***Projeto: Dalle Pad***

***Dalle Pad – O Gadget que te transforma em um DJ***

**2016**

Leonardo Winter Pereira

leonardowinterpereira@gmail.com

01/03/2016



Termo de Abertura do Projeto

# Histórico de alterações do documento

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***Versão*** | ***Alteração efetuada*** | ***Responsável*** | ***Data*** |
| 1.0 | Versão inicial | Leonardo Winter Pereira | 01/03/2016 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Sumário

[Histórico de alterações do documento....................... 1](#_Toc437293222)

[1. Propósito ou justificativa do Projeto......... 3](#_Toc437293223)

[2. Objetivos do Projeto................................. 3](#_Toc437293224)

[3. Requisitos de alto nível............................ 3](#_Toc437293225)

[4. Premissas................................................ 4](#_Toc437293226)

[5. Restrições................................................ 4](#_Toc437293227)

[6. Descrição do Projeto em alto nível.......... 4](#_Toc437293228)

[7. Limites do Projeto.................................... 5](#_Toc437293229)

[8. Riscos de alto nível.................................. 5](#_Toc437293230)

[9. Resumo do cronograma de marcos......... 5](#_Toc437293231)

[10. Resumo do orçamento............................. 6](#_Toc437293232)

[11. Requisitos para aprovação do Projeto..... 6](#_Toc437293233)

[12. Gerente e Equipe do Projeto................... 6](#_Toc437293234)

[13. Patrocinador............................................. 7](#_Toc437293235)

[14. Responsável pela autorização do Projeto 7](#_Toc437293236)

# Propósito ou justificativa do Projeto

Por se tratar de um projeto universitário, o propósito principal deste é o aprendizado! A equipe em questão precisa aprender a trabalhar colaborativamente, e ainda aprender a gerenciar um projeto, em sua completude.

É também propósito deste projeto aumentar os conhecimentos de todos os integrantes da equipe quanto a microcontroladores, desenvolvimento de hardware, software e a comunicação entre ambas as partes, bem como o desenvolvimento de um invólucro mecânico (área que extrapola os conhecimentos adquiridos no curso).

# Objetivos do Projeto

* Desenvolver um invólucro composto por duas partes: A base e a tampa, sendo que a última precisa ter espaços para os botões (O projeto compreende 80 botões, 64 quadrados e 16 redondos);
* Desenvolver uma Interface gráfica para a plataforma Windows, na qual poderemos alterar o funcionamento do Dalle Pad (som e cor do LED de cada um dos botões), seção de treinamento e acompanhamento visual da Música criada / alterada;
* Desenvolver o hardware baseado no microcontrolador *Arduino*. Para isso também será criada uma PCB pela própria equipe;
* Conexão entre o Dalle Pad e o computador através de USB e Bluetooth;

# Requisitos de alto nível

* Hardware projetado inteiramente em uma PCB;
* Software com Interface gráfica funcional (em um estado inicial deve ser necessário ao menos a edição de som e cor do LED para cada botão, bem como uma interface simples de aprendizado;
* Conexão entre ambas as partes através de USB e Bluetooth;
* Invólucro de plástico (para que possa ser impresso em uma impressora 3D);

# Premissas

* O projeto terá início no dia 18 de Março de 2016;
* Disponibilidade do laboratório de Eletrônica ao menos uma vez por semana, para fins de testes;
* Comprometimento da equipe para com as leituras necessárias;
* Disponibilidade do cliente para criticar qualquer possível gafe cometido pela equipe no decorrer do projeto;

# Restrições

* Orçamento limitado;
* Escassez de tempo;
* Necessidade de aprender, simultaneamente, a gerenciar um projeto;
* Projeto do Invólucro jaz fora dos conhecimentos adquiridos no curso;
* Todo o projeto de software deverá ser desenvolvido utilizando a linguagem C++;

# Descrição do Projeto em alto nível

Primeiramente, toda a equipe deverá se reunir para desenvolver o plano de projeto.

Após a finalização desta etapa, a preocupação da equipe passa a ser desenvolver uma versão inicial do hardware (aqui ainda não é necessário criar a PCB), contendo apenas a comunicação via Bluetooth e USB e alguns poucos botões (e seus respectivos LED).

Na segunda fase, o gerente do projeto irá designar funções para cada integrante da equipe, nesta fase é necessário: Iniciar o desenvolvimento do software; Iniciar a confecção da PCB; Adquirir e montar o revestimento transparente para cada um dos botões;

Para a projeção e confecção do invólucro a equipe precisa primeiramente ter todos os botões devidamente revestidos, pois só assim as devidas medidas podem ser calculadas. O software, nesta etapa do projeto, deve apresentar conexão totalmente funcional (como é esperado para o projeto final) e capacidade de alterar os sons e as cores de cada botão. Para o hardware, é esperado que a PCB já esteja finalizada, com todos os botões e conectividade. Essa é a terceira etapa do projeto.

Na última etapa serão realizados os detalhes finais do projeto. Nesta fase o maior foco é na parte de Software, é aqui que será melhorada a seção de Aprendizado dentro da Interface Gráfica.

# Limites do Projeto

Uma vez que o propósito do projeto é de aprendizado e inteiramente universitário, este apresenta um orçamento limitado e um tempo bastante escasso.

Assim sendo, será visível a baixa qualidade do material utilizado para a confecção do invólucro, bem como o baixo número de funcionalidades do Software, quando comparado com produtos profissionais já existentes no mercado.

# Riscos de alto nível

* **Risco:** Danificação de componentes eletrônicos.
  1. **Mitigação:** Compra de componentes reservas;
* **Risco:** Falta de conhecimento da linguagem C++.
  1. **Mitigação:** O gerente do projeto deverá realizar mini cursos para a equipe;
* **Risco:** Indisponibilidade da Impressora 3D do NUFER.
  1. **Mitigação:** Aumento do orçamento base, visto a necessidade de utilizar um serviço terceirizado ou
  2. **Mitigação:** Necessidade de confeccionar o invólucro com Alumínio, utilizando serviços terceirizados ou utilizando o próprio laboratório de Mecânica da UTFPR;

# Resumo do cronograma de marcos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Principais Fases | Datas | Custos |
| Reunião de kickoff do Projeto | 29/02/2016 | R$ -,00 |
| Entrega do Termo de Abertura de Projeto | 18/03/2016 | R$ -,00 |
| Encerramento da fase de planejamento do Projeto | 01/04/2016 | R$ -,00 |
| Encerramento da etapa 1 / 4 do projeto | 15/04/2016 | R$ 170,00 |
| Encerramento da etapa 2 / 4 do projeto | 13/05/2016 | R$ 130,00 |
| Encerramento da etapa 3 / 4 do projeto | 03/06/2016 | R$ 200,00 |
| Encerramento da etapa 4 / 4 do projeto | 17/06/2016 | R$ 0,00 |
| Apresentação dos Resultados | 24/06/2016 | R$ -,00 |
| Encerramento do Projeto | 07/07/2016 | R$ -,00 |

# Resumo do orçamento

Está previsto um orçamento de R$ 650,00 para o Projeto.

* R$ 200,00 – Confecção do Invólucro
* R$ 300,00 – Construção do Hardware
* R$ 150,00 – Reserva de Contingência

# Requisitos para aprovação do Projeto

1. PCB confeccionada pela própria equipe;
2. Software com uma interface gráfica simples e funcional (atingir no mínimo os requisitos de alto nível do projeto);
3. Conectividade entre Hardware e Software completamente funcional;

# Gerente e Equipe do Projeto

1. **Gerente:**
   * Nome: Leonardo Winter Pereira
   * Responsabilidade: Gerenciar e designar funções para cada um dos membros da equipe
   * Nível de autoridade designado:
2. **Colaboradores:**

* Nome: Lucas Zimmermann Cordeiro
* Responsabilidade:
* Nível de autoridade designado:

# Patrocinador

* + Nome:
  + Autoridade:

# Responsável pela autorização do Projeto

Nome do autorizador

Nome do autorizador