



Universidade de Évora

Departamento de Informática

Gestão de Projetos

Ano letivo 2020 - 2021

Gestão de Lotação SASUE Pt.2

Aluno:

Rúben Teimas - m47753

Docente:

Maria de Lurdes Godinho

António Vieira

6 de junho de 2021

Índice

1	Âmbito do Projeto	1
2	Equipa do Projeto	1
3	Planeamento	2
3.1	Work Breakdown Structure (WBS)	2
3.2	Rede de PERT	3
3.3	Diagrama de Gantt	3

1 Âmbito do Projeto

Este projeto tem como objetivo a criação de uma plataforma online de gestão da lotação de camas das residências universitárias a cargo dos *SASUE*. Esta plataforma pode ser acedida através de qualquer dispositivo com acesso à internet e um browser, desde que o utilizador tenha as credenciais necessárias. Os utilizadores com credenciais de acesso devem ser funcionários autorizados pelos *SASUE*.

A plataforma será composta por 2 partes, o *backend* e o *frontend*. O *frontend* é a parte com a qual o utilizador contacta diretamente, por isso deve ser apelativa e acima de tudo intuitiva. No *backend* estará definida a lógica de negócio bem como a persistência dos dados. A plataforma deverá ser implementada utilizando *VueJS* para o *frontend* e *Django* para o *backend*, a base de dados será uma base de dados relacional, neste caso, *Postgresql*.

Não sendo uma aplicação de enorme dificuldade deverá existir uma pessoa responsável pela criação do *backend*, outra pelo *frontend* e um designer gráfico de modo a criar os mocks e protótipos para o *frontend*.

Estima-se que o projeto tenha uma duração de 4 meses, de modo a que esteja pronto a ser utilizado no início do ano letivo 2021/2022.

2 Equipa do Projeto

O *project manager*, Ruben Teimas, é responsável não só por todo o planeamento, coordenação e recrutamento do projeto como também pelo desenvolvimento da parte *backend* da plataforma.

A recrutamento foi feito tendo em base o conhecimento dos elementos e a sua relação com o *project manager*, que já tendo trabalhado anteriormente com estes consegue ter uma melhor perceção das qualidades e fraquezas dos mesmos.

A equipa do projeto é assim composta pelos seguintes elementos:

- **Ruben Teimas (Project Manager / Backend Developer):** para além das funções enquanto project manager é responsável pelo desenho e construção da base de dados, implementação da lógica do negócio e deployment da aplicação.
- **Pedro Claudino (Frontend Developer):** será responsável pela implementação do *frontend* bem como a sua integração com o *backend*.
- **Rita Silva (Designer Gráfica):** será responsável pelo *mock* e prototipagem que será mais tarde implementada pelo *frontend developer*.

Todos os elementos da equipa são licenciados na respetiva área pela Universidade de Évora, tendo também todos estado alojados em residências universitárias a cargo dos *SASUE*.

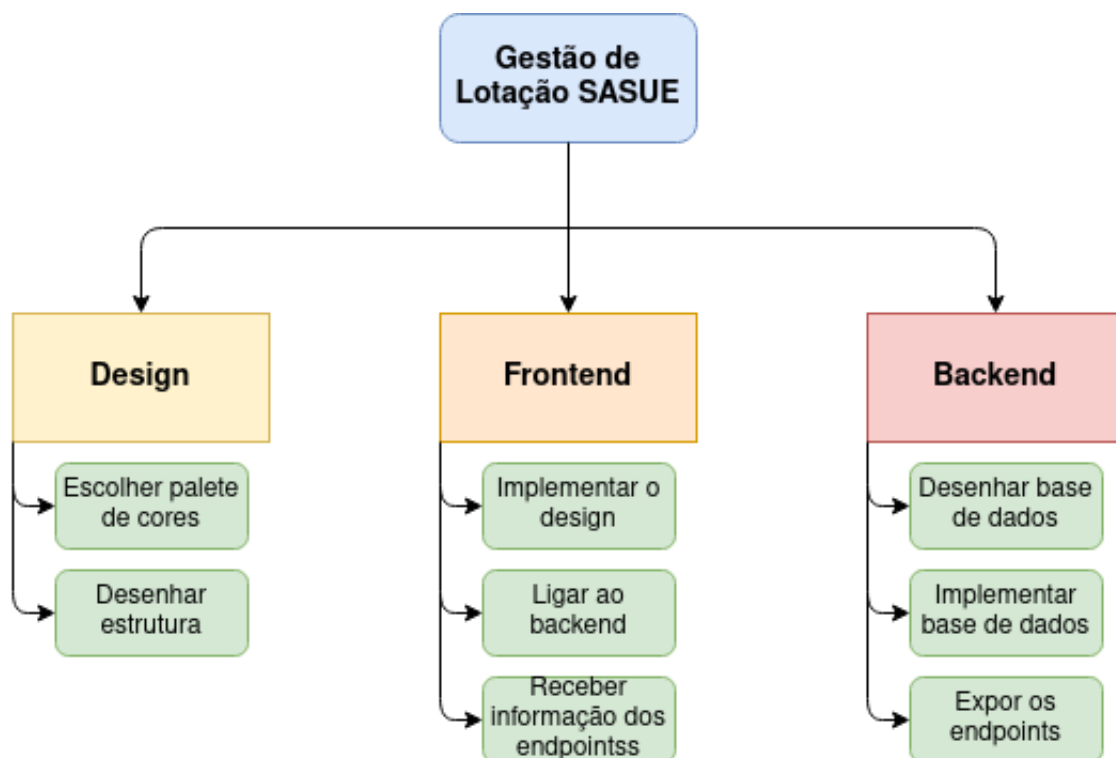
Os elementos devem todos reportar os seus avançados e deficiências ao *project manager*.

3 Planeamento

Serão feitas reuniões semanais nas quais cada elemento do projeto fará um ponto de situação do seu trabalho ao project manager, mas também de forma a que os outros elementos também o saibam, garantindo assim transparência entre os elementos do projeto.

Para que possa ser acompanhado o progresso de cada elemento, estes terão um repositório *Gitlab* no qual deverão fazer commits regulares com o trabalho produzido. Para além de permitir monitorizar o progresso, este sistema funciona também como gestor de versões.

3.1 Work Breakdown Structure (WBS)



3.2 Rede de PERT

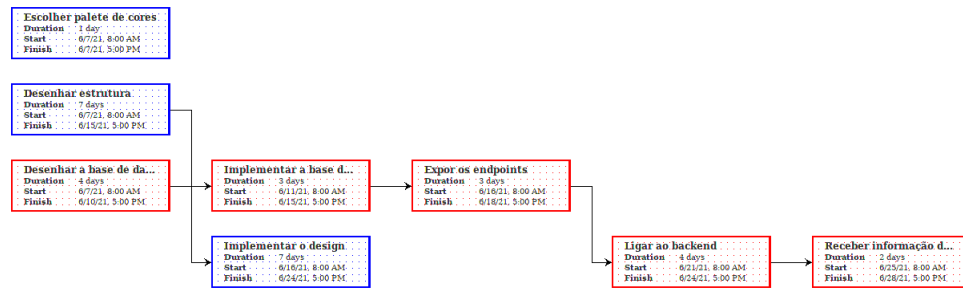
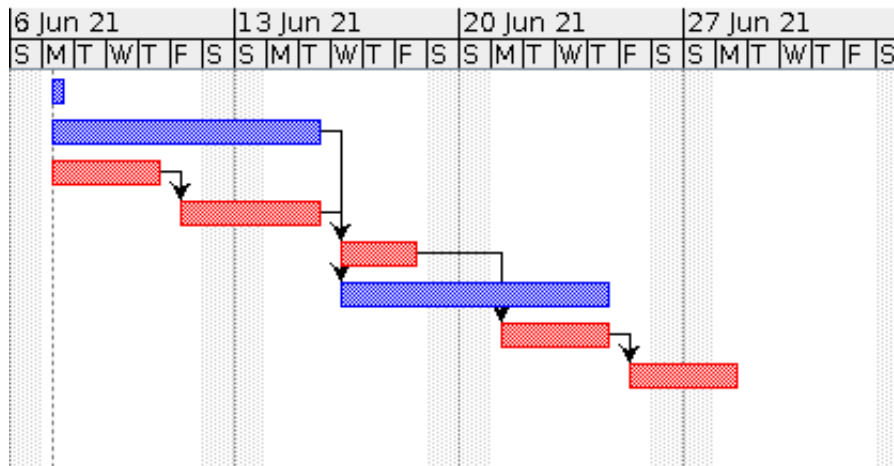


Figura 1: Em que o caminho a vermelho é o caminho crítico

3.3 Diagrama de Gantt



- Escolher paleta de cores: 1 dia.
- Desenhar estrutura: 7 dias.
- Desenhar a base de dados: 4 dias.
- Implementar a base de dados: 3 dias.
- Expor os endpoints: 3 dias.
- Implementar o design: 7 dias.
- Ligar ao backend: 4 dias.
- Receber informação dos endpoints: 2 dias.