



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

27 de Setembro de 2015

Agradecimentos

Com a finalização deste relatório não pode ficar esquecido o agradecimento das pessoas que nos ajudaram a desenvolver este relatório.

Em primeiro lugar, agradecemos à Professora Maria José Costa por nos ter fornecido este estágio.

Em segundo lugar, agradecemos a orientação e o apoio prestados pelo Bruno Silva e pelo Márcio Fontes.

Em terceiro gostávamos de agradecer aos nossos Pais por nos terem apoiado em todas as situações.

Sumário

Neste relatório, serão mencionados todos os pontos relativos ao desenvolvimento do *website* para a empresa U.Project, tais como, as fases de desenvolvimento, descrição dos passos a executar, os seus objetivos, as suas funcionalidades e todos os passos que foram realizados

Será também abordado o tema da empresa em si, onde explicaremos o seu funcionamento, os seus objetivos, historial, áreas de negócio, logótipo e localização.

Depois da empresa, será descrito o projeto que está agora em andamento, ou seja, os seus objetivos e funcionalidades, descrevendo também as ferramentas utilizadas, calendarização e fases de desenvolvimento.

No final deste relatório está também uma opinião pessoal de cada membro da equipa sobre as suas maiores dificuldades durante a realização deste projeto.

Abstract

In this report, all the points concerning U.Project and the creation of their *website* will be mentioned, such as the development stages, phases description, objectives and features. The company itself will be described too. Its operations, objectives, history, business areas, logo and location will be explained. After the company, the project that is now under way will also be explained, its goals and features will be described, just as the tools used, timing and stages of development. At the end of this report there is also a personal opinion from each team member about their major difficulties during this project.

Índice de figuras

Número da Imagem	Descrição	Página
Figura 1	Atores	13
Figura 2	User Stories: Utilizador	14
Figura 3	User Stories: Visitante	14
Figura 4	User Stories: Utilizador Autenticado	15
Figura 5	User Stories: Associado	15
Figura 6	User Stories: Associado universitário	15
Figura 7	User Stories: Associado Júnior	16
Figura 8	User Stories: Empresa Cliente	16
Figura 9	User Stories: Membro	17
Figura 10	User Stories: Membro a Tempo Inteiro	17
Figura 11	User Stories: Diretor de Departamento	18
Figura 12	User Stories: Diretor do Departamento Financeiro	18
Figura 13	User Stories: Diretor do Departamento de Comunicação e Imagem	18
Figura 14	User Stories: Diretor do Departamento de Recursos Humanos	19
Figura 15	User Stories: Membro Honorário	19
Figura 16	User Stories: Diretor	20
Figura 17	User Stories: Administrador	20
Figura 18	Layout do menu mobile	13
Figura 19	Layout das noticias	13
Figura 20	Layout do utilizador	14
Figura 21	Layout do header	14
Figura 22	<i>website</i> Webpage Model	15
Figura 23	Inscriver-se nas atividades	15
Figura 24	Departamento dos Utilizadores	16
Figura 25	Parceiros	16
Figura 26	Sistema de pontos	16
Figura 27	Projetos	16
Figura 28	Departamentos	17
Figura 29	Despesas	17
Figura 30	Amigos	17
Figura 31	Administração	17
Figura 32	Iniciar sessão	18
Figura 33	Gestão de paginas	18
Figura 34	Sistema de gestão	18
Figura 35	Recuperação de password	18
Figura 36	Recrutamento	19
Figura 37	Registar	19
Figura 38	Pesquisa	19
Figura 39	Seleção dos candidatos	19
Figura 40	Quotas	20
Figura 41	Informação do utilizador	20
Figura 42	Regras de negócio	20
Figura 43	Requerimentos técnicos	21
Figura 44	Restrições	21

Capítulo 1

Introdução

1.1 Descrição

No primeiro dia da fase final de estágio foi pedido que fosse feita uma proposta de *website* responsivo, de fácil utilização e manutenção para a U.Project.

Este trabalho foi organizado com um diagrama de Gantt o que, sem dúvida, facilitou o trabalho realizado até hoje.

Para descrever o trabalho desenvolvido, realizamos este relatório.

1.2 Objetivo

Este relatório tem como objetivo descrever pormenorizadamente o trabalho realizado no *website* para a U.Project, todos os passos que o website passou até este ponto, todas as fases de planeamento que foram feitas até que foi iniciada a realização do *website* desde o dia 1 de setembro até hoje.

1.3 Estrutura do Relatório

O presente relatório está organizado em quatro capítulos.

- Introdução - onde é realizada uma descrição do relatório, assim como os objetivos e estrutura do mesmo relatório;
- A Empresa - onde é realizada uma descrição da empresa, como a caracterização da empresa, objetivo da empresa, historial da empresa, entre outros.
- O Projeto - onde é realizada uma breve descrição sobre o projeto a que este relatório se refere, contém a descrição, objetivos, funcionalidades, ferramentas a utilizar e atividades a desenvolver.
- Considerações Finais - é realizada uma breve análise sobre as maiores dificuldades na realização do projeto.

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 potenciar 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 isente 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 garantindo um acompanhamento ao desenvolvimento dos seus projetos.

2.3 Historial da Empresa

A U.Project conta já com mais de um mês de atividade, durante o qual estabeleceu contactos com algumas empresas estrangeiras, como é o caso da Uppersky e da REDdy.

Também participou na criação de uma empresa de um estudante do MIET (Mestrado em Inovação e Empreendedorismo Tecnológico) que, por ter ficado satisfeito com a qualidade do serviço prestado, tem promovido a organização a outras empresas.

Além destes projetos, tem recebido diversos pedidos de consultoria por parte de diversas pessoas individuais.

A empresa é composta por oito membros, donde se destacam os seus dois co-fundadores, pela sua larga história pessoal e empreendedora, na qual se incluem diversos projetos e empresas.

Encontra-se em curso uma campanha de recrutamento e de angariação de associados, de modo a que seja possível ter os recursos necessários à realização da sua missão.

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.

Um dos seus projetos consiste na criação de uma rede interna de empresas parceiras, denominada de U.Project Startup Network. Esta permite que as empresas participantes possam usufruir dos serviços de outras, facilitando assim os seus negócios e reduzindo os custos no processo.

Também atua no mundo académico, acompanhando os alunos desde o ensino secundário, orientando-os e ajudando-os a integrarem-se no mundo empresarial, fornecendo-lhes pelo caminho diversas aptidões e conhecimentos essenciais para a sua carreira escolar e profissional.

Além disso, também são organizados diversos eventos, tais como formações, workshops e concursos, com vista a estimular as capacidades destes alunos e ajudá-los a cumprir os seus objetivos a nível pessoal e profissional.

2.6 Logótipo



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 destina-se não só a publicitar a organização, mas também a ajudar os integrantes desta a participarem nas suas atividades. Para isso, o site conta com uma área privada, onde os membros e associados da U.Project podem comunicar entre si, gerir os seus projetos e eventos ou tratar de outros assuntos relacionados com a mesma.

A direção possui também aqui uma ferramenta vital para facilitar o seu trabalho de gestão e controlo, desde os recursos humanos, até às notícias públicas e aos recursos financeiros da organização.

Espera-se que este projeto venha a contribuir para um aumento significativo da visibilidade da U.Project em Portugal e no mundo, permitindo assim alcançar os seus objetivos.

3.2 Objetivos

No Final do desenvolvimento do *website*, este deve ter os recursos necessários para executar e fazer o seguinte:

- O *website* tem que ser capaz de registar um visitante à base de dados;
- O *website* tem que ter capacidade de fazer login a utilizadores;
- O *website* tem que ser capaz de inscrever um utilizador nas atividades que irão decorrer;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar as páginas a que tem acesso;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar o sistema de pontos onde a partir disso os candidatos são classificados;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar e adicionar projetos;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar e adicionar departamentos;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de alterar e adicionar despesas;
- Um utilizador deverá conseguir convidar amigos, receber e enviar mensagens a partir de um chat localizado no *website*;
- Um utilizador tem que ser capaz de alterar as informações básicas sobre o mesmo;

- Um utilizador tem que conseguir executar um pagamento de quotas e taxas;
- O servidor tem que ser capaz de fornecer diferentes formas do utilizador recuperar a password esquecida;
- Um utilizador tem que ser capaz de se inscrever para ser recrutado para trabalhar na empresa;
- Um utilizador com permissões suficientes tem que ser capaz de aceitar ou recusar os utilizadores inscritos;
- Um utilizador tem que conseguir pesquisar sobre o que o mesmo queira saber;
- O sistema tem estar sempre online nos dias da U.Project Academy para ter a certeza que os resultados são publicados;
- O sistema tem ser capaz de continuar a funcionar quando ocorre um erro;
- O sistema tem que ser capaz de reiniciar para evitar que o sistema sobrecarregue.
- O *website* tem que ser um *website* dinâmico e responsivo;

3.3 Funcionalidades

- Formulário de Contacto;
- Newsletter;
- Interação com redes sociais;
- Acesso restrito ao login;
- Parte administrativa com capacidade de alterar qualquer página que o utilizador tenha permissão;
- Slideshow na página inicial;
- Página de notícias;
- Página de eventos a decorrer e eventos futuros;
- Interação com o google maps;
- Chat para comunicação entre amigos;
- Interação com os departamentos e possibilidade de se inscrever.

3.4 Ferramentas a utilizar

O Microsoft Word é uma ferramenta de processamento de texto que permite criar documentos como currículos, folhas de rosto ou manuais. É uma ferramenta bastante utilizada por escolas, universidades e empresas porque o word para além de uma ferramenta de processamento de texto pode alterar a formatação do texto, colocar o número de pagina, criar tabelas.



Figura 3.1: Logótipo do Microsoft Word

O Enterprise Architect é um programa de manuseamento de informação que é necessário neste mundo complexo e exigente de hoje. Este programa serve para criar um modelo da base de dados a ser construída, criar um mapa de um *website*, por exemplo.



Figura 3.2: Logótipo do Enterprise Architect

Adobe Photoshop é um programa criado e desenvolvido por Thomas Knoll. É um dos melhores programas para alterar imagens, no entanto, também está cada vez mais a ser utilizado para produzir imagens na Internet. A versão mais atual é o "Photoshop CC", esta versão é utilizada principalmente por profissionais.



Figura 3.3: Logótipo do Photoshop

O Notepad++ é o editor de texto muito completo e avançado, que pode facilmente ser usado como um bloco de notas. A diferença entre o notepad do windows e o notepad++ é que este pode ser utilizado em programação, uma vez que permite programar mais facilmente já contendo as etiquetas de diversas linguagens.



Figura 3.4: Logótipo do Notepad++

LaTeX é uma ferramenta utilizada para documentos de maior formalidade criados em empresas e faculdades. Este programa é constituído por um conjunto de macros e marcações, o LaTeX é um programa muito diferente do word pois este é mais detalhado.



Figura 3.5: Logótipo do LaTeX

O GitHub é um repositório onde podemos hospedar os nossos projetos, este programa é muito útil quando é um projeto realizado em equipa, pois este programa mantém todos os ficheiro com versões sempre atualizadas.



Figura 3.6: Logótipo do GitHub

3.5 Atividades a desenvolver

Os Atores é um diagrama dos tipos de utilizadores que existem detro do *website*, cada utilizador pode realizar muitas funções dentro do *website*, isto faz com que o *website* muitos tipos de utilizadores, utilizador ou sistema externo que pode interagir com o sistema definindo assim as suas permissões.

User stories é uma definição de alto nível de exigência, contendo todas as informações para tornar possível uma estimativa do esforço necessário para poder implementar uma função. Normalmente uma User Story é descrita pelo seguinte modelo:

Como (papel) eu pretendo (algo) para que eu (benefício).

A interface do *website* pretende dar uma ideia do que o *website* irá ficar quando estiver concluído, que mais tarde servirá como base para o design.

Sitemap é uma lista com todas as páginas (URLs) do site, funciona como uma espécie de mapa que irá ajudar a guiar motores de busca ou utilizadores a navegar e encontrar páginas do site.

As interações fundamentais, também é um aspeto necessário no planeamento 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 objetivo final.

Na fase de requisitos do sistema prevê-se todos os requisitos obrigatórios para que a empresa e o seu *website* funcionem sem qualquer problemas no presente e futuro.

Modelo conceptual UML tem como função ajudar a planear a base de dados, contendo benefícios, como representar notas e restrições adicionais no diagrama e os campos dentro das tabelas também têm a função de guiar e ajudar a construir a base de dados .

3.6 Calendarização do Projeto

3.7 Fases de Implementação

3.7.1 A2a - Actors

Actors é um diagrama em que cada pessoa pode representar a sua própria pessoa, organização ou sistema externo que pode interagir com o sistema definindo assim as suas permissões, como ilustrado no anexo 4.1.

3.7.2 A2b - User Stories

User Stories é uma definição de alto nível de exigência, contendo todas as informações para tornar possível uma estimativa do esforço necessário para poder implementar uma função.

Normalmente uma User Story é descrita pelo seguinte modelo:

Com um (papel) eu pretendo (algo) para que eu (benefício).

3.7.3 A3a - Interface do Website

Esta parte do nosso planeamento, pretende dar uma perspetiva de um protótipo de como o produto final deverá ficar, como ilustrado nas figuras dos anexos 4.2 até 4.5.

3.7.4 A3b - Sitemap

Utilizando o programa Architect Enterprise criamos um modelo sitemap do *website*, ou seja, cada caixa significa uma página no *website*, como ilustrado no anexo 4.6.

3.7.5 A3c - 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 objetivo final.

- Cenário 1: Página de atividades - Anexo: 4.7
- Cenário 2: Página de adicionar/editar utilizadores - Anexo:4.8
- Cenário 3: Página de adicionar/editar parceiros - Anexo: 4.9
- Cenário 4: Página de adicionar/editar sistema de pontos - Anexo: 4.10
- Cenário 5: Página de adicionar/editar projetos - Anexo: 4.11
- Cenário 6: Página de adicionar/editar departamentos - Anexo: 4.12
- Cenário 7: Página das despesas - Anexo: 4.13
- Cenário 8: Página de Amigos - Anexo: 4.14
- Cenário 9: Todas as interações possíveis da parte da administração - Anexo: 4.15
- Cenário 10: Login - Anexo: 4.16
- Cenário 11: Página de gerir páginas - Anexo: 4.17

- Cenário 12: Página de gestão de compras - Anexo: 4.18
- Cenário 13: Página de recuperar Password - Anexo: 4.19
- Cenário 14: Página do formulário de Recrutamento - Anexo: 4.20
- Cenário 15: Registo - Anexo: 4.21
- Cenário 16: Procura - Anexo: 4.22
- Cenário 17: Seleção de candidatos - Anexo: 4.23
- Cenário 18: Página Perfil de Utilizador - Anexo: 4.25
- Cenário 19: Quotas - Anexo: 4.24

3.7.6 A4 - Requisitos do sistema

Nesta etapa tivemos que preparar os requisitos obrigatórios para que a empresa e o seu *website* funcionassem sem qualquer problemas no presente e futuro, como ilustrado no anexo 26, 27, 28.

3.7.7 A5 - 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, como ilustrado no anexo 4.29.

3.7.8 Especificação de Requisitos

Os requisitos especificados eram basicamente para que qualquer visitante do *website* da U.Project tivesse imediatamente à sua disposição as notícias base da empresa e a sua descrição, tal como os contactos dos responsáveis e localização da sede da empresa.

Permitir que um utilizador se registe para possuir um perfil editável e poder aceder a outras informações.

- Só um utilizador registado tem acesso às informações restritas.
- Um grupo de administradores e head-admins para gerir o *website* e membros.
- Permitir a gestão do *website* a partir do gestor PhpMyAdmin com linguagem SQL.

Capítulo 4

Considerações Finais

4.1 Dificuldades

Durante a elaboração deste projeto houveram várias dificuldades que atrasaram de certa forma o trabalho da equipa.

Um dos principais problemas ocorridos foi, sem dúvida, a coordenação e cooperação entre os grupos. Reunimos várias vezes o grupo com o objetivo de melhorar nestes aspetos e aumentar a velocidade e eficácia de trabalho. Um outro ponto negativo foi a dificuldade na escolha de um layout para o *website* que, de certa forma, foi resolvido com a evolução da cooperação entre os grupos.

Por fim, a interpretação do código e o uso de ferramentas que antes não conhecíamos foi um outro grande problema, onde tentámos aprender e melhorar a partir de tutoriais disponibilizados na internet. Quando esses tutoriais não satisfaziam as necessidades do grupo procurámos ajuda junto do Márcio Fontes.

Bibliografia

<http://www.uproject.pt> (website beta)
<http://blog.myscrumhalf.com/2011/10/user-stories-o-que-sao-como-usar/>
<http://blog.byteabyte.com.br/o-que-e-sitemap-e-para-que-ele-serve/>
<http://www.sparxsystems.com.au/platforms/uml.html>
<http://www.deinfo.uepg.br/arion/Word/word.htm>
<http://www.sparxsystems.com.au/products/ea>
https://www.oficinadanet.com.br/artigo/753/tudo_sobre_photoshop
<http://sistemasdeengenharia.com.br/2012/02/editor-de-texto-notepad>
<http://pplware.sapo.pt/tutoriais/o-que-e-o-latex>
<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/06/github-seja-social-com-seu-codigo.html>

Anexos

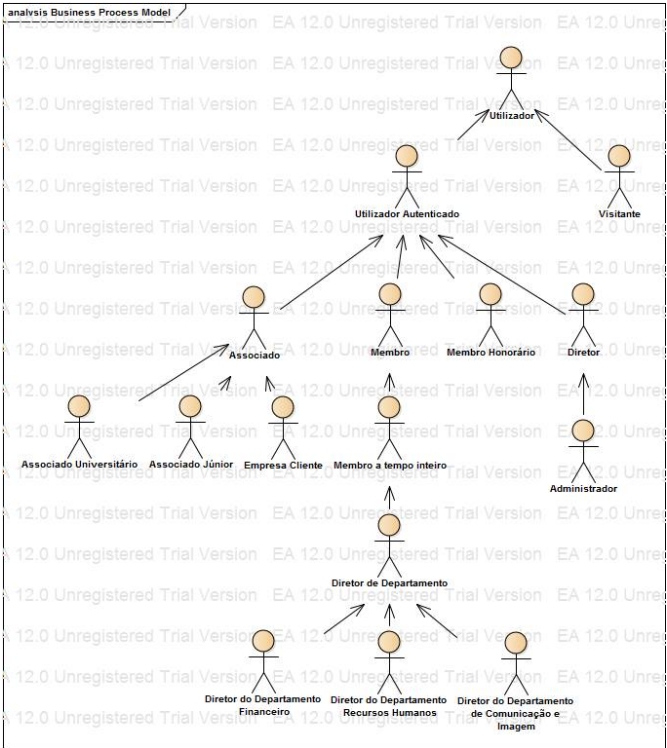


Figura 4.1: Atores

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US01	Pesquisa	Alta	Como Utilizador quero pesquisar toda a informação pública, para poder estar facilmente a par das notícias e eventos da organização que me interessam.
US02	Sobre a U.Project	Alta	Como Utilizador pretendo consultar uma descrição da U.Project para poder conhecer melhor o trabalho desta.
US03	Projetos	Alta	Como Utilizador pretendo saber quais são os projetos nos quais a U.Project esteve envolvida ou está a planear para poder avaliar se vale a pena ser um associado.
US04	Associados	Alta	Como Utilizador pretendo obter todas as informações relativas sobre os associados da U.Project para me poder inscrever.
US05	Serviços	Alta	Como Utilizador pretendo informar-me acerca dos serviços oferecidos pela U.Project para poder ponderar a minha inscrição na organização.
US06	Notícias	Alta	Como Utilizador eu quero ver as últimas notícias da organização para poder manter-me atualizado.
US07	U.Project Startup Network	Alta	Como utilizador pretendo consultar as condições de adesão e o funcionamento da U.Project Startup Network para poder dar um impulso na formação da minha empresa.
US08	U.Project Academy	Alta	Como utilizador pretendo obter informações acerca da U.Project Academy para saber como posso inscrever a minha escola no programa.

Figura 4.2: User Stories: Utilizador

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US09	Login	Alta	Como Visitante pretendo efetuar login para poder aceder à área reservada do website.
US10	Novo Associado	Alta	Como Visitante pretendo tornar-me um associado da U.Project para poder usufruir dos seus serviços.
US11	Recuperação de palavra-passe	Alta	Como Visitante pretendo recuperar a minha palavra-passe para poder voltar a aceder à minha conta.

Figura 4.3: User Stories: Visitante

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US12	Logout	Alta	Como Utilizador Autenticado pretendo fazer logout para poder terminar a minha sessão corretamente.
US13	Perfil	Alta	Como Utilizador Autenticado pretendo ter acesso ao meu perfil para poder gerir as minhas informações pessoais.
US14	Lista de amigos	Baixa	Como Utilizador Autenticado pretendo ter uma lista de amigos para poder ver quem está online.
US15	Mensagem instantânea	Baixa	Como Utilizador Autenticado pretendo trocar mensagens instantâneas com os meus amigos para poder estar em contacto com estes.
US16	Gestão de amigos	Baixa	Como Utilizador Autenticado pretendo gerir os meus amigos para poder enviar e receber pedidos de amizade e remover amigos.

Figura 4.4: User Stories: Utilizador Autenticado

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US17	Consulta de ofertas e projetos	Alta	Como Associado pretendo consultar as ofertas e projetos da U.Project (formações, workshops, eventos) para me poder inscrever nestes.
US18	Quotas	Média	Como Associado pretendo saber se tenho as quotas em dia para poder regularizá-las caso seja necessário.

Figura 4.5: User Stories: Associado

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US19	Consulta de trabalhos	Alta	Como Associado Universitário pretendo informar-me acerca de propostas de trabalho exclusivas a universitários para me poder inscrever de modo a ganhar experiência e, se for o caso, ser renumerado.
US20	Consulta de condições de recrutamento	Alta	Como Associado Universitário pretendo consulta as condições de recrutamento para poder averiguar se tenho os requisitos necessários para me tornar um membro.
US21	Candidatura a recrutamento	Alta	Como Associado Universitário pretendo submeter o meu currículo e carta de aplicação para poder concorrer ao recrutamento.
US22	Ata de seriação	Alta	Como Associado Universitário pretendo receber a ata de seriação para poder conhecer os resultados do recrutamento.

Figura 4.6: User Stories: Associado Universitário

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US23	Consulta de trabalhos	Alta	Como Associado Júnior pretendo informar-me acerca de propostas de trabalho exclusivas a alunos do ensino secundário para me poder inscrever de modo a ganhar experiência profissional.
US24	Comunicação com a equipa	Média	Como Associado Júnior pretendo trocar mensagens com os meus colegas da equipa de desenvolvimento para poder organizar da melhor forma o trabalho a ser realizado.
US25	Consulta de Avaliação	Média	Como Associado Júnior pretendo consultar a minha avaliação nos trabalhos que realizo dentro do estágio.
US26	Inscrição em Atividades	Alta	Como Associado Júnior pretendo inscrever-me nas atividades da U.Project destinadas aos alunos do ensino secundário para poder participar nelas.

Figura 4.7: User Stories: Associado Júnior

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US27	Consulta de contratos	Alta	Como Empresa Cliente pretendo consultar os modelos de contrato disponibilizados pela U.Project Startup Network para poder contratar pessoal para ajudar a minha empresa.
US28	Rede social empresarial	Alta	Como Empresa Cliente pretendo ter uma rede social empresarial para poder contactar com outras empresas.
US29	Consulta de progresso	Alta	Como Empresa Cliente pretendo ter acesso ao progresso dos contratados para poder manter o meu projeto atualizado.
US30	Comunicação com a direção	Média	Como Empresa Cliente pretendo manter uma via de contacto com a direção para poder esclarecer dúvidas e outros assuntos que possam surgir durante a parceria.

Figura 4.8: User Stories: Empresa Cliente

Identificador	Nome	Prioridade	Descrição
US31	Consulta de Trabalhos	Alta	Como membro pretendo consultar os trabalhos delegados para mim para me poder organizar e preparar da melhor forma.
US32	Consulta de eventos	Alta	Como membro pretendo consultar os eventos disponíveis para mim como formações e <i>workshops</i> para poder tomar partido do que me têm para oferecer.
US33	Histórico de trabalhos	Média	Como membro pretendo consultar o histórico dos meus trabalhos efetuados para poder ter uma vista geral da minha experiência na U.Project
US34	Comunicação com a equipa	Média	Como membro pretendo trocar mensagens com os meus colegas da equipa de desenvolvimento para poder organizar da melhor forma o trabalho a ser realizado
US35	Troca de ficheiros	Baixa	Como membro pretendo trocar ficheiros com os meus colegas de equipa pra permitir uma melhor e mais segura cooperação entre todos os membros.
US36	Consulta de Pontuação	Alta	Como membro pretendo consultar a minha pontuação para poder melhor acompanhar o meu desempenho na organização.
US37	Quotas	Média	Como Membro pretendo saber se tenho as quotas em dia para poder regularizá-las caso seja necessário.
US38	Consulta de Salários	Média	Como membro pretendo consultar o extrato dos meus salários para poder verificar se não existem pagamentos em falta.

Figura 4.9: User Stories: Membro

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US39	Reuniões da Assembleia Geral	Alta	Como membro a tempo inteiro pretendo consultar a data e local das Assembleias para poder participar e votar nelas.
US40	Promoção	Alta	Como membro a tempo inteiro pretendo comunicar com direção caso considere que mereça ser promovido.

Figura 4.10: User Stories: Membro a Tempo Inteiro

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US41	Equipas de Projeto	Alta	Como Diretor de Departamento pretendo selecionar elementos do meu departamento para poderem integrar as equipas de desenvolvimento
US42	Comunicação com a direção	Média	Como Diretor de Departamento pretendo manter uma via de contacto com a direção para poder autorizar a integração de membros em projetos e estabelecer a ponte entre os membros e a direção.

Figura 4.11: User Stories: Diretor de Departamento

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US43	Gestão financeira	Alta	Como Diretor do Departamento Financeiro pretendo fazer a gestão financeira da U.Project para poder visualizar e controlar os fundos da organização.

Figura 4.12: User Stories: Diretor do Departamento Financeiro

Identificador	Nome	Prioridade	Descrição
US44	Gestão da informação do <i>website</i>	Alta	Como Diretor do Departamento de Comunicação e Imagem pretendo gerir a informação publicada no <i>website</i> para poder fazer o controlo de qualidade desta.
US45	Relações públicas	Alta	Como Diretor do Departamento de Comunicação e Imagem pretendo ter o papel de relações públicas da organização para poder estabelecer relações com os diferentes meios de comunicação social.
US46	Gestão da rede social empresarial	Alta	Como Diretor do Departamento de Comunicação e Imagem pretendo fazer a gestão da rede social empresarial para poder mantê-la operacional e ajudar os utilizadores.

Figura 4.13: User Stories: Diretor do Departamento de Comunicação e Imagem

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US47	Gestão do recrutamento	Alta	Como Diretor do Departamento de Recursos Humanos pretendo criar e realizar o recrutamento para poder recrutar novos membros.
US48	Gestão de membros	Alta	Como Diretor do Departamento de Recursos Humanos pretendo gerir os membros para poder colocá-los devidamente nos respetivos departamentos com o devido parecer da Direção e gerir a base de dados dos membros.
US49	Apoio aos membros	Alta	Como Diretor do Departamento de Recursos Humanos pretendo apoiar os membros da organização para poder ouvir as preocupações e ideias destes e fazer a gestão das formações e disponibilidade dos membros.
US50	Gestão dos associados	Alta	Como Diretor do Departamento de Recursos Humanos pretendo gerir os associados para poder criar um ambiente propício à participação dos mesmos em todas as atividades.

Figura 4.14: User Stories: Diretor do Departamento de Recursos Humanos

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US51	Aconselhamento	Alta	Como membro honorário pretendo comunicar com a direção e com os membros para fins de aconselhamento.
US52	Promoção da organização	Alta	Como membro honorário pretendo colocar eventos e outros acontecimentos importantes no website para fins de promoção da organização.

Figura 4.15: User Stories: Membro Honorário

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US53	Assembleia Geral	Alta	Como Diretor pretendo gerir as datas da Assembleia Geral para marcar e visualizá-las.
US54	Comunicação entre membros da Direção	Alta	Como Diretor pretendo comunicar entre os membros da Direção para poder discutir sobre assuntos privados da U.Project.
US55	Gestão de membros	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão dos membros da U.Project para poder promover, visualizar e comunicar com os membros do website.
US56	Gestão de quotas	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão das quotas dos membros para poder verificar se os membros têm as quotas atualizadas.
US57	Gestão das atividades	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão das atividades da organização para poder adicionar e remover estas e visualizar os participantes.
US58	Gestão de notícias	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão das notícias do website para poder manter este atualizado.
US59	Gestão do recrutamento	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão do recrutamento para poder visualizar os participantes e fazer a seleção destes.
US60	Gestão das pontuações	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão da pontuação dos membros para poder levá-los a reunião de Direção e/ou Assembleia Geral para estes serem ou não promovidos.
US61	Gestão dos departamentos	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão dos departamentos para poder comunicar com estes e visualizar os seus membros.
US62	Gestão das empresas	Alta	Como Diretor pretendo fazer a gestão das empresas inscritas no website para poder comunicar com estas e visualizar os membros a trabalhar nestas.

Figura 4.16: User Stories: Diretor

Identificado	Nome	Prioridade	Descrição
US63	Manutenção do website	Alta	Como Administrador pretendo fazer a manutenção do website para poder mantê-lo seguro e online.
US64	Controlo total dos utilizadores	Alta	Como Administrador pretendo ter o controlo total dos utilizadores para poder verificar o que fazem no website e banir estes em caso de quebra de regras.
US65	Controlo total das publicações	Alta	Como Administrador pretendo ter o controlo total das publicações feitas no website para poder verificar se são ou não apropriadas e removê-las caso não sejam.
US66	Manutenção da base de dados do website	Alta	Como Administrador pretendo fazer a manutenção da base de dados do website para poder mantê-la segura e os seus dados consistentes.
US67	Adição e remoção de registos da base de dados	Alta	Como Administrador pretendo fazer a adição e remoção de registos da base de dados para poder mantê-la atualizada.

Figura 4.17: User Stories: Administrador



User

Welcome User Name

 Profile

 Friends

 News Feed

 Log out

Company

 About Us

 Partners

 News

 Projects

Copyright 2015 U.Project



Figura 4.18: Layout do Menu Mobile

22

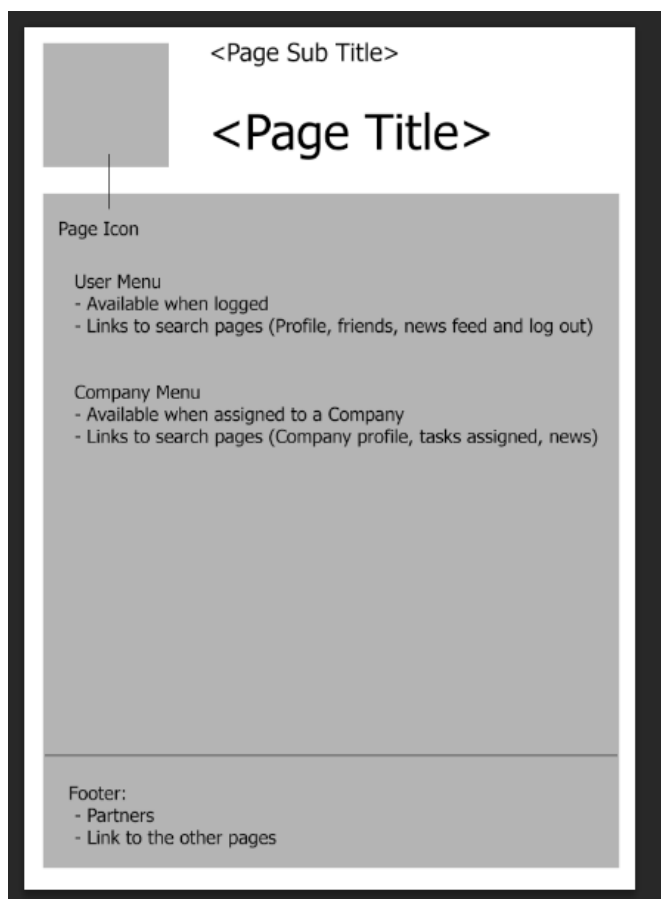


Figura 4.20: Layout do utilizador

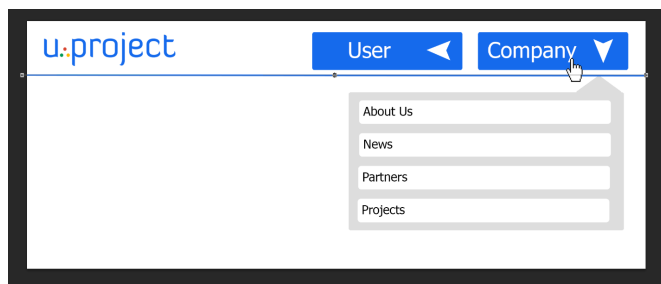


Figura 4.21: Layout do header

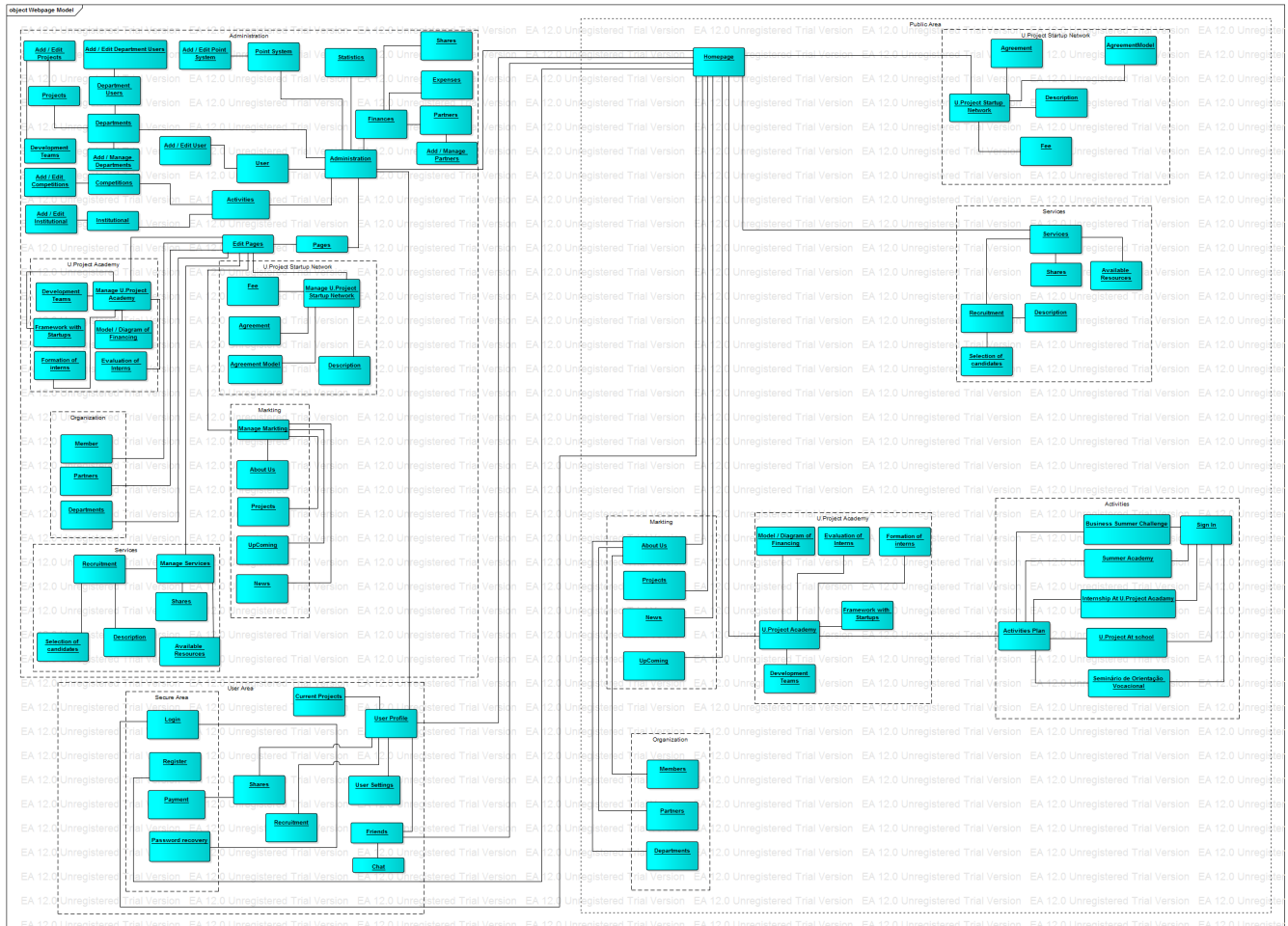


Figura 4.22: Website Webpage Model

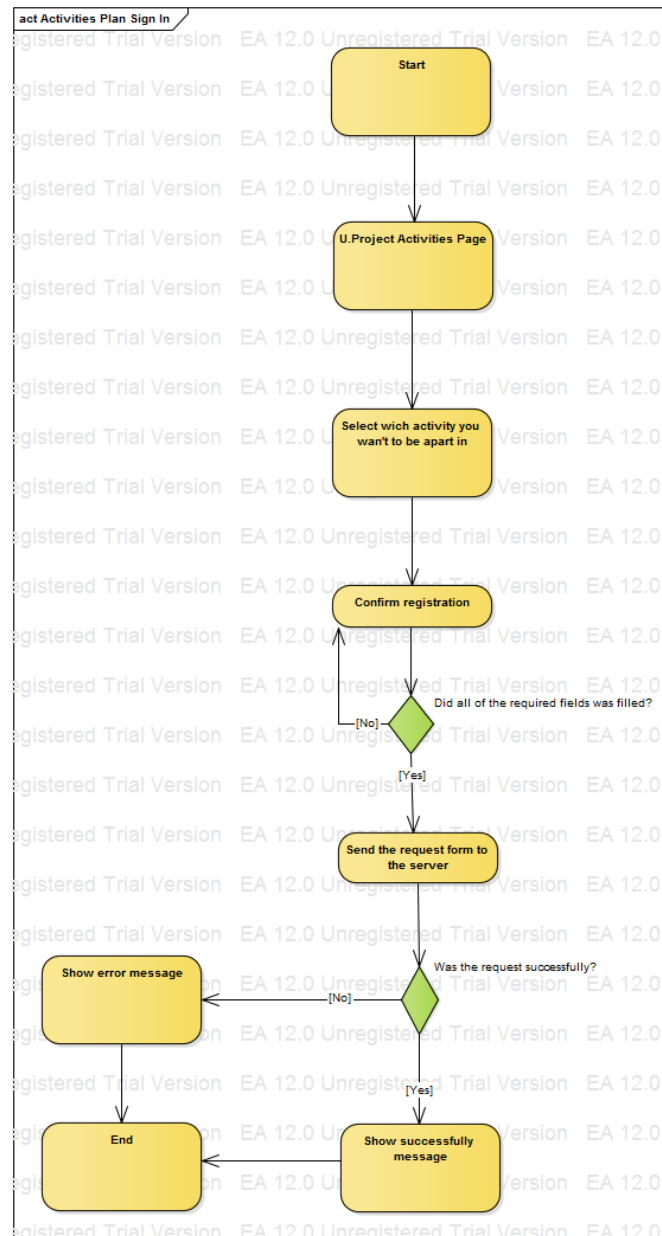


Figura 4.23: Inscrever-se nas atividades

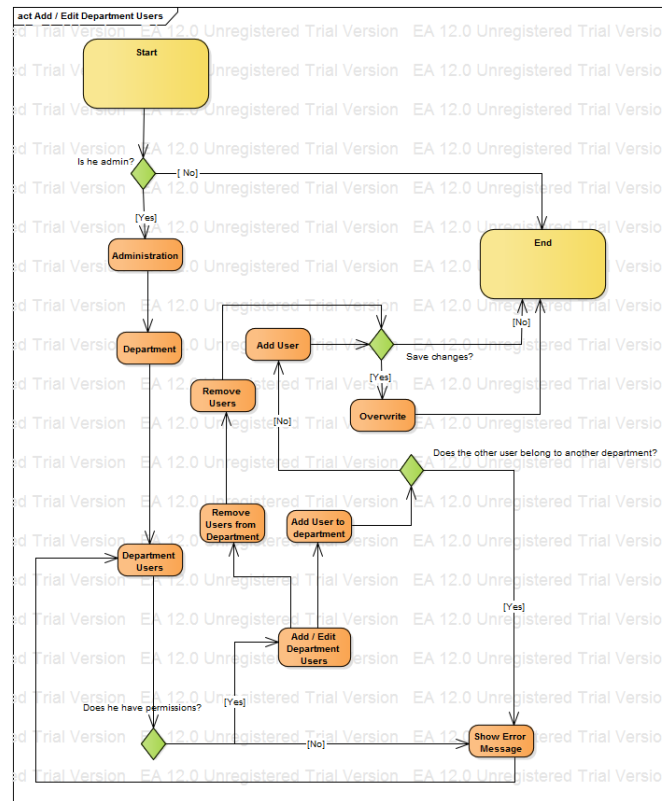


Figura 4.24: Departamento dos Utilizadores

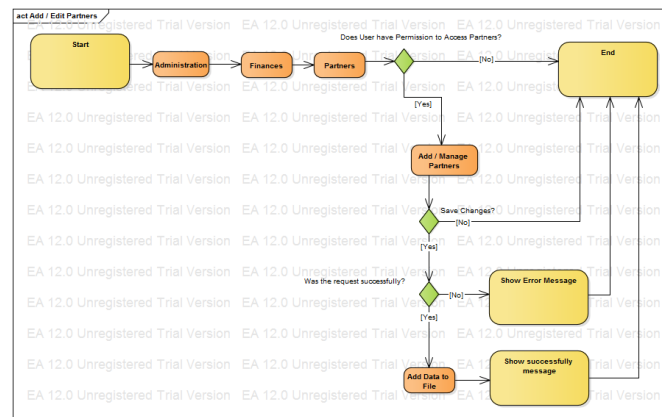


Figura 4.25: Parceiros

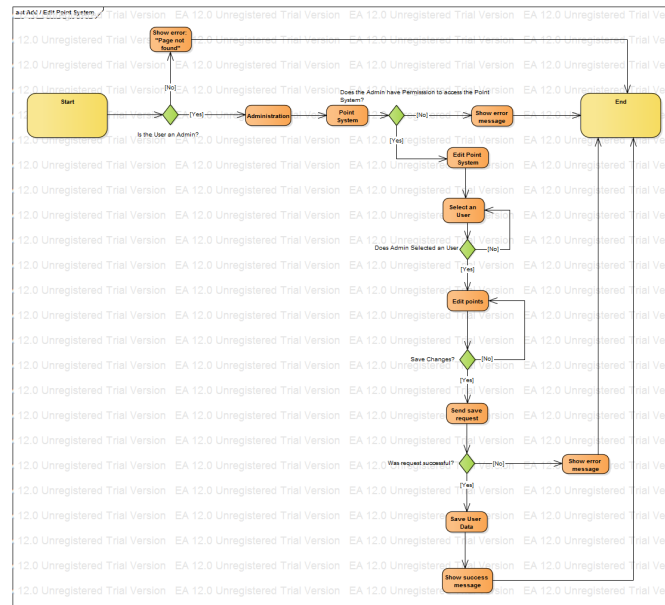


Figura 4.26: Sistema de pontos

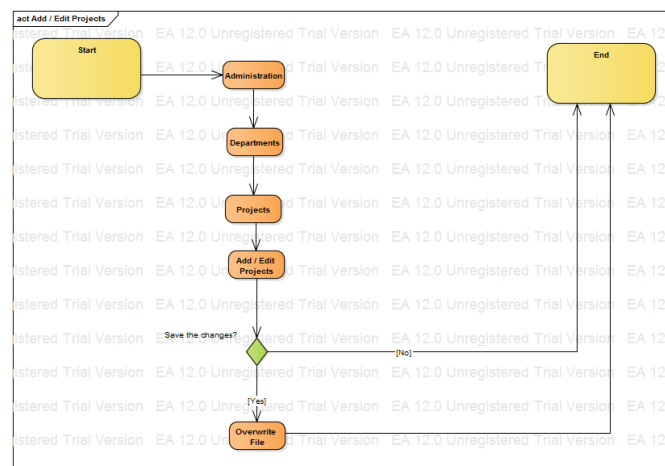


Figura 4.27: Projetos

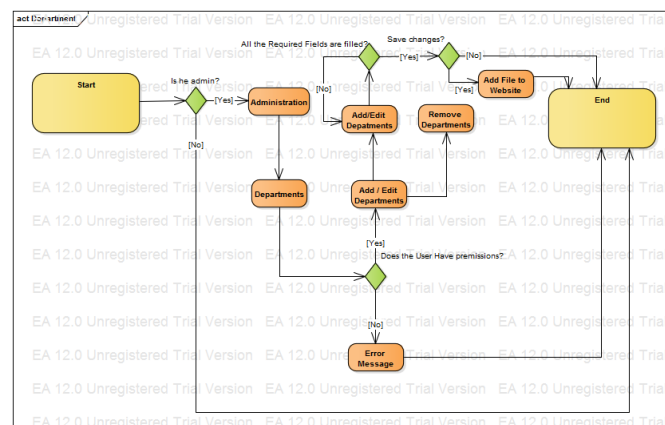


Figura 4.28: Departamentos

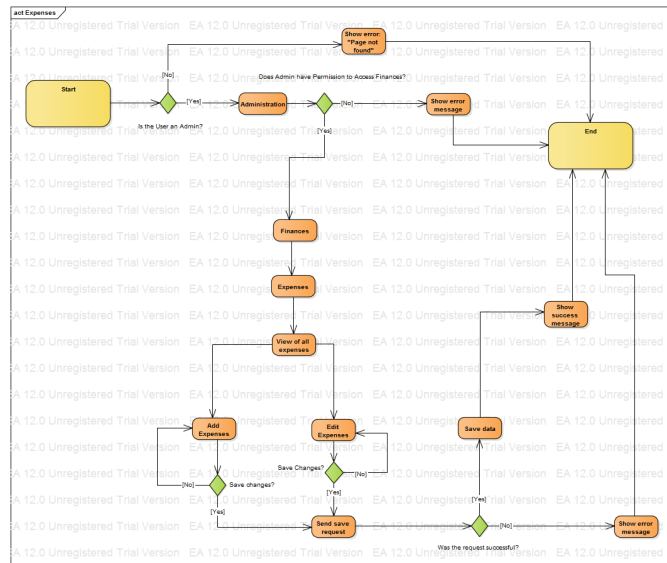


Figura 4.29: Despesas

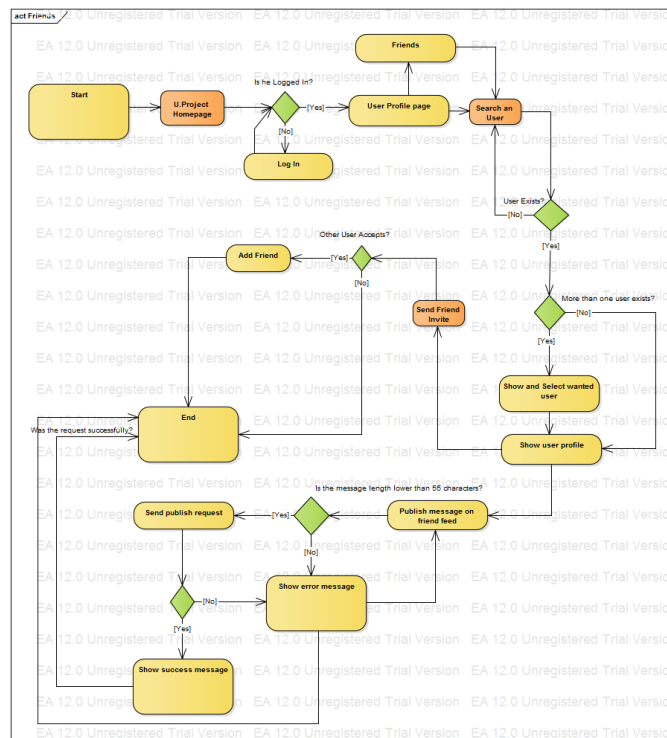


Figura 4.30: Amigos

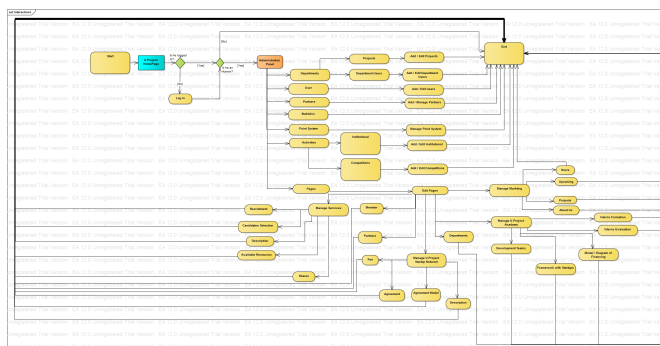


Figura 4.31: Administração

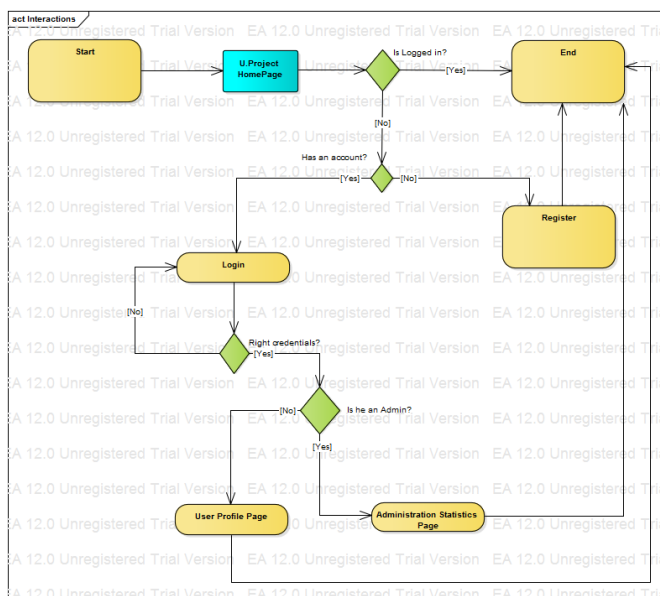


Figura 4.32: Iniciar sessão

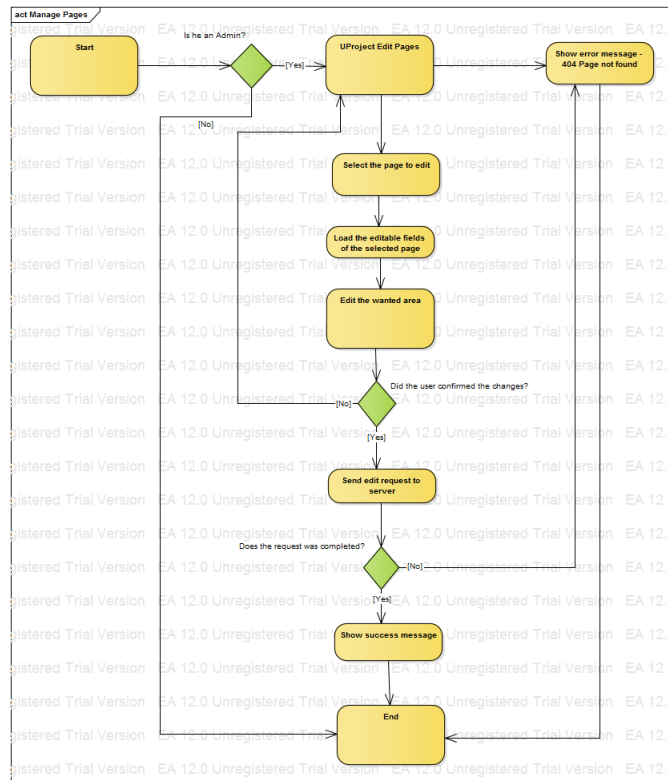


Figura 4.33: Gestão das paginas

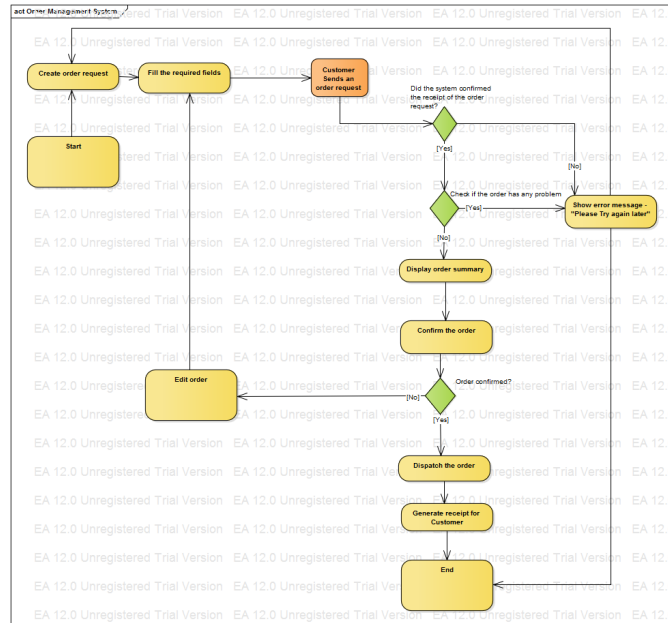


Figura 4.34: Sistema de gestão

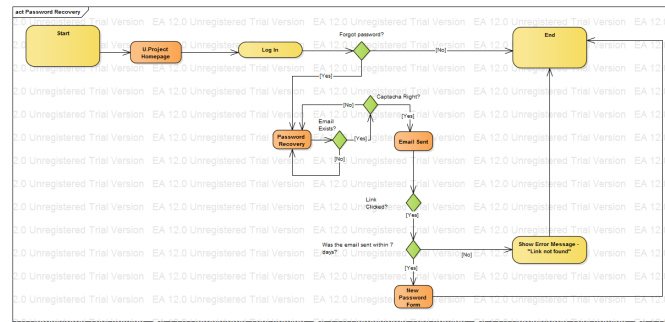


Figura 4.35: Recuperação da password

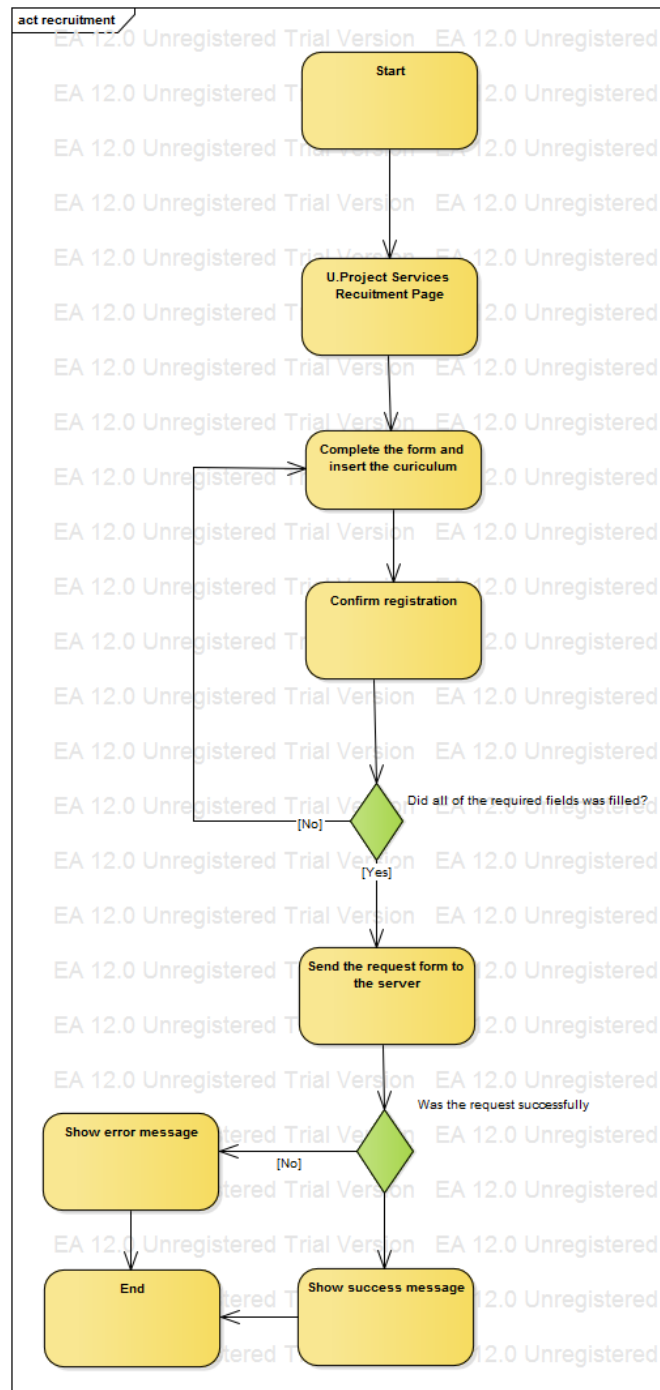


Figura 4.36: Recrutamento

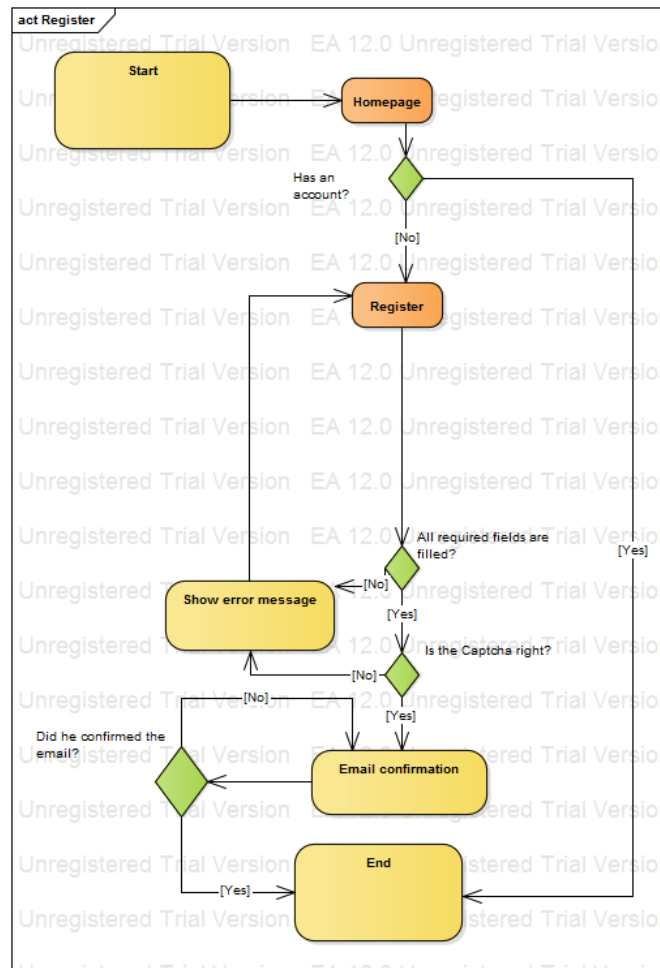


Figura 4.37: Registrar

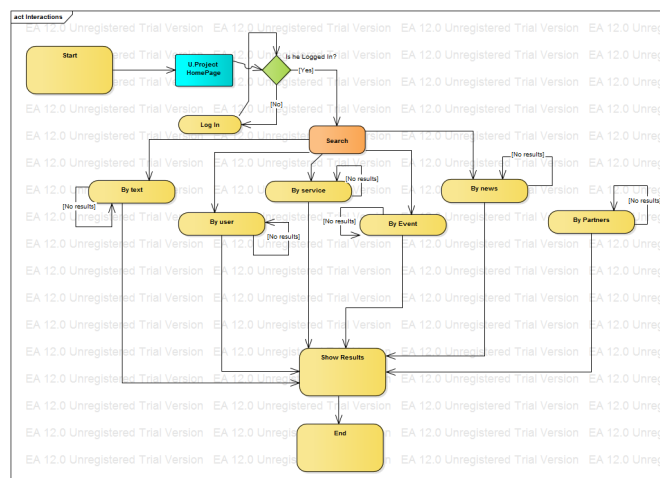


Figura 4.38: Pesquisa

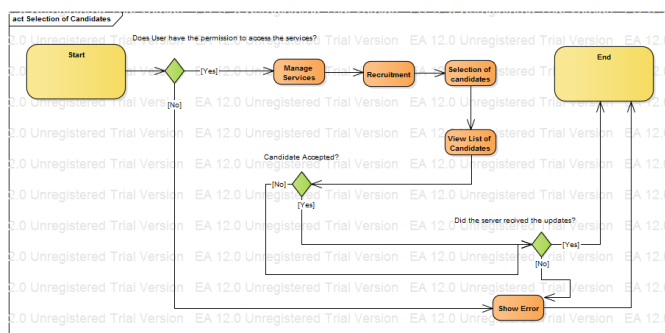


Figura 4.39: Seleção dos candidatos

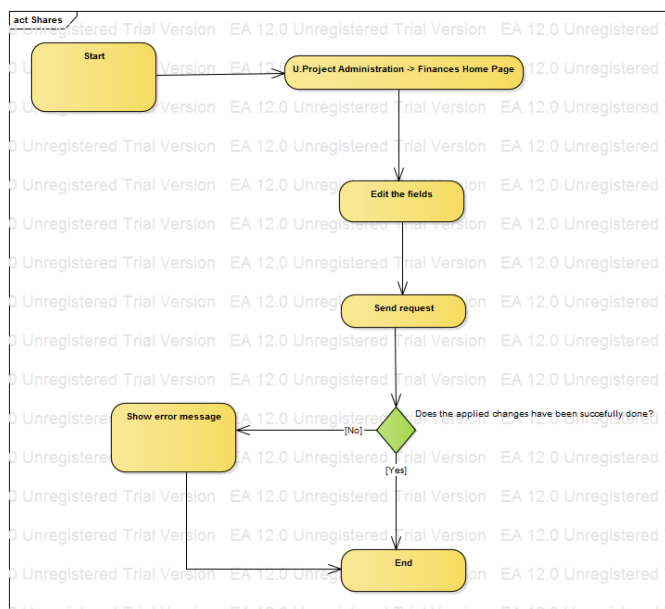


Figura 4.40: Quotas

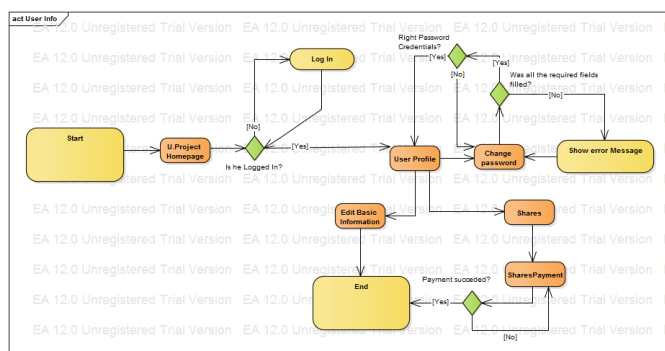


Figura 4.41: Informação do utilizador

1. Business Rules

Identifier	Name	Description
BR01	Department rule	Each user can only belong to one Department.
BR02	Partnerships	All aspects (engineering and/or financial) of any partnerships should be represented in the partnership folder.
BR03	Project Teams 1	The project teams must only have relevant people selected by the Board to complete the project.
BR04	Project Teams 2	The project teams must have at least one member from each department.
BR05	Recruitment 1	The candidates must submit on phase 1, through his/her institutional email, his/her curriculum.
BR06	Recruitment 2	The Human Resources Department must evaluate all the submissions and decide those who move to the next phase telling them using record of selected candidates.
BR07	Recruitment 3	The candidates can only be part of the company iff after they've have been interviewed and accepted.
BR08	Point system	The point system can only go up to 100, starting from 0.
BR09	Shares 1	All the associates, non-honorable members are obligated to pay the fee set by General Assembly.
BR10	Shares 2	The honorable associates are not obligated to follow rule above (BR09).
BR11	U.Project Members	Every member of the U.Project (except the Board) will have an associated score from the point system.
BR12	Promotions	The promotion of a member to the next level must follow a table of minimum points and later approval at a meeting of the Board/General Assembly.
BR13	Academy 1	The interns will have a formation of the duration of 2 weeks.
BR14	Academy 2	The interns must be divided by a formation of one or more teams decided by the U.Project Board to work on a project at full secrecy.
BR15	Academy 3	The interns will be evaluated by U.Project Board according to their school.
BR16	Startup	The interns will be able to work with the U.Project or with U.Project clients, being the respective the ones who evaluate them.
BR17	Activities plan 1	To enter the Business Summer Challenge all candidates must sign in through the website and must pay the entry as a team.
BR18	Activities plan 2	To enter the U.Project at School all candidates must sign in through the website, they must send a contact to propose the U.Project team to go to their school, and the school must become a partner.
BR19	Activities plan 3	To enter the Vocational Orientation Seminar must sign in through the website, they need to be an associated with all the expenses covered by U.Project (at first) and it has a 5 day duration.

Figura 4.42: 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, Smarty 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, whether they have loading 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	Database	The system must use the latest version of PHPMyAdmin .
TR09	Security	The system must protect unauthorized access information through the use of an authentication and privileges system.
TR10	Security / Encryption	The system must encrypt all users' passwords to ensure that only the owner knows the real password.
TR11	Scalability	The system must be prepared to deal with the growing number of users and of related operations.
TR12	Robustness 1	The system must be able to run CloudFlare so that it can keep safe of DDoS attacks and get a higher chance of being online even if it crashes.
TR13	Robustness 2	The system must be able to restart once a month to keep the server from overloading.
TR14	Robustness 3	The system must be able to back up at least once a day so that even at the worst case scenario the files will be saved to guarantee security and no file corruption no matter what the problem is.
TR15	Robustness 4	The system must be prepared to treat and to keep running when runtime errors occur.
TR16	Online	The system must be always online during the U.Project Academy days to ensure that the results are published.

Figura 4.43: 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.

Figura 4.44: Restrições

