

## TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

### Identificação do Projeto

<b>Projeto</b> <i>Hardwhere</i>
<b>Gestor do Projeto</b> <i>Lucas Kraus</i>

### 1. Entendendo o Negócio do Projeto

O mercado de conserto de eletrônicos está em crescimento, e só continuará baseado no aumento de vendas de eletrônicos e a acessibilidade dos mesmos. Porém, ainda depende muito de lojas fixas ou conhecimento próprio, nosso aplicativo visa trazer essa ajuda para mais perto e de forma mais barata para as pessoas. Suas vantagens serão tempo, segurança e confiabilidade.

### 2. Objetivo do Projeto

Criar um aplicativo que visa ajudar pessoas com seus problemas eletrônicos (Computadores / Celulares / Tablets / Consoles) rapidamente conectando-as com um técnico qualificado em sua proximidade, disponibilizando ajuda por mensagens ou pessoalmente, assim como uma loja de partes para facilitar a encomenda ou substituição caso necessário. Esse aplicativo economiza tempo do cliente e garante tranquilidade que seu técnico será experiente. Também gera renda e experiência para jovens técnicos, que aparecem cada vez mais por incentivos de notícias ou vídeos.

### 3. Premissas

- Em pelo menos 50% de falhas eletrônicas, as pessoas usarão nosso app
- Uma quantidade suficiente de técnicos irá se cadastrar para atender a demanda.
- Usaremos Java e POO para o desenvolvimento do software.
- Encontraremos lojas de venda de eletrônicos para integrar o negócio.
- A equipe trabalhará sempre de forma correta e presencialmente no lab
- Usaremos modelo ágil para nos permitir mudanças ao longo do desenvolvimento

### 4. Restrições

- Data limite fim do semestre
- Equipe de 3 pessoas
- Desenvolvido durante as aulas de laboratório
- Orçamento de R\$0
- Utilizar somente infraestrutura e softwares da FEI

### 5. Riscos Iniciais

- Não é garantido a quantidade de uso do nosso app
- O número de técnicos pode não ser suficiente para atender a demanda.
- A linguagem escolhida para o desenvolvimento pode ser mudada devido a dificuldade de integração com outras funcionalidades essenciais para o projeto.
- Não encontraremos lojas suficientes para atender a demanda dos usuários.
- Algum membro pode ficar doente ou não comparecer algum dia no lab
- Uma sprint mal feita pode atrasar alguma entrega

## 6. Equipe do Projeto

Nome	Cargo
Ian Rocha	Desenvolvedor
Lucas Trevizoli	Desenvolvedor
Lucas Kraus	Gestor

## 7. Partes Interessadas

Donos de eletrônicos (Cliente alvo) – BAIXO PODER ALTO INTERESSE

Técnicos qualificados (Mais oportunidades de trabalho/renda) – BAIXO PODER ALTO INTERESSE

Lojas de eletrônicos (Aumentar sua área de serviço inscrevendo seus técnicos) – BAIXO PODER ALTO INTERESSE

A equipe de desenvolvimento do projeto (Gestor e Desenvolvedores) – ALTO PODER ALTO INTERESSE

Apps de transporte (Mais clientes via integração ao nosso app) – BAIXO PODER BAIXO INTERESSE