

TERMO DE ABERTURA - PROJ.TORRE 1(3)

Executado - <i>PREPARED</i> Turma - Grupo		Data - <i>DATE</i> Rev.	No. - <i>NO.</i>
Resp. documento/Aprovado - <i>DOC. RESPONS/APPROVED</i> Prof. Paganotti / Prof. Boyadjian		Contr - <i>CHECKED</i>	Arquivo - <i>FILE</i>

Cópia:

Lista de Distribuição:

Alunos do grupo

1. PROJETO DE TORRE DE TRANSMISSÃO

1.1 Resumo

Desenvolver didaticamente um projeto para servir de exemplo prático para o aprendizado no curso de Métodos Ágeis de Desenvolvimento, um plano de projeto preliminar utilizando Simulação/Prototipação (Física). Os alunos serão avaliados pela simulação da estrutura, prototipo, MVP, elaboração do plano e execução com o melhor custo benefício.

Gerente do Projeto:**Sponsor:** Prof. Paganotti**Product Owner:** Prof. Paganotti**Fornecedor Materiais:** Prof. Paganotti**Turma 4BN – ADS:****Grupo:**

2. Processo de Iniciação do Projeto (4.1)

2.1 FINALIDADE OU JUSTIFICATIVA DO PROJETO

1. Propósito – Simulcar, prototipar e Construir uma torre feita de jornal pet (0,57 m X 0,63 m) e Fita adesiva (0,012 m X 30 m) com no mínimo 2m de altura, ou mais, que servirá de exemplo para o curso de Métodos Ágeis de Desenvolvimento,.
2. Histórico - A Empresa CTT- Construções de Torres de Transmissão, é uma empresa de médio porte, porém bem sucedida no mercado de construção de torres para sistemas irradiantes e receptores e necessita desenvolver um novo modelo mais leve com outro tipo de material e de fácil aquisição no mercado fornecedor.
3. Situação de mercado - O mercado está solicitando Torres que atendam a legislação ambiental, ou seja, construída de material reciclado.

2.2 OBJETIVOS MENSURÁVEIS E CRITÉRIOS DE SUCESSO

Elaborar um PROJETO de uma rede integrada de TORRES DE TRANSMISSÃO ECOLÓGICAS que envolvam as fases de ideação, iniciação, planejamento, execução, controle, integração e encerramento. Cada torre deverá ser construída pelo time de execução do projeto e gerenciada utilizando todos os ensinamentos de Gestão de Projetos de Inovação do curso de Gestão da Inovação – Engenharia de Produção. Esta torre deverá ser construída no prazo máximo de 45 minutos a um custo máximo de \$160.

A integração das torres ocorrerá por ligação de cabo terrestre de 1 m com a outra torre, formando a rede.

2.3 REQUISITOS DE ALTO NÍVEL

O Cliente avaliará uma simulação e prototipação digitais, complementadas com a elaboração de um MVP, para autorizar a execução do produto. Estas atividades serão realizadas com suporte de Sw em parceria com a SmartPLM

O Cliente deverá receber o produto final montado e testado

O Cliente deseja receber o produto nivelado e que tenha uma altura mínima de 2,00 m

O Cliente deseja receber uma torre de 3 pernas

O Cliente não deseja gastar mais do que \$160

2.4 – DESCRIÇÃO DE ALTO NÍVEL DO PROJETO

O Projeto deve ser desenvolvido em fases, a saber:

- Ideação com integração do Project charter e o PMCanvas
- Simulação
- Prototipação física (utilizando figma)
- MVP Digital (utilizando Figma)
- Protótipo físico
- MVP físico
- Plano do Projeto (BackLog, Road Map e Sprints)
- Fabricação – nesta etapa deverão ser fabricados todos os componentes do produto(Hastes, travamentos, cabo e suporte)
- Montagem – deve-se prever todas as uniões de peças do produto de modo que fique em condições para se realizar os testes definidos pela norma
- Testes – elaborar os testes de resistência, visual, de carga e dimensional (cronômetro parado)
- Integração (ligação por cabo terrestre) – os telefones deverão acender a lanterna por um disparo unico, mas na sequência Ou seja, Torre 1, 2, 3, 4, 5 e 6)
- Encerramento – Aprovações finais, lessons learned e recomendações para projetos futuros.

2.5 – RISCOS GERAIS DO PROJETO

- Não atendimento no prazo
- Não cumprimento do orçamento
- Não realizações das entregas, no escopo, prazo, custo e qualidade

- Ser reprovado em qualquer dos testes

2.6 RESUMO DO CRONOGRAMA DE MARCOS DO PROJETO

Sugestão inicial para os principais marcos do projeto são (A equipe utilizara a simulação, prototipação e elaboração do MVP para criticar Marcos, timeline custos e aspectos de funcionalidade de cada torre e da rede, a saber:

- Simulação, Prototipação e elaboração do MVP serão custeados pelo Sponsor e não contam tempo de execução
- Os itens, abaixo, são sugestivos e devem ser criticados e coisados pelo grupo
 - Término da fabricação – MIN 15
 - Término da Montagem – MIN 25
 - Início dos testes – MIN 25 (com cronômetro parado)
 - Integração – 43 MIN
 - Conclusão do Projeto = 45 MIN

2.7 RECURSOS FINANCEIROS PRÉ-APROVADOS

O Orçamento total do projeto é de \$160 e o cliente requer o detalhamento por fases e por recursos, necessitando detalhar em custo de material, mão de obra e testes.

Custo de mão de obra: \$ 1 por minuto por técnico

Custo de papel jornal: \$ 10 para cada lote de 10 folhas

Custo de fita adesiva: \$ 1 por metro de fita

Custo de teste Visual: \$ 2

Custo de teste de métrica: \$ 2

Custo de mão de vento: \$ 3

Custo de teste Carga: \$ 3

2.8 LISTA DAS PARTES INTERESSADAS CHAVES

NOME	POSIÇÃO	PAPEL NO PROJETO	LOCALIZAÇÃO	E-MAIL	TELEFONE

*Informação de Avaliação dos Stakeholders (O time do Projeto adiciona as informações acima, ampliando a matriz)
Principais Requisitos, principais expectativas, influência potencial no projeto fase no ciclo de vida de maior interesse*

2.9 – REQUISITOS PARA APROVAÇÃO DO PROJETO

Os principais fatores de sucesso do projeto, a serem utilizados pelo cliente para aprovação, são:

- Aprovações parciais da simulação, prototipação, MVP, plano de projeto, conforme andamento da aula
- Entrega dentro do prazo
- Atendimento as dimensão de 2,00 de altura mínima da torre medidos do vértice ao piso.
- Suportar a carga de dois celulares(do grupo) a serem colocados acima do vértice e suportar por pelo menos 10 segundos a carga (os celulares devem ativar a lanterna na sequencia de torres 1, 2, 3....), após integração, por cabo e fechando a integração da comunicação das torres
- Manter o orçamento aprovado para o projeto
- Ok (sign up) do Sponsor do Projeto e do Product Owner (aceite final)

2.10 CRITÉRIOS DE TÉRMINO DO PROJETO

- Testes realizados pelo Sponsor com aceite final,

- Solicitação verbal do Sponsor e Product Owner para encerrar o projeto.

2.11 GERENTE DO PROJETO (GP)

O Gerente do Projeto será o Sr.(a). João da Silva Manuel, que terá poderes para decidir sobre qualquer pedido de mudança que não onere os limites de custo e prazo e que mantenham os fatores críticos de sucesso enumerados pelo cliente. Será responsável por coordenar a equipe para que esta alcance o sucesso do projeto, bem como, registrar as ocorrências, servir de elo na comunicação com o cliente, gestor de programa e sponsor.

2.12 PRODUCT OWNER (PO)

O Papel de PO será exercido pelo Sponsor e representara o Cliente, com todos os poderes para definir as prioridades do Back Log e dos sprints e decidir sobre qualquer pedido de mudança, juntamente com o Sponsor, no papel de Cliente.

2.13 SPONSOR DO PROJETO

O Sponsor abaixo assinado tem poderes para autorizar, modificar o escopo, modificar a equipe de trabalho, tomar decisões sobre riscos, fornecer o material em regime de monopólio, mantendo a ética da gestão do projeto e preservando o ambiente de trabalho.

2.14 REGISTRO DAS PREMISSAS

- O trabalho será desenvolvido em sala de aula e os grupos podem utilizar tempo extra aula, durante planejamento, mas não na Execução.
- Só serão utilizados materiais comprados em sala
- Os Papéis de Sponsor, Cliente, Product Owner e Fornecedor serão exercidos pelo Sponsor (Prof. Paganotti)

Data_____/_____/_____

.....
Nome do Gerente de Projeto

Data_____/_____/_____

.....
Nome do Product Owner do Projeto

Data_____/_____/_____

.....
Nome do Sponsor do Projeto