

## **Project Charter**

Orientador - Wilson Lapo

[Asap Academia]		
TERMO DE ABERTURA (PROJECT CHARTER*) EXEMPLO PREENCHIDO – APENAS PARA REFERÊNCIA		
Prepara do por	LUIZ HENRIQUE VENTURA GONÇALVES, JOÃO PEDRO SANTOS DA CRUZ, WESLEY DOS SANTOS MIRANDA, VINICIUS GONÇALVES DE SOUZA, ESTAVÃO MARCIAL VAN-DÚNEM, PAULO VITORBORDINHÃO VILARUEL , RAFAEL SALES	1.0
Aprova o por	[Nome do responsável pela aprovação]	[Data]

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

Asap Academia oferece software completo para controle de exercícios, cadastros e vídeos explicativos. Academias podem testar gratuitamente por 2 meses, com instalação e configuração feitas pelos técnicos da empresa.

### 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 )

Criamos um aplicativo inovador para facilitar os treinos dos clientes e ajudá-los a alcançar seus objetivos fitness. O aplicativo atende grandes e pequenas academias, oferecendo ferramentas completas a um custo acessível.

#### 4. OBJETIVOS DO PROJETO (INCLUA MENSURÁVEIS)

O projeto visa melhorar a performance dos alunos, reduzir burocracias e oferecer liberdade para que eles visualizem suas rotinas de treino de forma precisa. O profissional responsável terá um login exclusivo para acompanhamento.

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

Concepção	Pesquisa	Contratação	Fabricação Prototipo	Homologação
Preparar Apresentação	Apresentar Fornecedores	Relação com Cliente		Testes Funcao
Apresentar Cliente	Preparar Material de Suporte	Contratos		Plano Criação
Preparar Material Vendas	Feedback do Cliente			Teste
Custo				Reportar Bugs Correções
Usabilidade				Relatório Homologação
Emissão do Projeto				

#### 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 concluído em 2 meses, com desenvolvimento e configuração realizados pela equipe de programadores. O suporte técnico, liderado por Estevão, estará disponível das 08h às 18h em dias úteis.

O software atenderá todas as necessidades de uma academia, incluindo exercícios, cadastros, vídeos explicativos e controle de equipamentos. Os alunos poderão visualizar suas rotinas de treino, com acompanhamento dos responsáveis por meio de um login exclusivo. O software terá um custo competitivo para ajudar pequenas academias.

O relatório de recomendações seguirá um modelo específico acordado no contrato, estabelecendo diretrizes para a comunicação entre o cliente e a equipe de desenvolvimento.

## 9. PREMISSAS/RESTRICÇÕES 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)

Risco identificado:

Surgimento de novos aplicativos semelhantes ao nosso.

Receio por parte das empresas contratantes em adquirir nossos serviços.

Nível de gravidade, urgência e tendência para cada risco:

Gravidade (G):

G5 - Pode causar grandes prejuízos financeiros e/ou reputacionais para a empresa.

G5 - Cliente pode se machucar, ao efetuar exercício errado e querer

processar

a empresa.

G3 - Cliente perde login

Urgência (U):

U1 - Vazar dados precisa ser tratado imediatamente.

U3 - Esqueceu senha.

Tendência (T):

T5 - Perder acesso ao aplicativo ou sair do ar.

T2 - O treinador não passar o treino específico.

T3 - Morrer com instrução do aplicativo.

Surgimento de novos aplicativos semelhantes ao nosso.

G2, U2, T1

$$GUT = 2 \times 2 \times 1 = 4$$

Receio por parte das empresas contratantes em adquirir nossos serviços.

G3, U1, T3

$$GUT = 3 \times 1 \times 3 = 9$$

APROVAÇÕES		
[Nome] Sponsor	[Assinatura]	[Data]

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