

Laboratório de Engenharia de Software

Título do projeto

LEIA COM ATENÇÃO

Este é apenas um modelo de projeto. Você deve substituir os títulos e o conteúdo com dados do seu próprio projeto.

IMPORTANTE

Com o tempo, novas partes serão anexadas a este mesmo documento, fazendo-o crescer.

Quando enviar um documento na data pedida pelo professor, este deverá conter todas as partes (corrigidas) até aquela data.

Salvar o documento em PDF com o nome: *NOME_EQUIPE-LABENGSW-MA5-PARTE_X.pdf* ou *NOME_EQUIPE-LABENGSW-MA5-PARTE_X.pdf*, onde *NOME_EQUIPE* é o nome da equipe que foi definido cadastrado e *X* é o número do documento que foi pedido.

APAGUE ESTE AVISO ANTES DE ENVIAR SEU DOCUMENTO!

Nome	RA
Nome 1	RA1
Nome 2	RA2
Nome 3	RA3
Nome4	RA4

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 1

RA: RA do aluno 1

[illegible]

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 2

RA: RA do aluno 2

[illegible]

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 3

RA: RA do aluno 3

[illegible]

Relatório de andamento do projeto

Aluno: nome do aluno 4

RA: RA do aluno 4

[illegible]

Sumário

1. Planejamento do Sistema.....7

 1.1. Descrição do projeto.....7

 1.2. Cronograma.....7

 1.3. Recursos.....7

 1.3.1. Recursos humanos.....7

 1.3.2. Recursos físicos.....7

1. Planejamento do Sistema

1.1. Descrição do projeto

Descrever o projeto em uma linguagem não técnica voltada a algum interessado no mesmo (diretor, acionista, usuário e outros). Utilizar diagramas, imagens etc para que a pessoa que esteja lendo sobre o projeto possa rapidamente entender do que se trata.

1.2. Cronograma

Elaborar uma primeira proposta de cronograma de trabalho, baseado no programa apresentado das aulas da disciplina, prevendo possíveis atrasos. Utilizar alguma ferramenta de controle de projeto. Toda nova versão submetida ao professor deverá apresentar o cronograma atualizado. O cronograma pode ser uma carta de Gantt ou uma tabela de tarefas/datas.

1.3. Recursos

1.3.1. Recursos humanos

Descrever os integrantes da equipe do projeto e o número de horas de trabalho disponíveis por semana (dentro e fora da sala de aula);

1.3.2. Recursos físicos

Descrever os recursos materiais, tais como hardware e software para o desenvolvimento.