

[Asap Academia]		
TERMO DE ABERTURA (PROJECT CHARTER*) EXEMPLO PREENCHIDO – APENAS PARA REFERÊNCIA		
Prepara do por	Wesley Dos Santos Miranda	1.0
Aprova o por	[Nome do responsável pela aprovação]	[Data]

1. TÍTULO DO PROJETO E DESCRIÇÃO (*O QUE É O PROJETO?*)

Software Asap Academia- Nosso departamento de vendas contatou algumas academias para saber se tinham Softwares para controle de exercícios, cadastros etc. Recebemos muitas respostas de academias que estavam tendo problemas com seus sistemas atuais, assim, resolvemos entrar em contato e oferecer nosso Software com uma amostra grátis de 2 meses para que possam testar e decidir se é o sistema que querem para seu negócio. Nosso software consiste em uma interface com todos os requisitos de uma academia, tanto na parte de exercícios, quanto na parte de cadastro, vídeos explicativos, uso da ferramenta e também dos equipamentos da academia. Toda parte de instalação e configuração ficará por conta dos nossos técnicos que deixarão o App do jeito que preferirem.

2. GERENTE DE PROJETOS DESIGNADO E NÍVEL DE AUTORIDADE (PARA QUEM É DADA A AUTORIDADE PARA LIDERAR O PROJETO E ELE PODE DETERMINAR O ORÇAMENTO, CRONOGRAMA, ASSESSORES ETC.?)

Estevan Van Dunem será o gerente do projeto e tem autoridade para selecionar o seu pessoal e determinar o orçamento para este projeto.

3. MOTIVAÇÃO (JUSTIFIQUE A NECESSIDADE DE SE FAZER ESTE PROJETO)

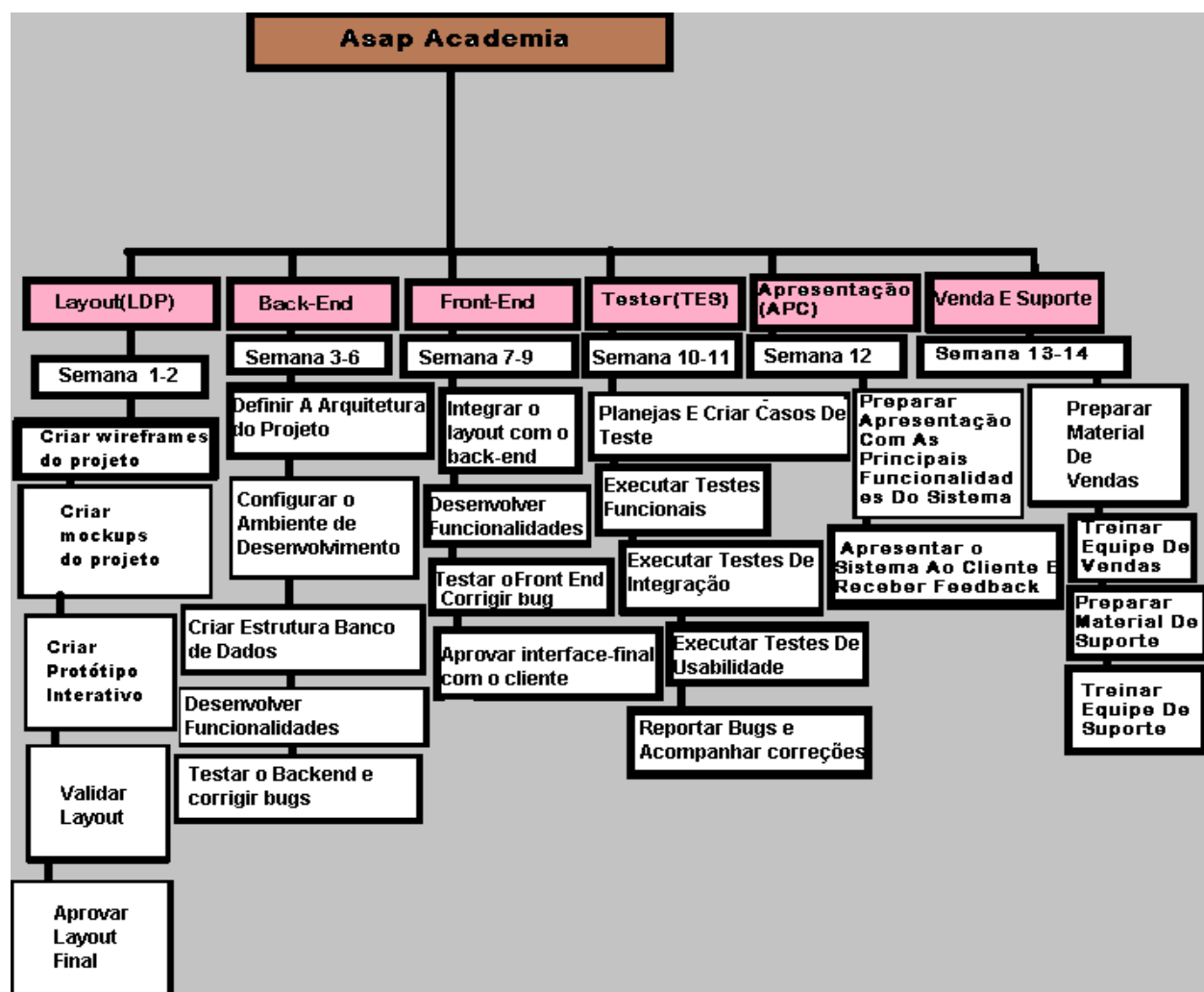
Este projeto foi conduzido para criar um aplicativo, com necessidade de facilitar os treinos no dia a dia, para que os clientes possam atingir a sua performance desejada na área FiT. E os

funcionários também serão beneficiados com as ferramentas próprias para melhor auxiliar os clientes. Constatamos que nesse mercado além de existir muitos aplicativos, sempre falta alguma ferramenta e pensando nisso resolvemos inovar com um aplicativo com custo menor que atenda grandes e pequenas academia.

4. OBJETIVOS DO PROJETO (INCLUA MENSURÁVEIS)

O objetivo deste projeto é melhorar a performance dos alunos e diminuir a burocracia de tempo, dar uma maior liberdade para que o aluno consiga visualizar sua rotina de treino com exatidão, porém, todo esse processo será acompanhado pelo profissional responsável, que terá um login próprio para isso.

5. ENTREGAS PRINCIPAIS DO PROJETO (QUAIS AS ATIVIDADES PRINCIPAIS QUE SERÃO REALIZADAS)



6. RECURSOS PRÉ-ALOCADOS (QUANTOS OU QUAIS RECURSOS SERÃO FORNECIDOS)

Suporte de nosso departamento TI, 08h às 18h. Depende do plano que o cliente escolher, daremos uma preferência.

7. STAKEHOLDERS/PARTES INTERESSADAS (QUEM INFLUENCIARÁ OU SERÁ INFLUENCIADO PELO PROJETO?)

Os stakeholders incluem Vinicius Gonçalves E João Pedro – Designer Padrão Layout; Luiz- Serviço de Suporte; Estevão Van Dunem - Apresentação ao cliente e vendas; Paulo Vitor, Wesley Santos, Vinicius - Backend; Paulo, Wesley, Vinicius - Front-End; Rafael Sales, João Pedro - Tester Qualidade. Esses recursos estarão disponíveis para auxiliar o projeto no que for necessário e solicitado pelo Gerente de Projetos.

8. REQUISITOS CONHECIDOS DOS STAKEHOLDERS (REQUISITOS RELACIONADOS AO PROJETO E PRODUTO)

O projeto será entregue no prazo de 2 meses, e vai ser desenvolvido e configurado pela equipe de programadores. O suporte técnico vai funcionar em horário comercial (08h às 18h), com auxílio do gerente Estevão.

O software terá uma interface que atende todos requisitos de uma academia tanto na parte de exercícios quanto na de cadastro, ele vai conter vídeos explicativos, de uso de equipamentos de academia, vai permitir o cadastro de cliente e controle de exercícios. Ele vai ter funcionalidade para permitir que o aluno visualize sua rotina de treino, acompanhada pelo responsável, que terá login próprio para isso. Terá um custo menor da concorrência para poder ajudar as pequenas academias.

O relatório de recomendações deverá seguir o modelo/template conforme as diretrizes especificadas no ato do contrato, incluindo informações detalhadas entre o cliente e a equipe de desenvolvimento.

9. PREMISSAS/RESTRIÇÕES BÁSICAS (*PONTOS DE PARTIDA*)

O orçamento do projeto deve ser aprovado pelo cliente e equipe de projeto.

Departamentos de marketing e comercial serão responsáveis pela divulgação e comercialização do software.

Necessidades conflitantes com relação ao cumprimento do contrato do projeto serão priorizadas em relação a outros contratos.

Tempo máximo de 15 dias para assinatura do contrato entre as partes interessadas.

O Software ASAP Academia foi oferecido para academias com problemas em seus sistemas atuais.

Instalação e configuração do software serão realizadas pelos técnicos da empresa.

O gerente do projeto, Estevan Van Dunem, tem autoridade para selecionar a equipe e determinar o orçamento do projeto.

10. RISCOS INICIAIS (AMEAÇAS EVIDENTES AO PROJETO)

Falha na aceitação do software por parte das academias contratantes, devido à falta de confiança na empresa recém-criada ou à percepção de que o software não atende às suas necessidades.

Aparecimento de concorrentes no mercado oferecendo softwares semelhantes ou melhores, o que pode afetar a demanda pelo software da empresa.

Possíveis conflitos internos na equipe de projeto, incluindo falta de comunicação, desentendimentos e falta de alinhamento de objetivos, o que pode atrasar o andamento do projeto.

Problemas de comunicação com os stakeholders, incluindo falta de clareza nas expectativas e requisitos, o que pode levar a problemas de entrega e satisfação do cliente.

Possíveis restrições de orçamento ou prazos, que podem dificultar a conclusão do projeto dentro das expectativas estabelecidas.

APROVAÇÕES		
[Nome] Sponsor	[Assinatura]	[Data]

(*Modelo de Termo de Abertura – Project Charter – adaptado de template de Rita Mulcahy, em PMP Exam Prep, 6ª edição).