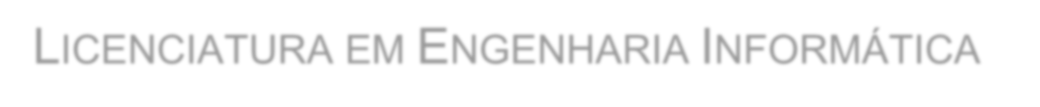
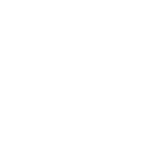
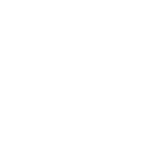
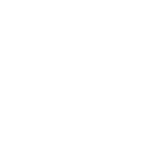


P

ROJECT

C

HARTER



L

ICENCIATURA EM

E

NGENHARIA

I

NFORMÁTICA



Gonçalo Martins nº50038209

**Table of Contents**

1. PROJECT DESCRIPTION ........................................................
2. PROJECT OBJECTIVES .........................................................
3. PROJECT VISION ...............................................................
4. PROJECT REQUIREMENTS ...................................................
5. PROJECT ASSUMPTIONS AND DEPENDENCIES ...............
6. PROJECT CONSTRAINTS ......................................................
7. MILESTONES ...........................................................................
8. PROJECT SCOPE ....................................................................
9. SWOT ANALYSIS ....................................................................
10. 10 RESOURCES.......................................................................

Page 2 of 5

# PROJECT DESCRIPTION

O projeto WhatNow pretende realizar uma aplicação móvel que tem como objetivo desenvolver uma solução para smartphone que mude radicalmente a forma de descobrir, em tempo real, eventos culturais, de diversão nocturna, entre outros, que estejam a iniciar ou a decorrer perto do utilizador, permitindo consequentemente ao utilizador visualizar a informação dos mesmos. Este projeto também irá ter uma plataforma web que servirá de suporte numa perspetiva organizacional.

# PROJECT OBJECTIVES

Este projeto tem como objetivo desenvolver uma solução para smartphone, que ajude qualquer utilizador a conseguir descobrir, em tempo real, qualquer evento cultural, de diversão nocturna que seja do seu interesse e que esteja a iniciar perto do mesmo. Disponibilizando assim ao o utilizador variadas opções para se divertir, informar, aprender habilidades novas, conseguir movimentar-se e claro viver experiências novas.

Por outro lado o projeto tem também como objetivo realizar uma plataforma web que permitirá facilitar uma melhor visualização e gestão do desempenho e sucesso dos estabelimentos e da organização, tanto por parte da admistração do WhatNow como também dos gerentes dos estabelecimentos.

# PROJECT VISION

Quando a aplicação para smartphone se encontrar finalizada, teremos uma página inicial na qual apresenta todos os estabelecimentos e eventos que se encontram perto do utilizador. Após o utilizador ter escolhido um evento ele é redirecionado para uma página que apresenta todas as informações relevantes do evento selecionado. Ainda nesta mesma página o utilizador terá a possibilidade de dar rating ao evento no qual presenciou.

No final da realização do portal web(dashboard) deste projeto teremos uma página para a autenticação de dois tipos de perfis, os gerentes dos eventos e a admistração do WhatNow.

Após um admistrador ter realizado a sua autenticação no portal web com sucesso, teremos uma página que apresenta os detalhes e data analisys de todos os eventos e estabelecimentos.

Por outro lado após um gerente de um evento ter realizado a sua autenticação no portal web com sucesso, teremos novamente uma página que apresenta os detalhes e data analysis,porém, apenas dos estabelecimentos nos quais esse gerente estiver associado. Os gerentes terão também uma opção nesta página “Gerir eventos”. Ao selecionarem esta opção os gerentes são redirecionados para uma outra página na qual podem criar, editar ou eliminar os seus eventos.

# PROJECT REQUIREMENTS

Os requisitos deste projeto passam por um utilizador na aplicação smartphone conseguir visualizar todos os eventos que se encontram na sua localização. Após a seleção de um evento, o utilizador deve conseguir visualizar as informações relevantes do mesmo e ter a possibilidade de dar rating ao evento no qual presenciou. Outro requisito importante na realização da aplicação smartphone é o fornecimento da geolocalização do utilizador que ocorrerá de 5 em 5 minutos.

A nível organizacional, será necessário existir um portal web no qual a admistração da WhatNow consiga visualizar todos os eventos existentes como também os gráficos e análise de KPI´s(Key performance Indicator) dos mesmos. Para os gerentes das casas será necessário também conseguirem visualizar os gráficos e análise de KPI´s, porém, apenas dos estabelecimentos a que estiverem associados. Ainda para os gerentes das casas é necessário existir uma opção de criar, eliminar e editar eventos.

# PROJECT ASSUMPTIONS AND DEPENDENCIES

É assumido que:

* O utilizador tenha uma conta na aplicação
* O utilizador partilha a sua localização

# CONSTRAINTS

* Tempo para conceber a aplicação em smartphone e o Portal Web
* Âmbito do projeto(o limite de que o projeto pode realizar)

# MILESTONES

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Event and deliverables | Target Date | Responsibility |
| Proposta inicial do projeto | 9/03/2020 | Gonçalo Martins |
| Project Charter e WBS | 23/03/2020 | Gonçalo Martins |
| Protótipo funcional do projeto | 20/04/2020 | Gonçalo Martins |
| Relatório final do projeto | 26/06/2020 | Gonçalo Martins |
| Versão final do projeto | 26/06/2020 | Gonçalo Martins |

# PROJECT SCOPE

Este projeto consiste em duas componentes fundamentais:

* Numa aplicação para smartphone que permite a qualquer utilizador descobrir, em tempo real, qualquer tipo de evento que esteja a ocorrer perto do mesmo. Deste modo o utilizador terá disponível a visualização dos vários eventos, como também todas as informações relevantes desse evento. Está também disponível ao utilizador a possibilidade de dar rating ao evento selecionado.
* Num portal web(dashboard) no qual é disponibilizado á admistração da WhatNow e aos gerentes dos eventos um módulo que proporciona a visualização de gráficos e análise de KPI´S dos eventos. No entanto os gerentes apenas podem visualizar os detalhes e data analysis dos eventos a que estiverem associados. Estará também disponível aos gerentes das casas a possibilidade de criar, editar e eliminar os seus eventos.

# SWOT ANALYSIS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Strengths | Weaknesses | Opportunities | Threats |
| Flexível e responsivo | Dependente da internet |  | Concorrentes na área |
| Usabilidade | Dependente da partilha da localização |  |  |
| User friendly |  |  |  |

# RESOURCES

* Equipa de desenvolvimento: Gonçalo Martins
* Gestores do Projeto: Jacinto Estima, José Vasconcelos, Telmo Garcia e João Marques