

Aplicação Móvel para promover a atividade física **Proposta de Projeto**

Orientador: Nuno Pombo (ngpombo@di.ubi.pt)

Coorientadora: Kelly O'Hara (ohara@ubi.pt)

Objetivos

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de uma *app* para a promoção da atividade física baseada em princípios de gamificação. Consequentemente a aplicação será validada em cenários/casos de estudo desenvolvidos no contexto do projeto ActiveGames4Change do qual a UBI é participante. É esperado com a concretização deste projeto que o aluno possa aumentar competências nas áreas de engenharia de software, programação, e computação móvel.

Tarefas a Realizar e Cronologia

T1 Contextualização com os objetivos propostos, e realização do estado da arte (0.5 meses);

T2 Análise de Requisitos (1 mês);

T3 Modelação e desenvolvimento da solução (3 meses)

T4 Teste e Validação (2 meses)

T5 Escrita do relatório de projeto (2 meses).

	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
T1	X				
T2	X	X			
T3		X	X	X	
T4				X	X
T5				X	X

Requisitos Técnicos / Académicos

Hard skills: Conhecimentos em programação, e engenharia de software

Soft skills: Criativo, pro-activo, responsável, resiliente, vontade em aprender, e de trabalhar em equipa,

Elementos de Avaliação a Entregar

Para além do relatório, o(a) aluno(a) deverá entregar todos código fonte desenvolvido.

Resultados Esperados

- Um documento de análise de requisitos, e de modulação do sistema
- Uma aplicação móvel verificada e validada
- Um relatório de projeto.

Referências Bibliográficas