

PROJECT CHARTER

INFORMAÇÕES GERAIS DO PROJETO

NOME DO PROJETO		GERENTE DE PROJETOS	PATROCINADOR DO PROJETO
Formazzi		Henrique Canosa	Fernando Toniolli
EMAIL	TELEFONE	UNIDADE ORGANIZACIONAL(S)	
Henrique.canosa@fatec.sp.gov.br	(11) 97993-6183	Time de Desenvolvimento de Sistemas	
TIME DE DESENVOLVIMENTO		DATA DE INÍCIO ESPERADA	DATA DE CONCLUSÃO ESPERADA
Apolo, Felipe Torquatro, Guilherme, Gustavo		08/04/2024	08/11/2024
SCRUM MASTER			
Felipe Torquatro			

VISÃO GERAL DO PROJETO

PROBLEMA OU EMITIR	Quando uma empresa tem algum funcionário que não tem o conhecimento necessário para executar o trabalho, elas podem optar por ensinar esse funcionário para que ele possa exercer a função, mais como a empresa pode fazer isso, é difícil ter um profissional de cada área que esteja disposto em ensinar os outros funcionários, pois além de ensinar eles ele ainda deve executar sua função sem perder a qualidade, isso pode não ser viável por vários motivos por exemplo tempo, dinheiro, espaço etc. Nosso pretende facilitar esse treinamento ao funcionário
PROPÓSITO DO PROJETO	Nós estamos desenvolvendo esse projeto para permitir que às empresas ofereçam treinamento online para seus funcionários de forma mais rápida, fácil e barata, economizando o tempo de seus funcionários.
CASO DE NEGÓCIOS	A implementação do nosso projeto proporcionará grandes benefícios a qualquer empresa que use o nosso software para treinamento corporativo, por meio de espaços online de aprendizado para que as empresa não precisem de um espaço espacial para ensinar os funcionário em uma sala de aula por exemplo, além da facilidade de acesso do funcionário a plataforma, podendo acessar o curso a qualquer momento do seu tempo livre, não só isso mas o funcionário também pode mandar feedbacks e perguntas para o RH, fazendo com que eles possam saber o que cada funcionário achados cursos e além disso podendo acompanhar o funcionário, onde ele está no curso quanto tempo ele fica na plataforma e o que ele faz na plataforma, RH também pode mandar mensagens para o funcionários como avisos ou dicas para ajudar no aprendizado do funcionário.
GOLS / MÉTRICAS	Desenvolver e implementar um sistema/aplicativo de educação corporativa que facilite o acesso a curso aos funcionários sem a necessidade de pagar professores, manter uma sala de aula ou ter horários fixos de aula.

ENTREGAS ESPERADAS	<ol style="list-style-type: none"> 1. Horários flexíveis para assistir aos cursos, por ser cursos online os funcionários podem assistir as aluas em qualquer momento que ele tiver tempo. 2. Melhorar a comunicação do funcionário com o RH através de feedbacks e um canal direto, para os funcionários tirar dúvidas, ou o RH dar avisos aos funcionários. 3. Acompanhamento do funcionário, o RH consegue ver quanto tempo e o que o funcionário está fazendo enquanto está no sistema. 4. Economizar tempo e dinheiro a empresa
--------------------	---

ESCOPO DO PROJETO

DENTRO DO ESCOPO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestão de Conteúdo de Treinamento: Plataforma deve permitir que os administradores carreguem, organizem e atualizem facilmente o conteúdo de treinamento, incluindo vídeos, documentos, apresentações e cursos interativos. 2. Funcionalidade de Acompanhamento de Progresso: Os usuários devem ser capazes de acompanhar seu próprio progresso de treinamento, visualizando quais cursos foram concluídos, quais estão em andamento e quais são os próximos passos recomendados. 3. Sistema de Avaliação e Feedback: A plataforma deve oferecer ferramentas para a criação e administração de avaliações e testes de conhecimento, permitindo que os usuários recebam feedback imediato sobre seu desempenho e identifiquem áreas para melhorias. 4. Funcionalidade de Certificação e Reconhecimento: Os usuários que completarem com sucesso curso e programas de treinamento devem receber certificados digitais ou outras formas de reconhecimento oficial, que possam ser compartilhados e adicionados aos seus perfis profissionais. 5. Sistema de Relatórios e Análises: A plataforma deve fornecer aos administradores a capacidade de gerar relatórios detalhados sobre o progresso e desempenho dos usuários nos treinamentos, permitindo a análise de tendências, identificação de lacunas de habilidades e avaliação do ROI (Retorno sobre o Investimento) em treinamentos.
------------------	--

RECURSOS

EQUIPE DO PROJETO	Henrique Canosa – Gestor de Projeto Gustavo – Design Web Guilherme – Desenvolvedor Back-End	Apolo – Desenvolvedor Front-End Felipe Torquatro – Analista de Dados
RECURSOS DE SUPORTE	Trello (organizacional), GitHub e Git (Repositório)	

BENEFÍCIOS E CLIENTES

PROPRIETÁRIO DE PROCESSOS	Henrique Canosa – Gerente de projeto
PRINCIPAIS PARTES INTERESSADAS	Fernando Toniolli
CLIENTE FINAL	Empreses interessadas em treinar seus funcionários
BENEFÍCIOS ESPERADOS	<div><div>1. Economia de recursos: Com a plataforma não será necessário ter uma área como sala de aula ou professores para ensinar os funcionários, com esse sistema tudo será online então o ambiente de aula será na casa deles, mesmo a distância o acompanhamento ainda vai existir.</div><div>2. Flexibilidade de horário: o funcionário pode ver as aulas gravadas com ele tiver tempo ele não precisa estar em um horário específico assistindo o curso</div></div>

RISCOS, RESTRIÇÕES E SUPOSIÇÕES

RISCOS	<div><div>1. Riscos Técnicos: violação de dados ou interrupção do serviço.</div><div>2. Riscos de Mercado: como as tecnologias do mercado evoluem o sistema terá que estar atualiza com cursos que não usem tecnologias ultrapassadas ou tecnologias não usadas</div><div>3. Riscos de Escopo: A mudança de requisitos ou objetivos do projeto por parte do cliente pode atrasar o desenvolvimento do sistema.</div></div>
RESTRIÇÕES	<div><div>1. O projeto terá um orçamento definido para desenvolvimento, implementação e treinamento de agentes.</div><div>2. O projeto deverá ser concluído dentro de um prazo específico, com datas de marcos definidas paracada fase do projeto (novembro/2024).</div><div>3. O projeto deverá ser desenhado e desenvolvido como Aplicativo e Plataforma Web.</div><div>4. Como esse projeto está sendo desenvolvidos para ser usados por empresas, os dados devem estar completamente seguros</div></div>
SUPOSIÇÕES	<div><div>1. Mercado: é pressuposto que a uma considerável procura por uma plataforma que possibilite o treinamento de funcionários de forma online, para que bons funcionários possam atuar da melhor forma possível em suas respectivas áreas.</div><div>2. Tecnologia: é pressuposto que a tecnologia usada para o desenvolvimento do projeto não fique obsoleta antes da vida útil do projeto</div></div>

PREPARADO POR	TÍTULO	DATA
Henrique Canosa	Gestor de projeto	16/04/2024

