



IGNIS

Project Charter

Bruno Sena da Silva - 8479298

Luana Okino Sawada - 4589724

Oscar Cardoso de Lima Neto - 8065863

Renato José Alves da Silva - 8531790

Wesley Tiozzo - 8077925

TABLE OF CONTENTS

1	PROJECT CHARTER PURPOSE	3
2	PROJECT OVERVIEW	3
3	PROJECT SCOPE.....	3
3.1	Goals and Objectives	3
3.2	Project Estimated Costs & Duration	4
4	PROJECT CONDITIONS	4
4.1	Project Assumptions	4
4.2	Project Risks	5
4.3	Project Constraints	5
5	PROJECT STRUCTURE APPROACH.....	5
6	PROJECT TEAM ORGANIZATION PLANS.....	6
7	STAKEHOLDERS (INTERNAL AND EXTERNAL).....	6

1 PROJECT CHARTER PURPOSE

O project charter define o escopo, objetivos e uma estratégia global para que o trabalho esteja completo. É um elemento crítico para a inicialização, planejamento, execução, controle e avaliação do projeto. Deveria ser o único ponto de referência para metas e objetivos do projeto, escopo, organização, estimativas, planejamento de trabalho e orçamento. Além disso, serve como um contrato entre o Time do Projeto e os Patrocinadores do Projeto, indicando o que será entregue de acordo com o orçamento, restrições de tempo, riscos, recursos, e padrões estipulados sobre o projeto.

2 PROJECT OVERVIEW

O projeto trata na criação de um aplicativo para substituir o sistema de presença em salas de aula, palestras e eventos. O objetivo é melhorar esse sistema, deixando-o mais rápido e seguro.

3 PROJECT SCOPE

3.1 Goals and Objectives

Goals	Objectives
O projeto tem como meta melhorar o sistema de presença em salas de aula, palestras e eventos.	<ol style="list-style-type: none">1. Desenvolver o sistema até o começo de novembro.2. Testar os seus módulos de maneira independente e integrado.3. Corrigir os erros e as imprecisões e colocá-lo em prática.4. Garantir o perfeito funcionamento do sistema de presença, garantindo que seja mais rápido e seguro.

Project Charter – IGNIS

3.2 Project Estimated Costs & Duration

Project Milestone	Date Estimate	Deliverable(s) Included	Confidence Level
Checkpoint 1	14/09/2016	Entrega do modelo project charter.	Alto
Checkpoint 2	15/10/2016	Versão inicial do aplicativo com as funcionalidades básicas.	Médio
Checkpoint 3	15/11/2016	- Versão completa do aplicativo sem os testes; - Início da documentação.	Alto
Checkpoint 4	25/11/2016	Término dos testes do aplicativo.	Alto
Checkpoint 5	06/12/2016	- Versão final do aplicativo com a resolução dos problemas encontrados nos testes; - Entrega da documentação	Alto

4 PROJECT CONDITIONS

4.1 Project Assumptions

O sistema está sendo desenvolvido para melhorar o sistema de presença em salas de aula, eventos e palestras.

- [1] O usuário precisará se cadastrar no nosso sistema com as matérias que serão feitas no semestre ou com o evento o qual participará.
- [2] Após cadastrado, o usuário localizado na sala de aula ou no local do evento na hora determinada, terá permissão para efetuar login e marcar a sua presença.
- [3] O usuário deverá ficar logado no sistema durante um período na mesma localização para comprovar a sua presença.
- [4] Após o término da marcação de presença, o usuário receberá um mensagem de confirmação da sua presença e poderá sair da aplicação.

Project Charter – IGNIS

4.2 Project Risks

#	Risk Area	Likelihood	Risk Owner	Project Impact-Mitigation Plan
1	Não entregar o sistema na versão final.	Baixa		Tentar entregar uma versão similar a versão final prometida.
2	Alguns integrantes do grupo desistirem do projeto.	Baixa		Remanejar as atividades do projeto para cada integrante restante do grupo.
3	Falta de tempo para o desenvolvimento.	Alta		Remanejar as entregas do trabalho para datas coerentes com a entrega.
4	Falta de recurso tecnológico.	Alta		Adaptar o projeto para conseguir desenvolver com outros recursos disponíveis.
5	Falta de conhecimento para o desenvolvimento.	Média		Tentar adquirir o conhecimento necessário ou reestruturar os objetivos do sistema.

4.3 Project Constraints

Essa seção define algumas limitações para o desenvolvimento do projeto.

- [1] Pouco recurso tecnológico
- [2] Curto prazo para o desenvolvimento
- [3] Pouco conhecimento prévio na área Mobile.

5 PROJECT STRUCTURE APPROACH

O projeto está estruturado em três tarefas. São elas:

- Desenvolvimento do aplicativo;
- Documentação do sistema;
- Testes técnicos;

Os integrantes do grupo atuarão em todas as etapas. Além disso, para um controle maior do desenvolvimento será utilizado a plataforma Git.

Project Charter – IGNIS

6 PROJECT TEAM ORGANIZATION PLANS

Project Team Role	Project Team Member(s)	Responsibilities
Desenvolvedor	Bruno Sena	Desenvolver o protótipo
Desenvolvedor	Luana Okino	Desenvolver o protótipo
Desenvolvedor	Oscar Lima Neto	Desenvolver o protótipo
Gerente e Desenvolvedor	Renato	Manter a organização do projeto e desenvolver o protótipo
Gerente e Desenvolvedor	Wesley	Documentar o sistema e desenvolver o protótipo.

7 STAKEHOLDERS (INTERNAL AND EXTERNAL)

Os stakeholders relacionados com este projeto são:

- Universidades, Escolas;
- Alunos, Professores;
- Desenvolvedores.