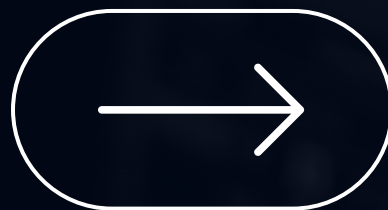


GESTÃO DE PROJETOS

ReabilitaPlay.



GP Felipe Del Amore

ReabilitaPlay

Justificativas

- O aumento na venda de eletrônicos diretamente correlaciona com o mercado de conserto dos mesmos, porém nem sempre é fácil de achar.

OBJ S.M.A.R.T

- Criação do aplicativo para facilitar e agilizar o processo de reabilitação de pessoas com deficiência.

Benefícios

- Adesão do paciente ao seu tratamento.
- Melhorar as habilidades clínicas dos médicos.
- Melhoria nas Habilidades Motoras e Cognitivas.

Produto

- Aplicativo que atende às necessidades e metas de reabilitação, oferecendo exercícios e desafios que estimulam habilidades motoras

Requisitos

- Cadastro de Usuário
- Sistema de feedbacks
- Sistema de gênero do jogo.
- Personalização de avatar

StakeHolders

- Pacientes
- Profissionais da Saúde
- Clinicas de Reabilitação

Equipe

Felipe Del Amore da Cunha
Gestor e Desenvolvedor

Restrições

- Acesso limitado a internet.
- Pouco tempo para realizar o projeto.
- Equipe reduzida a uma única pessoa.
- Compatibilidade com determinados dispositivos

Premissas

- O desenvolvedor seguirá o modelo ágil para realizar mudanças no projeto.
- 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.
- Os jogos serão projetados com base em princípios terapêuticos validados.
-

Grupos de Entrega

- Fase inicial
- Plano de gerenciamento
- Fase de planejamento
- Fase de monitoramento
- Garantia de qualidade

Riscos

- Imprevistos podem atrasar entregas.
- Usuários não aderirem o aplicativo conforme o esperado
- Não obtermos nenhuma clinica parceira.

Linha Do Tempo

- Fase Inicial: Até 28/11
- Gerenciamento: 28/11 - 02/12
- Planejamento: 02/12 - 21/12
- Monitoramento: 21/12 - 11/01
- Qualidade: 11/01 - 18/01

Custos

- R\$0,0 Conforme orçamento