


Termo de Abertura do Projeto	
Aplicação web de gerenciamento de partidas de futebol	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1	22/03/2024	Lara Luísa Ayrolla Abreu	Criação do Termo de Abertura do Projeto

Sumário

1	Objetivos deste documento	1
2	Situação atual e justificativa do projeto	1
3	Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto	1
4	Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas	2
5	Principais requisitos das principais entregas/produtos	3
6	Marcos	3
7	Partes interessadas do projeto	3
8	Restrições	4
9	Premissas	4
10	Riscos	4
11	Orçamento do Projeto	4
	Aceitação	5

1 Objetivos deste documento

Autorizar o início do projeto, atribuir principais responsáveis e documentar requisitos iniciais, principais entregas, premissas e restrições.

2 Situação atual e justificativa do projeto

Atualmente, o projeto é apenas uma ideia, vinda do levantamento de requisitos por parte do cliente. Esses requisitos serão utilizados para desenvolver uma aplicação web fullstack gratuita de forma voluntária com o objetivo de facilitar a organização das partidas de futebol do cliente e, assim, reduzir a perda de tempo.

A desenvolvedora do projeto utilizará a aplicação para aprendizado e portfólio, tornando-o benéfico para ambas as partes.

3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

- **Specific (Específico):** Desenvolver e entregar um servidor com uma aplicação web fullstack funcional para o gerenciamento de partidas de futebol e equipes.

- **Measurable (Indicador e meta):** Economia significativa de tempo para definição de equipes antes das partidas de futebol e jogos mais divertidos e desafiadores devido ao balanceamento de equipes por habilidade realizado pela aplicação.
- **Assignable (Quem):** O gerenciamento, desenvolvimento e testes do projeto serão realizados por Lara Luísa Ayrolla Abreu. O cliente deverá definir e instruir quem utilizará a plataforma para cadastrar as partidas, confirmar as presenças dos jogadores e gerar as equipes.
- **Realistic (Realístico):** O desenvolvimento deve ser feito de acordo com os requisitos propostos pelo cliente utilizando tecnologias com as quais a desenvolvedora tem familiaridade. É importante que o escopo do projeto contenha apenas tarefas que possam ser realizadas, testadas e entregues no período de três meses.
- **Time-related (Quando):** O projeto deve ser desenvolvido, testado e entregue funcionando remotamente em um servidor dentro do prazo de três meses contados a partir da entrega dos requisitos por parte do cliente. Ou seja, até Junho de 2024.

4 Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas

- **Fase 1 - Planejamento:**
 - Levantamento de requisitos
 - Definição de regras de negócio
 - Escolha das tecnologias utilizadas
- **Fase 2 - Desenvolvimento:**
 - Desenvolvimento backend
 - Desenvolvimento frontend
 - Hospedagem no servidor
- **Fase 3 - Testes e correções:**
 - Testes de qualidade de software
 - Correção dos erros encontrados nos testes
 - Entrega das correções
 - Atualização do servidor
 - Novos testes
 - Novas correções e novos testes, caso necessário
- **Fase 4 - Entrega:**
 - Entrega da aplicação funcional para o cliente

5 Principais requisitos das principais entregas/produtos

- **Aplicação web fullstack**
 - Aplicação completamente funcional
 - Compatível com uma grande quantidade de dispositivos
 - Códigos organizados e de fácil manutenção
 - Criação de testes automatizados
- **Backend**
 - Backend funcional contendo todas as funcionalidades requisitadas

- Desenvolvimento de rotas para a conexão com o frontend
- Cumprimento das regras de negócio na lógica do código

- Frontend

- Interface frontend funcional, responsiva e intuitiva
- Desenvolvimento de telas e botões para todas as funcionalidades

- Uso remoto pelo cliente

- Hospedagem da aplicação em um servidor
- Base de dados para armazenar as informações

- Funcionalidades solicitadas pelo cliente

- Cadastro de partidas de futebol
- Cadastro de jogadores (informando se é goleiro e nível de habilidade)
- Confirmação de presença dos jogadores nas partidas de futebol
- Geração automática de equipes
- Um goleiro por equipe, quando for possível
- Balancear os jogadores por nível de habilidade, se for possível

6 Marcos

Fase	Marcos	Previsão
Planejamento	Levantamento de requisitos	22/03/2024
	Definição de regras de negócio	05/04/2024
	Escolha das tecnologias utilizadas	12/04/2024
Desenvolvimento	Entrega do backend	19/04/2024
	Entrega do frontend	26/04/2024
	Hospedagem no servidor	10/05/2024
Testes e correções	Servidor atualizado com as correções após todos os testes	07/06/2024
Entrega	Entrega do projeto para o cliente	08/06/2024

7 Partes interessadas do projeto

Empresa	Participante	Função
Pessoa Física	Lara Luísa Ayrolla Abreu	Gerente de projeto e desenvolvedora
Pessoa Física	Anônimo	Cliente utilizador do projeto

8 Restrições

- Orçamento restrito a até R\$ 200,00.
- Prazo de três meses para planejamento, desenvolvimento, testes e entrega.
- As tecnologias utilizadas devem de domínio da desenvolvedora.
- Os requisitos do cliente devem ser atendidos propriamente.
- A aplicação deve ser responsiva e compaível com um grande número de dispositivos.

- O servidor utilizado para hospedar a aplicação deve ser de baixo custo e alta velocidade.

9 Premissas

- As regras de negócio definidas estarão de acordo com uma interpretação correta dos requisitos levantados pelo cliente.
- O software será desenvolvido durante o tempo estipulado para cada entrega.
- Não serão encontrados muitos *bugs* que possam causar atraso na entrega.
- A desenvolvedora terá tempo disponível para finalizar as entregas nas datas planejadas.
- Será utilizado um servidor eficiente com o valor de utilização dentro do orçamento.
- A aplicação atenderá as necessidades do cliente.
- Não serão encontrados muitos *bugs* após a entrega do projeto para o cliente.

10 Riscos

- Falhas na execução dos requisitos e regras de negócio.
- Atraso no desenvolvimento de software.
- Muitos *bugs* na fase de teste.
- Servidor mais caro ou menos eficiente que o esperado.
- Aplicação não atender às necessidades do cliente.
- Muitos *bugs* após a entrega para o cliente.



11 Orçamento do Projeto

Entradas: Devido ao fato do projeto ser voluntário e gratuito, serão recebidos R\$ 0,00 por parte do cliente.

Saídas: Gasto de até R\$ 200,00 por parte da patrocinadora, que poderão ser utilizados para pagar pelo servidor no qual a aplicação será hospedada.

Total: Gasto de até R\$ 200,00.

Aceitação

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		22/03/2024
Gerente do Projeto		22/03/2024