



<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1.0	24/03/2017	Iago Bruno Oliveira	Introdução ao Projeto
1.1	24/03/2017	Alexandre de Matos	Alteração do Documento
1.2	31/03/2017	Alexandre de Matos	Mais alterações do Documento
2.0	31/03/2017	Alexandre de Matos	Alterações concluídas
2.1	28/04/2017	Iago Bruno Oliveira	Formatação e refinamento

## Sumário

<b>Objetivos deste documento</b>	<b>2</b>
<b>Por que?</b>	<b>2</b>
Justificativa do projeto	2
Objetivos SMART	2
Benefícios	2
<b>O que?</b>	<b>3</b>
Produtos, Serviços ou Resultados esperados	3
O resultado final desejado será um aplicativo que possa prover um canal de comunicação entre o aluno e a sua instituição de forma prática. O produto produzido deverá ter o enfoque em dispositivos móveis, fácil compreensão e que provenha uma relação mais simples e transparente entre a instituição e o aluno.	3
Requisitos	3
<b>Partes interessadas do projeto</b>	<b>3</b>
<b>Como?</b>	<b>3</b>
Premissas	3
Estrutura Analítica do Projeto	3

<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

Restrições	4
Riscos	4
<b>Linha do Tempo</b>	<b>5</b>
<b>Custos</b>	<b>5</b>

### Objetivos deste documento

Autorizar o início do projeto, definir o escopo de atuação do projeto e atribuir principais responsáveis e documentar requisitos iniciais, principais entregas, premissas e restrições.

## 1 Por que?


### 1.1 Justificativa do projeto

O projeto surgiu da necessidade do aluno e/ou o responsável pelo aluno ter acesso a informações acadêmicas, como, notas, faltas, observações do professor, calendário acadêmico e também situação financeira. E também da necessidade do contato mais efetivo entre a escola e o aluno e vice-versa.

### 1.2 Objetivos SMART

O objetivo do projeto é aumentar o nível de satisfação que o aluno tem com a instituição, que será mensurado através de uma pesquisa de qualidade, visando atingir uma média de 80% de satisfação após a disponibilização do aplicativo. A pesquisa será concebida conforme a tabela abaixo.

Resposta	Índice de Satisfação
Ótimo	100%
Muito Bom	80%

<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

Bom	70%
Regular	50%
Ruim	Abaixo de 50%

Outro objetivo do projeto, é aumentar o número de matrículas da instituição em 10%, referente a dados do mesmo período analisado em anos anteriores, com intervalo de 2 anos.

### 1.3 Benefícios

A instituição irá prover um canal de informações bilateral simples, objetivo e prático, para os alunos e sua instituição de ensino, fornecendo para o mesmo uma melhor perspectiva de sua situação perante a instituição. Prover também de forma simples e eficaz o acesso às informações acadêmicas do período letivo do aluno.


## 2 O que?

### 2.1 Produtos, Serviços ou Resultados esperados

O resultado final desejado será um aplicativo que possa prover um canal de comunicação entre o aluno e a sua instituição de forma prática. O produto produzido deverá ter o enfoque em dispositivos móveis, fácil compreensão e que provenha uma relação mais simples e transparente entre a instituição e o aluno.

### 2.2 Requisitos

- Aplicativo para Android e iOS
- Integração com banco de dados já existente por meio de API
- Envio de push notifications

<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

- Permitir o envio de mensagem pelo aluno ou responsável e a mensagem ser filtrada e encaminhada a pessoa responsável (coordenador do curso ou professor da turma) pelo aluno na escola.

### 3 Partes interessadas do projeto

A instituição de ensino contemplando os diretores, coordenadores e professores. Por parte dos discentes temos o aluno e o responsável pelo mesmo, caso este seja menor de idade.


### 4 Como?

#### 4.1 Premissas

O software deve contemplar, antes de mais nada, todo o aspecto de autenticação e autorização necessário para que se mantenha a integridade e confidencialidade do acesso dos usuários, até mesmo pela natureza sensível das informações veiculadas (impacto financeiro).

#### 4.2 Estrutura Analítica do Projeto

1. Preparação da equipe
  - 1.1. Escalonamento do time e captação de recursos humanos
  - 1.2. Aquisição de recursos materiais e ferramentas
  - 1.3. Introdução da equipe ao escopo do projeto
2. Preparação para construção
  - 2.1. Definição dos processos de construção
  - 2.2. Definição e detalhamento das atividades
  - 2.3. Escalonamento e distribuição de atividades
3. Construção do Aplicativo
  - 3.1. Início da etapa de desenvolvimento

<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

- 3.1.1. Construção da interface gráfica
- 3.1.2. Implementação dos fluxos e regras de domínio
- 3.1.3. Implementação da API de conexão com os dados
- 3.1.4. Testes de validação
- 3.1.5. Entrega da primeira versão da aplicação

#### 3.2. Implantação

- 3.2.1. Alocamento de servidor de notificação
- 3.2.2. Disponibilidade do aplicativo nas stores
- 3.2.3. Divulgação e treinamento do aplicativo


#### 4. Manutenção

#### 4.3 Restrições

1. Orçamento para construção do aplicativo é de R\$ 25.000,00.
  - 1.1. Os custos para a construção não podem ultrapassar o orçamento estimado
2. Prazo máximo para entrega do produto é de 6 meses à partir da data de início.
3. O Software será desenvolvido para IOS e Android
4. Serão utilizados software de licença livre para desenvolvimento do projeto.

#### 4.4 Riscos


Descrição	Tipo	Probabilidade	Impacto	Prioridade
Mudanças no mercado	Negócio	1	Alto	Baixa
Mudança no visual ou interatividade	Técnico	3	Médio, desenvolver nova UX	Média
Insatisfação dos clientes	Negócio	2	Alto	Média

<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

Dimensionamento incorreto da infraestrutura	Técnico	3	Alto	Média
Escolha inadequada da plataforma	Técnico	2	Alto	Alta
Rotatividade da equipe	Gerência/ Técnica	3	Alto	Alta
Expectativas de ROI (return of investment) não atendidas	Negócio	2	Médio	Médio
Alteração no escopo do projeto	Gerência	4	Médio	Médio
Testes mal implementados	Técnico	4	Alto	Média
Documentação insuficiente para manutenção do software	Técnico	3	Médio	Media

## 5 Linha do Tempo

Descrição do Produto	Período de Desenvolvimento	Data da Entrega
Termo de abertura	De 24/03/2017 à 28/04/2017	28/04/2017
Preparação da equipe	De 02/05/2017 à 11/05/2017	12/05/2017
Preparação para construção	De 15/04/2017 à 25/04/2017	26/05/2017
Início da etapa de desenvolvimento	De 29/05/2017 à 31/08/2017	01/09/2017
Implantação	De 04/09/2017 à 21/09/2017	22/09/2017

<b>Termo de Abertura do Projeto</b>	
Nome do projeto : <b>Academify</b>	

## 6 Custos

Preliminarmente o custo do projeto foi estimado em R\$ 25.000,00, custo este que representa o orçamento máximo do disponível para a execução da etapa de construção do projeto. Essa estimativa visa contemplar as seguintes etapas e recursos:

Recurso	Descrição	Valor Estimado
2 Desenvolvedor	Salário + encargos durante o período de construção da aplicação	R\$ 9600,00
2 Computador para desenvolvimento	Custo de aquisição	R\$ 3600,00
Licença Play Store	Custo de aquisição	\$ 25,00
Licença Apple Store	Custo anual	\$ 99,00
Caixa Rotativo	Valor para despesas pontuais	R\$ 1500,00
Contenção de Riscos	Valor utilizado para eventuais imprevisto	Referente ao restante do orçamento

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto		