

## **SUMÁRIO**

<b>Especificação de Requisitos</b> .....	2
1. Iniciação:.....	2
2. Planejamento:.....	2
3. Execução:.....	2
4. Monitoramento e Controle:.....	2
5. Encerramento:.....	3
<b>Termo de Abertura do Projeto (TAP)</b> .....	3
1. Informações Gerais:.....	3
2. Objetivos:.....	3
4. Escopo:.....	3
5. Critérios de Sucesso:.....	3
6. Partes Interessadas:.....	4
7. Riscos Iniciais:.....	4
8. Recursos Iniciais:.....	4
9. Premissas e Restrições:.....	4
<b>Estrutura Analítica do Projeto (EAP)</b> .....	5
1. Gerenciamento do Projeto.....	5
2. Análise e Design do Sistema.....	5
3. Desenvolvimento do Frontend.....	5
4. Desenvolvimento do Backend.....	5
5. Testes e Qualidade.....	5
6. Implantação e Lançamento.....	6
7. Comunicação e Divulgação.....	6
8. Monitoramento e Suporte Pós-Lançamento.....	6
9. Encerramento do Projeto.....	6

## **Especificação de Requisitos**

### **1. Iniciação:**

- Desenvolver o Termo de Abertura do Projeto (TAP): Documento que formaliza a autorização para o início do projeto, incluindo o objetivo, escopo, partes interessadas e critérios de sucesso.
- Identificar partes interessadas: Além das partes mencionadas anteriormente, incluir também patrocinadores, usuários finais do sistema, empresas de pagamento online (se for o caso), entre outros.
- Realizar análise de viabilidade: Realizar estudos técnicos, financeiros e operacionais para determinar a viabilidade do projeto.

### **2. Planejamento:**

- Definir o escopo detalhado: Detalhar cada funcionalidade do sistema, como cadastro de usuários, reserva de horários, opções de pagamento, notificações por e-mail, etc.
- Criar a EAP (Estrutura Analítica do Projeto): Dividir o projeto em pacotes de trabalho menores, como "Desenvolvimento da Interface de Usuário", "Integração com Sistema de Pagamento", "Testes de Usabilidade", entre outros.
- Definir o cronograma detalhado: Usar ferramentas de gerenciamento de projetos para definir as datas de início e término de cada pacote de trabalho.
- Estimar custos detalhados: Calcular os custos específicos de cada fase, como desenvolvimento, testes, marketing e manutenção.
- Identificar riscos detalhados: Realizar uma análise mais profunda dos riscos, determinando as causas, probabilidades e impactos, e elaborar planos de resposta específicos.

### **3. Execução:**

- Desenvolver o sistema: Iniciar o desenvolvimento de acordo com as especificações técnicas e de design.
- Realizar testes de unidade: Testar cada componente individual do sistema para garantir sua funcionalidade.
- Integrar o sistema: Integrar todos os componentes para formar uma versão completa do sistema.
- Realizar testes de integração: Testar o sistema integrado para verificar se todas as partes funcionam juntas corretamente.
- Realizar testes de usuário: Conduzir testes de usabilidade com jogadores reais para garantir que o sistema atenda às suas necessidades.

### **4. Monitoramento e Controle:**

- Acompanhar o progresso: Comparar regularmente o progresso real do projeto com o cronograma e orçamento planejados.
- Realizar revisões de risco: Avaliar os riscos identificados anteriormente e implementar planos de resposta conforme necessário.
- Realizar testes de aceitação: Realizar testes finais com os usuários finais para garantir que o sistema atenda às suas expectativas.
- Garantir qualidade: Realizar revisões de qualidade para verificar se o sistema atende aos padrões de qualidade estabelecidos.

## **5. Encerramento:**

- Verificação do escopo: Verificar se todas as funcionalidades e requisitos foram implementados conforme especificado.
- Treinamento dos usuários: Fornecer treinamento aos administradores do campo e aos jogadores sobre como usar o sistema.
- Entrega do projeto: Entregar oficialmente o sistema aos usuários finais para uso.
- Avaliação pós-projeto: Coletar feedback das partes interessadas sobre o sistema e o processo do projeto, identificando lições aprendidas e áreas de melhoria.
- Encerramento administrativo: Finalizar contratos, pagar fornecedores pendentes e arquivar toda a documentação do projeto.

## **Termo de Abertura do Projeto (TAP)**

### **1. Informações Gerais:**

- Nome do Projeto: Desenvolvimento do Sistema de Reserva de Campo de Futebol Society.
- Patrocinador: [Nome do Patrocinador ou Organização Responsável]
- Gerente do Projeto: [Nome do Gerente do Projeto]
- Data de Início: [Data de Início Prevista]
- Data de Término: [Data de Término Prevista]

### **2. Objetivos:**

Desenvolver um sistema online de reserva de campo de futebol society que permita aos jogadores agendar partidas de forma conveniente e eficiente.

### **3. Justificativa:**

A necessidade de um sistema de reserva de campo de futebol society surge da demanda por um processo mais ágil e transparente de agendamento de partidas, reduzindo conflitos de horários e melhorando a experiência dos jogadores.

### **4. Escopo:**

O sistema incluirá as seguintes funcionalidades:

- Cadastro de jogadores e administradores do campo.
- Reserva de horários disponíveis para partidas.
- Opções de pagamento online para confirmar reservas.
- Notificações por e-mail para jogadores e administradores.
- Interface intuitiva e responsiva para facilitar a usabilidade.

### **5. Critérios de Sucesso:**

O projeto será considerado um sucesso se:

- O sistema estiver totalmente funcional, atendendo a todas as funcionalidades especificadas no escopo.

- O sistema for adotado por um mínimo de 80% dos jogadores cadastrados no primeiro mês após o lançamento.
- As reservas de campo forem feitas com sucesso através do sistema em pelo menos 95% dos casos.
- As partes interessadas expressarem satisfação geral com a usabilidade e eficácia do sistema, através de pesquisas de satisfação.

#### **6. Partes Interessadas:**

- Jogadores de futebol society
- Administradores do campo
- Patrocinador do projeto
- Desenvolvedores e equipe técnica
- Gerente do projeto
- Usuários finais do sistema de pagamento online (se aplicável)

#### **7. Riscos Iniciais:**

- Atraso no desenvolvimento devido a problemas técnicos inesperados.
- Resistência à adoção do sistema por parte dos jogadores.
- Problemas de integração com sistemas de pagamento online.

#### **8. Recursos Iniciais:**

- Equipe de desenvolvimento (especificar funções e responsabilidades)
- Orçamento para desenvolvimento, testes e marketing
- Ambiente de desenvolvimento e testes
- Acesso às instalações do campo de futebol society para testes práticos

#### **9. Premissas e Restrições:**

- A equipe de desenvolvimento terá as habilidades e recursos necessários para construir o sistema.
- O orçamento alocado para o projeto será mantido conforme acordado.

#### **10. Aprovação:**

Este Termo de Abertura do Projeto é aprovado pelo patrocinador do projeto, que concorda com os objetivos, escopo e critérios de sucesso delineados.

Assinaturas:

(Patrocinador do Projeto) \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

(Gerente do Projeto) \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_

Este Termo de Abertura do Projeto estabelece a base para o início do projeto de desenvolvimento do Sistema de Reserva de Campo de Futebol Society. Ele serve como um documento de referência para garantir que todas as partes interessadas tenham um entendimento comum dos objetivos, escopo e expectativas do projeto.

## **Estrutura Analítica do Projeto (EAP)**

### **1. Gerenciamento do Projeto**

- 1.1 Planejamento do Projeto
- 1.2 Execução do Projeto
- 1.3 Monitoramento e Controle do Projeto
- 1.4 Encerramento do Projeto

### **2. Análise e Design do Sistema**

- 2.1 Requisitos do Sistema
- 2.2 Design da Interface do Usuário (Bootstrap 5)
- 2.3 Design do Banco de Dados (MySQL)
- 2.4 Design da Arquitetura do Sistema

### **3. Desenvolvimento do Frontend**

- 3.1 Desenvolvimento da Página de Cadastro de Usuários (Bootstrap 5, JavaScript)
- 3.2 Desenvolvimento da Página de Reserva de Horários (Bootstrap 5, JavaScript)
- 3.3 Implementação de Pagamento Online (JavaScript, Integração com API de Pagamento)
- 3.4 Desenvolvimento de Notificações por E-mail (PHP, Integração com Serviço de E-mail)

### **4. Desenvolvimento do Backend**

- 4.1 Configuração do Ambiente PHP e MySQL
- 4.2 Desenvolvimento de APIs para Cadastro de Usuários (PHP, MySQL)
- 4.3 Desenvolvimento de APIs para Reserva de Horários (PHP, MySQL)
- 4.4 Implementação de Lógica de Pagamento (PHP, Integração com API de Pagamento)
- 4.5 Desenvolvimento de Funcionalidades de Notificação (PHP, Integração com Serviço de E-mail)

### **5. Testes e Qualidade**

- 5.1 Testes de Integração entre Frontend e Backend
- 5.2 Testes de Usabilidade (Bootstrap 5, JavaScript)
- 5.3 Testes de Reserva de Horários e Pagamento
- 5.4 Testes de Notificações por E-mail

## **6. Implantação e Lançamento**

- 6.1 Preparação do Ambiente de Produção (Configuração do Servidor Web, MySQL)
- 6.2 Treinamento dos Usuários (Apresentação das Funcionalidades)
- 6.3 Lançamento do Sistema Online

## **7. Comunicação e Divulgação**

- 7.1 Desenvolvimento de Materiais de Divulgação (Imagens Promocionais)
- 7.2 Campanha de Marketing Online (Redes Sociais, Anúncios)

## **8. Monitoramento e Suporte Pós-Lançamento**

- 8.1 Monitoramento do Uso do Sistema (Análise de Dados de Reserva)
- 8.2 Suporte ao Usuário (Atendimento a Perguntas e Problemas)

## **9. Encerramento do Projeto**

- 9.1 Avaliação do Projeto
- 9.2 Preparação de Documentação Técnica