

	<p align="center"><b>DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO</b></p> <p align="center">(7º Período do Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação)</p>	<p>Versão nº. 1.2</p> <p>Elaborado em 03 / 06 /2023</p> <p align="right">Página 1 de 3</p>
<p>Projeto: Memory Check</p> <p>Integrantes: Eduardo Silva Nabate, Luiz Gustavo Freitas Carvalho, Marcos Andre de Jesus Souza e Tiago Santos da Silva</p>	<p>Aprovação em:     /     /</p> <p align="right">_____ Prof. Msc. Roberto Reis</p>	

## 1. Resumo Executivo

*O nome do projeto é Memory Check é um jogo de quebra-cabeça de memória, e o objetivo do projeto Memory Check é desenvolver um jogo de quebra-cabeça de memória que seja divertido e desafiador para os usuários, ajudando os usuários a melhorar suas habilidades, melhorar a memória e a concentração dos usuários por meio do jogo. O projeto Memory Check é importante para o Curso Superior de Sistemas de Informação da instituição (CEST), pois oferece aos alunos oportunidades valiosas de aprendizado prático, desenvolvimento de habilidades técnicas, experiência de trabalho em equipe e oportunidades empreendedoras.*

## 2. O Projeto e seu inter-relacionamento com o Plano de Ensino

*O projeto Memory Check está relacionado ao plano de ensino do sétimo período da disciplina de Gerenciamento de Projetos do curso de sistemas de informação. A disciplina de gerenciamento de projetos geralmente abrange conceitos como escopo, planejamento, controle e encerramento de projetos. Tudo isso é essencial para o desenvolvimento do projeto Memory Check. Por exemplo, todos os requisitos e objetivos do projeto devem ser declarados e gerenciados ao longo do projeto para garantir que o escopo seja atendido. Os projetos também exigem cronogramas, alocação de recursos e orçamentos.*

## 3. Objetivos do projeto

*O projeto Memory Check é um jogo de memória educacional desenvolvido para entreter e desafiar os usuários, ajudando os usuários a melhorar a memória e a concentração. O jogo será desenvolvido para rodar em dispositivos móveis, como smartphones.*

## 4. Liderança do projeto e nível de autoridade atribuída

*O líder principal do projeto será Tiago Santos da Silva, desenvolvedor do jogo, 98 9611-3476, tiago.silva@cest.edu.br*

## 5. Limites do projeto

*Como qualquer projeto, o projeto Memory Check tem suas limitações. Por exemplo, recursos limitados, escopo definido, restrições técnicas, experiência limitada da equipe de desenvolvimento. O projeto Memory Check incluirá muitos elementos que precisam ser desenvolvidos para criar um jogo de quebra-cabeça de memória bem-sucedido. Por exemplo, design de interface do usuário, desenvolvimento de software, design gráfico, teste de qualidade e gerenciamento de projetos. Alguns itens de projetos que não fazem parte do escopo do projeto: desenvolvimento para outras plataformas, desenvolvimento de versões em outros idiomas, publicação, marketing, desenvolvimento de recursos de realidade virtual e aumentada e desenvolvimento de recursos de pagamento integrados.*

## 6. Principais etapas do projeto e suas entregas

*O projeto Memory Check seguirá uma série de etapas críticas para ser concluído com sucesso. Por exemplo, Definição de Escopo e Requisitos, a principal entrega desta etapa é documentar o escopo e os requisitos do*

projeto. Projeto de Interface do Usuário, a principal entrega desta etapa é o protótipo da interface do usuário. Desenvolvimento de software, esta etapa entrega principalmente o próprio software do jogo. Projeto Gráfico, o principal resultado desta etapa é o pacote de design gráfico do jogo. Teste de Qualidade, a principal entrega desta etapa é o relatório de teste de qualidade. Gerenciamento de Projetos, as principais entregas desta etapa são o plano de gerenciamento do projeto e o relatório de progresso.

## 7. Fatores críticos de qualidade e critérios de aceitação do produto do projeto

Alguns exemplos de fatores críticos de qualidade e critérios de aceitação do produto do projeto Memory Check. Interface do Usuário, os critérios de aceitação incluíam facilidade de navegação, a clareza da interface, consistência do design e capacidade de personalização. Jogabilidade, com critérios de aceitação, incluindo progressão do jogo, variedade de níveis e facilidade de jogar novamente. Desempenho, os critérios de aceitação incluem o tempo de resposta da interface, a qualidade do áudio e os gráficos.

## 8. Organizações funcionais e sua participação

Aqui estão algumas das organizações funcionais que participaram do projeto e suas respectivas funções: Desenvolvimento de Software: Marcos Andre de Jesus Souza e Tiago Santos da Silva. Design Gráfico: Eduardo Silva Nabate. Gerenciamento de Projeto: Luiz Gustavo Freitas Carvalho. Teste de Qualidade: Marcos Andre de Jesus Souza.

## 9. Data dos eventos principais

Alguns dos principais eventos do projeto Memory Check são: Data do início do projeto: 01/05/2023; Data de conclusão do desenvolvimento do jogo: 28/05/2023; Data de lançamento do jogo: 02/06/2023.

## 10. Estimativa inicial de custo

A estimativa inicial de custo é de \$1000,00 para garantir que o projeto esteja dentro do orçamento definido.

## 11. Principais premissas

Algumas premissas que um projeto Memory Check pode considerar são: Disponibilidade de Recursos, por parte da equipe de desenvolvimento do jogo, que estarão disponíveis ao longo do projeto. Capacidades da Equipe, a equipe de desenvolvimento terá as habilidades e conhecimentos necessários para concluir todas as fases do projeto. O Cronograma deve ser cumprido sem atrasos satisfatórios. Um Orçamento que será suficiente para cobrir todas as despesas relacionadas ao desenvolvimento do jogo. Aceitação do Usuário, será aceito pelos usuários e atenderá às suas expectativas e necessidades.

## 12. Principais restrições impostas

Algumas das principais restrições que podem ser impostas a um projeto de Memory Check são: Tempo, o projeto deve ser concluído dentro do prazo especificado. Escopo, o escopo deve ser claramente definido no início do projeto para garantir que todas as atividades sejam realizadas. Recursos, devem ser concluídos com os recursos disponíveis. Tecnologia, deve ser definido usando tecnologias específicas.

## 13. Principais riscos identificados

Alguns dos principais riscos identificados para o projeto Memory Check podem incluir: Risco de Atraso no Cronograma, Risco de Estouro do Orçamento, Risco de Segurança de Dados, Risco de Aceitação do Usuário, Risco de Mudança de Requisito e Risco de Problema Técnico.

## 14. Especificações complementares

*Algumas especificações complementares que podem ser consideradas para o projeto Memory Check incluem: Plataformas Suportadas, Interface de Usuário, Sons e Música, Níveis de Dificuldade e Tabelas de Classificação.*

**Observação:**

*A Declaração do Escopo do Projeto é um documento de registro do entendimento comum entre os principais envolvidos e partes interessadas no projeto.*

*Descreve em detalhes as entregas do projeto e o trabalho necessário para criar essas entregas.*

*É um documento elaborado e discutido intensamente, de forma a consolidar o entendimento sobre o projeto, reduzindo assim, as possibilidades de mudanças por falta de envolvimento dos principais interessados.*

*Toda e qualquer informação sobre o projeto, que seja de importância e trata do entendimento dele, deverá ser aqui registrado.*

(remova este comentário ao final da montagem deste documento)

## 15. Comitê de aprovação

*Todos os envolvidos e interessados mais importantes para o projeto, que participaram deste entendimento, deverão assinar este documento.*

*(remova este comentário ao final da montagem deste documento)*

[illegible]