

## TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

### Identificação do Projeto

<b>Projeto</b> <i>Game Learning</i>
<b>Unidade Demandante</b> <i>IFSP Campinas</i>
<b>Gestor do Projeto</b> <i>Gustavo Fuzinelli, Paulo Belucci e Silvio da Col</i>
<b>Patrocinador</b> <i>Cooking Bits</i>

### Histórico de Registro

Versão	Data	Autor	Descrição
1.0	<i>Data do histórico: 10/092018</i>	<i>Gustavo Fuzinelli</i>	Elaboração do documento
{1.1}	<i>Data do histórico: 17/09/2018</i>	<i>Gustavo Fuzinelli</i>	Finalização do documento

### 1. Justificativa

Em nossa experiência percebemos que muitas ideias sobre jogos são formadas no dia-dia na área de TI, então vimos a oportunidade de criar uma plataforma para suportar esses jogos e dar mais algumas utilidades para os usuários. Como a utilidade de professores usarem a plataforma para jogos educativos e avaliar sua classe.

- ***Por que o projeto é necessário?***

***O projeto é necessário pois ele seria utilizado como ferramenta pelos usuários para otimizar os aplicativos que estarão inseridos na plataforma.***

- ***Quais os motivos que geraram a sua necessidade?***

***A ideia de usar jogos educativos no ensino dos alunos e poder avaliar eles através da plataforma.***

- ***Quais os benefícios?***

***Os benefícios são criar um novo modo de estudos para os alunos que não se encaixam no habitual.***

### 2. Objetivo do Projeto

O objetivo do projeto consiste em dar uma utilidade educativa a jogos, onde essa plataforma seria utilizada em salas de aula por professores que escolheriam jogos aderidos a ela, e através disso poderia ser feita a avaliação do desempenho dos alunos nos jogos.

### 3. Responsabilidades e Partes interessadas

A empresa Cooking Beats (patrocinadora).  
E o IFSP (cliente).

#### 4. Escopo

Uma plataforma que suporte jogos educativos e tenha ferramentas inseridas pra auxiliar o ensino.

#### 5. Não-Escopo

A plataforma não terá o conteúdo para o ensino, será uma ferramenta para melhorar o ensino através de conteúdos externos.

#### 6. Premissas

**Premissa 1:** Serão disponibilizados 3 desenvolvedores para confecção do sistema.

**Premissa 2:** O protótipo de layout deverá ser apresentado até o dia 20/09/2018.

**Premissa 3:** O protótipo funcional deverá ser apresentado até o dia 10/10/2018.

**Premissa 4:** Os testes avaliativos deverão ser feitos na presença de todos os integrantes da equipe de desenvolvimento.

**Premissa 5:** Qualquer dúvida sobre o projeto deverá ser comunicada a todos os integrantes da equipe de desenvolvimento.

**Premissa 6:** O prazo para a correção de bugs ou problemas relativos ao código é de 72hrs.

#### 7. Restrições

**Restrições 1:** A plataforma rodará em um computador local. Não estará disponível por meio de internet..

**Restrições 2:** A plataforma disporá de apenas um jogo, o AlgoRace. Poidendo este número ser expandido futuramente.

#### 8. Projetos Inter-relacionados

O jogo AlgoRace, que é um jogo educativo que estará inserido na plataforma.

#### 9. Riscos Iniciais

##### Riscos do projeto

RP1: A falta de programadores.

RP2: Problemas com os equipamentos utilizados na programação.

RP3: Atraso no prazo estimado.

RP4: Orçamento insuficiente para o pagamento dos custos.

RP5: Falta de documentação do projeto.

##### Riscos técnicos

RT1: Inserir o jogo AlgoRace na plataforma.

RT2: Adaptabilidade ao sistema operacional do usuário.

RT3: Ter um hardware com capacidade mínima para rodar o projeto.

RT4: Conexão com o banco de dados.

RT5: Tempo de resposta da aplicação.

##### Riscos de negócios

RN1: É uma novidade no mercado.

RN2: Mudança repentina e inesperada no mercado.

**RN3: Mudança no pedido do cliente.**

**RN4: Restrição do cliente com o sistema operacional utilizado.**

**RN5:**

A continuação se apresenta a **Matriz de risco** com o análise de probabilidade e impacto de cada um:

Item	Risco	Consequência	Probabilidade	Impacto	Resposta	Procedimento
1	Falta de programadores	Atraso	Elevada	Leve	Mitigar	Chamar um repositor da função.
2	Problemas com equipamentos	Aumento de custo	Média	Médio	Evitar	Usar os equipamentos com responsabilidade.
3	Atraso no prazo	Insatisfação do cliente	Elevada	Elevado	Evitar	Manter os prazos das etapas do projeto.
4	Orçamento insuficiente	Falta de pagamento dos funcionários	Baixa	Extremo	Evitar	Não aumentar o custo do projeto.
5	Falta de documentação	Desorganização e atraso	Elevado	Médio	Mitigar	Documentar tudo que for feito.
6	Inserir o jogo	Não atingir o objetivo final do projeto	Baixo	Extremo	Evitar	Estudar as restrições de como inserir o jogo previamente.
7	Adaptabilidade do SO	Não funcionamento da plataforma	Baixa	Extremo	Evitar	Saber o SO do cliente.
8	Capacidade do hardware	Não funcionamento da plataforma	Baixa	Extremo	Evitar	Fazer a plataforma consumir o mínimo possível do hardware.
9	Conexão com banco de dados	Falta de informação para a plataforma	Baixo	Baixo	Mitigar	Conectar o banco de dados.
10	Tempo de resposta da aplicação	Plataforma ficar lenta	Baixo	Baixo	Mitigar	Consumir a menor quantidade de memória possível.
11	Novidade no mercado	Insegurança do cliente	Médio	Médio	Mitigar	Fazer boa divulgação.

12	Mudança no mercado	Clientes se interessarem por outro tipo de produtos	Baixa	Extremo	Evitar	Ser inovador.
13	Mudança no pedido do cliente	Mudança no projeto	Média	Elevado	Evitar	Manter os prazos combinados.
14	SO do cliente	Não funcionalidade da plataforma	Baixa	Elevado	Evitar	Saber qual o SO do cliente.
15						

## 10. Tempo Estimado

ETAPAS	Data Alvo (DD/MM/AAAA)
Início do Projeto	10/09/2018
Análise	10/10/2018
Projeto	10/10/2018
Desenvolvimento	10/10/2018
Testes	10/10/2018
Implementação	10/10/2018
Manutenção	10/10/2018

## 11. Custo Estimado

Função	Vínculo	Custo/h	Total horas	Total (R\$)	Total com 10% risco
Gerente de projeto	PJ	R\$ 50,00	121	R\$ 6.050,00	R\$ 6.655,00
Arquiteto	PJ	R\$ 50,00	42	R\$ 2.121,00	R\$ 2.333,10
Analista de Requisitos	PJ	R\$ 45,00	145	R\$ 6.525,00	R\$ 7.177,50
Desenvolvedor JAVA	PJ	R\$ 35,00	320	R\$ 11.200,00	R\$ 12.320,00
Analista JAVA	PJ	R\$ 43,00	417	R\$ 17.931,00	R\$ 19.724,10
Analista de Qualidade	PJ	R\$ 32,00	167	R\$ 5.344,00	R\$ 5.878,40
<b>Totais</b>			1.212	R\$ 49.171,00	R\$ 54.088,10

Função	Vínculo	Custo/h	Total horas	Total (R\$)	Total com 10% risco
Gerente de Projeto	PJ	50	240	12.000	13.200
Gerente de Configuração	PJ	50	240	12.000	13.200
Engenheiro de qualidade e processo	PJ	50	240	12.000	13.200
	PJ				
	PJ				
	PJ				
<b>Totais:</b>					

## 12. Gerente do Projeto

<b>Nome</b>		<b>Cargo</b>
<b>Telefone</b>	<b>Endereço Eletrônico</b>	<b>Lotação</b>

## 13. Aprovação do Termo de Abertura

<b>Unidade Demandante</b>	<b>Data</b>	<b>Assinatura</b>
<b>Unidades Envolvidas</b>	<b>Data</b>	<b>Assinatura</b>
<b>Secretário-Geral/Diretor-Geral</b>	<b>Data</b>	<b>Assinatura</b>

## 14. Recebimento

<b>CLIENTE</b>	<b>Data</b>	<b>Assinatura</b>