

PLANO DE COMUNICAÇÃO

Projeto: JINDER - Aplicativo de caça-talentos

Data: 13/11/2019

ID	Título do comunicado	Conteúdo	Destinatários	Periodicidade	Responsável	Modalidade	Início	Término	Observações
#01	Reunião inicial para comunicação do escopo	Comunicação do conteúdo, bem como dos requisitos e regras de negócios do projeto a todos os <i>stakeholders</i> .	<i>Stakeholders</i>	Única	Gerente de Projetos	Presencial	Início do projeto		
#02	Reunião para definição de tarefas	Divisão de tarefas que serão necessárias para que o projeto seja concluído com êxito.	Stakeholders	Única	Gerente de Projetos	Presencial	Início do projeto		
#03	Sprint	Reunião semanal para a comunicação do andamento do projeto.	Stakeholders	Semanal	Gerente de Projetos (Scrum Master)	Presencial	Uma semana após início do projeto	Ao término do projeto	
#04	Reunião com os investidores	Reunião mensal para comunicar investidores sobre o andamento do projeto.	Investidores	Mensal	Gerente de Projetos	Presencial	Início do projeto	Ao término do projeto	Em português, inglês e espanhol
#05	Reunião de mercado com candidatos	Abertura do projeto para o público alvo com o intuito de verificar a adesão.	Candidatos	Única	Analista de Testes	Presencial	Ao término do projeto		
#06	Reunião de mercado com empresas	Abertura do projeto para o público alvo com o intuito de verificar a adesão.	Empresas	Única	Analista de Testes	Presencial	Ao término do projeto		Em português, inglês e espanhol
#07	Análise de testes Open Beta	Análise das pesquisas com público alvo com o intuito de verificar a adesão.	Stakeholders	Semanal	Analista de Testes	Ambiente Virtual	Ao término do projeto		
#08	Estrutura de Posicionamento e Propagação (Marketing)	Construção e distribuição dos itens de identidade visual da marca como forma de construir uma identidade sólida	Público geral	Diária	Designer, Desenvolvedor Front-end	E-mail, impresso, propaganda	Início do projeto		Elaborar banners, propagandas em vídeo e anúncios