**TAP (TERMO DE ABERTURA DO PROJETO)**

**Leka :**

O aplicativo Leka visa promover o aprendizado de habilidades de programação de forma gamificada e personalizada. Ele utiliza questionários iniciais para entender os objetivos do usuário, como razões para o aprendizado (profissional, diversão etc.) e nível de experiência. Com base nas respostas, o aplicativo sugere trajetórias de aprendizado adaptadas, estabelecendo metas diárias e acompanhando o progresso através de etapas interativas. Além disso, Leka incentiva a competição saudável, permitindo que os usuários convidem amigos para participar. O aplicativo também oferece funcionalidades para criar resumos personalizados das aulas e acompanhar o progresso, certificados e recordes, tudo dentro de um ambiente interativo e envolvente.

**Patrocinadores:**

Nossos professores **Robson Souza** e **Wellington Fabio de Oliveira Martins** que também nos ajudarão no desenvolvimento do projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| Desenvolvedores  RH  (Recursos Humanos) | Carla Carota Mozena  Letícia Hofman |
| Gerente do Projeto | Carla Carota Mozena |
| Patrocinador | Wellington, Robson |
| Cliente | Escola Senai Jaguariúna |
| Prazo ou data de entrega do Projeto | **04/12/2024** |

**Orçamento:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Recurso** | **Hora** | **Valor Hora** | **Total** |
| Design – Identidade visual, Protótipo | 8 | 30,00 | 240,00 |
| Back-End + Banco de Dados | 110 | 30,00 | 3.300,00 |
| Front-end | 90 | 30,00 | 2.700,00 |
| Mobile | 200 | 30,00 | 6.000,00 |
| Integração Full-Stack | 120 | 30,00 | 3.600,00 |
| Documentação do projeto | 30 | 30,00 | 900,00 |
| Testes | 25 | 30,00 | 750,00 |
| Total |  |  | **17.490,00** |

|  |
| --- |
| Local:­ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Data: \_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_ |

|  |  |
| --- | --- |
| Patrocinador | Ass: |
| Cliente | Ass: |
| Gerente do Projeto | Ass: |