

# DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO

## OBJETIVO

Desenvolver um jogo lúdico e aplicativo *Mobile* – Diversão Inclusiva – 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, com o 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, sociais e fisiológicas.

## REQUISITOS DO PROJETO

Os requisitos para que o presente projeto seja considerado encerrado são:

- a) criação de um jogo lúdico e um aplicativo *Mobile*;
- b) os produtos desenvolvidos deverão 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; e
- c) nenhum dos produtos deve, de forma alguma, ferir a dignidade do público-alvo ao qual é destinado.

## **LIMITES DO PROJETO**

A Diversão Inclusiva auxiliará 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.

Os desenvolvedores tomarão como responsabilidade:

- a) o desenvolvimento integral das atividade lúdicas presentes no jogo e no aplicativo *Mobile*;
- b) treinamento de usuários;
- c) implementação e implantação do projeto nos ambientes pertinentes; e
- d) distribuição do projeto.

## **ENTREGAS**

As entregas referentes ao presente projeto serão feitas nas seguintes e aprovadas datas:

- a) 1ª entrega dia 29 de agosto de 2019;
- b) 2ª entrega dia 26 de setembro de 2019;
- c) 3ª entrega dia 22 de outubro de 2019; e
- d) 4ª entrega dia 22 de novembro de 2019.

## **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

O presente projeto será avaliado segundo:

- a) regras de negócio previamente estabelecidas;
- b) satisfação das partes interessadas e dos usuários finais; e
- c) não infração dos riscos de projeto previamente estabelecidos.

## ESTIMATIVA DE CUSTOS

<b>Projeto: Diversão Inclusiva - <i>AtomicXP</i></b>		
<b>DESCRIÇÃO</b>	<b>VALOR</b>	
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
<b>TOTAL INVESTIDO:</b>	<b>R\$</b>	<b>5.800,00</b>

## RESTRICÇÕES

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. Após, deverá ser instalado e estar plenamente funcional.

## PREMISSAS

As premissas do presente projeto são:

- 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;
- 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
- desenvolvimento utilizando 02 (duas) tecnologias, sendo uma delas *Web* e a outra *Mobile*.

## **MARCOS**

- a) Entrega da Fase [01];
- b) Entrega da Fase [02];
- c) Entrega da Fase [03]; e
- d) Entrega da Fase [04].

## **APROVAÇÃO**

Elaborado e aprovado por:

---

João Vitor Braga Meni

Gerente de projetos

Líder de desenvolvimento da *AtomicXP*