

TERMO DE ABERTURA DO PROJETO

TÍTULO DO PROJETO

Jogo lúdico e aplicativo *Mobile* para auxiliar na inclusão, inserção e treinamento profissional de pessoas com deficiência, denominado Diversão Inclusiva.

OBJETIVO

Desenvolver um jogo lúdico e aplicativo *Mobile* que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência, de modo a desenvolver habilidades e competências referentes a: organização, lógica, logística, relacionamento humano e social, operações matemáticas financeiras básicas e autocuidado.

ESCOPO

Desenvolver um jogo e um aplicativo *Mobile* lúdico que auxilie na inclusão, inserção e treinamento profissional das pessoas com deficiência, sendo este adaptado para atender, em especial, pessoas com deficiência sensorial auditiva por meio de legendas e vídeos tutoriais; e pessoas com deficiência física pelo uso de controles adaptados. Não obstante, efeitos sonoros e estilos do jogo foram pensados para garantir o maior conforto possível ao usuário visando, neste caso, pessoas com deficiência intelectual. O jogo trata de tópicos tangentes à organização e logística, relações humanas e sociais, operações financeiras e lógica. O aplicativo *Mobile* é o responsável por promover a integração da pessoa com deficiência com o ambiente ao seu redor, permitindo com que ela expresse seus estados emocionais, físicos, psicológicos e sociais.

BENEFÍCIOS ESPERADOS

O jogo e a aplicação *Mobile* auxiliarão na formação das pessoas com deficiência desenvolvendo e aprimorando as habilidades e competências que já possuem por meio de um caráter lúdico. Dentre tais habilidades e competências se encontram: capacidades organizacionais, de lógica e logística, capacidade de relacionamento humano e social, capacidade de realizar operações matemáticas financeiras básicas e capacidades de autocuidado.

ÁREAS ENVOLVIDAS

Equipe do Projeto:

Abner Augusto de O. Q. Neto – Documentador;
Isabelly Negrini A. Oliveira – Desenvolvedora de *Construct2*;
João Vitor B. Meni – Desenvolvedor de *Construct2*;
Marina Sorati – Desenvolvedora de *Web*;
Ronaldo Junior de O. Benzi – Desenvolvedor de *Mobile*; e
Vinícius Gabriel M. de Melo – Desenvolvedor de *Construct2*.

CUSTO ESTIMADO

Projeto: Diversão Inclusiva - <i>AtomicXP</i>		
DESCRIÇÃO	VALOR	
Desenvolvedor <i>Web Trainee</i>	R\$	1.800,00
Desenvolvedor <i>Mobile Trainee</i>	R\$	2.125,00
Testador de <i>software</i>	R\$	1.175,00
Reserva técnica	R\$	700,00
TOTAL INVESTIDO:	R\$	5.800,00

PRAZO

O projeto deverá ser desenvolvido no período de 04 (quatro) meses, tendo início em 02 de agosto de 2019 e encerramento em 1º de dezembro de 2019.

NOMEAÇÕES

Sendo reconhecido como capacitado para o gerenciamento deste projeto, de acordo com as boas práticas de negócio estabelecidas e orientações do Guia *PMBOK*, empossa-se como gerente de projetos e líder de desenvolvimento João Vitor Braga Meni.

REQUISITOS

Os requisitos deste projeto foram elaborados consultando, entrevistando e aceitando sugestão de educadores experientes no que se refere à interação com pessoas com deficiência.

RISCOS

Os riscos do presente projeto são:

- a) ser entregue além do prazo estipulado pelas regras de negócio;
- b) ferir a dignidade dos usuários aos quais é direcionado;
- c) requisitos funcionais de *software* não atendidos com plenitude;
- d) ser entregue com erros de funcionalidade;
- e) não respeitar as limitações dos usuários, as quais são impostas por suas respectivas deficiências; e
- f) ser difícil de ser manipulado pelos usuários aos quais é destinado.

PREMISSAS

As premissas do presente projeto são:

- a) auxiliar no desenvolvimento de habilidades e competências, dentre as quais se encontram capacidades organizacionais, de lógica e logística, capacidade de relacionamento humano e social, capacidade de realizar operações matemáticas financeiras básicas e capacidades de autocuidado;
- b) a totalidade das partes envolvidas no desenvolvimento do projeto, seja direta ou indiretamente, deverão estar cientes das possíveis mudanças que poderão ocorrer, caso necessário; e
- c) desenvolvimento utilizando 02 (duas) tecnologias, sendo uma delas *Web* e a outra *Mobile*.

FATORES CRÍTICOS DE SUCESSO

Os fatores críticos de sucesso do projeto são:

- a) equipe engajada com o desenvolvimento do projeto e com o objetivo que pretende atingir;
- b) equipe adequadamente estudada a respeito dos termos que podem ser utilizados, levando o contexto sob o qual o projeto é construído;
- c) apenas o *Product Owner* e os representantes autorizados dele poderão fazer alterações no escopo do projeto, depois de este estar definido;
- d) deve haver comunicação clara, objetiva e bem gerenciada entre todas as partes envolvidas no desenvolvimento do projeto; e
- e) a equipe deverá conter, minimamente, 01 (um) desenvolvedor *Web front-end*, 01 (um) desenvolvedor *Mobile*, 01 (um) documentador, e 03 (três) desenvolvedores com experiência prática em *Construct2*.

RESTRIÇÕES

O presente projeto deverá estar operando, em plena funcionalidade, sem ferir os riscos de projeto estabelecidos neste documento, a partir de 02 de dezembro de 2019.

APROVAÇÃO

Elaborado e aprovado por:

João Vitor Braga Meni

Gerente de projetos

Líder de desenvolvimento da *AtomicXP*