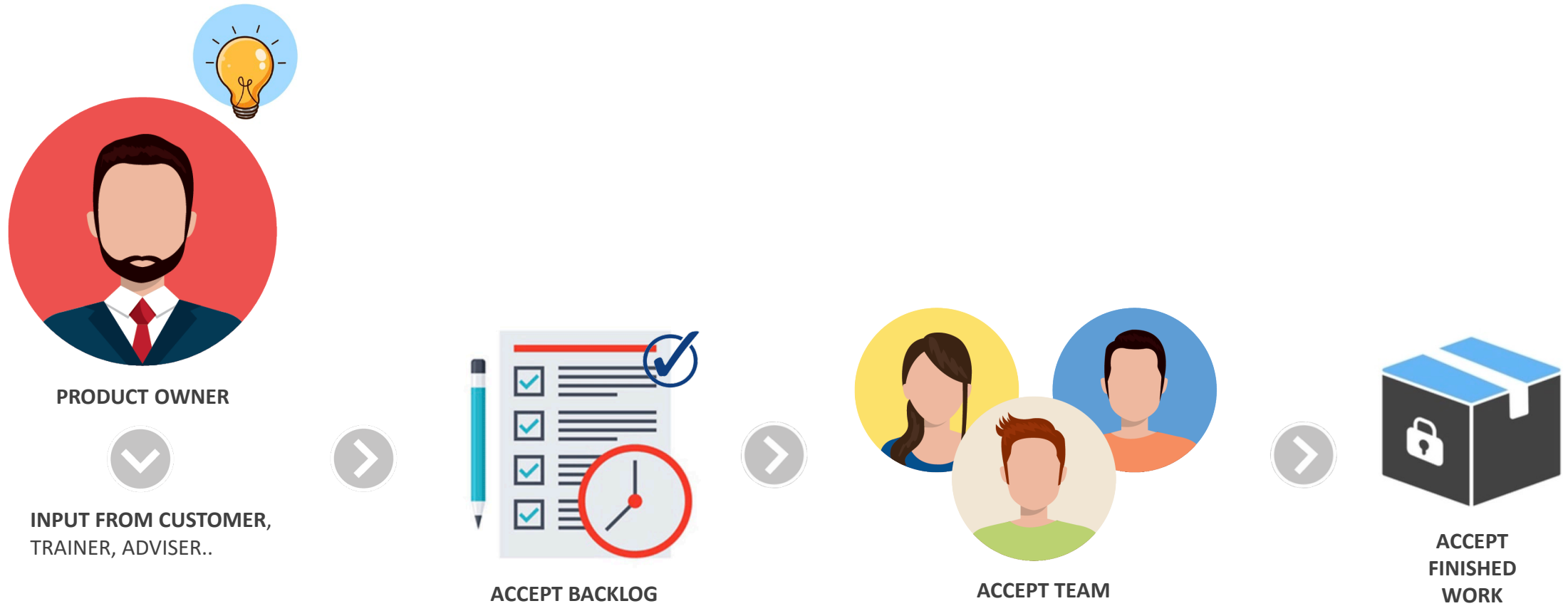
* baseado na metodologia de desenvolvimento Ágil – SCRUM

Projeto ACCEPT



* baseado na metodologia de desenvolvimento Ágil – SCRUM

Projeto ACCEPT



* baseado na metodologia de desenvolvimento Ágil – SCRUM

Projeto ACCEPT

#1



ACCEPT BRIEFING

#2



ACCEPT PLANNING

#3



ACCEPT RETROSPECTIVE

#4



ACCEPT REVIEW

#5



ACCEPT FINAL PRESENTATION

* baseado na metodologia de desenvolvimento Ágil – SCRUM

Equipas

- Constituição 3 a 4 formandos
- Team leaders
 - André
 - Filipe
 - Pedro
 - Sérgio



ACCEPT TEAM

Team Leader

Tarefas

- Definição dos cargos dos elementos da sua equipa
- Marcar e mediar o briefing e reuniões com o cliente
- Levantamento dos requisitos e assegurar o cumprimento do planeamento das tarefas e prazos de entrega
- Atas de ponto de situação e tarefas cumpridas por elemento da equipa
- Apresentação das várias fases do produto e do produto final (no suporte multimédia que achar conveniente)

- Cada nota dos elementos do grupo pode ser diferente refletindo deste modo o empenho e dedicação de cada um em relação ao projeto
- A avaliação será feita de acordo com as atas realizadas por cada Team Leader
 - O Team Leader terá de entregar a ata até ao prazo estabelecido pelo formador. No caso de atraso, a nota de todos os elementos será penalizada em 50%.
 - Se o formador não tiver atas não fará avaliação e cada elemento da equipa terá 0 (zero) na componente de avaliação sem ata
- O Team Leader será o encarregado pelo projeto, o impulsionador e motivador principal da equipa, é sobre ele que caem as responsabilidades e se algo falhar é com ele que o cliente vai reclamar!

Team A

- Team leader
 - André
- Dev Team
 - Fábio
 - Ricardo

Team F



- Team leader
 - Filipe
- Dev Team
 - Bruno
 - Hugo

Team P



- Team leader
 - Pedro
- Dev Team
 - Marta
 - Rafael

Team S



- Team leader
 - Sérgio
- Dev Team
 - Deivid
 - Paulo

- Sistema de gestão de informação para a área têxtil.
- Requisitos:
 - Permitir inserir modelos e malhas (família: T-shirt, sweats, etc; Tipo: homem mulher, unisexo, bebe; Cliente: Código: - Gera automaticamente)
 - Permitir criar encomendas (Dados Ordem Fabrico: Modelo, Data de entrega, Época, Controlador; Sortimento: Tamanhos; Consumos: Malhas, Acessórios, Bordados ou estampados)
 - Permitir ver o pont de encomenda:
 - malha já está em stock;
 - malha já foi cortada;
 - modelo já foi confeccionado;
 - modelo já foi embalado;
 - modelo já foi expedido
 - Outros.
- **Cliente:** Tiago Ribeiro | tiago.ribeiro.713@gmail.com
- **Equipa:** A (André, Fábio e Ricardo)

- A Yuppi Gifts pretende ser uma plataforma de venda de produtos associados à cultura pop.
- Os produtos a comercializar são os que se encontram aqui (<https://store.superplay.pt>) bem como a venda de alguns produtos (canecas, t-shirts, puzzles, etc.) com design único que é criado pelo departamento criativo e produzido internamente.
- O site deverá cumprir os seguintes aspetos:
 - Apresentação de produtos simples e com variáveis
 - Gestão de dados estatísticos (vendas, acessos)
 - Cross linking: Redes Sociais
 - Permitir vários métodos de pagamento
 - Ser responsivo
 - Layout simples mas funcional
- **Cliente:** Ricardo Pinheiro | ricardo.a.pinheiro@sapo.pt
- **Equipa:** F (Filipe, Bruno e Hugo)

Projeto Plataforma de Cursos Online

- CESAIE Digital Online Courses – Plataforma de disponibilização de cursos online como ex. Udemy.
- Algumas tarefas propostas:
 - Backoffice para alimentar a base de dados de cursos (título, imagem, descrição, conteúdos, preço, vídeos e textos de apoio)
 - Website para apresentar os cursos exemplo: MS Excel; Web Design; Inglês Empresarial; ...
 - Registo de utilizadores para comprar/ingressar em cursos e aceder a conteúdos e avaliações
 - Possibilidade de cursos pagos e outros gratuitos
 - Outros elementos que possam sugerir
- **Cliente:** Bruno Santos | brunofrs7@gmail.com
- **Equipa:** P (Pedro, Marta e Rafael)

- CESAE Digital Requisições de Equipamento – Plataforma de gestão de equipamentos e requisição dos mesmos pelos formandos do CESAE Digital
- Algumas tarefas propostas:
 - Backoffice para alimentar a base de dados de equipamentos (designação, marca, modelo, descrição, foto, quantidade, outros)
 - Registo de utilizadores para efetuar requisições e geri-las (editar, cancelar)
 - Aprovação manual das requisições por um técnico - perfil com permissões totais
 - Identificação automática de stock disponível dos equipamentos no acto da requisição (interval de datas)
 - Indisponibilizar automaticamente recursos quando as requisições são feitas
 - Notificação de requisições para levantamento (para o técnico) / entrega (para requisitante) / atraso (para ambos)
 - Outros elementos que possam sugerir
- **Cliente:** Ricardo Leite | ricardo.leite@cesae.pt
- **Equipa:** S (Sérgio, Deivid e Paulo)

Obrigado pela vossa atenção!

Bruno Santos

bruno.santos.prt@msft.cesae.pt

Helder Pinto

helder.pinto@cesae.pt



www.cesae.pt

