

**ANEXO
02**

**Modelo do
projeto**

1 - DESCRIÇÃO DO PROJETO

Título do Projeto NOME DO PROJETO: AceShieldApp NOME DA EQUIPE: Ace Shield	Período de Execução	
	Data de início:	Data de término:
Valor Total: Entre R\$8,388 e R\$18,014		
Objetivo: O projeto possui como objetivo a implementação de um aplicativo de celular que apresenta ao aluno uma série de funcionalidades que serão úteis durante a volta às aulas no contexto da pandemia. Dentre as funções do app, pode-se citar: (1) sugestões de grades horárias que, com base nas disciplinas que ele deseja cursar, permitam ao aluno permanecer o menor tempo possível na Universidade; (2) sugestões de horários para liberação dos alunos das aulas, uma ferramenta que será útil aos professores e que permitirá aos mesmos coordenar as saídas de seus alunos de modo a evitar aglomerações; (3) informar ao aplicativo casos de alunos ou professores com o vírus.		
Caracterização do público-alvo: Alunos e professores da Universidade de Brasília.		
Justificativa do Projeto: Considerando a volta presencial das aulas em um contexto de pandemia, a comunidade acadêmica precisará tomar os devidos cuidados e se organizar para evitar a exposição de seus alunos, professores e funcionários. Além disso, diversos membros da comunidade são pessoas em grupo de risco, ou moram com pessoas que se enquadram nessa situação. Portanto, o projeto "Ace Shield		
Resultados esperados (descrever sucintamente): É esperado que com o aplicativo, os professores possam organizar as saídas das aulas de modo efetivo e coordenado com seus colegas, para evitar a saída simultânea das classes. Também se espera que com o auxílio da criação das grades horárias, os alunos permaneçam menos tempo na Universidade, diminuindo sua exposição e reduzindo a quantidade de alunos aglomerados. Por fim, a partir da informação de salas ou turmas que foram frequentadas por indivíduos com COVID, espera-se que, com essa informação, a comunidade possa aumentar os cuidados e priorizar determinadas salas para higienização.		

3 - CRONOGRAMA DE DESPESAS

Meta, Etapa ou	Objeto da despesa	Valor (R\$)
1 e 2	<p>Custos de Desenvolvedores do Aplicativo (Fase de desenvolvimento e programação do aplicativo + Fase de testes): Estima-se um número de horas entre 240h e 300h para completar o projeto. Dessa forma, considerando uma jornada de trabalho de 40 semanais, demonstram-se duas opções: Opção I: Contratação por hora de um profissional (média salarial do DF). Fonte: https://www.salario.com.br/ Opção II: Contratação mensal de um profissional (média salarial do DF) . Fonte: https://www.glassdoor.com.br/</p>	<p>Opção I: R\$ 34,95/h Total I: R\$8,388-10,485 Opção II: R\$7117/mês Total II: R\$10,675-14,234</p>
3	<p>Marketing - Divulgação do Aplicativo: A depender do interesse da universidade, a despesa tem como objetivo: I - Divulgação dos esforços da Universidade de Brasília para continuação dos trabalhos presenciais e II - Divulgação aos alunos do uso do aplicativo. Supondo um mês de trabalhos, propõem-se:*</p> <p>I - Contratação de um profissional de marketing (média salarial do DF). Fonte: https://www.salario.com.br/ II - Divulgação em redes sociais do projeto.</p> <p>*Evidentemente, existe uma possibilidade grande de nenhum gasto ser necessário nessa área, pelo caráter não</p>	<p>I : R\$23,18/h Total I : R\$3,708</p> <p>II - Variável</p>
4	<p>O registro de alunos e professores na plataforma, objetivo do projeto, demanda a contratação de um servidor para hospedagem dos dados. Apresenta-se como referência:</p> <p>S3 Standard - armazenamento de uso geral para qualquer tipo de dados, usado normalmente para dados acessados com frequência</p> <p>Primeiros 50 TB/mês: 0,023 USD por GB Próximos 450 TB/mês: 0,022 USD por GB Mais de 500 TB/mês: 0,021 USD por GB</p> <p>Fonte: https://aws.amazon.com/pt/c3/pricing/</p>	Variável