
Termo de Abertura do Projeto

Shelfing - Plataforma de gerenciamento de softwares

Preparado por : Raul Donizeti Nascimento
rauldonizeti@gmail.com

22 de Setembro de 2020

Descrição do Projeto em Alto Nível

A REEK Gaming hoje conta com mais de 1000 aplicações e jogos eletrônicos em sua plataforma virtual e, buscando oferecer mais conforto aos seus mais de 1 milhão de usuários, quer criar uma nova plataforma para o gerenciamento e organização destes softwares e conquistas *in-game*. O programador Raul Nascimento é gerente deste e aplicará técnicas apresentadas no guia PMBOK, publicada pelo PMI – Project Management Institute. A REEK completa em 2020 dez anos de existência, então neste momento este projeto apresenta uma nova forma da empresa se relacionar com seu cliente, sendo assim o foco deste projeto é oferecer aos usuários da plataforma fácil acesso à todos seus softwares.

Propósito ou Justificativa do Projeto

Comemorando seu décimo aniversário, a REEK Gaming busca uma nova maneira de oferecer ordem e conforto aos seus usuários, dando a possibilidade de catalogar todos os jogos obtidos pelo usuário. Este software deve ser intuitivo e de fácil leitura, assim como responsivo para a busca de títulos e conquistas.

Objetivos do Projeto

Criar uma plataforma online para visualização e gerenciamento de todos os softwares que o usuário cadastrado tem, assim como suas conquistas e informações relevantes.
Construir a aplicação respeitando leis e políticas da REEK Gaming.

Benefícios

O cliente da REEK Gaming terá uma acessibilidade diferente das demais plataformas compradas de software, tendo uma ferramenta de gerenciamento e visualização instantânea de toda sua biblioteca de softwares e conquistas.

Requisitos de alto nível

1. Por orientação do gerente deste projeto, este seguirá as práticas e diretrizes aconselhadas pelo PMI;
2. Todo o projeto, a aplicação e desenvolvimento e banco de dados deverão respeitar as regras internas da empresa contratante assim como as leis referentes a softwares;
3. Uma equipe de desenvolvedores deverá ser responsável pela criação de interface gráfica da aplicação, integridade e disponibilidade do banco de dados;
4. O gerente do projeto será responsável por coletar os requisitos do sistema que estão relacionados à execução de projetos;
5. O programa deve exigir login e senha;
6. O programa deve listar todos os jogos registrados para a conta cadastrada;
7. Todos os jogos registrados devem conter lista de conquistas;
8. As conquistas devem ser classificadas em "Já conquistadas" e "Não conquistadas";
9. As conquistas devem registrar a data e o horário de sua obtenção, caso já adquiridas;
10. O programa deve exibir os jogos listando-os de forma que o último jogo inicializado apareça no começo da lista;

11. O programa deve exibir quantas conquistas cada jogo tem;
12. O programa deve exibir quantas conquistas já foram alcançadas de cada jogo até o momento da consulta;
13. O programa deve exibir o nome completo dos títulos;
14. O programa deve exibir o REEKiD do usuário;
15. O programa deve fazer uma atualização de dados uma vez ao dia;
16. A atualização deve acontecer às 3:00;
17. Atender às normas e leis vigentes.

Premissas iniciais

1. O gerente do projeto deverá levantar requisitos do sistema com os heads de Marketing, Customer Service e Produto. Em caso de solicitações conflitantes, deverá se reunir com o CEO para deliberar a respeito;
2. A gestão do projeto será responsabilidade do gerente Raul Nascimento;
3. Os programadores terão livre acesso ao campus da REEK Gaming durante o horário comercial (08:00 às 18:00);
4. Caso seja necessário executar alguma atividade fora do horário acima, o funcionário deverá solicitar uma autorização formal do gerente do projeto;
5. Qualquer acidente que ocorrer por negligência comprovada da equipe do projeto será de responsabilidade da equipe contratada.

Restrições iniciais

1. As atividades do projeto poderão ser executadas somente em dias de semana e no horário comercial, entre 08h00 e 18h00;
2. Todas as atividades do projeto deverão ser executadas obedecendo a as leis vigente e políticas internas da empresa contratante;
3. Os operários deverão utilizar equipamentos de segurança de acordo com a legislação vigente;
4. Não será permitida a permanência no campus da REEK aos finais de semana;
5. Os profissionais participantes do projeto deverão respeitar os funcionários da REEK, tendo conduta respeitosa e educada durante a sua permanência no campus, bem como quando estiverem ausentes.

Limites do Projeto

O projeto não inclui modificações nos demais produtos da REEK assim, como não incluem manutenções nos bancos de dados da empresa.

Riscos de Alto Nível

1. Dificuldades no levantamento dos requisitos, uma vez que este é um produto novo sendo criado;
2. Problemas com fornecedores;
3. Falta de mão-de-obra qualificada;
4. Falta de equipamentos adequados;
5. Estouro de orçamento;
6. Intempéries;
7. Acidentes de trabalho;

Resumo do Cronograma de Marcos

1. Reunião de kickoff do Projeto
2. Coleta de Requisitos
3. Definição do Escopo
4. Planejamento
5. Execução da programação

Resumo do Orçamento

Está previsto um orçamento de R\$ 200.000,00 para o Projeto.

Lista das Partes Interessadas

1. Raul Donizeti;
2. Lenilson Silva;
3. Guilherme Silva;
4. Guilherme Galindo;
5. Rafael Carvalho;
6. Paula Rodrigues(CEO);
7. Lauro Domingos(Head de Marketing);
8. Emilia Vasques (Head de Customer Service);
9. Paulo Ricardo Oliveira (Head de Produto);

Requisitos para Aprovação do Projeto

1. Aprovação Final da Sra Paula do programa final ou em caso de conflitos;
2. Aprovação Pontual dos líderes de Produto, Customer Service e Marketing em aspectos que influenciem suas áreas;

Gerente do Projeto

1. Raul Donizeti (Gerente do Projeto)
2. Lenilson Silva (Sub-Gerente do Projeto)

Patrocinador

1. Raul Donizeti (Autoridade Máxima, pode modificar o projeto)
2. Lenilson Silva (Autoridade Máxima, não pode modificar o projeto)

Autorização

Aprovado por:

_____ Data: _____
Raul Donizeti
Patrocinador / Gerente Projeto

Aprovado por:

_____ Data: _____
Lenilson Silva
Patrocinador / Sub-Gerente Projeto