|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| A picture containing icon  Description automatically generated | | Licenciatura em Engenharia Informática  Sistemas Gráficos e Interação | |
|  |  | |  |
| **Ano Letivo 2023/2024** | **Av. Periódica** | | **2º Ano, 1º Semestre** |

|  |
| --- |
| **PROJETO DE SGI** |

**Relatório de acompanhamento do**

**Projeto de Sistemas Gráficos e Interação**



|  |  |
| --- | --- |
| **Turno**: PL6 | |
| **Nº 2222049** | José Delgado |
| **Nº 2222051** | Gonçalo Ferreira |

Instituto Politécnico de Leiria

Licenciatura em Engenharia Informática

2023-2024

José Delgado

Gonçalo Ferreira

**Índice**

[1 Introdução 5](#_Toc152362394)

[2 Avaliação Heuristica 6](#_Toc152362395)

[3 Análise de utilizadores e tarefas e requsitos funcionais 7](#_Toc152362396)

[4 Prototipagem 8](#_Toc152362397)

[5 Avaliação do Sistema Desenvolvido 9](#_Toc152362398)

[6 Gestão do projeto 10](#_Toc152362399)

[6.1 Metodologia e controlo do Projeto 10](#_Toc152362400)

[7 Conclusão 11](#_Toc152362401)

**Índice de figuras**

[Figura 1 - Metodologia Ágil 7](#_Toc152361548)

# Introdução

No âmbito da unidade curricular de Sistemas Gráficos e Interação do 2º ano do 1º Semestre do Curso de Engenharia Informática do Instituto Politécnico de Leiria, foi desenvolvido um projeto em parceria com a “La Redoute”, recorrendo a tecnologias com o THREE JS e WEB GL, com o objetivo final de promover um artigo para venda online e respetiva interação 3D com o produto.

## Sumário Executivo

Ao longo deste relatório, serão abordados os seguintes tópicos:

* Avaliação heurística do site em estudo (onde vamos realizar a avaliação heurística do site La Redoute, apontando essencialmente os seus problemas estéticos e funcionais),
* Avaliação de Utilizares e Tarefas e Lista de Requisitos Funcionas (onde vamos realizar uma análise de utilizadores e tarefas e vamos elaborar listas de requisitos de tarefas),
* Elaboração e demonstração de um protótipo de alta fidelidade da plataforma a desenvolver,
* Por fim, vamos avaliar a plataforma desenvolvida;

# Avaliação Heuristica

Falar dos erros do la redoute....

# Análise de utilizadores e tarefas e requsitos funcionais

# Prototipagem

Falar do figma e do nosso prototipo

# Avaliação do Sistema Desenvolvido

No fim, avaliar a nossa plataforma, meter bastantes prints e explicar o nosso site

Mostrar tudo o que é positivo, e neste ponto que temos de mostrar que somos os maiores

# Gestão do projeto

Nesta secção são explicadas as metodologias de trabalho e a metodologia de controlo de progresso do projeto feito pela equipa de desenvolvimento.

## Metodologia e controlo do Projeto

Para realizar o controlo do projeto, decidimos utilizar metodologia ágil, de forma a ser possível utilizar o utilitário Microsoft Office Project, que permite manter o projeto organizado, compacto e em dia. Com o Microsoft Office Project é possível abordar tudo, desde gestão temporal, gestão orçamental, gestão de recursos, comparar o desempenho real com o planeado, analisar tendências, avaliar e gerir alternativas e executar ações de correção. Todas as semanas há um controlo de projeto com a junção de todos os elementos da equipa de desenvolvimento numa reunião, onde são tomadas as decisões acerca do projeto.



Figura 1 - Metodologia Ágil

# Conclusão

A primeira parte de um projeto que se inicia, é elaborar um plano para o mesmo. Este plano poderá indicar as diversas etapas que são necessárias ultrapassar, para que este seja concluído com sucesso. No entanto, existe um elemento que não devemos esquecer no momento de elaborar um plano: todos os dias são diferentes. Isto quer dizer que a motivação não será sempre a mesma, que outras atividades poderão surgir, que podem existir contratempos das mais diversas ordens ou até mesmo os nossos estados emocionais não serão sempre os mesmos todos os dias. Por estes motivos, devemos fazer planos flexíveis e que não causem frustração quando alguma das etapas não for cumprida.

Com este projeto, foi-nos possível desenvolver e aprimorar capacidades de programação WEB, utilizando HTML, CSS e JS, recorrendo a motores 3D, como por exemplo, o THREE JS e o WEB GL. Cada vez mais, na atualidade, é importante um engenheiro informático ter mais conhecimento no que toca a linguagens de programação, frameworks e motores de desenvolvimento web. No desenvolvimento deste projeto, sentimos a nossa evolução pessoal e profissional, no que toca tanto à organização do projeto, bem como o seu desenvolvimento.

Como grupo, achamos que desenvolvemos uma excelente proposta de projeto no que toca ao que nos foi pedido, e sentimos um sentimento de sucesso no que toca ao produto que desenvolvemos. No nosso ponto de vista, foi utilizada uma organização de página e um design bastante intuitivos, o que é extremamente essencial neste tipo de projetos. Para além disso, a nossa principal preocupação e foco era, sem dúvida, o utilizador.

Em suma, podemos garantir que adquirimos variados conhecimentos no desenvolvimento e análise de interfaces, sendo estes mesmos conhecimentos demonstrados no nosso produto desenvolvido.