|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1.0 | 31/10 | LAURIANE FERNANDES COSTA  CLAUDIANE FERNANDES COSTA  LARA RAYSSA GONÇALVES SOUZA  Thiciany Brez de Oliveira |  |

Sumário

[1 Objetivos deste documento 1](#_Toc422808766)

[2 Situação atual e justificativa do projeto 1](#_Toc422808767)

[3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto 1](#_Toc422808768)

[4 Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas 2](#_Toc422808769)

[5 Principais requisitos das principais entregas/produtos 2](#_Toc422808770)

[6 Marcos 2](#_Toc422808771)

[7 Partes interessadas do projeto 2](#_Toc422808772)

[8 Restrições 3](#_Toc422808773)

[9 Premissas 3](#_Toc422808774)

[10 Riscos 3](#_Toc422808775)

[11 Orçamento do Projeto 3](#_Toc422808776)

# Objetivos deste documento

Este documento apresenta o projeto Pantanal Corporation, que visa desenvolver um guia turístico digital para Corumbá, com a intenção de expandir para outras regiões e estados. O guia não apenas localizará opções de lazer, como passeios, restaurantes e parques, mas também criará uma plataforma que incentivará a criação de novos espaços de entretenimento, tanto por empreendedores locais quanto pela prefeitura. Além disso, incluirá um espaço para que autoridades possam destacar projetos e eventos relevantes.

# Situação atual e justificativa do projeto

Corumbá enfrenta desafios relacionados à escassez de informações sobre opções de lazer e entretenimento, o que limita as experiências disponíveis para moradores e visitantes. O projeto busca desenvolver um aplicativo que, além de oferecer sugestões personalizadas de atividades, sirva como um canal para a geração de novas ideias e espaços de lazer.

Durante a fase de testes e catalogação, o foco será em Corumbá, mas a visão é expandir o guia para outras regiões. A plataforma permitirá que empreendedores locais e autoridades proponham a criação de novos estabelecimentos e espaços de lazer, estimulando a inovação e o desenvolvimento de iniciativas que atendam à demanda da comunidade.

Além disso, haverá uma seção dedicada às autoridades, onde poderão apresentar projetos e eventos, promovendo uma maior interação entre a população e a administração pública. Essa abordagem colaborativa visa revitalizar o turismo e a economia local, criando uma rede de suporte para empresários e incentivando a participação da comunidade em iniciativas culturais e de lazer. O guia turístico se tornará, assim, uma ferramenta abrangente para o desenvolvimento sustentável da cidade e da região.

# Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

**Objetivos específicos**

* Desenvolver um sistema de guia turístico para Corumbá, Mato Grosso do sul, que forneça informação precisa e atualizadas sobre pontos turísticos, eventos e atividades.
* Oferecer sugestões personalizadas de atividades e locais turísticas para usuários com base em seus interesses e preferências.
* Promover o lazer e satisfação dos usuários.
* Fornece informações sobre locais fechados permanentes ou temporariamente
* Estimular o desenvolvimento econômico local.

**Critérios de sucesso**

* Número de downloads do aplicativos ,10.000 no primeiro ano.
* Taxa de satisfação dos usuários ;85% após 6 meses.
* Número de avaliações e comentários; 500 por mês
* Número de reservas e compras realizadas através do aplicativos: 200 por mês.

**Critério Qualificativos**

* O aplicativo deve ser fácil de usar e navegar.
* As informações fornecidas devem ser precisas e atualizadas.
* O aplicativo deve oferecer sugestões personalizadas relevantes.
* O aplicativo deve promover lazer e satisfação dos usuários.
* Indicadores de Desempenhos (KPls)
* Número de usuários ativos.
* Taxa de retenção de usuários.
* Número de avaliações e comentários de aplicativos nas lojas de aplicativos.
* Número de reservas e compras realizadas através do aplicativo.

# Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas

**Fase de :Pesquisa e planejamento**

1. definição do público alvo
   1. levantamento de requisitos
      1. Análise de concorrentes
         1. definição da estrutura do aplicativo
            1. Planejamento de recursos e cronograma

**Fase de Desenvolvimento do aplicativo**

1. testes de usabilidade e funcionalidade
   1. implementação de funcionalidades (busca, filtragem, avaliação)
   2. integração com APIs de localização e eventos
   3. Desenvolvimento de sistema de feedback e avaliação

testes unitários e integração

**Fase testes e validação**

* 1. testes de usabilidade e funcionalidade
  2. Validação com usuários reais
  3. Análise de resultados e ajustes
  4. Testes de desempenho e segurança
  5. certificação e homologação

**Fase lançamento e Marketing**

1. Lançamento do aplicativo
   1. Campanha de marketing e divulgação
   2. Parcerias com estabelecimentos e eventos
   3. Análise de métricas e ajustes
   4. Planejamento de atualizações

**Fase Manutenção e Atualização**

* 1. Monitoramento de desempenho e erros
  2. Atualização de conteúdo e eventos
  3. Ajustes e melhorias contínua
  4. Análise de feedback e sugestões
  5. Planejamento de novas funcionalidades
  6. Melhoria da identidade turística da região.
  7. Fornecer informações precisas e atualizadas.
  8. Oferecer sugestões personalizadas.
  9. estabelecer uma comunidade de usuários ativos.

# Principais requisitos das principais entregas/produtos

**VISIBILIDADE E INFORMAÇÕES**

* Capacidade de localização regional
* Informações detalhadas sobre locais e atividades
* Filtragem de sugestões baseadas nos interesses do usuário
* Avaliações e comentários de usuários
* Informações atualizadas sobre locais fechados ou eventos

**OBJETIVOS**

* Mostrar opções além dos locais comuns
* Fornece sugestões personalizadas para o usuário
* Promover descoberta de novos locais e atividades
* Melhorar a experiencia turística
* Estimular o desenvolvimento econômico local

**FUNCIONALIDADES**

* busca de locais e atividades
* filtragem de sugestões
* Avaliações e comentários
* Notificações de eventos e promoções

**BENEFICÍOS**

* Melhor experiencia turística
* Descoberta de novos locais e atividades
* Informações precisas e atualizadas
* Promoção do desenvolvimento econômico local
* Aumento da visibilidade para os locais e atividades

**PÚBLICO ALVO**

* Turistas
* Moradores locais
* Empresas de turismo
* Pequenas e medias empresas locais

**PRINCIPAIS ENTREGAS**

* desenvolvimento do aplicativo móvel
* integração com fontes de dados locais
* criação de conteúdo de qualidade
* testes e ajustes
* lançamento do aplicativo

# Macros

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| :Fase ou Grupo de Processos | Macros | Previsão |
| Iniciação | Projeto Aprovado | 31/10/2024 |
| Planejamento | Plano de Gerenciamento de Projetos Aprovado | 02/11/2024 |
|  | Linhas de Base de Custos, Prazo e Escopos Salvas | 02\11\2024 |
| Execução, Monitoramento e Controle | Entrega validada | 18\11\2024 |
| Encerramento | Projeto Entregue e Encerrado | Em andamento |
|  | Contrato Encerrado | Em andamento |

# Partes interessadas do projeto

A tabela abaixo relaciona as principais partes interessadas do projeto:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Empresa | Participante | Função |
| Destino Perfeito | Lauriane Fernandes Costa | Gestora de Projeto |
| Destino Perfeito | Andressa lemos | Gestora de Designer |
| Destino Perfeito | Claudiane Fernandes | Desenvolvedora de Projeto |
| Destino Perfeito | Lara Rayssa Souza | Desenvolvedora de Planilhas |
| Destino Perfeito | Brenda Picolomini | Desenvolvedora de Planilhas Secundária |

]

# Restrições

**O PROJETO PANTNAL CORPORATION ENFRENTA AS SEGUINTES RESTRIÇÕES:**

* **RECURSOS FINANCEIROS:** O projeto depende de investimentos para desenvolvimento e manutenção.
* **tempo**: O prazo para desenvolvimento e lançamento é limitado
* **Conhecimento técnico**: A equipe precisa ter conhecimento especializado em desenvolvimento
* De aplicativos móveis.
* **Disponibilidade de dados***:* A qualidade e quantidade de dados sobre locais eventos podem ser limitadas.
* **Concorrência**: Existem outros aplicativos de turismo já estabelecidos no mercado.
* **Aceitação do público alvo**.: A adoção do aplicativo depende da aceitação do público-
* **integração com outros sistemas**: O aplicativo precisa integrar-se com outros sistemas de informação.
* **SEGURANÇA:**  O aplicativo precisa garantir a segurança dos dados dos usuários.
* **LIMITAÇÕES**
* COBERTURA GEOGRÁFIA: O projeto inicialmente se concentrará na cidade de CORUMBÁ e região.
* **FUNCIONALIDADES:** o aplicativo inicialmente terá funcionalidades básicas, com expansão posterior.

INTEGRAÇÃO COM OUTROS ESTADOS:A EXPANSÃO PARA OUTROS ESTADOS SERÁ REALIZADA EM FASE POSTERIOR.

RISCOS

* MUDANÇAS NO MERCADO: Mudanças no mercado podem afetar a demanda pelo aplicativo.
* PROBLEMAS TÉCNICOS: Problemas técnicos podem afetar a estabilidade do aplicativo.
* RESISTÊNCIA À MUDANÇA:A resistência à mudança pode afetar a adoção do aplicativo.

# Premissas

* A cidade de corumbá e região tem potencial turístico não explorado.
* A cidade de corumbá e região oferecem mais do que eventos atléticos e relacionados a pesca.
* Os usuários buscam experiências personalizadas e informações precisas sobre locais e eventos.
* A tecnologia móvel é uma ferramenta eficaz para promover o turismo.
* A colaboração e compartilhamento de informações entre usuários são essenciais
* A parceria com estabelecimento locais e organizações turísticas é fundamental
* O projeto será expandido para outros estados após a consolidação na cidade de Corumbá e região.
* O aplicativo melhorará a experiência dos usuários na cidade de Corumbá e região
* A informação precisa e atualizada é crucial para a tomada de decisões.
* A visibilidade e informação instantânea são fundamentais para atrair turistas e promover o desenvolvimento local.

# Riscos

* **Riscos de aceitação:** o aplicativo pode não ser bem recebido pelo público alvo.
* **Riscos tecnológicos:** Problemas técnicos podem afetar a estabilidade e segurança do aplicativo.
* **Risco de qualidade de dados :**A precisão e atualização dos dados podem ser comprometidas.
* **Risco de parcerias:** Dificuldade em estabelecer parcerias com estabelecimentos locais.
* **Risco de segurança:** O aplicativo pode ser vulnerável a ataques cibernéticos.
* **Risco de expansão :**Dificuldades em expandir o projeto para outros estados.
* **Risco financeiro:** O projeto pode exigir mais recursos financeiros do que inicialmente previsto.
* **Risco de prazos:** O desenvolvimento do aplicativo pode levar mais tempo do que esperado.
* **Risco de mudança regulatórias:** Mudanças nas leis e regulamentações podem afetar o projeto.

# Orçamento do Projeto

* Desenvolvimento do aplicativo: R$ 000,00
* Pesquisa de mercado: R$ 000,000
* Marketing e publicidade: R$ 000´000
* Infraestrutura e hospedagem: R$ 000,000
* Equipe e consultores: R$000,000
* Outras despesas (licenças, taxas, etc.) R$ 000,000
* 7-Financiamento inicial: R$ 000
* Patrocínio e parcerias: R$ 000,000
* 9-Publicidade no aplicativo: R$()
* 10-Vendas de dados e estatísticas: R$()
* 11-Mês 1- 3: desenvolvimento do aplicativo e pesquisa de mercado
* 12-Mês 4-6: Marketing e publicidade
* Mês 7-9: infraestrutura e hospedagem
* 14-Mês 01-12: equipe e consultores

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto | Senac | 18/11 |
| Gerente do Projeto | LAURIANE FERNANDES | 18/11 |