

Trabalho Prático FASE 2

Computação Móvel LEI 20/21

Apresentação Grupo 14



Filipe Colaço

180221120



Ricardo Ramalho

100221089



Tiago Oliveira

090221014



Docentes:

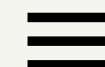
Rossana Santos | Paula Miranda



Introdução

Parte 1

— 02



Aplicação de apoio à “Vida Académica”

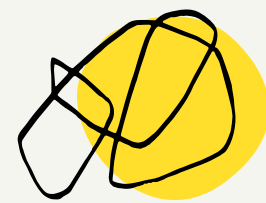
Resumo do Projecto

evaluation@APP

A evaluation@APP tem como objetivo auxiliar os alunos do Ensino Superior no acompanhamento das avaliações nas várias disciplinas.

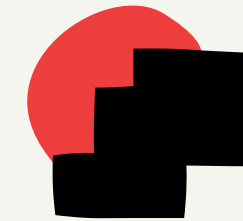


O Problema



Disciplinas

Um aluno que frequente o Ensino Superior tem várias disciplinas pertencentes a diferentes áreas científicas que representam créditos que devem ser reunidos para a obtenção de grau ou diploma.



Tipos de Avaliação

Cada uma das disciplinas tem diversos tipos de avaliação (Teórica / Prática) desde logo a componente de avaliação contínua que poderá conter diversos momentos e tipos de avaliação, por exame final, recurso ou época especial.



Objetivos

A solução

A aplicação possibilitará ao utilizador/aluno o registo do progresso em cada disciplina, nomeadamente o cálculo automático das percentagens de cada componente de avaliação e possibilidades de notas em outras componentes

A aplicação irá conter um calendário de avaliações personalizado

A aplicação vai permitir criar um sistemas de conquistas e estatísticas





Funcionalidades

— 06

Registrar

- Registo de Utilizador/Aluno
- Criação Disciplinas e Categorias
- Registrar momentos de avaliação
- Registo de cotações de avaliação

Consultar

- Consulta de Avaliações
- Consulta de Calendário
- Consulta de Créditos
- Consulta de Ranking

Notificar

- Notificações Push
- Notificação de Ranking - Conquistas
- Notificação de Evento por GPS





Público Alvo

Estudantes do Ensino Superior Português que queiram de forma organizada obter uma aplicação funcional para consulta e armazenamento das suas avaliações e conquistas.

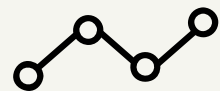
— 07





Originalidade

A **evaluation@APP** prima pela inovação e capacidade de resposta a uma necessidade efectiva do seu público, de forma a garantir de forma rápida e coerente ter acesso as suas avaliações.



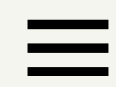
Mais-valias

Acompanhamento em tempo real;
Sistema de Conquistas;
Notificação de Eventos para descontrair nas proximidades;
Estatísticas de Avaliações.

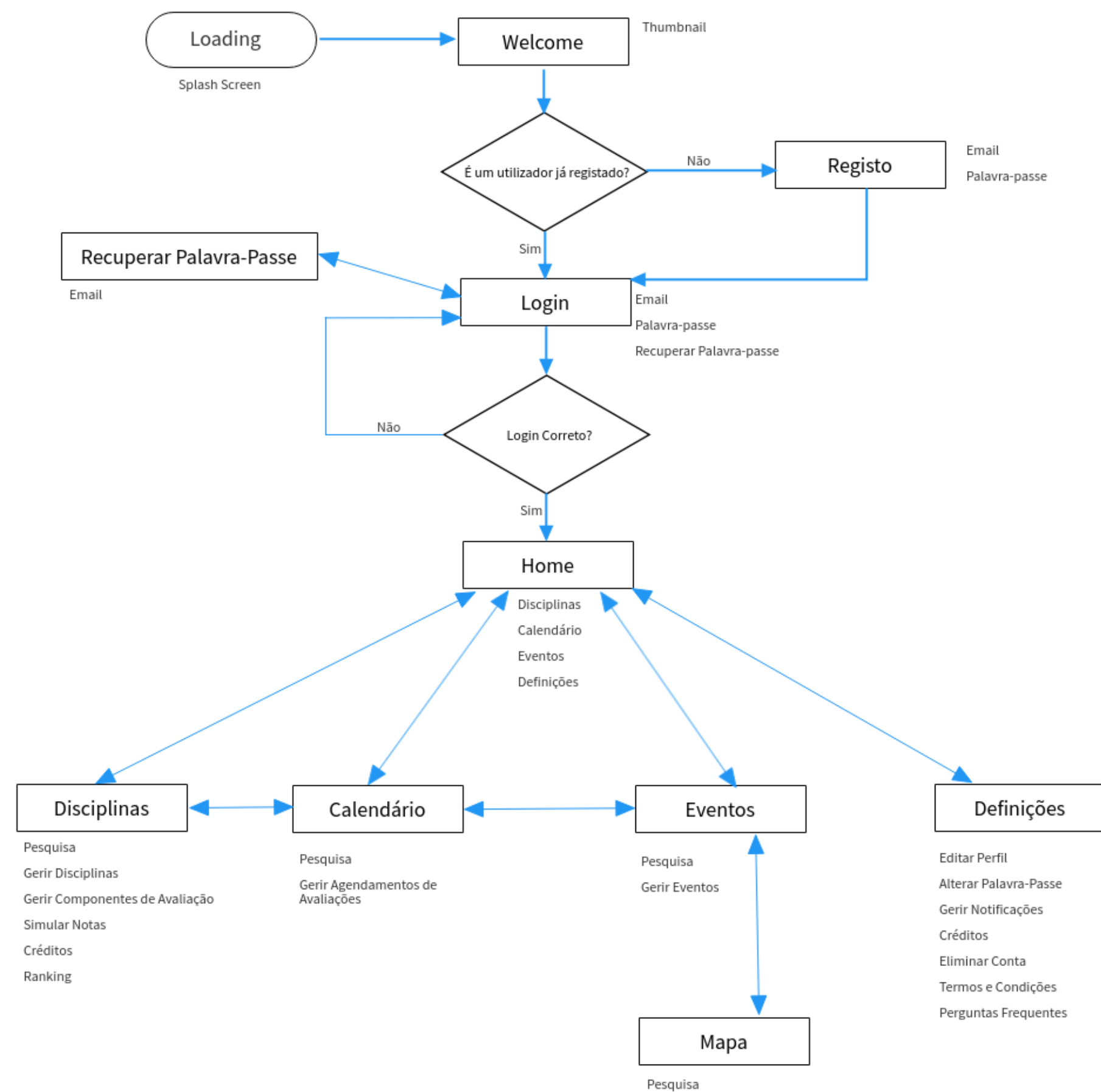




Navegação
Parte 2



Esquema de Navegação





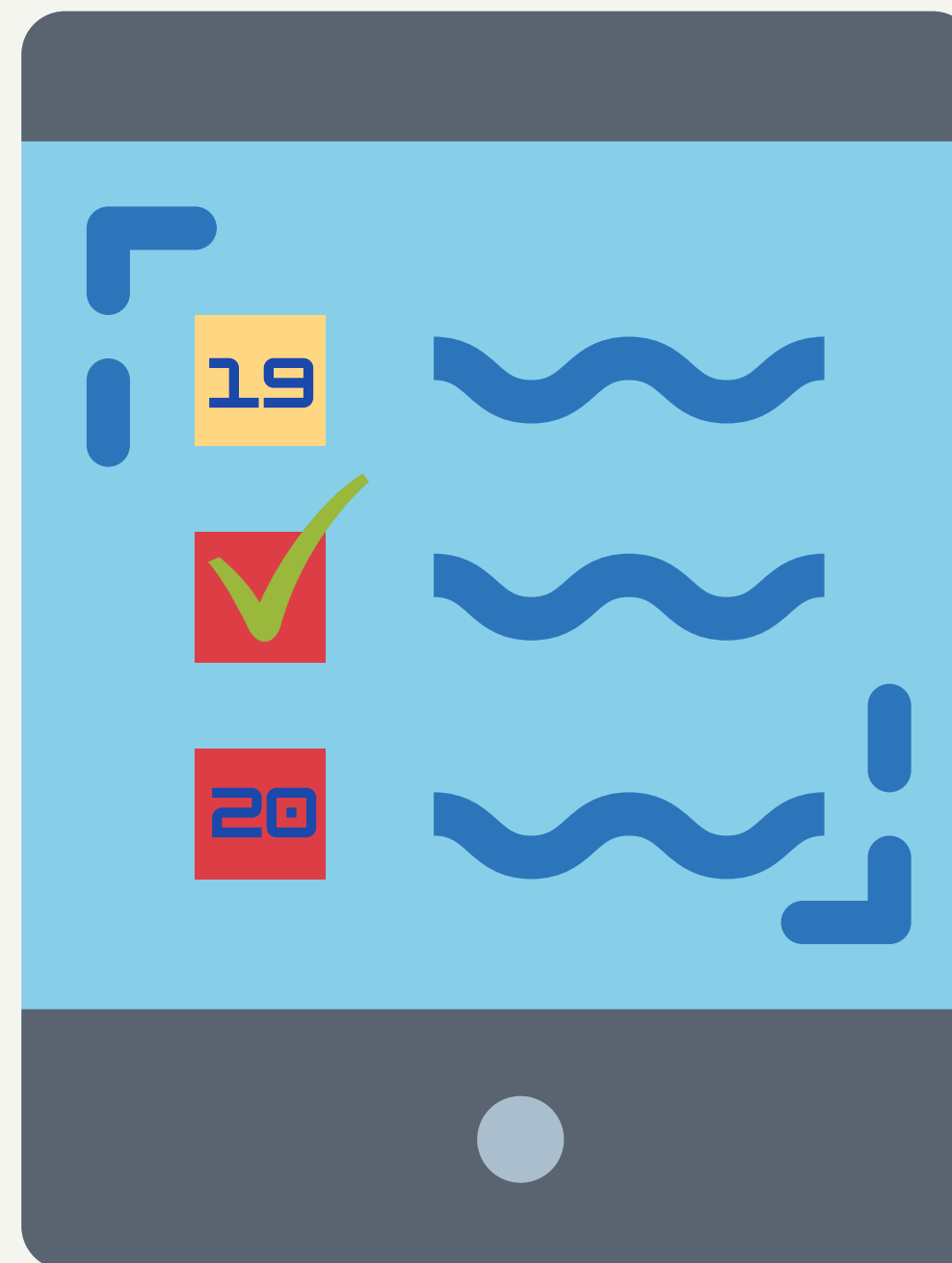
Splash screen v1



ICON

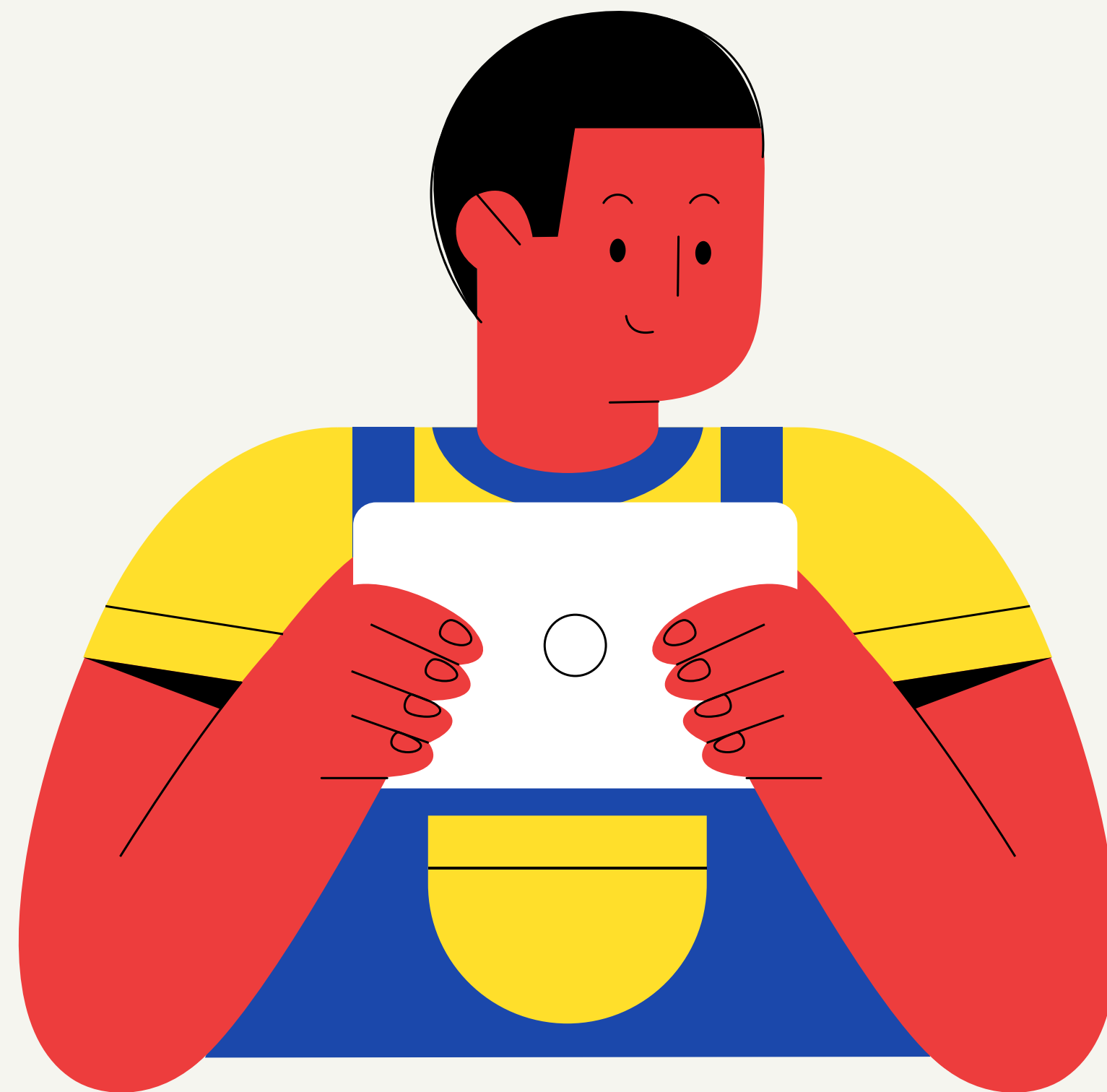
O icon representa uma "folha de avaliações" dentro de um tablet com cores muito próximas das utilizadas no logotipo do Instituto Politécnico de Setúbal, as cores cinza representam as cores da designação da Escola Superior de Tecnologias no mesmo logotipo.

A acompanhar o tablet colocamos uma pen de forma a representar a escrita e o estudo, que levam o aluno a progressão das suas avaliações e conquistas dos seus objectivos.

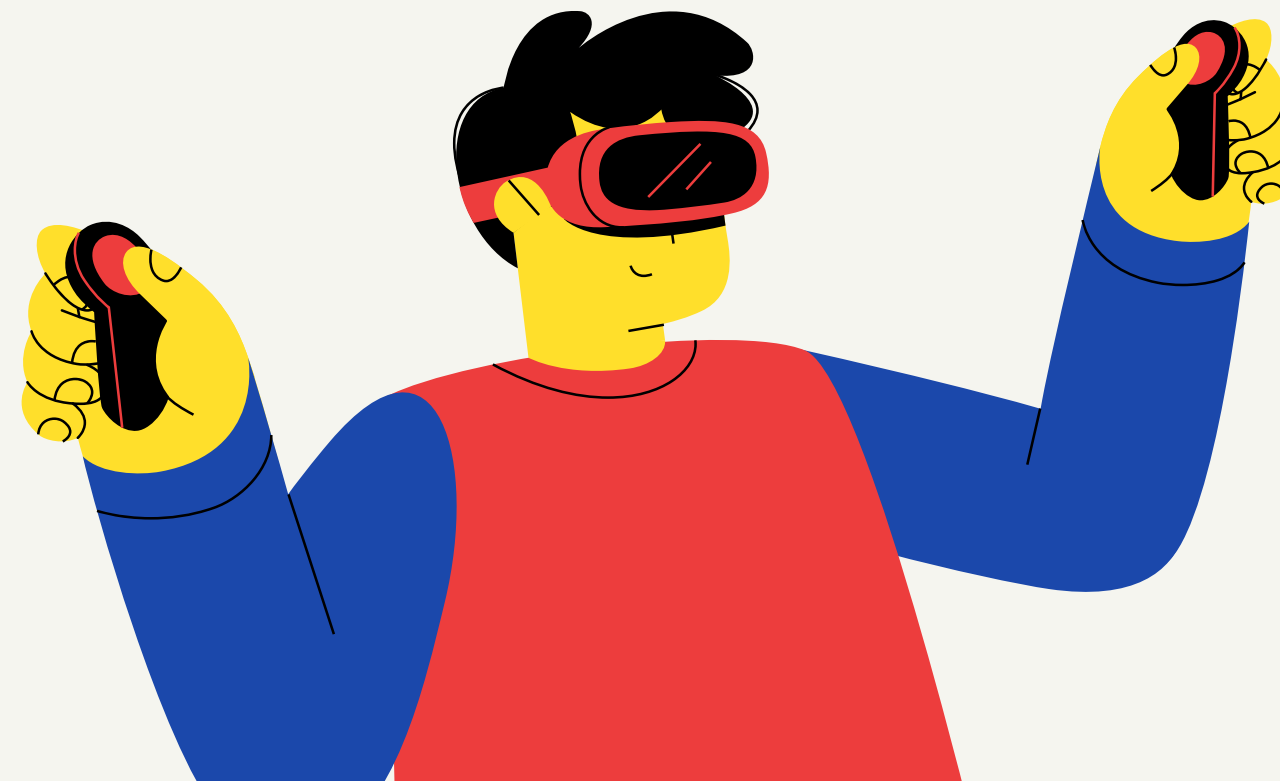
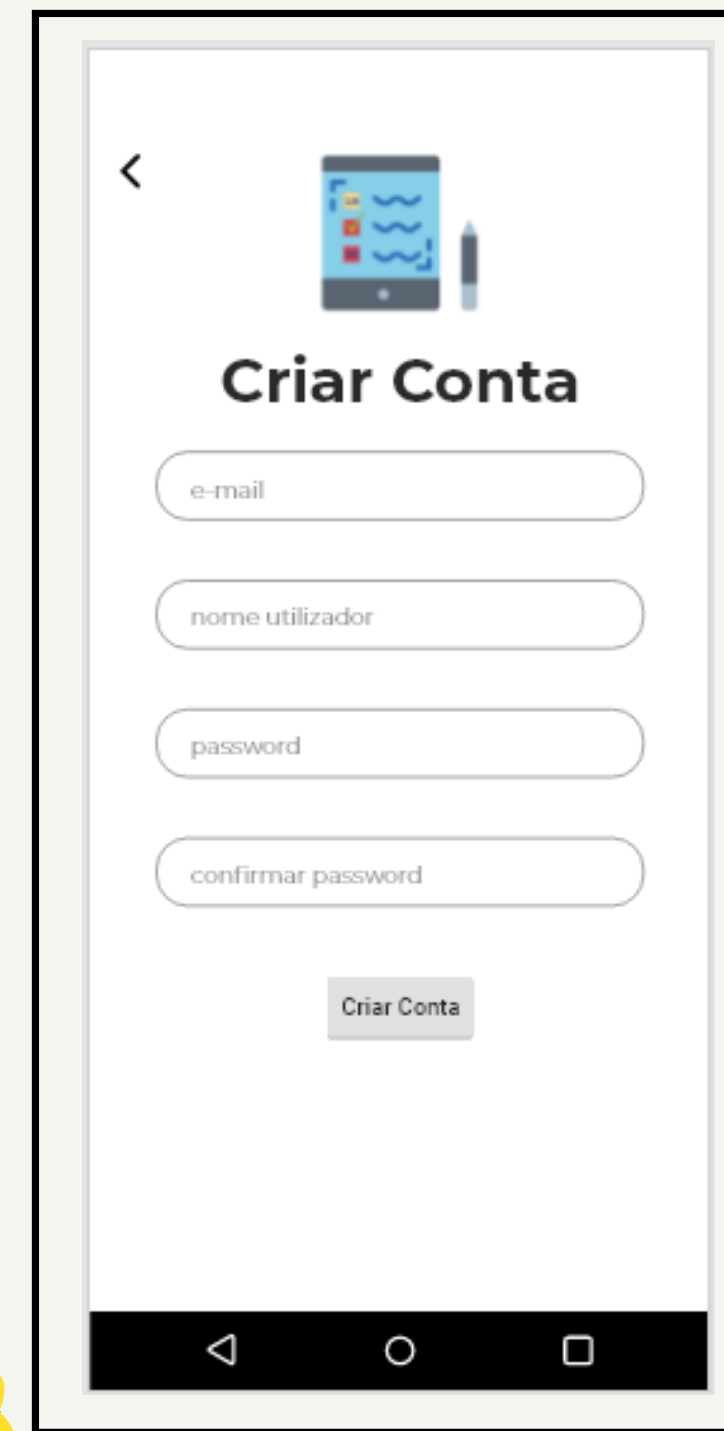
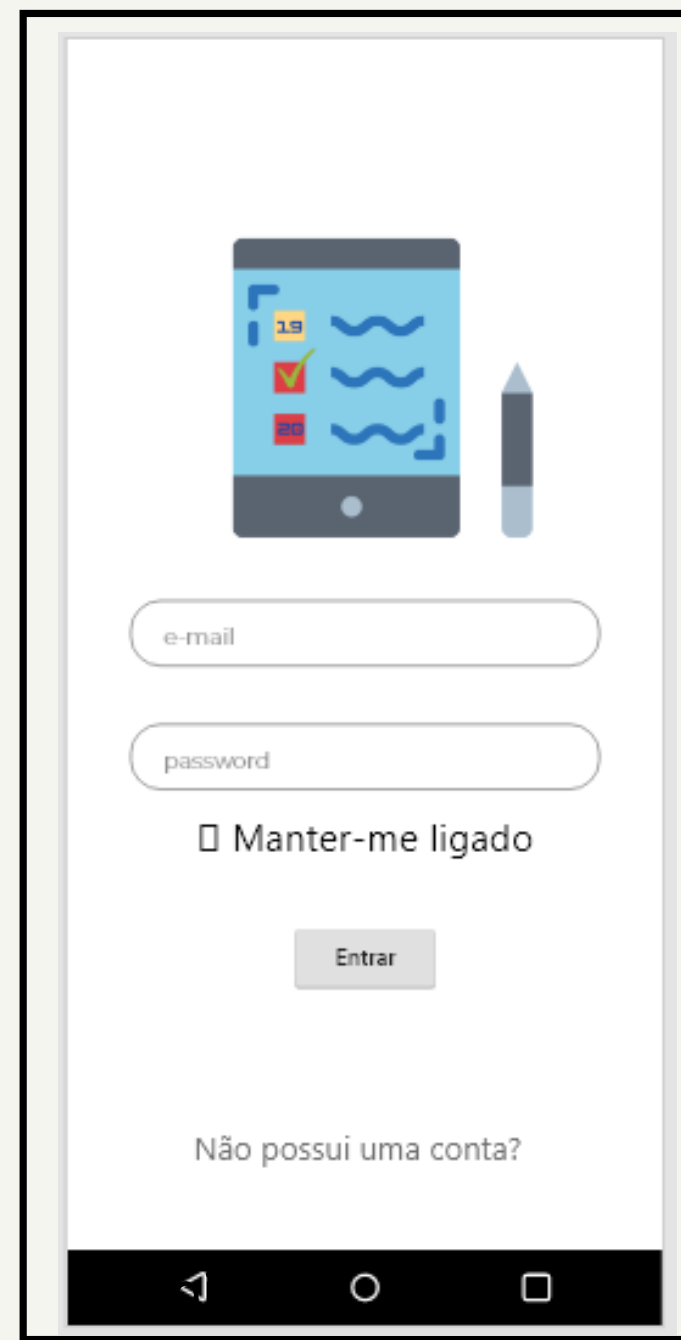
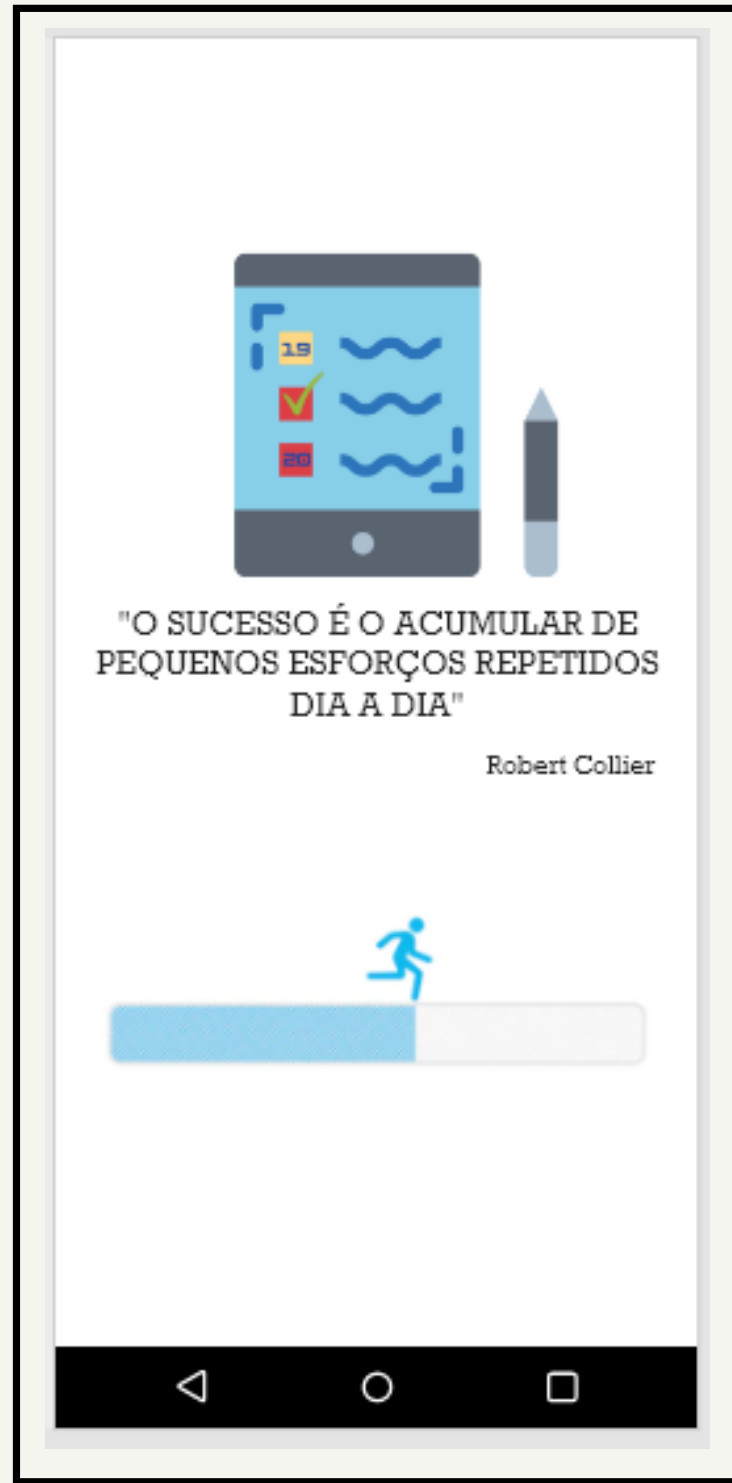


Desenho da Interface

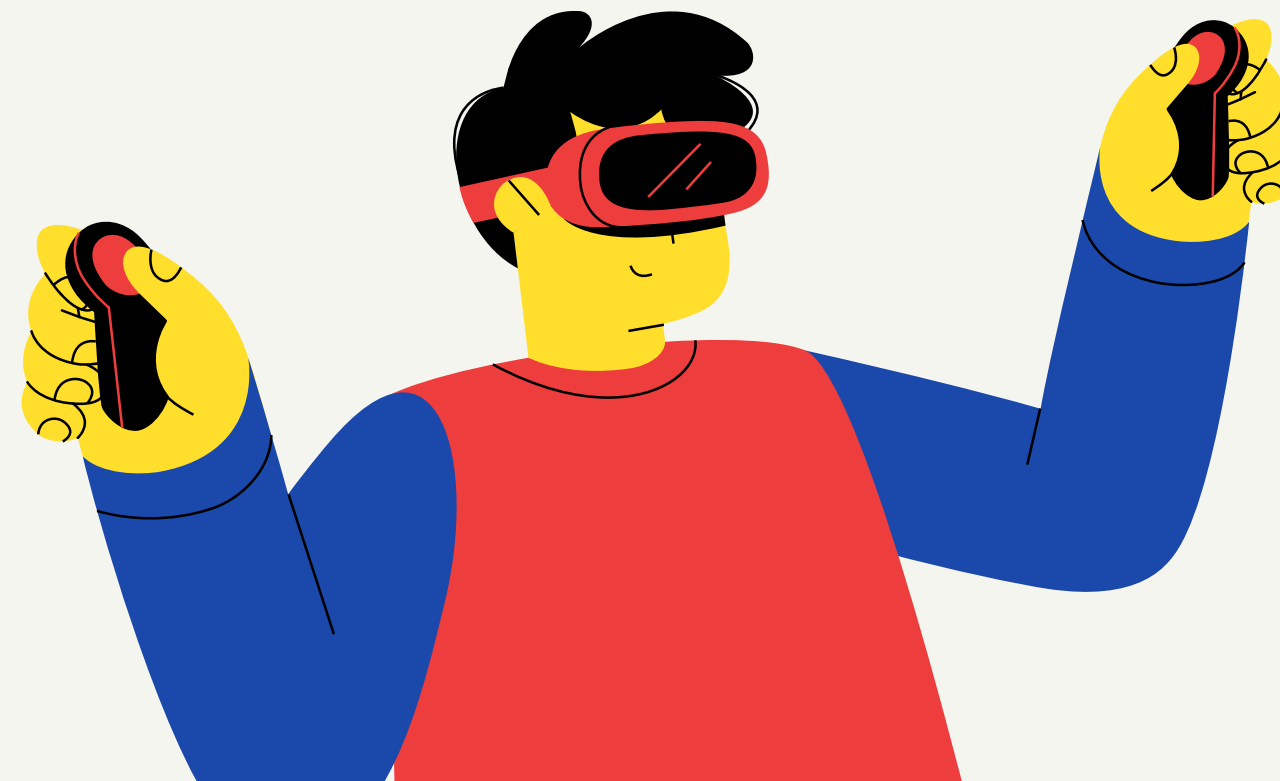
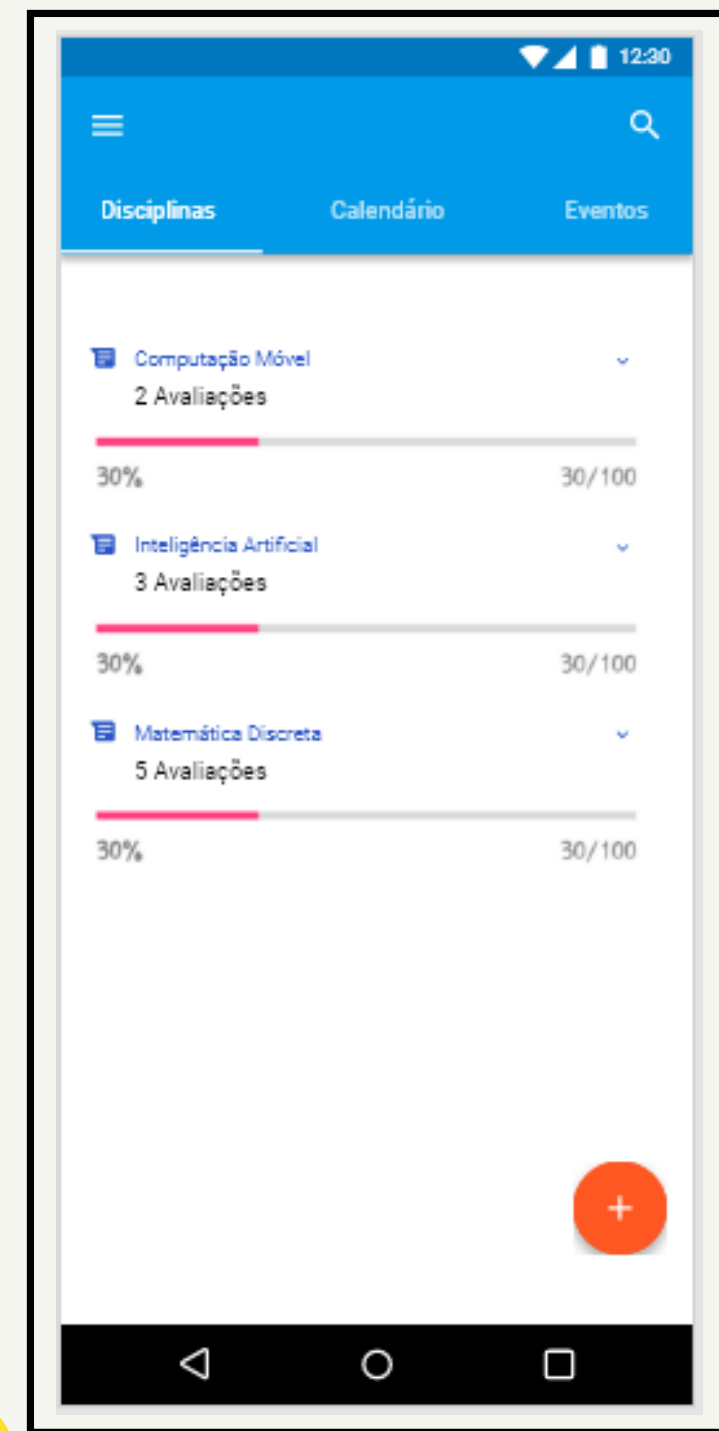
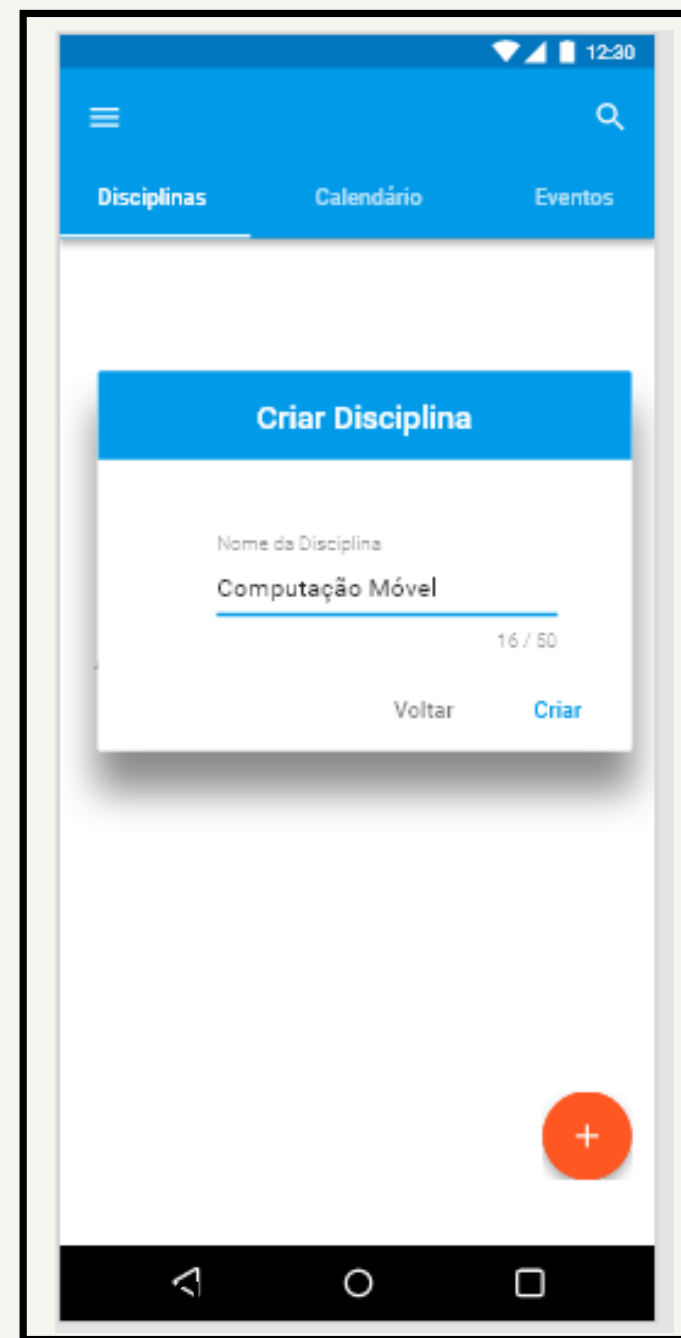
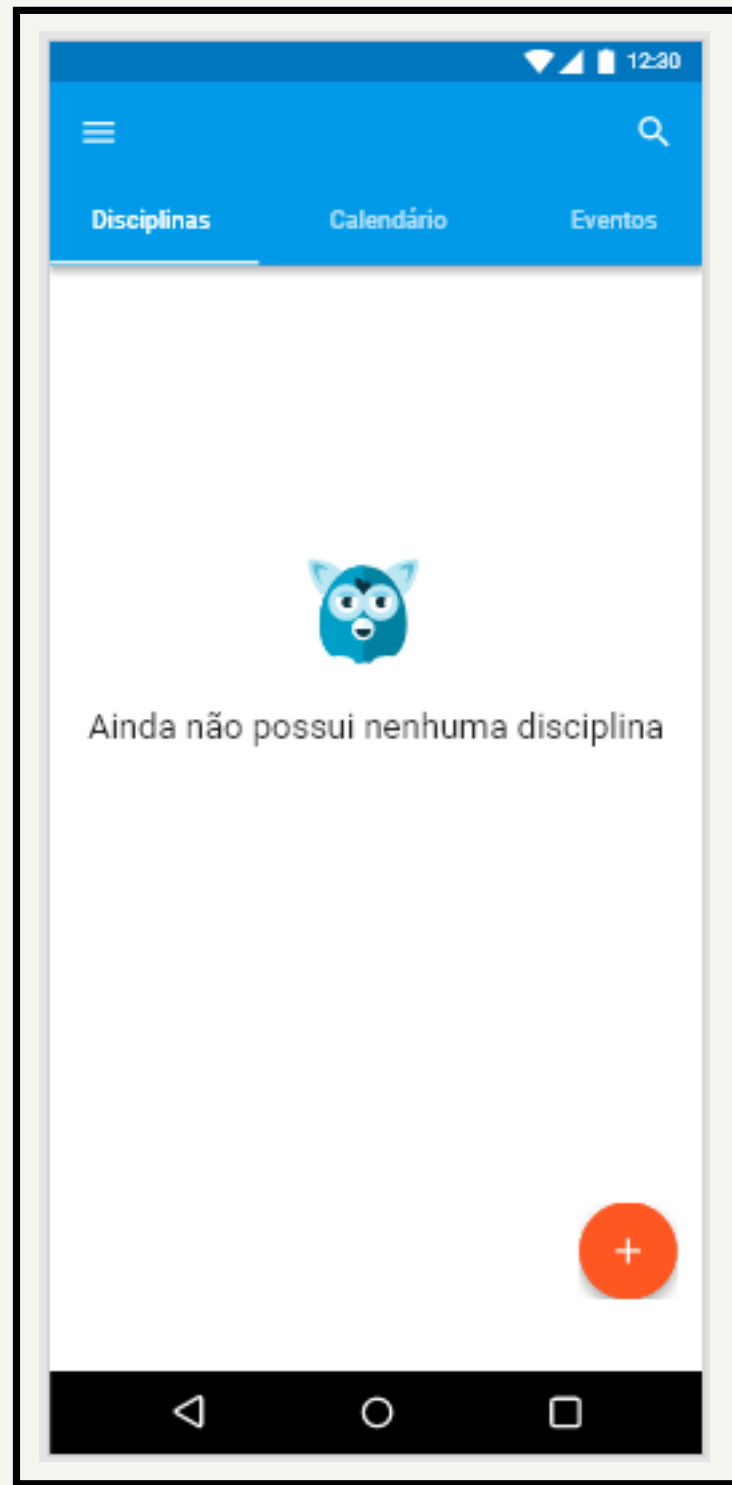
Parte 3



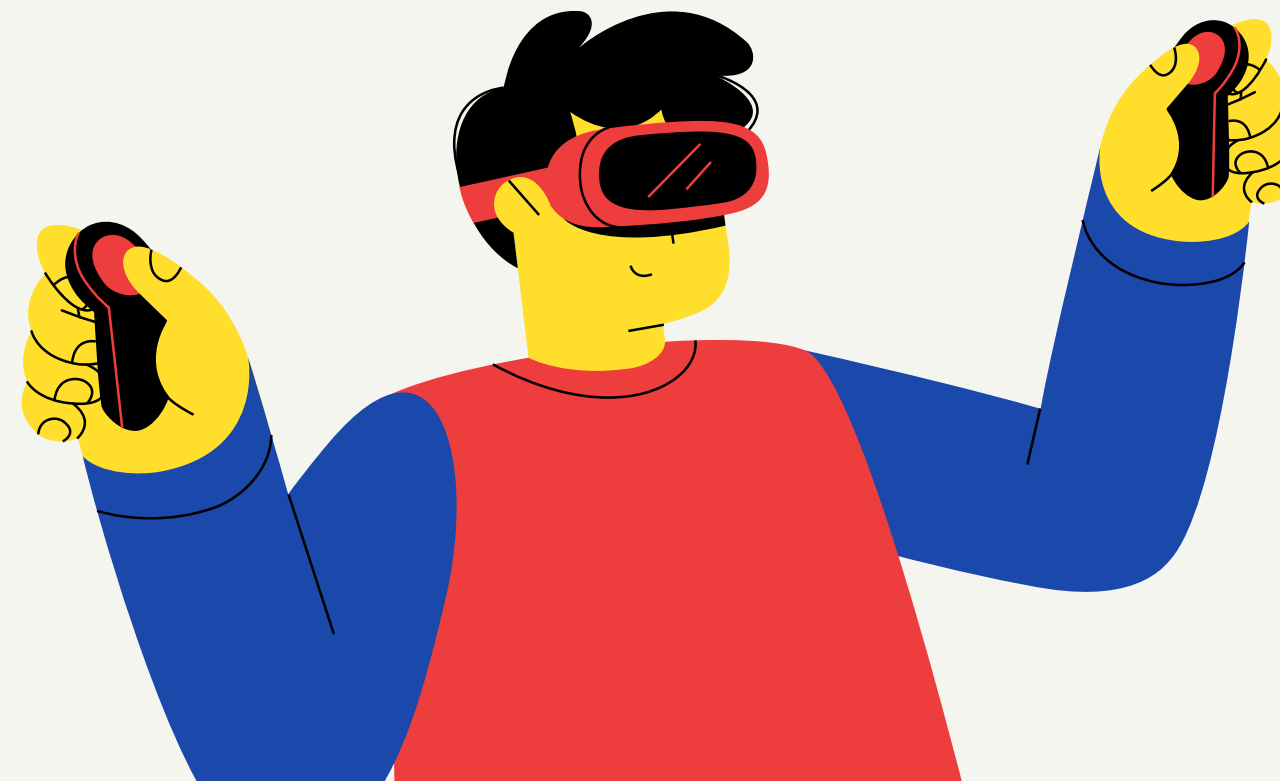
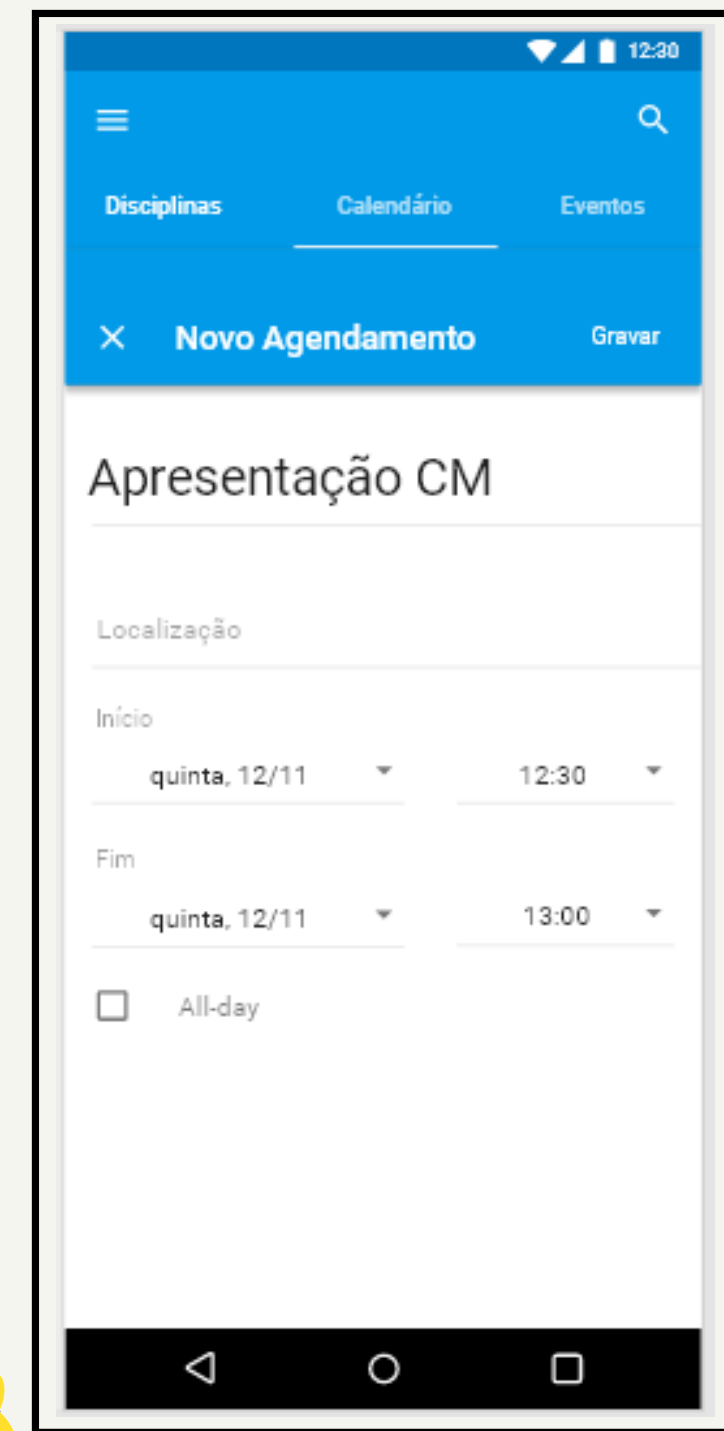
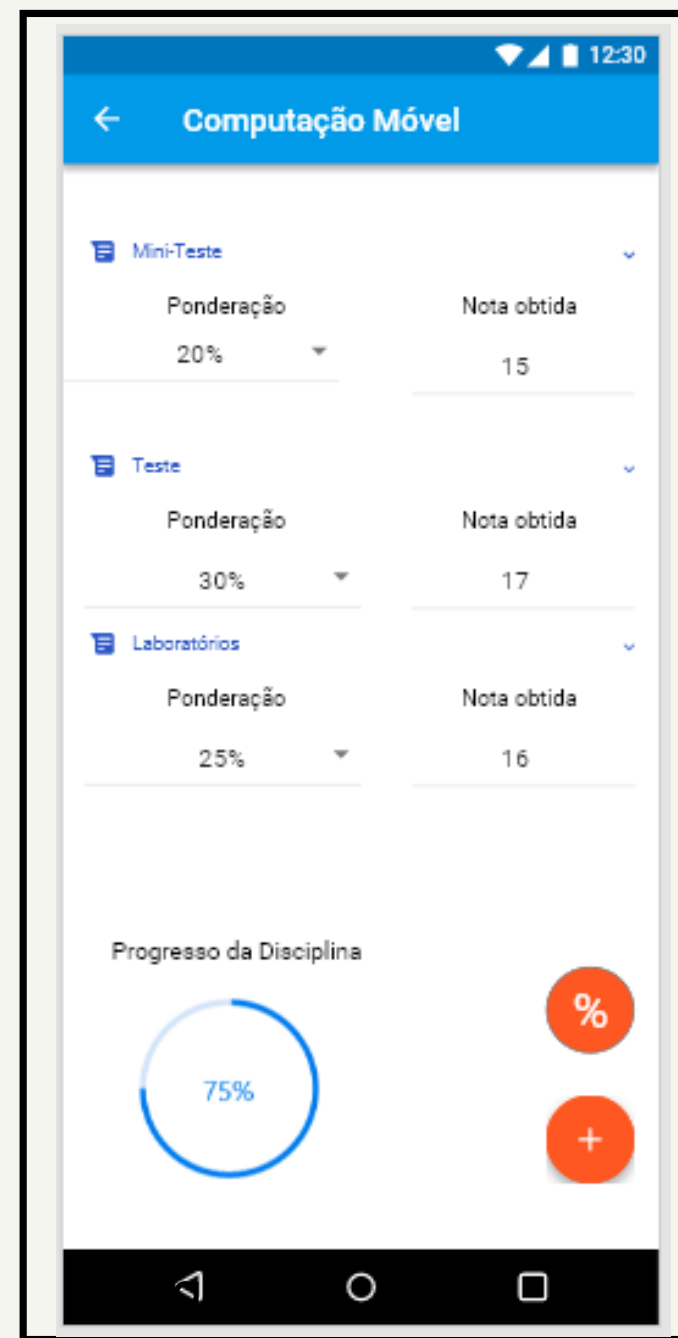
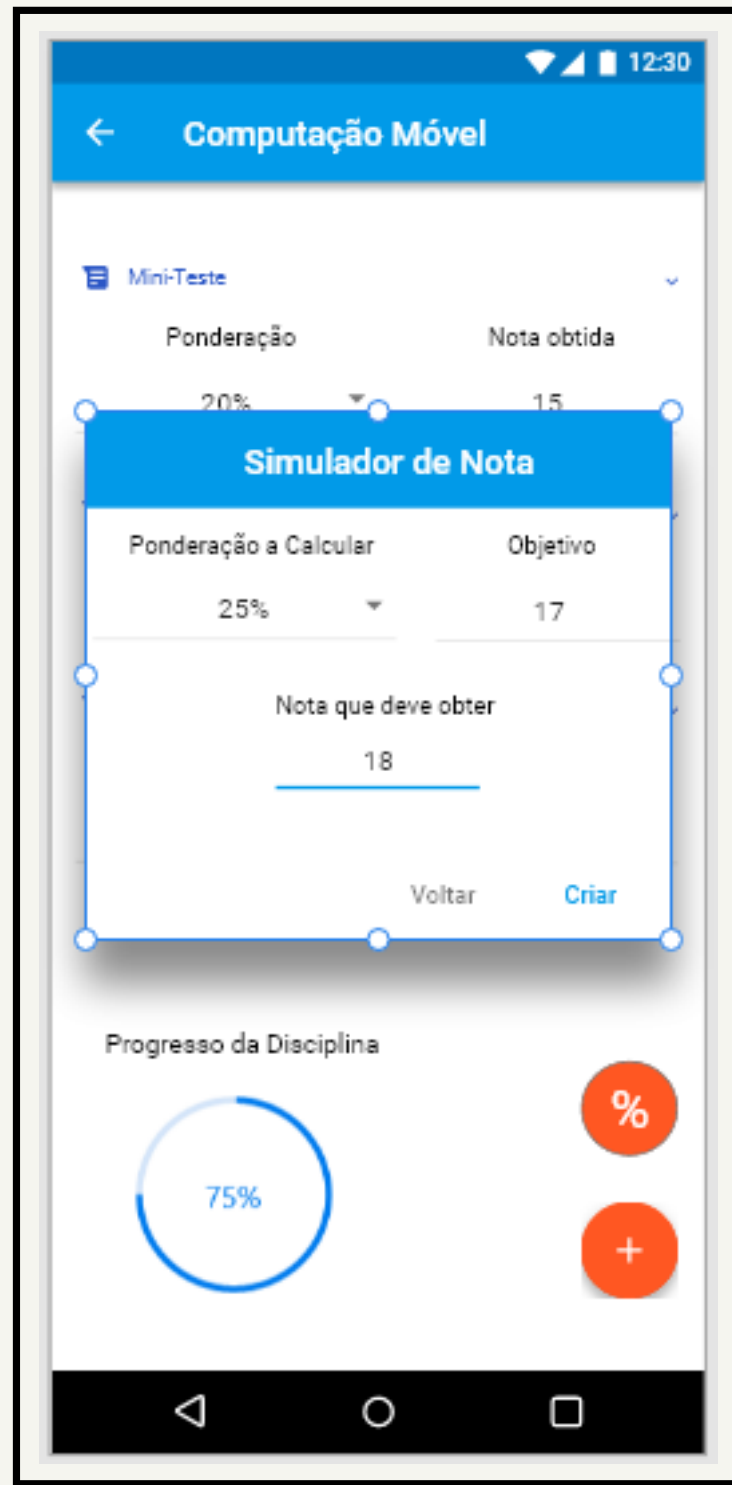
Interfaces



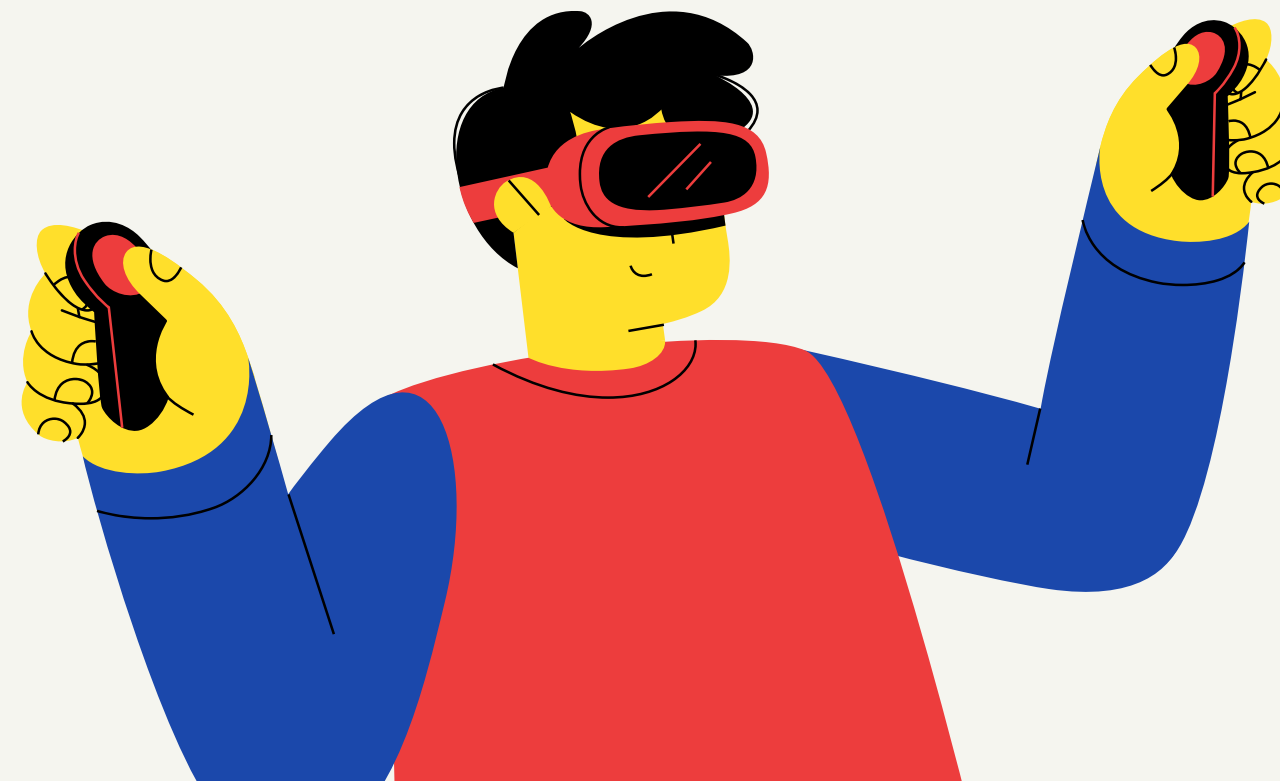
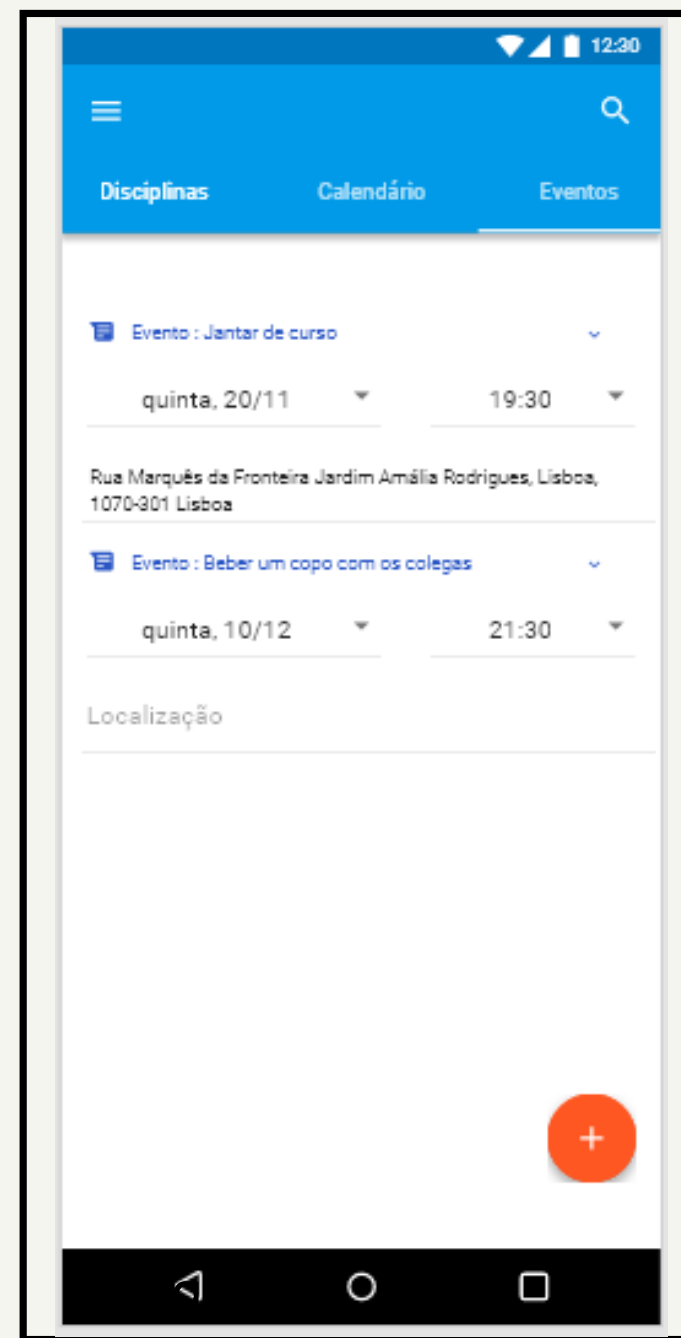
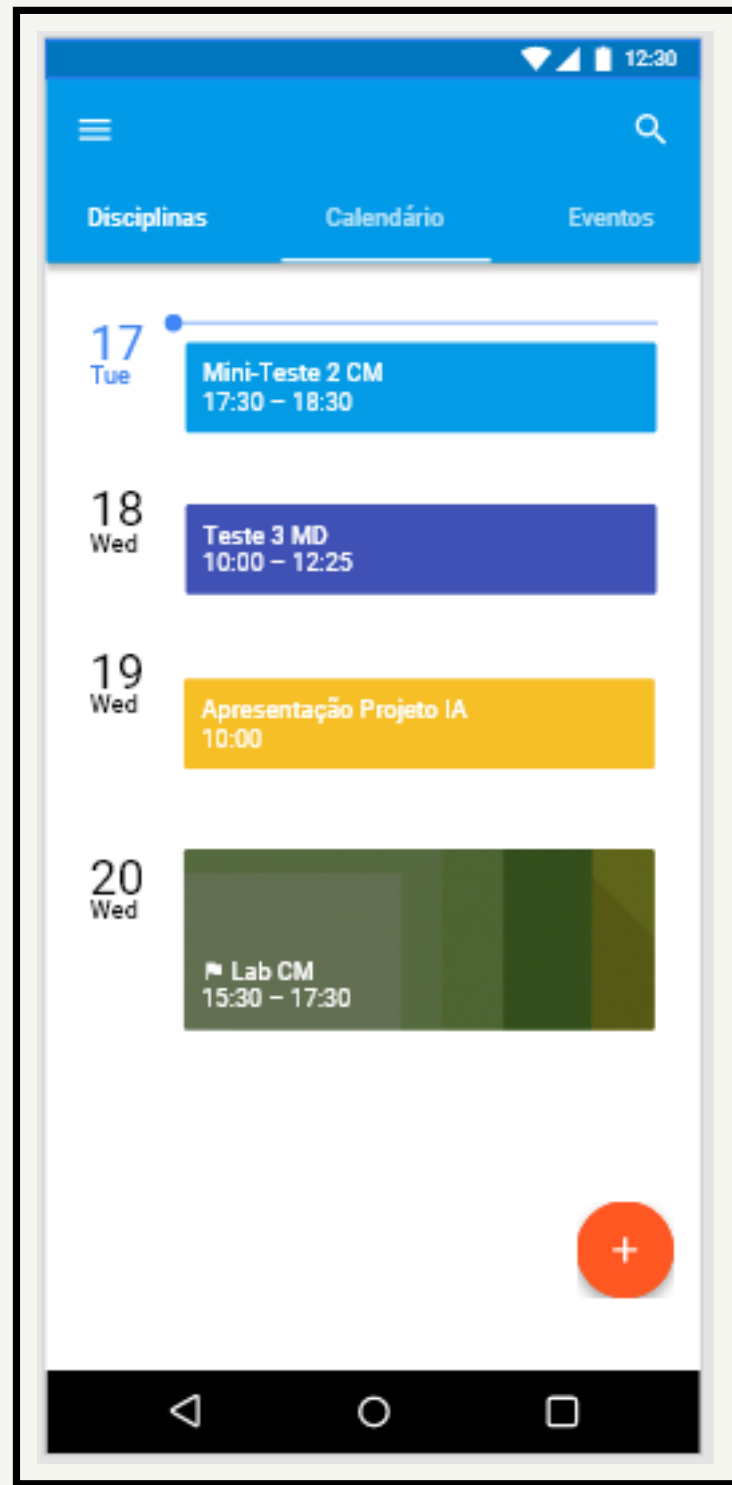
Interfaces



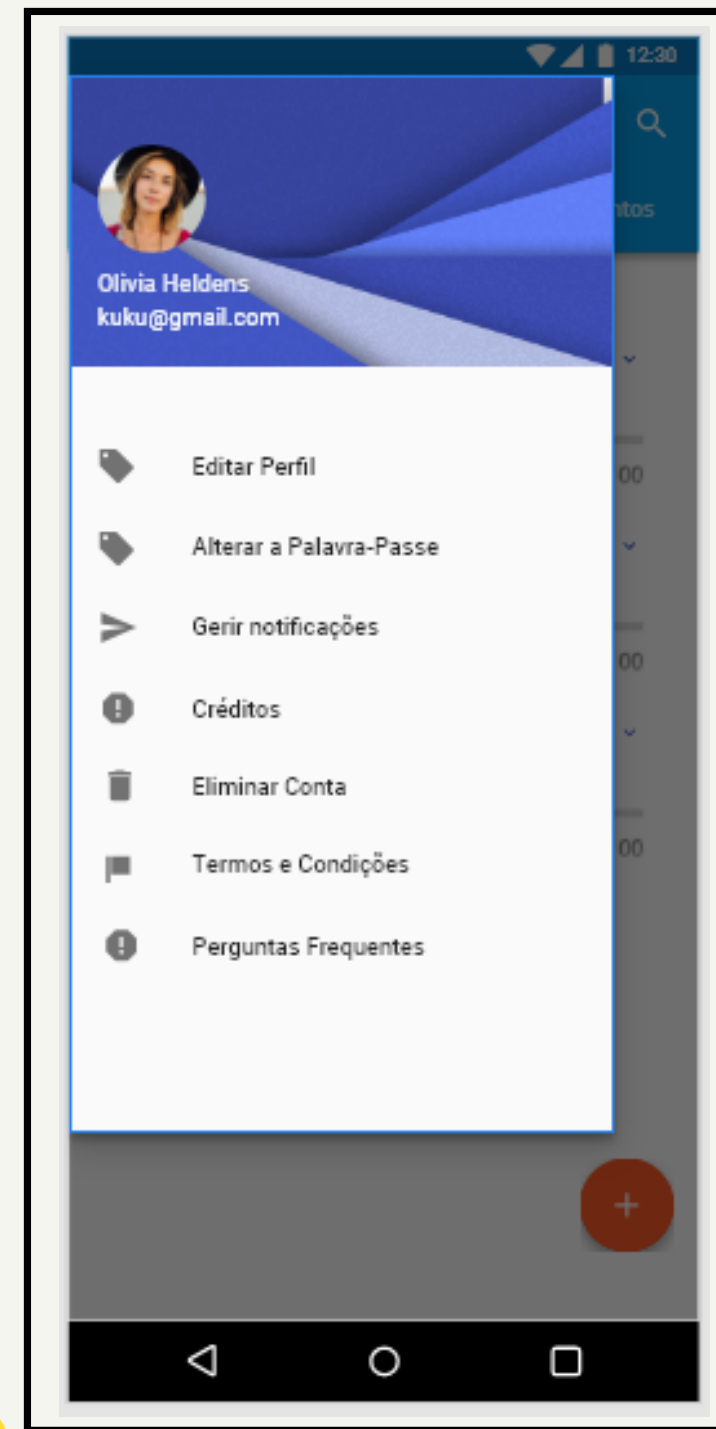
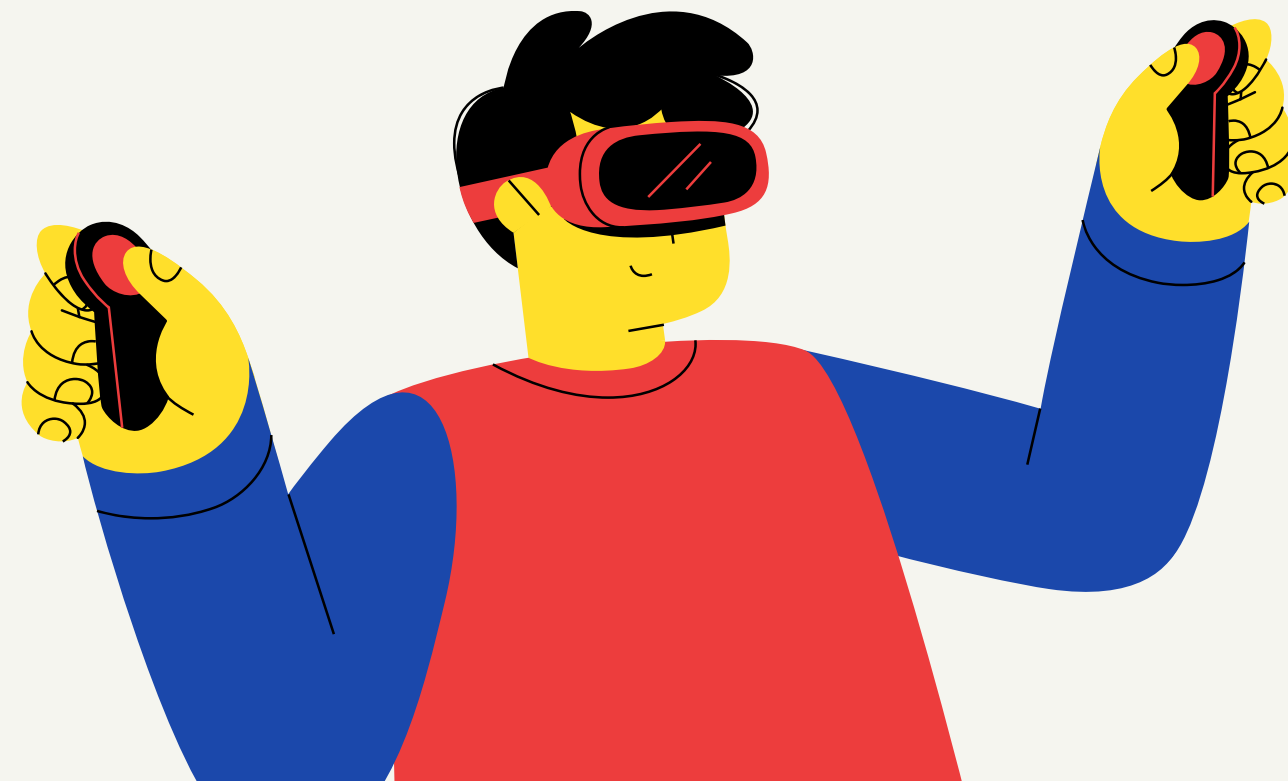
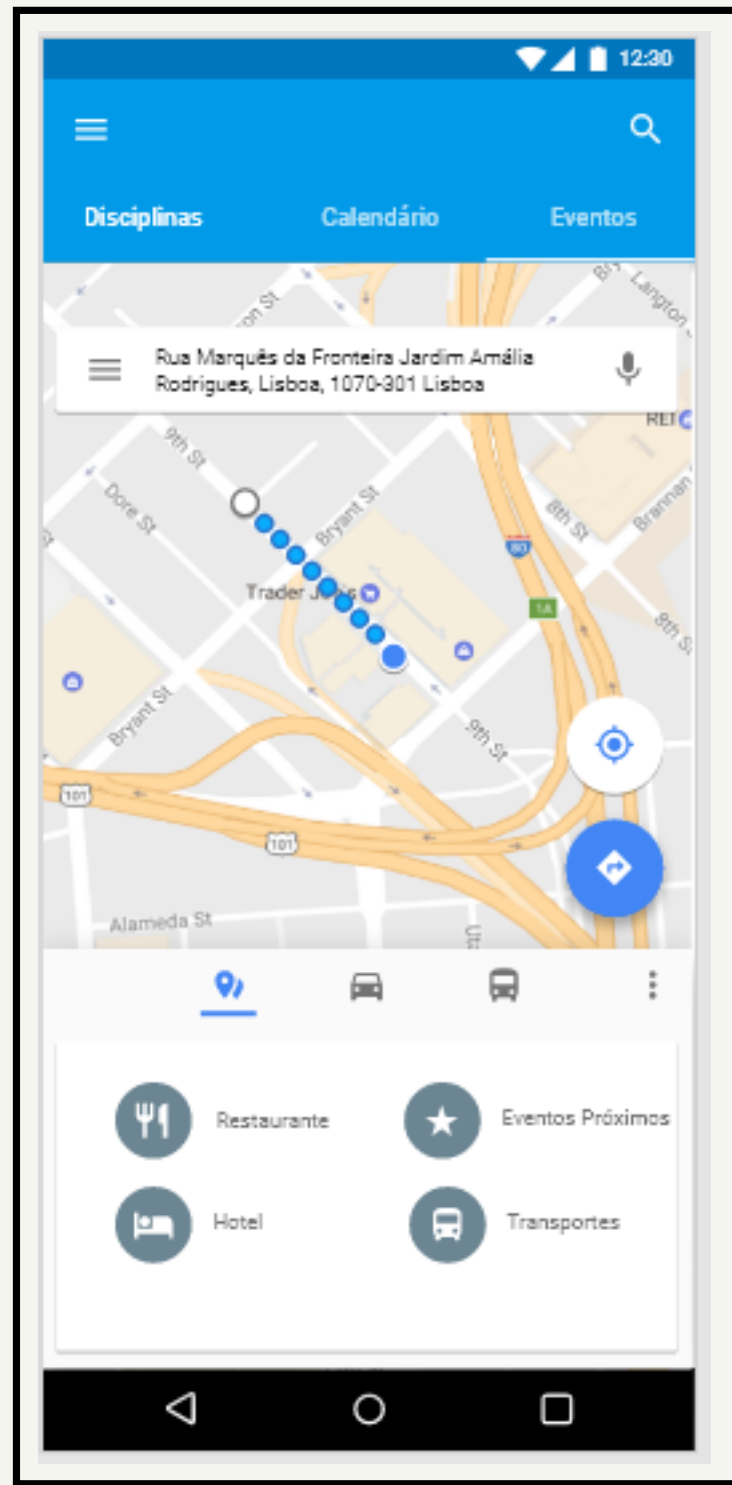
Interfaces



Interfaces



Interfaces





Implementação

FASE 2



Projeto Timeline



Evolução

Desenvolvimento da aplicação



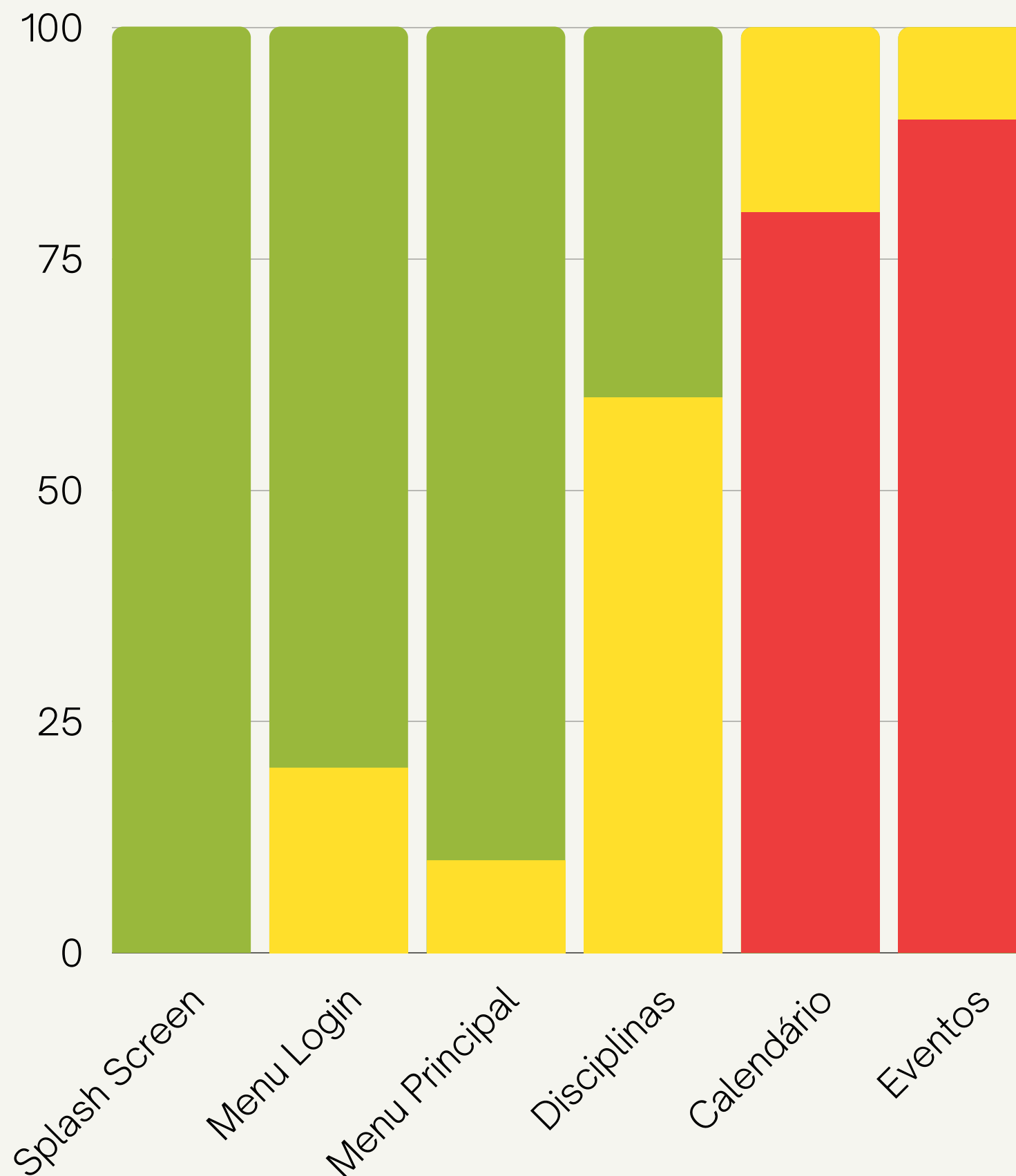
Desenvolvido



Em desenvolvimento



Não desenvolvido



Implementação

Splash Screen



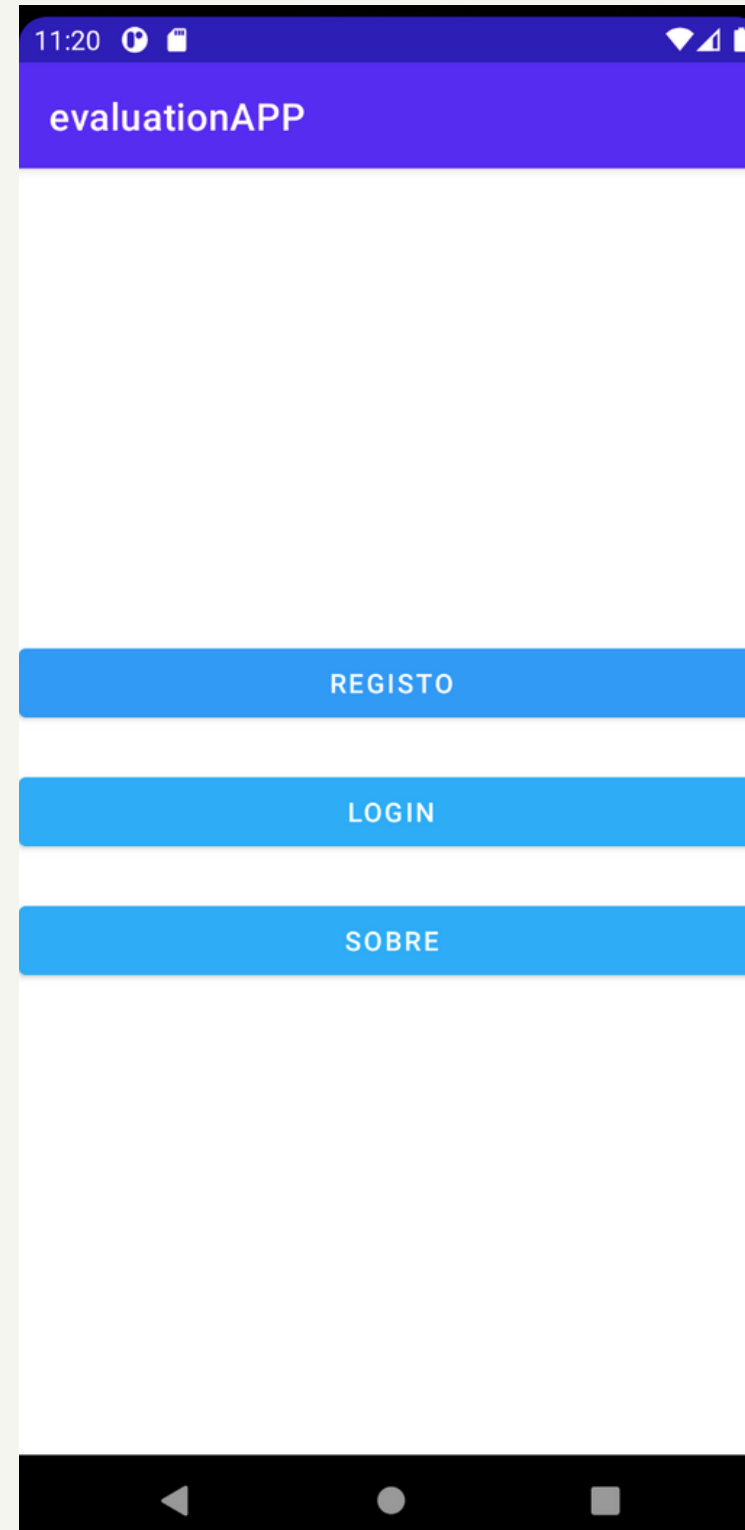
Implementação

Menu Login

Registo - Botão para registo na aplicação

Login - Botão para iniciar na conta criada

Sobre - Informação sobre a aplicação



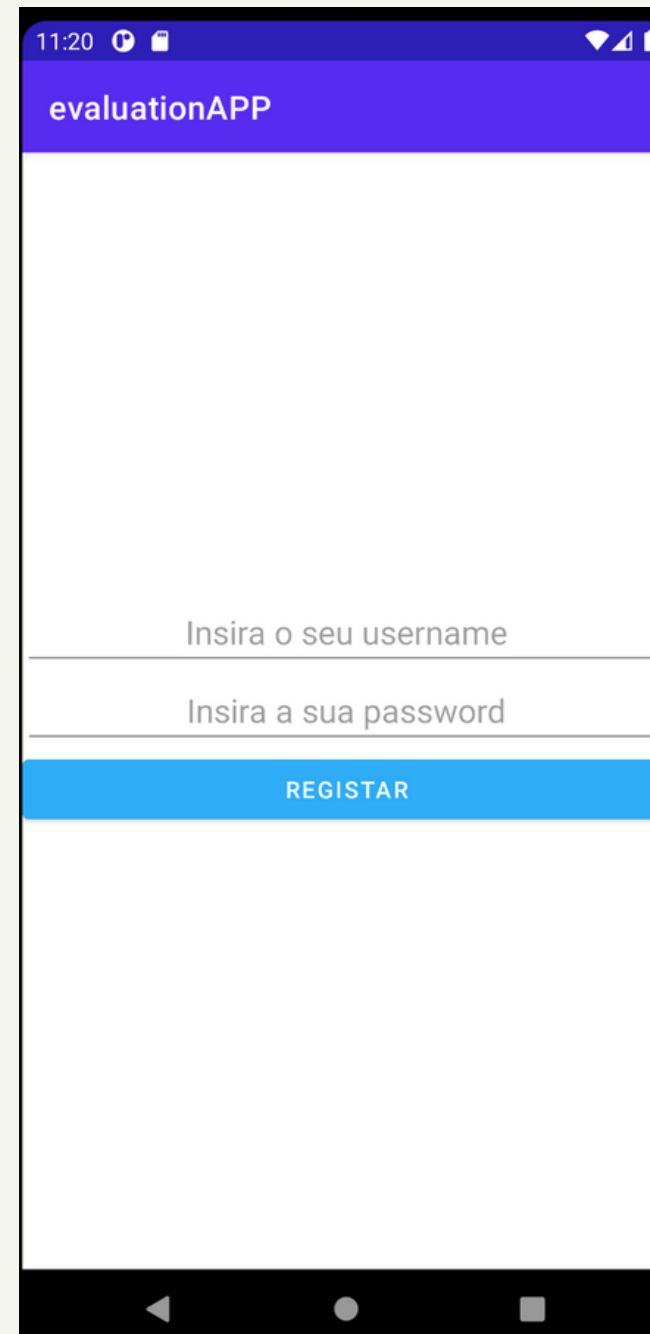
Implementação

Ecrã Registo

Campo Inserir username - criar username

Campo Inserir password - criar password

Botão Registrar - Validar/Registrar dados de login



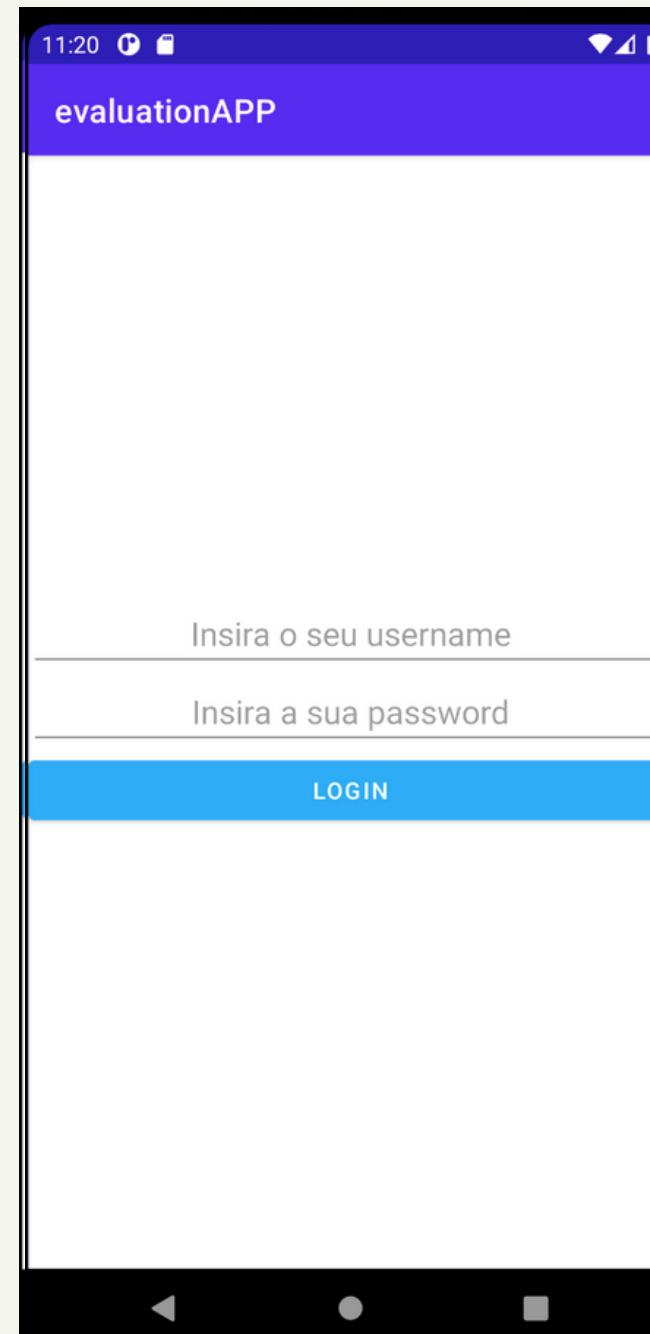
Implementação

Ecrã Login

Campo Inserir username - inserir username

Campo Inserir password - inserir password

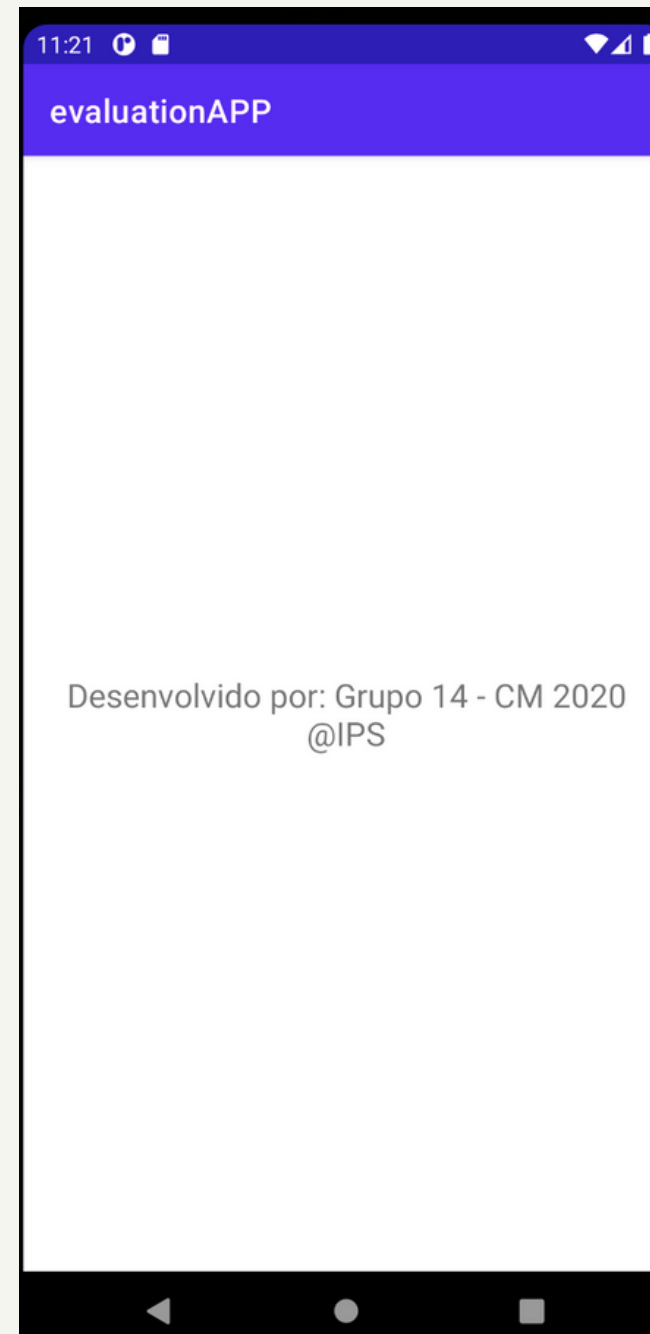
Botão Login - Validar/Entrar dados de login

A screenshot of a mobile application interface titled "evaluationAPP". The screen features two input fields for "Insira o seu username" and "Insira a sua password", followed by a blue "LOGIN" button. The status bar at the top shows the time as 11:20 and various system icons. The bottom of the screen displays the standard Android navigation bar.

Implementação

Ecrã Sobre

Campo Texto - Informação sobre o desenvolvimento



Implementação

Menu Principal

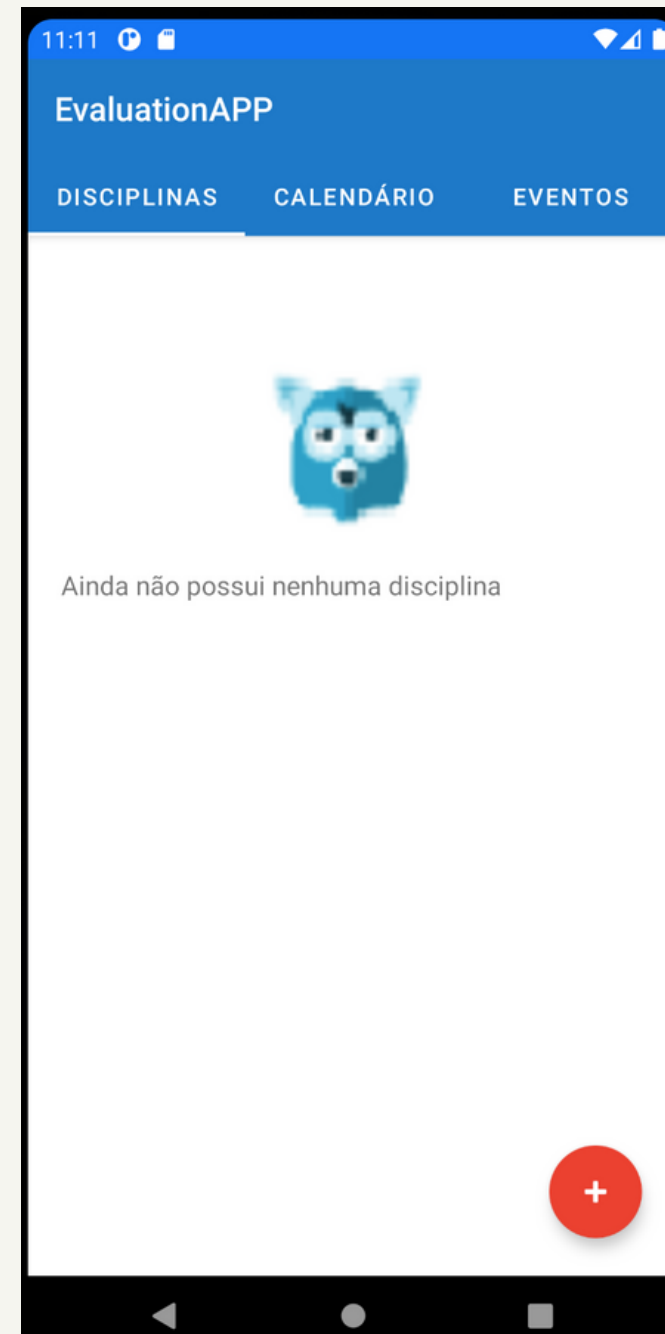
Separadores:

Disciplinas - Adicionar - Editar - Ver Disciplinas

Calendário - Adicionar - Editar - Ver Calendário

Eventos - Adicionar - Editar - Ver Eventos

Botão Adicionar (+)



Implementação

Separador Calendário

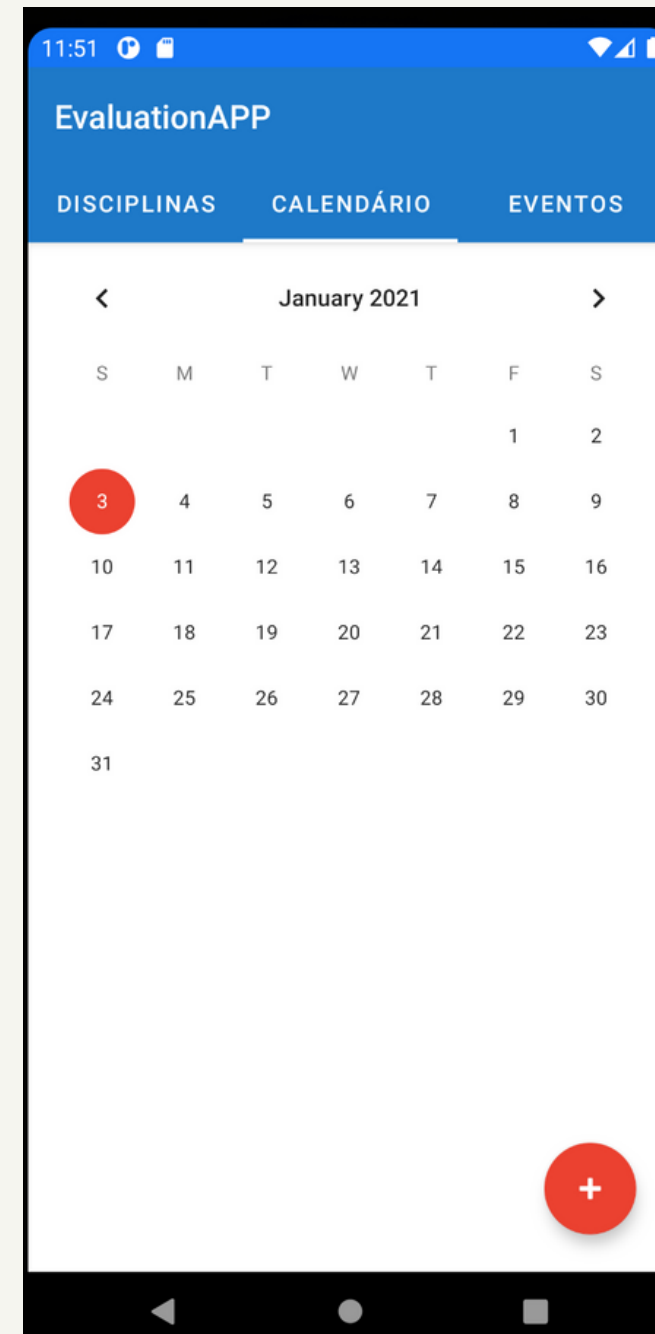
Separadores:

Disciplinas - Adicionar - Editar - Ver Disciplinas

Calendário - Adicionar - Editar - Ver Calendário

Eventos - Adicionar - Editar - Ver Eventos

Botão Adicionar (+)



Implementação

Separador Eventos

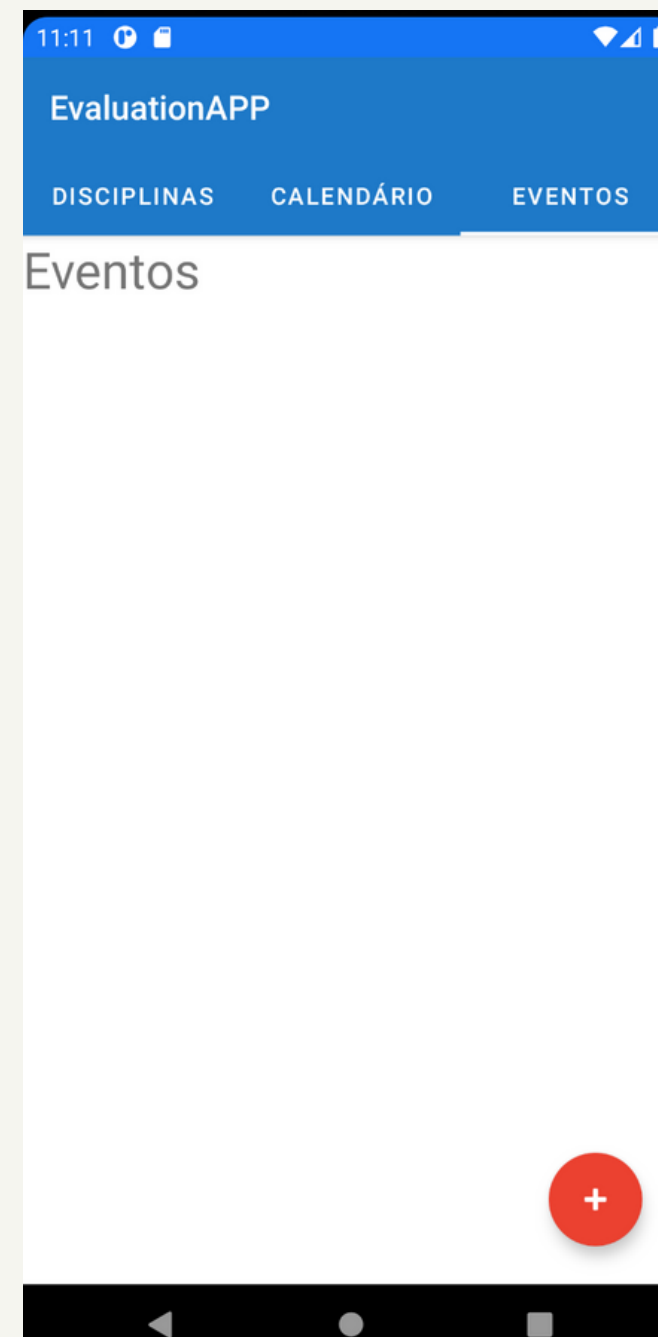
Separadores:

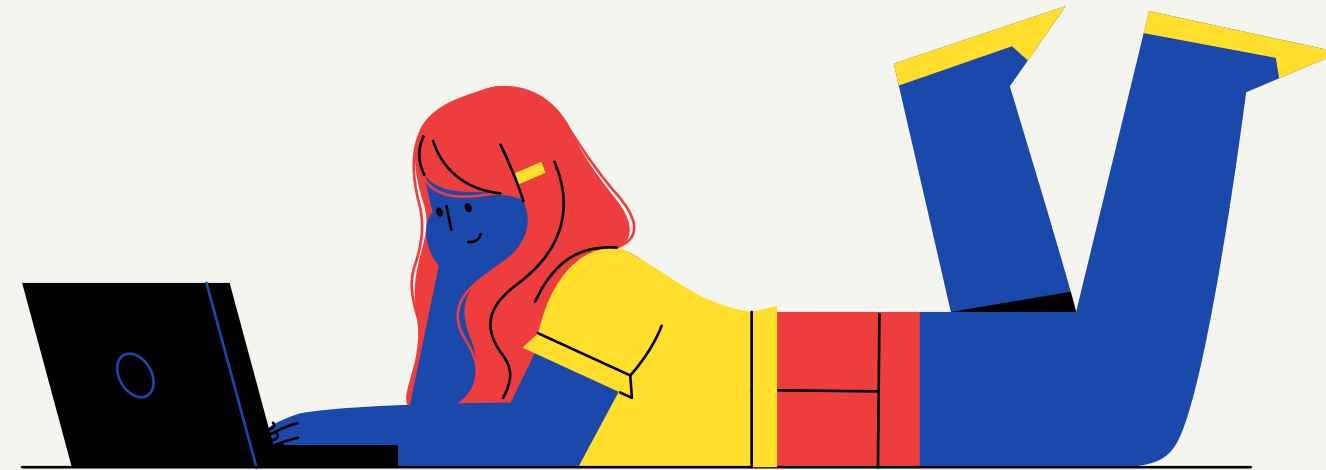
Disciplinas - Adicionar - Editar - Ver Disciplinas

Calendário - Adicionar - Editar - Ver Calendário

Eventos - Adicionar - Editar - Ver Eventos

Botão Adicionar (+)





“Medir o progresso da programação por linhas de código é como medir o progresso da construção de aeronaves em termos de peso.”

- Bill Gates



Obrigado

Sugestões de melhoria

Filipe Colaço

FILYPE.CLEMENTE.COLACO@ESTUDANTES.IPS.PT

Ricardo Ramalho

RICARDO.JOSE.RAMALHO@ESTUDANTES.IPS.PT

Tiago Oliveira

TIAGO.JORGE.OLIVEIRAESTUDANTES.ESTS.IPS.PT

EVALUATION@APP

