

## TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

### Identificação do Projeto

<b>Projeto</b> <i>App jogo educacional infantil</i>
<b>Unidade Demandante</b>
<b>Gestor do Projeto</b> <i>Ana Jéssyca Brandão de Sousa</i>
<b>Patrocinador</b>

### Histórico de Registro

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0			Elaboração do documento

### 1. Justificativa

*Fazer do tempo das crianças que já fazem muito uso de telas, útil e educativo, com um jogo atrativo que a ensine a ter mais familiaridade com as letras e seus fonemas, facilitando assim seu aprendizado para leitura e escrita.*

### 2. Objetivo do Projeto

O objetivo é ter um aplicativo tanto pra iOS como Android, com etapas/fases, que seja atrativo e mantenha a atenção de crianças entre 5 e 7 anos.

### 3. Descrição Resumida do Projeto

O app é ter fases, onde na primeira a criança veria uma letra, no app teria o áudio de como se fala e do nome dessa letra, a criança teria atividades nessa fase como “desenhar” a letra, ver como a letra soa em diferentes palavras e com outras letras,

teria também histórias infantis onde no fim seria dado ênfase as palavras que apareceram na história e que usam a letra, e toda vez que a criança clicasse em uma palavra ou sílaba, teria a pronúncia dessa. Assim as faixas seriam feitas com cada letra e iam dificultando, depois seriam junção de 2 letras como “ba, fe, si...”, e depois com 3, até chegar em palavras pequenas (2 sílabas) e por fim palavras maiores (3 sílabas ou mais). A próxima faixa só seria desbloqueada com a anterior completa.

#### 4. Responsabilidades e Partes Interessadas

- Responsabilidades:  
Pesquisa de melhor fluxo e métodos de aprendizado  
Definição de interface e dos jogos, histórias e funcionalidades  
Testes

- Partes interessadas:  
Pais de filhos pequenos, professores e escolas de educação infantil até primeira e segunda série, pedagogos,

#### 5. Escopo

- Bem colorido
- Áudio
- setas e botões intuitivos
- Atividades interativas
- Progressão de dificuldade

#### 6. Não-Escopo

- Todas as faixas abertas
- alguma faixa opcional
- Faixa escolhida pela criança

- compartilhar resultados, fases passadas ou conquistas
- Interação ou competição com outros perfis

## 7. Premissas

- A criança ter coordenação motora para desenhar letras na tela
- A criança deve saber falar

## 8. Restrições

- Faixa etária recomendada
- Competição de atenção com outros apps de uso passivo
- Não ser muito pesado e ocupar memória de mais
- 

## 9. Riscos Iniciais

- Baixo engajamento das crianças
- Fazes não bem niveladas

## 10. Tempo Estimado

- Planejamento e pesquisa (1 mês)
- Design e prototipagem (1 mês)
- Desenvolvimento Back-end (2 meses)
- Desenvolvimento Front-end (2 meses)
- Testes e ajustes (1 mês)
- Publicação e refinamento final (1 mês)

## 11. Custo Estimado

Programador (freelancer) – 8 meses	R\$ 16.000 (R\$ 2.000/mês)
Designer/UX – 4 meses	R\$ 6.000 (R\$ 1.500/mês)
Consultoria pedagógica – 2 meses	R\$ 2.500 (R\$ 1.250/mês)
Licenças, softwares e banco de dados	R\$ 1.500
Testes e ajustes	R\$ 1.000

**Total estimado:** R\$ 27.000

## 1. Gerente do Projeto

Nome Ana Jéssyca Brandão		Cargo
Telefone	Endereço Eletrônico	Lotação

## 2. Aprovação do Termo de Abertura

	Data	Assinatura
	Data	Assinatura
	Data	Assinatura