

PROJETO INTERDISCIPLINAR

CURSO	UNIDADE CURRICULAR
LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA	SISTEMAS MULTIMÉDIA I
DOCENTE	
HELDER RODRIGO PINTO	

SPRINT A

A. PLANEAMENTO

Com base na distribuição das tarefas ao longo do semestre e de acordo com o tempo necessário para as desenvolver, é proposto que na *sprint A*, cada equipa de trabalho se dedique a:

- Analisar e atualizar ao levantamento de requisitos fornecido;
- Reformular o diagrama de *Use Cases (UC)* e o Modelo Relacional de Dados que são fornecidos;
- Desenhar outros elementos UML;
- Analisar e redesenhar o planeamento das tarefas fornecido.

B. USER STORIES

As *user stories (US)* são explicações gerais e informais relativas a funcionalidades de sistemas informáticos, escritas na perspetiva do utilizador ou do cliente, com o objetivo de articular o valor de cada peça particular no contexto geral do projeto. No decorrer do *sprint A*, são propostas as seguintes *US* e respetiva prioridade. A equipa deve dividi-las uniformemente para cada elemento e definir a sua estratégia de execução considerando:

- Prioridade 1: obrigatório
- Prioridade 2: necessário
- Prioridade 3: favorável
- Prioridade 4: facultativo (para valorização da avaliação)

User Story	Descrição	Prioridade
US_A001	Como Gestor de Projeto, eu pretendo que a equipa faça o levantamento de requisitos funcionais e não funcionais, pelo método FURPS+.	1
US_A002	Como Analista de Software, eu pretendo perceber as funcionalidades do sistema através do diagrama de <i>Use Cases</i> , claro e completo.	1
US_A003	Como Gestor de Bases de Dados, eu pretendo perceber a estrutura e a relação da informação necessária ao sistema através do Modelo Relacional de Dados.	1

US_A004	Como Analisa de Software, eu pretendo perceber o domínio do sistema, especificando os agregados, as entidades e os seus atributos, através do Modelo de Domínio.	1
US_A005	Como Analisa de Software, eu pretendo detalhar o cenário de sucesso principal do UC “Executar Simulação” através da descrição estruturada de UC.	4
US_A006	Como Programador, eu pretendo preparar, configurar e partilhar um repositório GitHub com e equipa de desenvolvimento e orientação.	2
US_A007	Como Analisa de Software, eu pretendo detalhar informação específica do Modelo Relacional de Dados, num Dicionário de Dados (DD).	3
US_A008	Como Analisa de Software, eu pretendo estruturar num fluxograma o processo detalhado do UC “Executar Simulação”	4
US_A009	Como Gestor de Projeto, eu pretendo preparar a <i>sprint review</i> para apresentação (<i>PPT</i> ou outro) no dia de avaliação (<i>deadline</i> da <i>sprint</i>)	2
US_A010	Como Gestor de Projeto, eu pretendo compilar num relatório, todo o trabalho produzido.	3

Tabela 1 - *User Stories* para a sprint A

C. CONSIDERAÇÕES

Para desenhar elementos *UML* pode utilizar a ferramenta online: <https://www.drawio.com>, ou outra a gosto. Pode e deve fazer uso dos diagramas fornecidos, analisando e atualizando, sempre que necessário.

Para preparar a gestão de tarefas, pode e deve usar o modelo de diagrama de Gantt disponibilizado. Para o abrir basta fazer download da aplicação aqui: <https://www.projectlibre.com>.

Deve usar o modelo do relatório fornecido e ter atenção aos capítulos que deve preencher em cada sprint.

Para preparar a apresentação pode organizar o trabalho da sprint num *PPT* ou outra ferramenta a gosto. Deve incluir:

- *Slide* capa;
- *Slides* com o trabalho desenvolvido – pode incluir prints, vídeos ou outros elementos;
- *Slide* com mapa da gestão de tarefas (*US*) por elemento da equipa responsável pela *US* e respetiva percentagem de conclusão;
- *Slide* com conclusão sobre o desempenho/a evolução do trabalho e mapa da previsão dos próximos passos;
- *Slide* com autoavaliação da equipa e/ou individualmente por cada membro relativamente à *sprint* concluída.

A apresentação deve ser fluída, organizada e num formato de **pitch de 5 minutos**. Pode ser guiada pelo *team leader* e ter intervenção da equipa sempre que necessário. No final, é reservado tempo de debate com o “cliente”.

O Trabalho Prático deve ser submetido **via moodle** até às **23h59 de dia 28 de novembro**, de 2025, para ser apresentado, presencialmente, na aula de dia 29 de novembro, de 2025. Todos os ficheiros de código e outros ficheiros de texto para testes devem ser entregues em formato .ZIP, com o nome **LEI-SMUL1-PI-SA-NOME-NOME-NOME** (em que NOME, corresponde ao nome de cada estudante). Basta o envio de um trabalho por grupo. Caso o moodle não permita, pode enviar o link wetransfer para: helder.pinto@my.istec.pt. O relatório deve ser submetido em formato .PDF com o nome **LEI-SMUL1-PI-SA-R-NOME-NOME-NOME** (em que NOME, corresponde ao nome de cada estudante).