



U.Project Website

Relatório de Estágio

Orientadores:

Bruno Fernando Reis Ribeiro Silva - brunosilva@uproject.pt

Márcio Filipe Vilela Fontes - marciofontes@uproject.pt

UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto
Rua Alfredo Allen, nº455/461, 4200-135 - Porto, Portugal

5 de Setembro de 2015

Agradecimentos

Agradecemos ao Bruno Silva e ao Márcio Fontes pelo esforço e dedicação em nos ensinarem as coisas necessárias para a realização deste projeto e pelo apoio nas nossas dificuldades.

Sumário

Neste relatório encontra-se um resumo do que foi realizado na empresa U.Project durante a realização dos capítulos A2-A4.

Abstract

This report is a summary of what was accomplished in U.Project during 4 days, between the sections A2 and A4.

Conteúdo

Agradecimentos	i
Sumário	ii
Abstract	iii
1 Introdução	1
1.1 Descrição	1
1.2 Objetivos	1
1.3 Estrutura do Relatório	1
2 A Empresa	2
2.1 Caraterização da Empresa	2
2.2 Objetivos da Empresa	2
2.3 Historial da Empresa	3
2.4 Estrutura Hierárquica	3
2.5 Áreas de Negócio	3
2.6 Logótipo	3
2.7 Localização	4
3 O Projeto	5
3.1 Descrição	5
3.2 Objetivos	5
3.3 Funcionalidades	5
3.4 Ferramentas a utilizar	5
3.5 Atividades a desenvolver	6
3.6 Calendarização do Projeto	6
3.7 Fases de Implementação	6
3.7.1 Especificação de Requisitos	6
4 Considerações Finais	7
4.1 Dificuldades	7
4.1.1 A3A	9
4.1.2 A3B	10
4.1.3 A3C	11
4.1.4 A4	16
4.1.5 A5	17

Capítulo 1

Introdução

1.1 Descrição

Nesta semana inicial da Fase Final de estágio foi-nos pedido que fizéssemos uma proposta de website, responsivo e de fácil utilização e manutenção, para a U.Project. /linebreak Fomos divididos em 3 equipas, cada equipa composta por 2 elementos, com o objetivo de nos organizarmos com mais facilidade. /linebreak O nosso trabalho foi organizado com um diagrama de Gantt o que, sem dúvida, nos facilitou o trabalho realizado até hoje. /linebreak Para descrever o trabalho desenvolvido, realizamos este relatório.

1.2 Objetivos

O objetivo deste relatório é descrever o trabalho realizado, nos quatro primeiros dias da Fase Final deste estágio, no website para a U.Project (A2-A4).

1.3 Estrutura do Relatório

O relatório está dividido em títulos e sub-títulos, começando por uma introdução, seguindo por empresa e o projeto realizado e finalizando com opiniões dos estagiários.

Capítulo 2

A Empresa

2.1 Caracterização da Empresa

A U.Project é uma organização com a missão de potencializar e impulsionar o empreendedorismo jovem. Para isso, atua em duas frentes vitais para permitir às Startups criar e desenvolver as suas ideias que, de outro modo, seriam praticamente impossíveis de serem concretizadas devido aos custos e desafios envolvidos no processo.

Em primeiro lugar pretende, através da U.Project Startup Network, oferecer diversos modelos de contrato adaptados a cada Empresa de modo a que estas tenham acesso aos recursos e serviços necessários ao seu desenvolvimento.

Em segundo lugar acompanha e orienta, através da U.Project Academy, os alunos desde o ensino secundário, de modo a potencializar e desenvolver as suas capacidades para poderem participar no desenvolvimento de novos projetos e ideias. Através de um programa de estágio, em parceria com as respetivas escolas, os alunos têm acesso a diversas formações e atividades, além de terem a possibilidade de integrar uma equipa de desenvolvimento.

Para além de fornecer os seus serviços, a U.Project pretende também criar uma rede interna de empresas, de modo a que estas possam encontrar de uma forma fácil e rápida os serviços que necessitam, através do produto de outras pertencentes à rede, permitindo assim a realização de melhores negócios e um aumento na divulgação das mesmas.

Os associados da organização podem usufruir de diversos serviços e formações através do pagamento de uma quota. Quem achar que possui os requisitos necessários para trabalhar a tempo inteiro pode candidatar-se a membro, trabalhando diretamente para a empresa e usufruindo de um salário fixo de acordo com a posição ocupada, podendo também ser promovido pela direção a um cargo superior.

Quando um membro ultrapassar os 30 anos, pode ser premiado com o título de membro honorário, ficando isento do pagamento de quotas e passando a ter funções de aconselhamento e divulgação.

2.2 Objetivos da Empresa

A U.Project tem como objetivo promover o empreendedorismo jovem, dando apoio às Startups, para que estas se consigam desenvolver sem terem a necessidade de possuir vastos recursos financeiros. Para isso a U.Project irá acompanhar os jovens desde o ensino secundário, apoiando-os e orientando-os na vida Universitária através da realização de estágios, competições, atividades,... Também irá estimular e incentivar estes alunos a desenvolverem as suas ideias e projetos, aproximando-os das Startups, fomentando assim o emprego jovem e criando um acompanhamento ao desenvolvimento dos seus projetos.

2.3 Historial da Empresa

2.4 Estrutura Hierárquica

Direção

- Presidente - Bruno Silva
- Vice-Presidente - Márcio Fontes
- Secretário - José Coutinho

Departamento de Comunicação e Imagem

- Catarina Reis
- João Marques
- Jorge Loures
- Rita Cardoso
- Tatiana

Conselho Científico

- Nuno Flores

2.5 Áreas de Negócio

A U.Project fornece recursos às Startups interessadas em começar o seu negócio no mundo Empresarial, permitindo assim uma redução significativa nos seus custos. Também atua no mundo académico, acompanhando os alunos desde o ensino secundário, orientando-os e ajudando-os a integrarem-se no mundo profissional, fornecendo-lhes pelo caminho diversas aptidões e conhecimentos essenciais em diversas áreas.

2.6 Logótipo

The logo for U.Project features the word 'u.project' in a blue, lowercase, sans-serif font. The dot of the 'u' is replaced by three small, colored circles (yellow, red, and green) arranged vertically.

2.7 Localização

UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto

Morada: Rua Alfredo Allen, n.º 455/461 4200-135 Porto

GPS: +41° 10'38,89" N, -8° 36'18,25" O



Capítulo 3

O Projeto

3.1 Descrição

O projeto consiste na realização de um website para a U.Project. Este é constituído por duas partes: uma pública e outra privada. A secção pública do website permite dar a conhecer a organização aos visitantes, desde os objetivos, descrição e projetos até às diversas atividades organizadas por ela. A outra parte do website apenas se encontra acessível aos associados e membros da U.Project. Aqui, os membros podem editar as suas informações pessoais, regularizar as suas quotas e comunicar com outros utilizadores. Os membros podem também gerir os seus trabalhos e projetos. A direção tem acesso ao painel de administração que permite o controlo total do website desde páginas, utilizadores, eventos, pagamentos, finanças e departamentos. O administrador do website garante que este se encontra em funcionamento e que todos cumprem as regras de utilização do mesmo.

3.2 Objetivos

O objetivo deste projeto é criar um website de fácil utilização e manutenção para a empresa U.Project e que permita o log in no website assim como o registo no mesmo e também a possibilidade de inscrever nas atividades.

3.3 Funcionalidades

Formulário de Contacto; Newsletter; Interação com redes sociais; Acesso restrito ao login; Painel administrativo com possibilidade de alterar qualquer página; Slideshow na página inicial; Página de notícias; Página de eventos a decorrer e eventos futuros; Interação com o google maps; Interação com os departamentos e possibilidade de se inscrever.

3.4 Ferramentas a utilizar

Utilizamos o Architect Enterprise que é uma ferramenta de modelagem e design. Esta plataforma suporta a concepção e construção de sistemas de software. Também utilizamos o photoshop para criar protótipos do layout do website.

3.5 Atividades a desenvolver

3.6 Calendarização do Projeto

3.7 Fases de Implementação

3.7 Fases de Implementação 3.7.1 Actors e User Stories Começamos por criar os Actors, que é um diagrama em que cada pessoa representa uma pessoa, organização ou sistema externo que pode interagir com o sistema definindo assim as suas permissões. https://scontent-mad1-1.xx.fbcdn.net/hphotos-xat1/v/t34.0-12/106177868_794078588072904_88390428_n.jpg?oh=de2ff8ec757f5e2b5bcf3b1da0f5da54oe=55EF32A6 *Deseguida fomos para os User Stories, que é uma madeira de finição de acordo com o nível de exigência, contendo todas as informações*

3.7.2 Interface do Website Esta parte do nosso planeamento, pretende dar uma perspectiva de um protótipo de como o produto final deverá ficar, como ilustrado nas figuras dos anexos A3A. Descrição para a imagem PC: Esta imagem pretende demonstrar o menu superior do website, que deverá ficar interativo e fácil de utilização Descrição para a imagem Mobile: Esta imagem pretende demonstrar como o website deverá aparecer nos smartphones. Descrição para a imagem página: Esta imagem pretende demonstrar um modelo global para qualquer página de informação simples. Descrição para a imagem Notícias: Esta imagem pretende demonstrar como deverá ficar a página de notícias que contem muita informação e imagens.

3.7.3 Sitemap Utilizando o programa Architect Enterprise criamos um modelo sitemap do website, ou seja, cada Caixa significa uma página no website. Anexos: A3B

3.7.4 Interações Nesta secção é descrito as interações fundamentais que o sistema deverá obedecer para ilustrar a sequência de etapas associadas a cada um dos cenários. Estes diagramas não podem conter todos os detalhes de interação, mas eles devem fornecer uma experiência completa de como será os passos para chegar ao objectivo final.

Cenário 1: Register Cenário 2: Login Cenário 3: Página Perfil de Utilizador Cenário 4: Quotas Cenário 5: Selection of Candidates Cenário 6: Search Cenário 7: Página do formulário de Recrutamento Cenário 8: Página de recuperar Password Cenário 9: página de gestão de compras Cenário 10: página de gerir páginas Cenário 11: Todas as interações possíveis da parte da administração Cenário 12: página de Amigos Cenário 13: página das despesas Cenário 14: página de Departamentos Cenário 15: página de adicionar/editar departamentos Cenário 16: página de adicionar/editar sistema de pontos Cenário 17: página de adicionar/editar parceiros Cenário 18: página de adicionar/editar utilizadores Cenário 19: página de atividades

Anexos: A3c

3.7.5 Requisitos do sistema Nesta etapa tivemos que em todos os requisitos obrigatórios para que a empresa e o seu website funcionassem sem qualquer problemas no futuro. Anexos: A4

3.7.6 Modelo UML Um dos passos mais importantes a planear é o modelo da base de dados, para isso utilizasse o Modelo conceptual UML que tem como benefícios poder representar notas e restrições adicionais no diagrama Anexos: A5

3.7.1 Especificação de Requisitos

Atores

User Stories

Sitemap

Diagramas de Atividade

Requisitos Suplementares

Capítulo 4

Considerações Finais

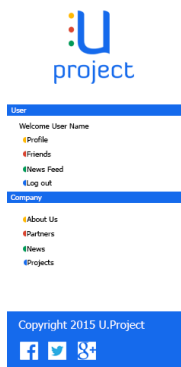
4.1 Dificuldades

Perder muito tempo com coisas desnecessárias. Coordenar as atividades com as outras equipas. Decidir um layout final para a página e implementar partes de vários layouts num só. Escolher uma boa combinação de cores e estilos no protótipo de design. Fazer o refractory de partes do projeto relativamente complexas e que não tinham sido feitas pelo grupo de refractory. Ter que descobrir como o Enterprise Architect e o A4 funcionavam porque o grupo a que foi destinado nunca tinha trabalhado com eles e não entendia quase nada sobre o assunto. Dificuldades em conseguir trabalhar e cooperar com o colega de equipa, além dos problemas de organização e orientação durante a elaboração do modelo da base de dados.

Bibliografia

Anexos

4.1.1 A3A



layout do Menu

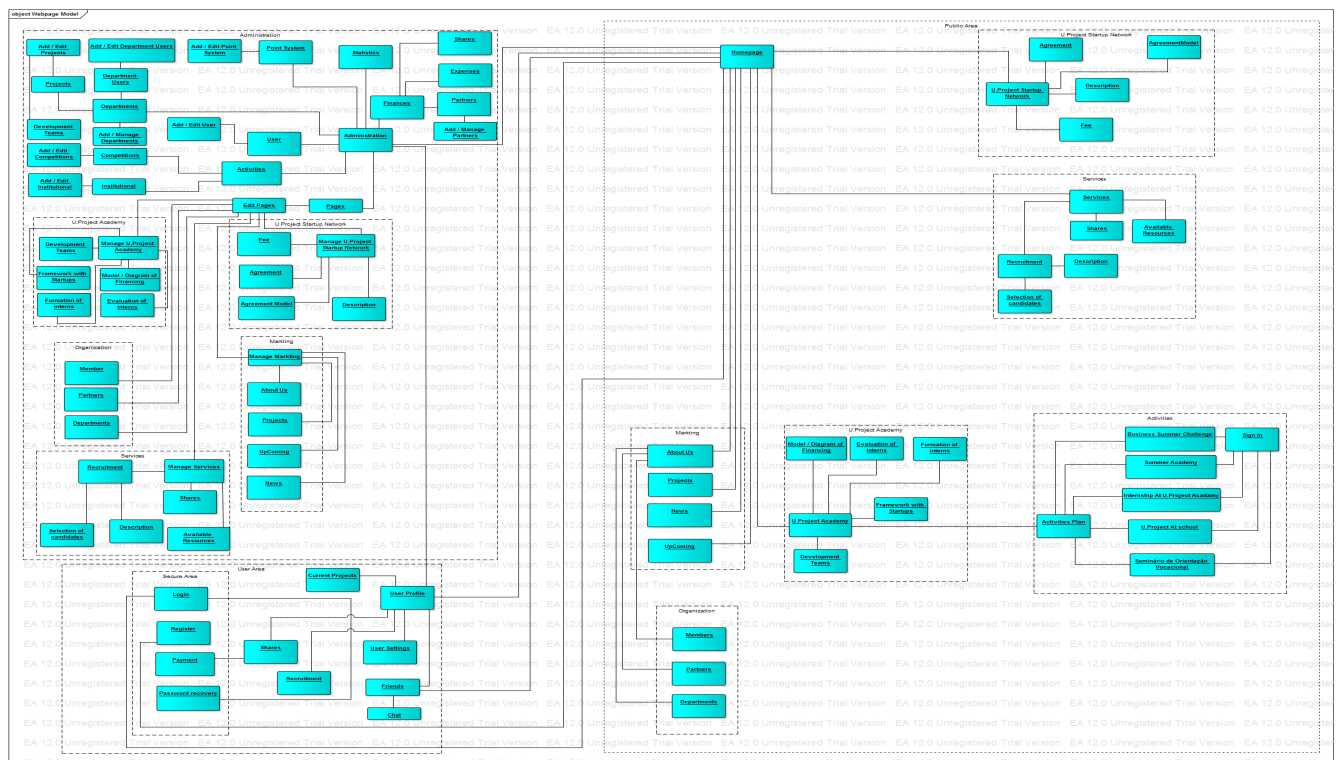


layout das noticias

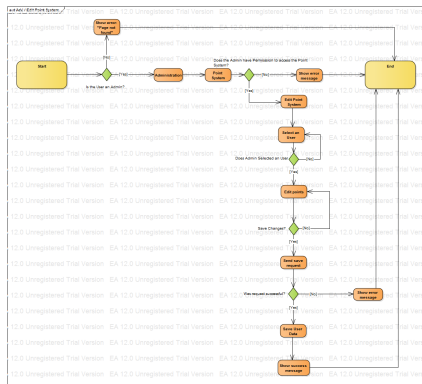


layout do utilizador

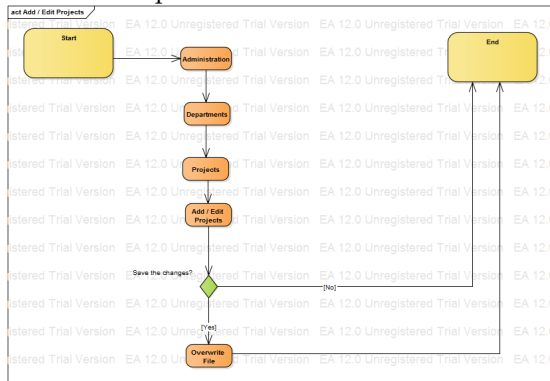
4.1.2 A3B



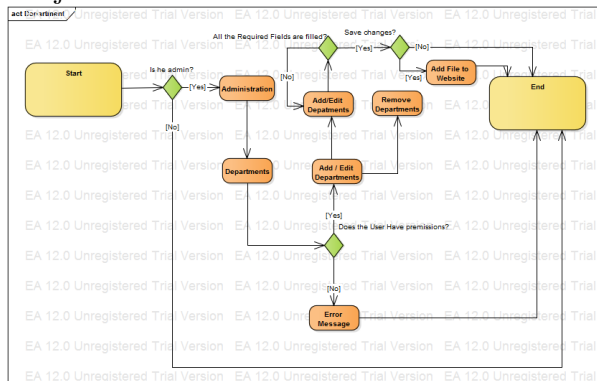
Website Webpage Model



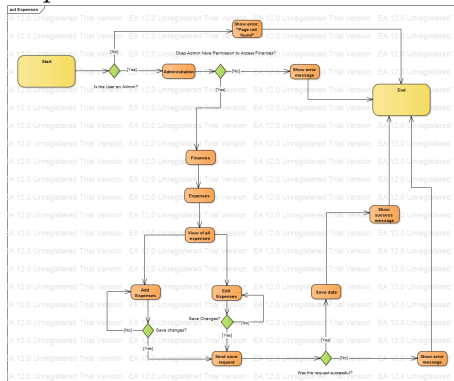
Sistema de pontos



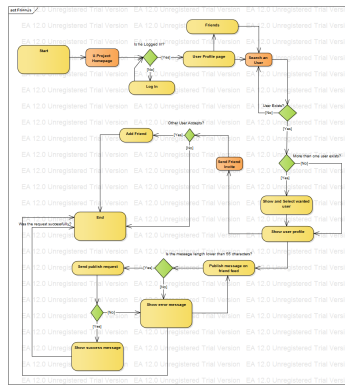
Projetos



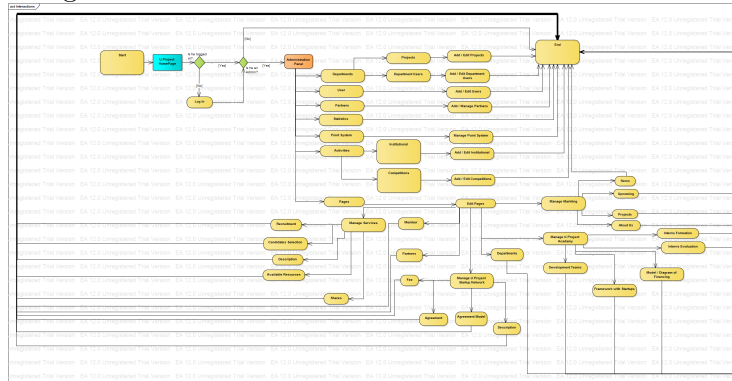
Departamentos



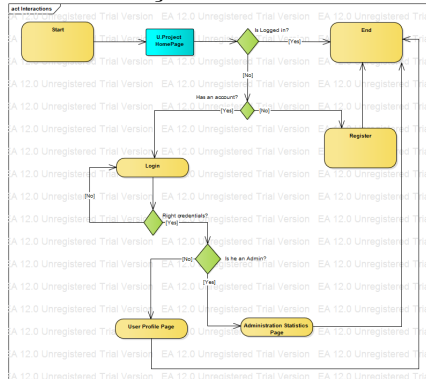
Despesas



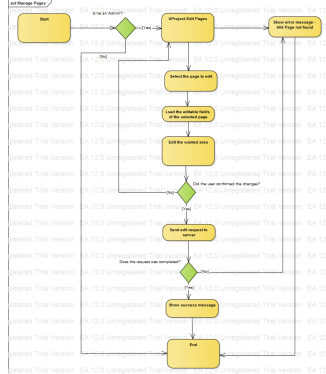
Amigos



Administração



Iniciar sessão



Gestão das páginas

```

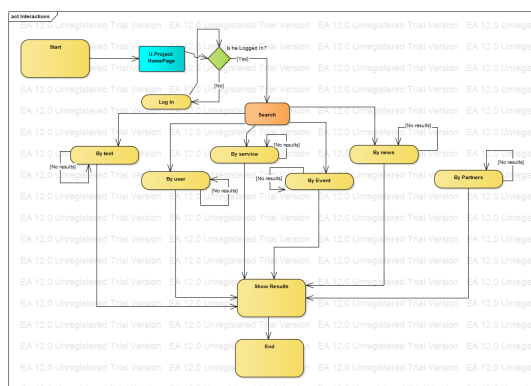
graph TD
    Start([Start]) --> UProject[U Project homepage]
    UProject --> LogIn([Log In])
    LogIn --> ForgetPass{Forget password?}
    ForgetPass -- Yes --> End([End])
    ForgetPass -- No --> Capcha{Capcha Right?}
    Capcha -- No --> LogIn
    Capcha -- Yes --> Email{Email Exist?}
    Email -- No --> LogIn
    Email -- Yes --> EmailSent([Email Sent])
    EmailSent --> Link{Link Clicked?}
    Link -- Yes --> Timer{Was the email sent within 7 days?}
    Timer -- Yes --> ShowError[Show Error Message - "Link not found"]
    ShowError --> End
    Timer -- No --> NewForm([New Password Form])
    NewForm --> End
  
```

```

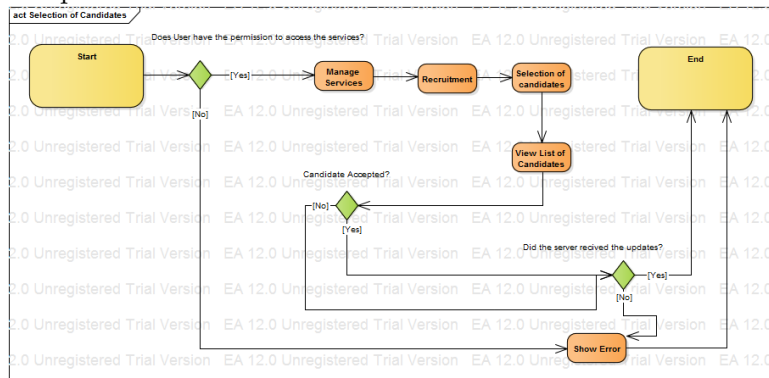
graph TD
    Start([Start]) --> Init[Initialization: Randomly generate a population of solutions]
    Init --> CalcFit[Calculate fitness of each solution in the population]
    CalcFit --> ObjMin{Are all the objectives minimized?}
    ObjMin -- Yes --> End1([End])
    ObjMin -- No --> OpGen[Apply genetic operators]
    OpGen --> PopConv{Has the population converged?}
    PopConv -- Yes --> End1
    PopConv -- No --> CalcFit
  
```

[illegible]

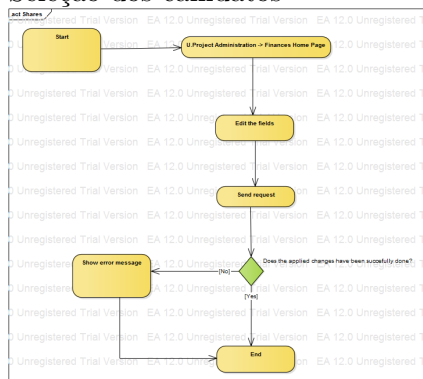
14



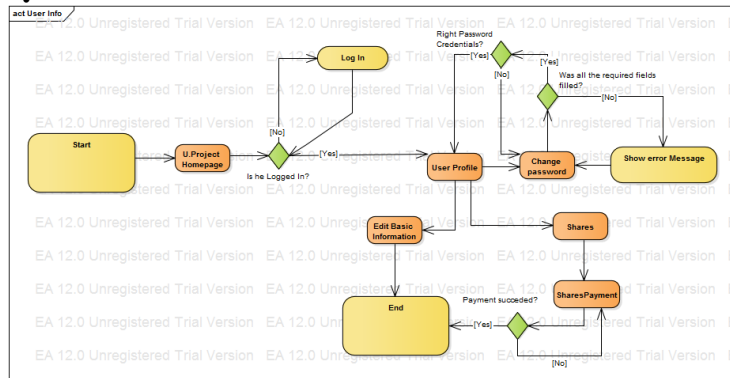
Pesquisa



Seleção dos candidatos



Quotas



Info do utilizador

4.1.4 A4

1. Business Rules		
Identifier / Name	Description	
BR01	Deployment rule	Each user can only belong to one Department.
BR02	Participation	All users participating in a financial or any partnership should be represented in the partnership table.
BR03	Project Team 1	The project team user can have several people assigned to the Project to complete the project.
BR04	Project Team 2	The project team user can have a team user selected for each department.
BR05	Accessorial 1	The candidate must submit an application through the website and cannot be rejected by the institution.
BR06	Accessorial 2	The Human Resources Department must evaluate all the applications and decide those who move on to the next phase while those using merit or reference selection.
BR07	Accessorial 3	The candidate can only be part of the company if the user is not in the performance and assigned.
BR08	Point system	The point system can only go up to 100, starting from 0.
BR09	Share 1	All the associates, including affiliates, maintain an obligation to pay the Share to the General Assembly.
BR10	Share 2	The associate's associates are not obligated to follow the share policy.
BR11	U-Project Member	Every member of the U-Project manages the Share's value and is responsible for the project's results.
BR12	Provision	The provision of a candidate to the user level must be approved at a meeting of the Board General Assembly.
BR13	Academy 1	The Academy will have a duration of the duration of 2 weeks.
BR14	Academy 2	The Academy must be divided by a duration of one or more weeks assigned by the U-Project Board to work on a project or full course.
BR15	Academy 3	The Academy will be assigned to U-Project Board members.
BR16	Stamp	The Academy will be able to work with the U-Project Academy Stamp, using the Academy Stamp to make the Academy Stamp.
BR17	Academy job 1	To enter the Academy Stamp, the Academy Stamp must be approved by the Academy Stamp and must be approved by the Academy Stamp.
BR18	Academy job 2	To enter the U-Project at U-Project of Academy Stamp, the Academy Stamp must be approved by the Academy Stamp and must be approved by the Academy Stamp.
BR19	Academy job 3	To enter the U-Project Academy Stamp, the Academy Stamp must be approved by the Academy Stamp and must be approved by the Academy Stamp.

Regras de negócio

2. Technical Requirements		
Identifier	Name	Description
TR01	Web application	The system must be implemented as a Web application using HTML5, JavaScript, CSS4, jQuery and PHP.
TR02	Availability	The system must be available online 99.9999% of the time.
TR03	Accessibility 1	The system must ensure that everyone can access the pages, regardless of their reading problems or not, or the Web browser they're using.
TR04	Accessibility 2	The system must be capable of handling all kinds of payment methods.
TR05	Usability	The system must have a simple and intuitive interface.
TR06	Portability	The system must work in different platforms (Windows, Linux and Mac OS).
TR07	Performance	The system must have loading times lower than 1.5 seconds.
TR08	Databases	The system must use the latest version of MySQL .
TR09	Security	The system must protect confidential access information through the use of an authentication and authorization system.
TR10	Security / Encryption	The system must encrypt all users' passwords to ensure that only the owner knows the real password.
TR11	Reliability	The system must be prepared to deal with the growing number of users and of related operations.
TR12	Recovery 1	The system must be able to use CloudData so that it can keep safe all data, and get a higher chance of being online even if it crashes.
TR13	Recovery 2	The system must be able to restart once a month to keep the server from overloading.
TR14	Recovery 3	The system must be able to back up at least once a day so that even if the server runs correctly the data will be saved to guarantee security and no file corruption or damage when the problem is.
TR15	Recovery 4	The system must be prepared to test and to keep running when routine errors occur.
TR16	Online	The system must be always online during the U-Project Academy days to ensure that the results are published.

Requerimentos técnicos

3. Constraints

Identifier	Name	Description
C01	Deadline	The system must be ready to use on late 2016.
C02	Non-Disclosure Agreement	Do not communicate the work being done within U.Project to outsiders of this project.
C03	Copyright	Do not copy any developing projects.

Restrições

4.1.5 A5

Modelo

UMI

