

Gerência de Projetos de Software

Declaração de Escopo
Projeto: Spectro Buddy
Gerente do Projeto: Paula Talim
Objetivo do projeto (em uma frase)
O projeto objetiva ajudar pessoas do espectro autista a serem mais independentes.
Escopo do projeto/produto (etapas do ciclo de vida e objetivo de cada uma)
<p>Planejamento: Estabelecer as bases do projeto, identificando os objetivos, requisitos e restrições, além de planejar as atividades necessárias para a sua execução.</p> <p>Análise de Requisitos: Coletar e analisar os requisitos funcionais e não funcionais do aplicativo, incluindo as necessidades específicas dos usuários autistas e as funcionalidades necessárias para atendê-las.</p> <p>Design: Criar o design detalhado do aplicativo, incluindo a interface do usuário, arquitetura de software, fluxo de navegação e experiência do usuário, garantindo que atenda aos requisitos identificados na fase anterior.</p> <p>Desenvolvimento: Implementar o aplicativo com base no design criado, codificando as funcionalidades especificadas e as integrando em um produto funcional e testável.</p> <p>Testes: Realizar testes rigorosos para garantir a qualidade e a usabilidade do aplicativo, incluindo testes funcionais, de usabilidade e de acessibilidade, identificando e corrigindo quaisquer defeitos ou problemas encontrados.</p> <p>Implantação: Preparar o aplicativo para o lançamento público, incluindo a configuração de ambientes de produção, migração de dados, treinamento de usuários e implementação de estratégias de lançamento e marketing.</p> <p>Manutenção e Suporte: Fornecer suporte contínuo ao aplicativo após o lançamento, incluindo a correção de bugs, atualizações de segurança, melhorias de desempenho e lançamento de novas versões com base no feedback dos usuários.</p>
Limites do projeto (o que não será feito)
<ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento do projeto do Hardware, pois o hardware deverá ser adquirido.• Implementação de recursos destinados ao diagnóstico médico do autismo. O app não substitui a orientação médica.• Implementação de funcionalidades que intervêm no comportamento do usuário de forma punitiva ou corretiva. O objetivo é apenas sinalizar e instruir.• Implementação de funcionalidades que permitem rastreamento ou vigilância do usuário sem consentimento ou permissão.• Implementação de recursos utilizáveis indisponíveis pela versão do Hardware necessário. Algumas funcionalidades serão únicas de algumas versões do dispositivo adquirido.
Restrições (o que restringe/condiciona o projeto)
<ul style="list-style-type: none">• Capacidade de Hardware: O aplicativo deve ser compatível com uma variedade de dispositivos móveis e sistemas operacionais, o que pode impor restrições ao desempenho e recursos disponíveis para o aplicativo.• Limitações de Acessibilidade: O aplicativo deve ser acessível para autistas com diferentes necessidades e habilidades, o que pode impor restrições ao design da interface do usuário e às funcionalidades disponíveis.

- **Tecnologia Disponível:** Restrições relacionadas à tecnologia disponível, como linguagens de programação específicas, frameworks ou ferramentas de desenvolvimento, podem influenciar as escolhas de design e funcionalidades do aplicativo.
- **Recursos Financeiros Limitados:** O projeto deve ser executado dentro de um orçamento restrito, o que pode limitar a capacidade de contratação de recursos externos, compra de tecnologias específicas ou investimento em marketing.

Premissas (condições para iniciar o projeto)

- Verba de investimento.
- Laboratório com acesso a dispositivos necessários para o desenvolvimento (Computador) e internet.
- Organização de tarefas.
- Levantamento de requisitos.

Marcos agendados e entregas

Id. do Marco	Entregáveis Previstos
1.	Levantamento de necessidades para usuários de cada espectro autista.
2.	Criação de interfaces gráficas do aplicativo.
3.	Criação de Rotinas de avisos para o usuário.
4.	Bateria de testes.