



Universidade de Évora

Departamento de Informática

Gestão de Projetos

Ano letivo 2020 - 2021

## Project Charter

Aluno:

Rúben Teimas - m47753

Docente:

Maria de Lurdes Godinho

António Vieira

7 de maio de 2021

## Índice

<b>1</b>	<b>Razão do Projeto</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Stakeholders</b>	<b>1</b>
2.1	Stakeholders Externos . . . . .	1
2.2	Stakeholders Internos . . . . .	1
<b>3</b>	<b>Objetivos</b>	<b>2</b>
<b>4</b>	<b>Identificação dos principais papéis</b>	<b>2</b>
<b>5</b>	<b>Necessidade de comunicação com os stakeholders</b>	<b>2</b>
<b>6</b>	<b>Integração do projeto na estrutura organizacional da instituição</b>	<b>3</b>

# 1 Razão do Projeto

O acesso generalizado à tecnologia permitiu que esta tomasse um papel predominante na nossa vida.

Esse papel determinante está cada vez mais presente também nas empresas tendo sido possível assistir, nos últimos anos, à transformação digital de muitas delas. Tarefas que antigamente eram realizadas/registadas em papel são agora registadas em plataformas de software.

Este tipo de plataforma não só permite diminuir o tempo despendido a realizar essas mesmas tarefas como a ter a informação de forma centralizada e disponível para consulta imediata dos interessados.

Contudo, ainda nem todas as empresas/entidades fizeram esta transição para o mundo digital. Tendo vivido numa Residência Universitária durante os últimos 4 anos deparei-me que a gestão de lotação, por parte dos SASUE, é feita de forma manual.

Este tipo de situação não pode ser normal num universo em que estão alojados, em simultâneo, cerca de 600 alunos, existindo várias mudanças durante o ano letivo, o que significa que o número de estudantes alojados num ano será bastante superior a 600.

Para dar contexto, este projeto permitiria a coordenação entre funcionários evitando assim a desinformação dos mesmos e consequentemente, dos residentes. Um exemplo concreto no qual este software poderia ajudar seria na atribuição dos quartos para o ano letivo seguinte. No final de cada ano é possível pedir a mudança de quarto, mediante disponibilidade, a um dos funcionários da portaria. Por vezes acontece que diferentes funcionários dizem a diferentes residentes que poderão ficar com os quartos que pretendem no ano letivo seguinte pois os atuais residentes do quarto irão abandoná-lo e não está registado em lugar algum se o quarto já está registado ou não.

## 2 Stakeholders

### 2.1 Stakeholders Externos

Os **stakeholders externos** deste projeto seriam os **SASUE**, sendo que serão eles a usufruir do produto final.

### 2.2 Stakeholders Internos

Sendo um projeto interno à Universidade, os **stakeholders internos** serão os **Serviços de Informática da Universidade de Évora**. Serão eles a estabelecer a ligação entre a equipa de desenvolvimento e o cliente final.

### 3 Objetivos

O projecto visa fazer uma gestão mais transparente do alojamento, ou seja, ter um registo de entrada e saída dos alunos do respetivo quarto e residência, bem como as datas de entradas e saídas. Ainda que simples, é um sistema que resolverá muitos problemas de falhas de comunicação e evitará erros comuns.

Para além de ter uma noção precisa do corrente estado do alojamento possibilitará também a existência de um histórico. Esse histórico, estando em formato digital, poderá permitir no futuro o uso dos dados para fim de análises estatísticas.

### 4 Identificação dos principais papéis

A equipa será constituída por 3 pessoas:

Nome	Função
Ruben Teimas	Project Manager/Developer
Pedro Claudino	Fronte-End Developer
Rita Silva	Designer

Cabe ao project manager (*PM*) acompanhar os elementos da equipa, dividindo as tarefas e atribuindo-as a cada colaborador. As metas e deadlines devem também ser estabelecidas pelo *PM* que deve zelar pelo cumprimento das mesmas.

Os developers serão responsáveis por desenvolver o código da aplicação. Sendo que a plataforma estará separada por *back-end* e *front-end*.

O Designer será responsável por fazer *mocks* e desenhar a interface de *front-end*, com o qual o utilizador vai interagir.

### 5 Necessidade de comunicação com os stakeholders

É necessário comunicar que os stakeholders internos comuniquem com os stakeholders externos numa fase inicial de modo a conseguir fazer um levantamento de requisitos eficaz e esclarecedor para que não se perca tempo no futuro devido à ambiguidade dos mesmos. Posteriormente a equipa deve comunicar com os stakeholders internos de modo a saber os requisitos.

Pode ser necessário comunicar com os mesmos durante o desenvolvimento caso surjam dúvidas, embora num mundo ideal este cenário seja evitado.

## **6 Integração do projeto na estrutura organizacional da instituição**

O projeto deve ter uma estrutura organizacional funcional na qual os departamentos (nesta caso constituídos de uma pessoa) trabalham separadamente nas áreas nas quais são especialistas de modo os diferentes objetivos de cada departamento formem um objetivo final.