



## **TERMO DE ABERTURA DO PROJETO**

### **MOBILE EDUCATION ADULT**

Disciplina: PSP 2 – Turma B

Cliente: Equipe SDG

Aprovação do projeto: Edgar Costa Oliveira

Data: 05 de outubro de 2020

Brasília



2020

## HISTÓRICO DE ALTERAÇÕES DO DOCUMENTO

---

<b>Versão</b>	<b>Alteração efetuada</b>	<b>Responsável</b>	<b>Data</b>
0.1	Desenvolvimento do projeto preliminar - Mobile Education - Adult	Bianca Costa, Isabel Alves, Guilherme Brandão	25/09/2020
0.2	Revisão Geral do Documento	Isabel Alves, Bianca Costa	05/10/2020
0.3	Desenvolvimento do documento de escopo do projeto	Guilherme Gazzoni, Vinicius Barsante, Matheus Galuban	01/09/2020
0.4	Revisão Geral do Documento	Guilherme Gazzoni	07/10/2020
0.5	Revisão Geral do Documento	Guilherme Gazzoni, Isabel Alves	16/10/2020



## SUMÁRIO

---

Histórico de Alterações do Documento	2
1. Propósito do projeto	4
2. Objetivos do projeto	4
3. Escopo e não-escopo do projeto	4
4. Requisitos do projeto	8
5. Descrição de alto nível do projeto	9
6. Estimativa temporal e cronograma do projeto	9
7. Riscos gerais do projeto	11
8. Equipe do projeto	12
9. Lista de stakeholders	13
10. Gerente do projeto	13
11. Patrocinadores	14
12. Aprovação do projeto	14



## 1. PROPÓSITO DO PROJETO

---

A disciplina de Projeto em Sistema de Produção 2 busca tratar do auxílio que os sistemas de informação criados pelo homem podem auxiliar na organização e na otimização dos processos produtivos de uma empresa ou entidade do setor público. Dessa forma, o projeto foi introduzido pelos membros do SDG, onde o cliente, SLU, apresentava um gargalo em relação ao engajamento e a efetividade da educação financeira dos catadores de suas cooperativas.

Com isso, foi apresentado a necessidade de desenvolvimento do protótipo de um *software* que auxiliasse o aprendizado de catadores, das cooperativas do SLU de Brasília, no quesito de educação financeira, e acompanhasse seu progresso e engajamento.

## 2. OBJETIVOS DO PROJETO

---

- o Criação de uma interface simples e interativa, com a finalidade de não prejudicar o engajamento dos catadores em relação ao produto.
- o Desenvolver um sistema de gameificação interessante e ao mesmo tempo intuitivo, promovendo um maior engajamento dos catadores no aplicativo.
- o Introduzir o gerenciamento financeiro na rotina dos catadores.



### **3. ESCOPO E NÃO-ESCOPO DO PROJETO**

---

#### **3.1 Descrição escopo do Projeto**

O projeto “Mobile Education for Adults” tem início no dia 16 de setembro de 2020 e encerramento no dia 17 de novembro deste ano, responsável pela produção e validação de um modelo de interface e gamificação para um aplicativo de educação e controle financeiro para catadores colaboradores ao SLU DF (Serviço de Limpeza Urbana do Distrito Federal). Realizado por uma equipe de 10 (dez) alunos da disciplina de PSP2 (projeto de sistema de produção 2), do curso de Engenharia de Produção, na Universidade de Brasília, em colaboração com equipes das turmas de PSP5 e PSP8.

Em suma será necessário a criação da interface de plataforma, acessível e otimizada tendo como requisito as necessidades e limitações dos usuários, juntamente com uma metodologia de controle monetário mensal, recompensas e educação financeira.

##### **3.1.1 Escopo da equipe de interface**

Compete ao escopo da equipe de interface, do projeto “mobile education for adults” a elaboração de uma nova versão do aplicativo de controle financeiro, apresentado pela Universidade de Aalborg, realizado, com base nos artigos apresentados pelo projeto SDG em 2019 e em “benchmarkings” com um profissional web desenvolvedor e designer digital. Partindo da elaboração de um documento de interface



onde serão levantados todos os requisitos funcionais e não funcionais dela, criando um fluxograma de experiência do usuário e um relatório detalhando o “plano de integração dos usuários”, até as entregas, de um protótipo de experiência de usuário, um protótipo de interface gráfica e um documento de visão.

### **3.1.1.1 Critérios de Aceitação**

- o Compatibilidade do aplicativo aos requisitos de sistema estabelecidos.
- o Ferramentas de acessibilidade, correspondentes à limitações dos usuários.
- o Linguagem acessível, correspondentes à limitações dos usuários.
- o Motivações e recompensas suficientes.
- o Ferramentas de acessibilidade para integração do programa ao cotidiano.

### **3.1.1.2 Exclusões do Projeto**

#### **Não faz parte do projeto:**

- o Plano de gerenciamento de custos
- o Rentabilidade do aplicativo
- o Distribuição das recompensas
- o Programação do aplicativo
- o Desenvolver ou contratar recursos do aplicativo
- o Definir os conteúdos e realizar os vídeos de educação financeira fornecido para os usuários



- o Interferir diretamente na forma com que os usuários utilizam os próprios recursos

### **3.1.2 Escopo da equipe de gamificação**

Quanto às entregas da gamificação, compete ao projeto a elaboração de um documento de gamificação, onde nesse estarão definidos todos os requisitos funcionais e não funcionais, uma prévia do contexto dos usuários finais do produto e por fim a mecânica e diretrizes do jogo. Também será entregue um mapeamento da jornada gamificada do usuário utilizando a metodologia BPMN, um protótipo de interface gráfica e um documento de visão.

### **3.1.2 Não Escopo da equipe de gamificação**

- o Não fará parte desse projeto a definição ou estudo de maneiras de capitalizar as recompensas adquiridas no aplicativo ou realizar trocas das recompensas com produtos e serviço;
- o A definição do conteúdo dos cursos de educação financeira, assim como seu desenvolvimento;
- o A busca por parceiros ou investidores que desejem monetizar o aplicativo.

## **4. REQUISITOS DO PROJETO**

---

### **4.1 Requisitos funcionais e não funcionais da interface**

#### **4.1.1 Funcionais**



- o Recursos de acessibilidade à analfabetismo
- o Compatibilidade aos sistemas levantados
- o Integração entre os usuários
- o Botões intuitivos
- o Jornada intuitiva
- o Recursos de customização de perfil
- o Compartilhamento
- o Recursos de ajuda avançados
- o Cadastro por cpf e número de celular
- o Códigos de convite

#### **4.2 .2 Não Funcionais**

- o Tela de login
- o Notificações
- o Pop-ups
- o Botões de voltar
- o Gerenciamento de privacidade
- o Gerenciamento de notificação
- o Procurar contatos

### **4.2 Requisitos funcionais e não funcionais da gamificação**

#### **4.2 .1 Funcionais**

- o Sistemas de recompensa
- o Barras de progresso
- o Níveis
- o Metas/ Tarefa
- o Colaboração





- o Compartilhamento
- o Rank
- o Medalhas
- o Avatar

#### **4.2 .2 Não Funcionais**

- o Curiosidade
- o Conexão
- o Fantasia

Dentre os requisitos apresentados pelos stakeholders membros do SDG, temos:

- o Inclusão de uma funcionalidade no aplicativo que possibilite interação entre todos os membros da família do usuário;
- o O aplicativo deve dar suporte gerencial financeiro, aos usuários, por meio de controle de gastos, ganhos e economias futuras;
- o A interface deve ser acessível para usuários com baixo nível de escolaridade, ou seja, analfabetos funcionais, devendo haver auxílios de voz para uso do aplicativo e input de dados;
- o O aplicativo deve ter caráter educativo, com jogos e uma jornada de aprendizagem sobre gerenciamento financeiro bem estabelecida.

## **5. DESCRIÇÃO DE ALTO NÍVEL DO PROJETO**

---



O projeto tem como objetivo o desenvolvimento da versão 2 do protótipo feito pela equipe da universidade de Aalborg, no primeiro semestre de 2020, considerando suas possíveis melhorias e, por fim, integração de uma jornada gamificada para o incentivo do engajamento dos usuários do aplicativo.

## 6. ESTIMATIVA TEMPORAL E CRONOGRAMA DO PROJETO

---

Dado que o projeto consiste em fornecer uma análise requisitada para a provação na disciplina de Metodologia de Projetos em Sistema de Produção 2, a duração deste está vinculada à duração do semestre letivo da disciplina, 18/08/2020 a 01/12/2020, conforme apresentada na tabela abaixo:

	Tarefa	Início	Fim	Responsável
Interface	Definir Plano de Integração Entre os Usuários	09/10/2020	12/10/2020	Vinicius Barsante, Leonardo Nassif
	Definir Cenários da Plataforma (Páginas)	13/10/2020	16/10/2020	Bianca Costa, Guilherme Gazzoni, Alexandre Simões, Bruno Borba, Leonardo Nassif



	Elicitação de Requisitos Funcionais e Não Funcionais	09/10/2020	12/10/2020	Alexandre Simões, Bruno Borba, Bianca Costa
	Desenho dos Cenários e suas Posições em Tela	19/10/2020	23/10/2020	Bianca Costa, Guilherme Gazzoni
	Funcionalidades de cada Cenário	19/10/2020	23/10/2020	Alexandre Simões, Bruno Borba
	Mapeamento da Jornada do Usuário	19/10/2020	23/10/2020	Leonardo Nassif, Vinicius Barsante
Gamificação	Definição de Requisitos	09/10/2020	12/10/2020	Isabel Alves, Guilherme Rocha, Mateus Galuban
	Definição do Método de Gamificação	19/10/2020	23/10/2020	Julia Kniggendorf, Mateus Galuban
	Definição de Artefatos	19/10/2020	23/10/2020	Guilherme Rocha, Isabel Alves
Prototipação	Síntese da Interface com Gamificação	26/10/2020	28/10/2020	Isabel Alves, Bruno Borba, Alexandre Simões
	Validação do Protótipo	29/10/2020	29/10/2020	Toda equipe, Catadores
	Desenvolvimento da versão final do Protótipo	30/10/2020	03/11/2020	Isabel Alves, Bruno Borba, Alexandre Simões



Documento de Visão	Listar Objetivos	12/11/2020	17/11/2020	Julia Kniggendorf
	Listar Requisitos			Guilherme Rocha
	Listar todos cenários e suas funções			Bianca Costa, Guilherme Gazzoni, Mateus Galuban
	Mapear Jornada do Usuário			Leonardo Nassif, Vinicius Barsante
	Validação do Documento de Visão	17/11/2020	18/11/2020	Toda Equipe, Professor Edgar Costa
	Versão Final do Documento de Visão	18/11/2020	18/11/2020	Toda Equipe

## 7. RISCOS GERAIS DO PROJETO

---

- o Falta de engajamento por parte da equipe com a proposta;
- o Abandono/Trancamento da disciplina por parte de algum membro do grupo
- o Dificuldades na criação da interface;
- o Dificuldades na criação da gamificação;
- o Levantamento falho de requisitos;
- o Não cumprimento do prazo de entregas;
- o Falha na comunicação entre a equipe do projeto e grupos de PSP3 e PSP5;
- o Falta de comunicação interna da equipe do projeto;
- o Atraso nas entregas de PSP3, afetando diretamente no cronograma de PSP2;

12



- o Baixo contato com usuários finais do produto.
- o Falta de engajamento com o app por parte dos catadores

## 8. EQUIPE DO PROJETO

---

Nome	Posição	E-mail
Alexandre Simões de Carvalho Costa	Gerente do Projeto	180096834@aluno.unb.br
Bianca Costa Araujo	Membro do Projeto	190103337@aluno.unb.br
Bruno Lordello Borba	Membro do Projeto	180112945@aluno.unb.br
Guilherme Brandão Rocha	Membro do Projeto	180113470@aluno.unb.br
Guilherme Portella Gazzoni	Membro do Projeto	180147412@aluno.unb.br
Isabel Brito Alves de Souza	Membro do Projeto	180122444@aluno.unb.br
Julia Lorenzi Kniggendorf	Membro do Projeto	180103831@aluno.unb.br
Leonardo Nassif Marcomini	Membro do Projeto	180104837@aluno.unb.br
Mateus Jereissati Galuban	Membro do Projeto	160137560@aluno.unb.br
Vinicius Barsante dos Santos	Membro do Projeto	180132181@aluno.unb.br

## 9. LISTA DE STAKEHOLDERS

---

Parte Interessada	Impacto no Projeto	Momento de contato
-------------------	--------------------	--------------------



PSP1	Responsável por entregar os conteúdos de educação financeira	22/10 - Momento da Entrega do Conteúdo Financeiro
PSP2	Responsável por planejar, executar e entregar o aplicativo	Todo Projeto
PSP3	Responsável por entregar os conteúdos de educação financeira	22/10 - Momento da Entrega do Conteúdo Financeiro
PSP5	Validações periódicas ao final de cada entrega	Datas das validações 12/20 - 26/10 - 09/11 - 11/11
PSP8	Integração de todas as matérias que executam o projeto	Todo Projeto
IMPEP	Fornecer subsídios sobre conteúdos que possam fomentar as discussões de PSP2 e auxiliar as equipes na execução do projeto	Os inputs de IMPEM serão entregues para PSP2 por meio de PSP8, o momento exato de contato não foi definido
SDG	Solicitante do projeto	Todo Projeto
Catadores e família	Usuários do produto final	06/11 - Validação com usuários
Banco Central do Brasil	Suporte de PSP3	PSP2 não tem contato direto com este stakeholder, apenas PSP3
Universidade de Brasília	Responsável por fornecer subsídios e recursos para que o projeto se concretize	Todo Projeto
Universidade de Aalborg	Equipe responsável pela codificação do aplicativo	Após a finalização do projeto
Professor responsável pela disciplina de PSP2	Responsável por avaliar o projeto e coordenar as equipes de PSP2	Durante apresentações, entregas e momentos estratégicos onde o grupo vê necessidade de contatar o professor



## **10. GERENTE DO PROJETO**

---

- o Nome: Alexandre Simões
- o Responsabilidade: Concluir o projeto, junto a outros participantes, com alto índice de satisfação e com os objetivos alcançados.

## **11. PATROCINADORES**

---

- o Universidade de Brasília
- o Universidade de Aalborg

## **12. APROVAÇÃO DO PROJETO**

---

A aprovação do projeto está condicionada à avaliação do professor da disciplina de Projeto em Sistemas de Produção 2, Edgar Costa.

