

PROJETO INTERDISCIPLINAR

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

PARTE 01 – DESCRIÇÃO DO FUNCIONAMENTO

A. ENQUADRAMENTO

No ano letivo de 2025-2026, a Unidade Curricular (UC) de Sistemas Multimédia I (SMUL1), do primeiro semestre do segundo ano da Licenciatura em Engenharia Informática (LEI) do ISTECPorto, adotará um método de ensino centrado no desenvolvimento de um projeto interdisciplinar. Este método visa promover a integração e aplicação dos conhecimentos e competências adquiridos em várias UCs lecionadas neste semestre, sendo as mais relevantes neste contexto: Tecnologias de Internet II (TINT2); Programação III (PROG3); Bases de Dados (BDDAD); e Teoria das Probabilidades e Modelos de Simulação (TEPMS).

O projeto seguirá um cronograma detalhado na tabela 1.

Sprint	Início	Deadline	Objetivos Gerais
A	15-nov-25	29-nov-25	Proceder à engenharia de requisitos; Desenhar os modelos de sistemas informáticos (UML); Planejar a gestão do projeto.
B	29-nov-25	10-jan-26	Desenvolver o estudo de UI/UX; Criar a estrutura base <i>cliente-side</i> ; Implementar a estrutura da Bases de Dados.
C	10-jan-26	31-jan-26	Implementar as funcionalidades gerais do simulador; Validar e testar as funcionalidades principais.

Tabela 1 - Calendarização do semestre

As **apresentações intermédias** de cada sprint serão realizadas **no deadline de cada sprint**.

Para o desenvolvimento do projeto, é necessário que os estudantes formem grupos de trabalho de 3 a 5 elementos. Sendo a metodologia de trabalho em equipa, bem como a própria formação dos grupos de trabalho, competências que se esperam que sejam exploradas e desenvolvidas. Situações contrárias a esta abordagem devem ser comunicadas ao Regente da UC (RUC).

É fundamental destacar que o desenvolvimento do projeto deve demonstrar tanto as boas práticas aprendidas ao longo dos semestres anteriores quanto as boas práticas adquiridas ou aprofundadas durante este semestre. A aplicação destas boas práticas faz parte dos critérios de avaliação do projeto.

A descrição do sistema a ser desenvolvido está contida num documento separado: "Parte 02 – Especificações".

B. METODOLOGIA DE TRABALHO

No início de cada *sprint*, é disponibilizado um conjunto de *user stories* indicativas do trabalho a ser realizado. Portanto, é da responsabilidade de cada equipa, em cada *sprint*:

- a) Analisar a informação disponibilizada e, se necessário, solicitar esclarecimentos relevantes para a conclusão bem-sucedida dessas *user stories*;
- b) Aplicar corretamente o processo de engenharia, incluindo o processo de desenvolvimento de software e as suas diferentes atividades (i.e.: análise, design, implementação, testes), deixando evidências da sua aplicação;
- c) Planear as tarefas a serem realizadas, tendo em consideração os objetivos do *sprint* e possíveis dependências entre tarefas. Se necessário, rever e ajustar o planeamento anteriormente realizado;
- d) Distribuir equitativamente as tarefas entre os membros da equipa, considerando fatores como esforço, conhecimento e complexidade. Isso garante que cada membro esteja apto a descrever e explicar como um requisito específico foi ou está a ser implementado no sistema e possa efetuar alterações quando necessário, bem como defender e argumentar as tomadas de decisão sobre o mesmo, durante uma avaliação.

É importante que todos os elementos da equipa se responsabilizem pelo bom funcionamento da mesma. Se surgirem conflitos, a equipa deve tentar resolvê-los internamente e recorrer ao RUC quando necessário.

Por fim, é recomendável que a equipa trabalhe regularmente no projeto e utilize ferramentas, processos e métodos adequados para gerir e implementar o projeto, bem como partilhar informações entre todos os membros.

C. AVALIAÇÃO

A avaliação do projeto está de acordo com a respetiva Ficha de Unidade Curricular (FUC).

Serão realizadas avaliações individuais e/ou em equipa, sobre o trabalho realizado até ao momento, no final de cada *sprint*. Os critérios de avaliação centram-se principalmente nos aspetos técnicos do projeto relacionados com as *user stories* identificadas. É crucial que os estudantes adotem uma metodologia de trabalho apropriada, especialmente na distribuição de tarefas, para evitar consequências indesejadas.

No caso dos estudantes com estatuto especial e que não tenham possibilidade de comparecer às aulas regularmente, poderão escolher fazer a apresentação do projeto integral no *deadline* sprint C, sendo assim uma apresentação do projeto numa única *Sprint Review*.