|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Empresa: Personal Trainer APP** | **Documento:** TERMO DE ABERTURA DE PROJETOS | | |
|
|
|
| **Revisão Nº: 1.0** | **Data:13/12/2023** | **Pág: 4** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome do Projeto: | Personal Training APP | |
| Cliente: | Personal Trainers/Alunos que contratarem o serviço | |
| Patrocinador do Projeto: | Patrocínio próprio | |
| Gerente de Projeto: | Erick Goldberg | |
| Previsão de Início e Término: | 29 / 08 / 2023 | 14 / 12 /2023 |

**Descrição da Oportunidade a ser aproveitada ou do Problema a ser resolvido (Justificativa):**

|  |
| --- |
| Em razão da alta demanda de alunos nas academias, criar soluções rápidas e eficientes que venham a otimizar o tempo dos educadores físicos, automatizando treinos, utilizar recursos tecnológicos é de extrema importância para simplificar todo processo de gerenciamento e isto resultou na necessidade de desenvolver aplicativo móvel. Segue, abaixo, as razões pelas quais se faz necessário criar e desenvolver o aplicativo em questão:  Acessibilidade e Comodidade: O aluno consultaria seus treinos e tutoriais de exercícios de forma mais fácil.  Controle Otimizado: Cada aluno terá seu treino feito de forma específica para seus objetivos, isso tornaria o controle dos educadores físicos sobre seus clientes.  Gerenciamento: Tanto os personais trainers, tantos gestores das academias conseguiria gerenciar informação sobre seus alunos de forma mais rápida.  Experiência do Usuário: Além da acessibilidade e comodidade proporcionada pelo aplicativo, o cliente poderá ter acesso a vários métodos de pagamento.  Conformidade: Com a veiculação de dados sensíveis dentro do sistema do aplicativo e em respeito à privacidade do usuário, adotar-se-á medidas de segurança de modo os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento dos usuários sejam assegurados. |

**Objetivo:**

|  |
| --- |
| O propósito do projeto consiste em criar um sistema de gerenciamento de treino, visando facilitar a interligação entre o educador físico e o aluno.  Desenvolvimento de um aplicativo funcional: Objetiva-se a criação de um aplicativo fácil de ser utilizado pelos usuários de modo que permita que o processo de uso seja feito com êxito.  Acesso claro à informação: Quando o cliente requisitar acesso a uma determinada função dentro do aplicativo, o sistema disporá de todas as informações essenciais.  Melhorar a eficiência da Experiência do Usuário (UX): Visa-se dispor o máximo de conforto para o cliente em oferecer vários recursos a serem utilizados dentro da plataforma.  Aperfeiçoamento Operacional: O aplicativo visa otimizar a operacionalidade do sistema Personal Trainer, trazendo benefícios como a fluidez e a simplicidade.  Informações seguras: Devido às políticas de conformidade previstas na Lei de nº 13.709 de 14 de Agosto de 2018 (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais – LGPD), o aplicativo adota medidas de segurança de modo que possa assegurar o pleno exercício dos direitos fundamentais e a proteção dos dados pessoais de todos envolvidos. |

**Descrição Resumida do Projeto:**

|  |
| --- |
| O projeto consiste no desenvolvimento de um aplicativo móvel dedicado ao gerenciamento de treinos e exercícios de alunos, destinado a educadores físicos. O aplicativo permitirá aos profissionais de educação física criarem, personalizarem e acompanharem os programas de treinamento de seus alunos de forma eficiente e conveniente, proporcionando uma plataforma centralizada para o monitoramento do progresso, registro de exercícios, controle de cargas, e interação direta entre educadores e alunos, visando a otimização do desempenho e da saúde física de cada indivíduo. |

**Restrições:**

|  |
| --- |
| Conectividade: O aplicativo pode depender da disponibilidade de conexão à internet, o que pode limitar sua utilização em áreas com conectividade limitada.  Aceitação do Usuário: O sucesso do projeto dependerá da aceitação e adoção por parte dos educadores físicos e seus alunos, o que pode ser influenciado pela usabilidade e utilidade do aplicativo.  Privacidade: O aplicativo deve cumprir regulamentações de privacidade, incluindo a conformidade com leis de proteção de dados, como o GDPR, e garantir que as informações dos usuários sejam tratadas de maneira ética e segura.  Plataformas Móveis: O aplicativo deve ser compatível com diferentes sistemas operacionais móveis, como Android e iOS, o que implica em desafios de desenvolvimento e manutenção de versões para múltiplas plataformas. |

**Premissas:**

|  |
| --- |
| Feedback dos Usuários: A coleta e consideração do feedback dos usuários para aprimorar o aplicativo ao longo do tempo.  Apoio de Marketing: A disponibilidade de recursos e estratégias de marketing para promover o aplicativo e aumentar sua visibilidade.  Treinamento dos Educadores Físicos: A premissa de que os educadores físicos serão treinados adequadamente para usar e tirar o máximo proveito do aplicativo.  Segurança de Dados Garantida: A garantia de que medidas de segurança adequadas serão implementadas para proteger os dados dos usuários.  Suporte Técnico Eficiente: A disponibilidade de um suporte técnico eficiente para lidar com problemas e solicitações dos usuários. |

**Riscos:**

|  |
| --- |
| Problemas de Segurança de Dados: A exposição de informações pessoais e de saúde dos usuários a violações de segurança é um risco significativo que pode prejudicar a reputação e a confiança no aplicativo.  Falta de Recursos Financeiros: Restrições orçamentárias podem impactar o desenvolvimento, manutenção e marketing do aplicativo. |

**Estudos Preliminares:**

|  |
| --- |
| Há necessidade da realização de estudos preliminares/complementares antes do início do projeto ? ( () Sim ( X ) Não |
|  |

**Resumo do Cronograma:**

|  |
| --- |
| Fase 1: Planejamento (Mês 1)   * Definição dos requisitos do aplicativo. * Elaboração da documentação do projeto. * Planejamento de recursos e orçamento. * Identificação e avaliação de riscos   Fase 2: Design e Desenvolvimento (Mês 2 a Mês 3)   * Design de interface do usuário (UI) e experiência do usuário (UX). * Desenvolvimento da arquitetura de software. * Desenvolvimento das versões Android.   Fase 3: Testes e Ajustes (Mês 4 a Mês 5)   * Testes de segurança e performance. * Correção de bugs e aprimoramentos. * Testes de usabilidade com educadores físicos e alunos   Fase 4: Lançamento e Marketing (Mês 6)   * Lançamento oficial do aplicativo nas lojas de aplicativos (Google Play Store). * Campanhas de marketing para educadores físicos e alunos   Fase 5: Implementação e Treinamento (Mês 7)   * Implementação do aplicativo. * Treinamento dos educadores sobre como usar o aplicativo. * Suporte técnico inicial para resolver problemas.   Fase 6: Monitoramento e Manutenção (Mês 8 em diante)   * Monitoramento contínuo do desempenho do aplicativo. * Manutenção para correção de bugs e atualização de recursos. * Coleta de feedback dos usuários para melhorias. * Ações de marketing contínuas para manter a adesão e aquisição de novos usuários. |

**Local da Reunião Data da Reunião**

|  |  |
| --- | --- |
| Faculdade Nova Roma | 13/12/2023 |

**Participantes Assinatura**

|  |  |
| --- | --- |
| Luiz Felipe Dias da Silva | Luiz Felipe |
| Eric Dennis de Freitas Carvalho | Eric Freitas |
| João Francisco de Albuquerque Veiga Moraes | João Veiga |
| Erick Goldberg Bezerra | Erick Goldberg |
| Thomas Sousa Hinders | Thomas Hinders |