**UNIVERSIDADE DE INFORMATICA E ADMINISTRAÇÃO PAULISTA**

**CURSO DE ANALISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**TERMO DE ABERTUDA DO PROJETO**

Projeto: Speaklang

por

Grupo Não definido

São Paulo (SP), Maio de 2015

Sumário

[1. Apresentação 3](#_Toc418757357)

[2. Objetivos (SMART) 4](#_Toc418757358)

[3. Benefícios para organização 4](#_Toc418757359)

[4. Entregas 4](#_Toc418757360)

[5. Premissas 5](#_Toc418757361)

[6. Exclusões 5](#_Toc418757362)

[7. Restrições 5](#_Toc418757363)

[8. Gerenciamento de riscos 5](#_Toc418757364)

[9. Organização do projeto 6](#_Toc418757365)

# Apresentação

Com base em um mercado em ascensão e um mundo cada vez mais globalizado, o relacionamento com outros idiomas é cada vez mais comum, saindo da categoria diferencial e tornando-se essencial na complementação educativa de indivíduos.  
Os idiomas acabam se tornando mais comuns no cotidiano, e exigindo esforço voluntário para iniciar e continuar o processo de aprendizado.

No mundo profissional, línguas estrangeiras como inglês e espanhol ganham um espaço cada vez maior ao passar dos anos, possuindo caráter de extrema importância para o sucesso profissional.  
  
Uma vasta quantidade de plataformas de aprendizado pode ser encontrada através de pesquisa, porém a equipe identificada neste projeto realizou uma análise geral dos serviços oferecidos, resultando na identificação da necessidade de uma plataforma onde o usuário aprenda na prática, com pessoas nativas, não-nativas, onde uma relação de ajuda mútua seja desenvolvida para o bem comum juntamente com ferramentas interativas que indicam onde o usuário deve se policiar visando sua qualificação   
O bem comum, citado anteriormente, é o aprendizado de um novo idioma da maneira divertida e principalmente, efetiva.

Visando essa oportunidade de negócio, a facilidade de acesso à internet e seus dispositivos facilitadores e a elevação de acesso à conteúdos de entretenimento disponíveis, a nossa equipe idealiza uma plataforma web e mobile nomeada como “Speaklang”, onde o usuário é inserido em um ambiente interativo-educativo para iniciar e complementar o seu aprendizado de um idioma estrangeiro através de conversação sobre assuntos definidos algoritmicamente no momento de cadastro, juntamente com usuários nativos e com estrangeiros também no processo de aprendizagem.

Recursos se tornam necessários nas duas partes, o usuário final, e os envolvidos na criação do projeto.   
Os envolvidos na criação do projeto se tornam automaticamente responsáveis por ferramentas e maneiras de interpretação do mercado identificado, devendo realizar análises periódicas do mesmo, buscando complementações e inovações em comparação ao que é oferecido no período de análise.   
A garantia da qualidade deve se tornar prioridade durante cada etapa do projeto, com análise prévia e também durante a execução dos processos necessários para o desenvolvimento da plataforma.

Para o usuário final, o acesso à internet e o contato com dispositivos eletrônicos facilitadores da ferramenta se tornam essenciais para o acesso à plataforma oferecida.

# Objetivos (SMART)

O projeto será considerado um sucesso caso os objetivos abaixo sejam atingidos:

* Levar ao usuário de forma divertida e interativa uma alternativa de aprendizagem dos idiomas inglês e espanhol, utilizando o poder da plataforma mobile para disponibilizar o conhecimento a qualquer parte do mundo, alçando usuários de todas as idades, gêneros e etnias.
* Cumprimento do cronograma e entrega do projeto ao final de agosto de 2015.
* Entregar o aplicativo com as funcionalidades básicas de login, cadastro de usuários, chat, dicionário, ranking, assuntos, revisão e quiz ao final do projeto.
* Desenvolvimento da documentação (abril 2015 á maio de 2015) e desenvolvimento da aplicação (maio de 2015 á agosto de 2015)

# Benefícios para organização

* Engajamento Social e educacional.

# Entregas

|  |  |
| --- | --- |
| **Funcionalidade** | **Descrição** |
| Login | Interface de acesso ao sistema. |
| Cadastro | Interface para cadastramento de dados do usuário no sistema. |
| Chat | Chat para conversação entre usuários nos idiomas inglês e espanhol. |
| Quiz | Teste para definição do nível de fluência do usuário nos idiomas inglês e espanhol. |
| Ranking | Ranking dos usuários mais bem pontuados conforme suas correções. |
| Dicionário | Dicionário com as novas palavras apreendidas pelo usuário. |
| Assuntos | Assuntos que o usuário deseja dialogar na funcionalidade de chat. |
| Revisão | Revisão final da conversa do chat que será realizada pelos próprios usuários. |
|  |  |

# Premissas

Contemplar a funcionalidade de login, cadastro, chat entre usuários, pontuação e revisão das conversas.

# Exclusões

Decidimos retirar do escopo do projeto as seguintes funcionalidades:

* Envio de fotos e vídeos.
  + Devido à dificuldade de controle dos conteúdos destas mídias.
* Lista de amigos
  + Decidimos que seria mais interessante conversar com pessoas desconhecidas sobre assuntos aleatórios.

# Restrições

* Dispositivos: No mínimo 3 computadores\notebooks.
* Ambiente de desenvolvimento: Android Studio com emulador.
* Numero de recursos: 5 membros.

# Gerenciamento de riscos

Os fatores não previstos que podem alterar o planejamento do projeto, tidos como riscos e ocorrências de um evento ou mais eventos que possam comprometer o andamento do projeto (cronograma, orçamento e qualidade) em alto nível estão identificados logo a seguir:

1. Riscos de projeto:
   1. Cronograma:
      * Retrabalho na criação das classes e estrutura logica do projeto.
   2. Pessoal:
      * Indisponibilidade de pessoal qualificado para execução do projeto;

Impossibilidade de integração da equipe de definição e especificação durante o estudo de viabilidade ou fases de desenvolvimento;

1. Riscos técnicos:
   1. Análise, design, implementação e testes:
      * Mudança nas especificações de estrutura ou design da aplicação.
      * Surgimento de fatores que impeçam a execução de testes;
      * Surgimento de fatores que impeçam a demonstração de funcionamento.
2. Riscos de negócios:
   1. Requisitos e Restrições organizacionais:
      * Modificação de requisitos após o termino das fases de desenvolvimento;
      * Modificação das restrições organizacionais após o início do projeto.

# Organização do projeto

|  |  |
| --- | --- |
| **Responsabilidades** | **Membros do Time** |
| Pith do projeto | Lucas Santiago |
| Documento de Visão e Escopo | Andrews Patrick |
| Historia de Usuário | Andrews Patrick |
| Estimativa de software | Lucas Santiago |
| Backlog de Produto e Backlog da Primeira Sprint | Jeniffer Meireles |
| Cronograma geral do projeto | Jeniffer Meireles |
| Detalhe dos requisitos do sistema | Daniel Rocha |
| Matriz de integridade referencial de requisitos | Raul Moreira |
| Avaliação de viabilidade e priorização dos requisitos | Lucas Santiago |
| Listagem das partes Interessadas no projeto | Lucas Santiago |
| Termo de abertura do projeto (TAP) | Daniel Rocha de Sousa |
| Matriz RACI | Raul Moreira |
| Documento de comunicação e participantes | Raul Moreira |
| Definir | Raul Moreira, Jeniffer Meireles, Andrews Patrick. |
| Projetar | Andrews Patrick, Jeniffer Meireles. |
| Desenvolvimento da Aplicação | Andrews Patrick, Daniel Rocha, Jeniffer Meireles, Lucas Santiago, Raul Moreira. |
| Testar | Daniel Rocha, Lucas Santiago, Raul Moreira. |
| Implantar | Lucas Santiago, Raul Moreira. |