

CINEVERSE

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

DOCUMENTO X-0001

PATRICK SOARES DE OLIVEIRA

ÚLTIMA ATUALIZAÇÃO: 15/03/2024

HISTÓRICO DE VERSÕES DO DOCUMENTO

DATA	VERSÃO	DESCRIÇÃO DA ALTERAÇÃO	RESPONSÁVEL
15/03/2024	V1	Criação do Documento de Termo de Abertura de Projeto	Patrick Soares de Oliveira

1. OBJETIVO DO DOCUMENTO

O Cineverse é um aplicativo destinado a entusiastas do cinema, oferecendo uma plataforma interativa para exploração, avaliação e discussão de filmes. O objetivo é criar uma comunidade vibrante onde usuários possam descobrir novos filmes, compartilhar opiniões e se conectar com outros amantes do cinema.

2. IDENTIFICAÇÃO DAS PARTES INTERESSADAS

1. Desenvolvedores
2. Equipe de marketing
3. Parceiros de conteúdo
4. Comunidade de usuários

EMPRESA	PAPEL	NOME	CONTATO
Cineverse	Desenvolvedor	Patrick Soares de Oliveira	patrickoliveiramoto@gmail.com
Cineverse	Marketing	Patrick Soares de Oliveira	patrickoliveiramoto@gmail.com
Themoviedb	Fornecedor	The Movie DB ORG	themoviedb@support.com

3. CONTEXTUALIZAÇÃO JUSTIFICATIVA DO PROJETO

Com o crescente interesse em conteúdo cinematográfico e a expansão do streaming, há uma demanda significativa por uma plataforma que não apenas recomende filmes, mas também promova uma comunidade ativa para discussões e avaliações. O Cineverse visa preencher essa lacuna, oferecendo uma experiência rica e interativa para os usuários.

4. OBJETIVOS DO PROJETO

Desenvolver uma plataforma fácil de usar que permita aos usuários explorar, avaliar e discutir filmes.

Criar um sistema de recomendação baseado nas preferências e histórico de visualizações dos usuários.

Fomentar uma comunidade engajada e ativa de amantes do cinema.

5. CRITÉRIOS DE ACEITAÇÃO E SUCESSO DO PROJETO

Funcionalidades Chave: Implementar com sucesso funcionalidades como interface intuitiva, sistema de recomendação personalizado, avaliações e fóruns de discussão.

Base de Usuários: Atingir 10,000 usuários ativos nos primeiros 6 meses.

Satisfação do Usuário: Alcançar uma pontuação média de satisfação $\geq 4,0$ em 5.

Desempenho do Aplicativo: Manter a disponibilidade em 99,5% e tempo de resposta < 2 segundos.

Feedback e Ajustes: Resolver 80% das questões críticas reportadas nos primeiros 3 meses.

Conformidade Legal e Segurança: Assegurar conformidade com leis de privacidade e implementar medidas de segurança robustas.

6. ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO

A estruturação de um projeto utilizando a linguagem Ionic envolve uma abordagem modular e componentizada, aproveitando as capacidades do Angular para criar uma aplicação híbrida eficiente e escalável. A seguir, detalho a forma geral de estruturação:

a. EAP - ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO

Iniciação 1.1. Definição do Escopo 1.2. Identificação dos Stakeholders 1.3. Estabelecimento de Objetivos 1.4. Assinatura do Termo de Abertura do Projeto

Planejamento 2.1. Planejamento de Recursos 2.2. Definição de Cronograma 2.3. Estabelecimento de Orçamento 2.4. Plano de Comunicação 2.5. Plano de Riscos

Execução 3.1. Configuração do Ambiente de Desenvolvimento 3.1.1. Instalação do Node.js e npm 3.1.2. Instalação do CLI do Ionic 3.2. Desenvolvimento 3.2.1. Estrutura de Diretórios 3.2.2. Desenvolvimento de Componentes e Serviços 3.2.3. Integração com APIs e Back-end 3.3. Testes 3.3.1. Testes Unitários 3.3.2. Testes de Integração 3.4. Revisões e Ajustes

Monitoramento e Controle 4.1. Monitoramento de Progresso 4.2. Controle de Qualidade 4.3. Gestão de Mudanças 4.4. Gerenciamento de Riscos

Encerramento 5.1. Validação Final do Produto 5.2. Documentação do Projeto 5.3. Treinamento de Usuários 5.4. Encerramento Formal e Liberação de Recursos

Pós-Implementação 6.1. Suporte e Manutenção 6.2. Avaliação de Desempenho do Aplicativo 6.3. Coleta de Feedback dos Usuários

b. MARCO¹S E ENTREGAS PRINCIPAIS

Para o projeto "Cineverse", um aplicativo de filmes, os marcos e entregas principais são alinhados com a estrutura analítica do projeto (EAP) apresentada anteriormente. Vamos categorizar os marcos em "Funcionalidade", "Artefato" e "Resultado" para uma organização clara das entregas em cada fase do projeto.

FASE	TIPO*	DESCRIÇÃO	ENTREGA
Iniciação	Artefato	Documentação inicial, incluindo o Termo de Abertura do Projeto (TAP) e a identificação dos stakeholders	Termo de Abertura Assinado
Planejamento	Artefato	Criação dos planos de projeto, incluindo recursos, cronograma, orçamento, comunicação e riscos.	Documentos de planejamento de projeto
Execução	Funcionalidade	Desenvolvimento da estrutura de diretórios e base do aplicativo.	Estrutura inicial do aplicativo
Execução	Funcionalidade	Implementação de componentes, serviços e integração com API's	Versão v1

¹

Execução	Funcionalidade	Completação dos testes unitários e de integração	Relatório de testes
Monitoramento e controle	Resultado	Avaliações periódicas do progresso do projeto e ajustes conforme necessário	Atualizações regulares no projeto
Encerramento	Resultado	Lançamento oficial do aplicativo disponível para usuários	Versão final

Estes marcos e entregas principais fornecem uma visão clara dos objetivos a serem alcançados em cada fase do projeto "Cineverse". Cada entrega é um passo crucial para o sucesso do projeto, desde a concepção inicial até o lançamento do aplicativo e além. A categorização ajuda a equipe de projeto a focar nos diferentes tipos de objetivos (funcionalidade, artefato, resultado) e a gerenciar as entregas de forma eficiente.

c. REQUISITOS PRINCIPAIS

Para o projeto "Cineverse", um aplicativo dedicado ao universo cinematográfico, é crucial definir os requisitos principais que abrangem tanto o negócio quanto aspectos técnicos. Esses requisitos são fundamentais para assegurar que o escopo do projeto, suas entregas e marcos estejam alinhados às expectativas dos stakeholders e às necessidades dos usuários finais. Abaixo, segue a listagem dos requisitos principais, categorizados como funcionais (F) e não funcionais (NF), juntamente com a severidade de cada um, que pode variar entre Crítica (C), Alta (A), Média (M) e Baixa (B).

TIPO	SEVERIDADE	DESCRIÇÃO	SOLICITANTE
F	C	Cadastro e autenticação de usuários	Equipe de conteúdo
F	C	Exibição de catálogo de filmes, incluindo detalhes como sinopse, gênero, classificação e avaliações	Equipe de conteúdo
F	C	Permite aos usuários avaliar filmes e criar listas personalizadas	Equipe de UX/UI

7. PREMISSAS DO PROJETO

Acesso a uma base de dados confiável e abrangente de filmes.

Capacidade de atrair e reter usuários através de uma experiência de usuário superior e conteúdo relevante.

8. RISCOS DO PROJETO

Riscos de atrasos no desenvolvimento devido a desafios técnicos não antecipados.

Dificuldades em alcançar uma massa crítica de usuários para fomentar a comunidade.

Potencial competição com plataformas estabelecidas e redes sociais.

9. RESTRIÇÕES DO PROJETO

Tempo: O projeto tem um prazo definido, necessitando ser concluído antes de um evento específico, como a temporada de premiações de filmes.

Qualidade e Desempenho: O aplicativo deve atender a altos padrões de qualidade e desempenho para garantir uma boa experiência ao usuário.

Escopo: O escopo inicial é limitado a um conjunto específico de funcionalidades, com planos para expansões futuras com base no feedback dos usuários.

10. RECURSOS E ORÇAMENTO DO PROJETO

O orçamento estipulado para o projeto é gratuito, pois trata-se de um projeto acadêmico. Será utilizada uma API open source