

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

Identificação do Projeto

Projeto ReabilitaPlay
Gestor do Projeto Felipe Del Amore da Cunha

1. Entendendo o Negócio do Projeto

Os jogos serios tem sido utilizado para melhorar o desempenho e capacitação de pessoas que sofrem por alguma causa genética ou trauma. Este aplicativo representa um passo à frente na utilização desses jogos como parte de programas de reabilitação, tendo como propósito a prevenção, reabilitação e a gestão de doenças.

2. Objetivo do Projeto

O Aplicativo tem como objetivo proporcionar um experiência divertida e envolvente utilizando jogos sérios como ferramenta terapêutica, afim de facilitar na recuperação e reabilitação.

Os jogos serão desenvolvidos para atender às necessidades e metas de reabilitação, oferecendo exercícios e desafios que estimulam habilidades motoras, cognitivas, tornando o processo mais motivador e personalizado.

3. Premissas

- A linguagem para desenvolver o projeto será React.
- Realizaremos parcerias com clinicas de reabilitação para utilizar o aplicativo.
- O aplicativo está previsto para alcançar uma taxa de adesão significativa, estimada em 55% entre os usuários. Essa projeção otimista reflete a atratividade e utilidade.
- O desenvolvedor seguirá o modelo ágil para realizar mudanças no projeto.
- Os jogos desenvolvidos no aplicativo serão projetados com base em princípios terapêuticos validados.

4. Restrições

- Ter pouco tempo para realizar o desenvolvimento do projeto.
- Acesso limitado a internet, já que o aplicativo depende de uma conexão à internet.
- Equipe reduzida a uma única pessoa.
- compatibilidade com determinados dispositivos, o que pode impactar a acessibilidade para certos usuários.

5. Riscos Iniciais

- Atraso na entrega por falta de conhecimento.
- Problemas de saúde do membro da equipe.
- Usuários não aderirem o aplicativo conforme o esperado, devido à falta de interesse, barreiras tecnológicas ou preferências individuais.
- Problemas de interoperabilidade ou resistência por parte das instituições de saúde.
- Não obtermos nenhuma clinica parceira.
- A linguagem escolhida não atingir as expectativas.

6. Equipe do Projeto

Nome	Cargo
Felipe Del Amore da Cunha	Gestor e Desenvolvedor

7. Partes Interessadas

- Equipe (Gestor e Desenvolvedores) - ALTO PODER ALTO INTERESSE
- Paciente (Usuário alvo) - BAIXO PODER ALTO INTERESSE
- Profissionais da saúde (Melhorar as habilidades técnicas) - BAIXO PODER ALTO INTERESSE
- Clinicas de reabilitação (Facilidade e agilidade na recuperação) - BAIXO PODER ALTO INTERESSE