## ***Termo de Abertura de Projeto (Project Charter)***

|  |  |
| --- | --- |
| **Título do Projeto** | **Data de Início** |
| Programa de Apostas de Eventos Culturais | 10/09/2019 |

|  |
| --- |
| **Proponente** |
| Calleb Malinoski de Cecco |

|  |
| --- |
| **Patrocinador** |
| Professor Milton Borsato, Professora Marília Abrahão Amaral |

|  |
| --- |
| **1- Resumo do projeto** |
| O projeto consiste desenvolver um aplicativo que ajude a organizar grupos de apostas para eventos culturais de grande porte, como Oscar, Globo de Ouro, Grammy, Emmys entre outros. |

|  |
| --- |
| **2- Objetivo do projeto** |
| O objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo ou um site onde o usuário pode montar seus grupos de apostas, convidar as pessoas, realizar as apostas, por exemplo, qual filme o usuário acredita que irá ganhar em X categoria. O objetivo claro é facilitar que as pessoas que gostem desse tipo de prática encontrem um meio facilitador para organizar esse tipo de atividade. |

|  |
| --- |
| **3- Demanda** |
| Esse projeto está sendo realizado pois foi constatado um interesse cada vez maior nessas premiações, como forma de adivinhar quem vai ganhar tal coisa em tal ano. Diversos canais de comunicação na internet, principalmente canais do youtube ou sites especializados cada vez mais estão realizando essa prática, por mais que seja apenas diversão, de darem suas apostas. |

|  |
| --- |
| **4- O que é escopo** |
| Um aplicativo onde a pessoa pode montar um grupo, convidar pessoas, escolher uma premiação, realizar as apostas, receber um resultado final sobre quem é o vencedor. Com as métricas definidas pelo usuário |

|  |
| --- |
| **5- O que não é escopo do projeto** |
| Realizar o pagamento das apostas. |

|  |
| --- |
| **6- Interessados (*stakeholders*)** |
| Apreciadores de artes como cinema, música, séries seriam os grandes beneficiados,  Há também a possibilidade de atrair novas pessoas a gostarem de tais eventos com a motivação de entrarem na ideia de apostas. |

|  |
| --- |
| **7- Interfaces com projetos existentes** |
| Não há projetos terceiros que possam interferir no projeto. |

|  |
| --- |
| **8- Prazo estimado para a conclusão do projeto** |
| Estima-se um prazo máximo de 6 meses para a conclusão do aplicativo, desde da parte servidor quanto da parte do cliente. |

|  |
| --- |
| **9- Orçamento estimado para a conclusão do projeto** |
| Custos seriam referentes apenas às necessidades dos programadores envolvidos no projeto. Como as tecnologias usadas serão abertas, não há aumento do custo. |

|  |
| --- |
| **10- Equipe básica** |
| Inicialmente uma equipe de 2 programadores seria suficiente para a conclusão do projeto, um para a parte do cliente, 1 para a parte do servidor. Podendo futuramente serem incluídos ao menos mais uma pessoa em cada parte. |

|  |
| --- |
| **11- Restrições básicas** |
| Como é um projeto individual com poucos recursos, não é possível desenvolver a capacidade dos bancos de dados em grande escala, caso um número muito grande de usuários utilizem ao mesmo tempo o aplicativo/página web. |

|  |
| --- |
| **12- Premissas básicas** |
| Há já um grupo de pessoas interessadas no projeto. |

|  |
| --- |
| **13- Riscos iniciais** |
| Pode-se inicialmente de a ideia de apostas ser deixada de lado, tirando o lado da parte moeda(dinheiro), pois pode entrar em jogos de azar. Então há a possibilidade de limitar ao aplicativo apenas de montar os grupos e os trâmites de organização, mas a questão do que será apostado e como, não constarão no aplicativo |

|  |
| --- |
| **14- Gerente do projeto** |
| Calleb Malinoski |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| Supervisor: | Assinatura: | Data:  \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ |