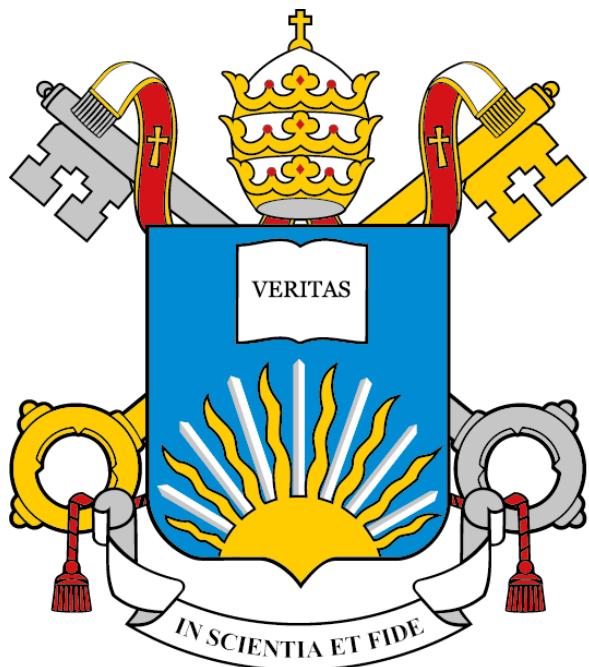


PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
ESCOLA DE CIÊNCIAS EXATAS E DA COMPUTAÇÃO



**PUC
GOIÁS**

CMP1199 - FUNDAMENTOS DE JOGOS

ALUNOS: ALBERTO PEREIRA
LUIS RICARDO
RAPHAEL MARANHÃO
TIAGO ROSA

GOIÂNIA
2020

Cronograma Inicial de Produção

Project Raider	Data estimada	Notas
Produção		
Fase conceitual concluída	19/09/2020	
Fase de requisitos concluída	04/10/2020	
Plano inicial do jogo concluído	09/10/2020	
Primeira versão jogável	23/10/2020	
Alfa	06/11/2020	
Congelamento do código	30/11/2020	
Beta	04/12/2020	
Aprovações		
Aprovação do conceito	18/09/2020	
Aprovação dos requisitos	03/10/2020	
Aprovação do plano do jogo	08/10/2020	
Aprovação de licenças	10/10/2020	
Aprovação do fabricante do console	10/12/2020	
Design		
Produtos concluídos para a fase conceitual	16/09/2020	
Produtos concluídos para a fase de requisitos	01/10/2020	
Documentação detalhada e da história concluídos	06/10/2020	
Roteiros de voiceover concluídos	20/10/2020	
Missão e cenários projetados	24/10/2020	
Protótipos de missão roteirizados	26/10/2020	
Playtest	04/11/2020	
Missões finais roteirizadas	29/11/2020	
Arte		
Produtos concluídos para a fase conceitual	18/09/2020	
Produtos concluídos para a fase de requisitos	02/10/2020	
Protótipos concluídos	16/10/2020	
Nível da primeira versão jogável concluído	01/11/2020	

Engenharia		
Produtos concluídos para a fase conceitual	17/09/2020	
Produtos concluídos para a fase de requisitos	01/10/2020	
Ferramentas de arte e design concluídas	01/10/2020	
Pipeline de produção concluído	05/10/2020	
Protótipos de engenharia concluídos	20/10/2020	
Todos os principais recursos da jogabilidade implementados	28/11/2020	
Congelamento do código	30/11/2020	
Áudio		
Designs de som concluídos	20/10/2020	
Protótipos de som concluídos	24/10/2020	
VO provisório	30/10/2020	
VO final gravado	07/11/2020	
Música final implementada no jogo	28/11/2020	
QA		
Plano de testes concluído	02/11/2020	
Teste da primeira versão jogável concluído	03/11/2020	
Teste da versão alfa concluído	04/11/2020	
Playtest concluído	12/11/2020	
Primeiro código candidato à liberação enviado para a QA	18/12/2020	
Liberação do código	20/12/2020	

Cronograma Detalhado

Cronograma Detalhado: Fase 1 - Floresta	
Tarefas de Arte	Duração
Cria protótipo	5 dias
Implementa feedback do protótipo	1 dia
Cria a geometria de nível	3 dias
Adiciona texturas provisórias	1 dia
Corrigé primeira rodada de bugs	2 dias
Cria objetos destrutíveis	2 dias
Adiciona texturas finais	3 dias
Cria mapa de referência do jogador	4 dias
Cria efeitos especiais	3 dias
Otimiza nível de acordo com as restrições do orçamento	2 dias
Aperfeiçoa o mapa	5 dias
Corrigé rodada final de bugs	3 dias
Tarefas de Design	Duração
Projeta layout inicial do nível	2 dias
Projeta roteiro inicial da missão	2 dias
Roteiriza protótipo	1 dia
Executa playtest no roteiro do protótipo	3 dias
Implementa feedback do protótipo	1 dia
Roteiriza primeira passagem do enredo da missão	1 dia
Revisa roteiro	2 dias
Roteiriza segunda passagem	1 dia
Verifica se todos os arquivos de suporte estão marcados correntemente	1 dia
Aperfeiçoa o roteiro	2 dias
Corrigé rodada final de bugs	3 dias
Tarefas de Som	Duração
Criar design do som	3 dias
Implementa protótipo de design do som	1 dia

Implementa feedback do protótipo	2 dias
Conclui primeira passagem de implementação do som	2 dias
Aperfeiçoa o som	5 dias
Corrigé rodada final de bugs	2 dias
Tarefas de QA	Duração
Executa playtest no protótipo	2 dias
Testa navegação na geometria e terreno	4 dias
Verifica texturas	2 dias
Testa o roteiro inicial	2 dias
Testa o roteiro da segunda passagem	1 dia
Testa pela última vez toda a geometria e as texturas do nível	4 dias
Testa pela última vez o roteiro da missão	2 dias
Aprovações	Duração
Aprova layout inicial	1 dia
Aprova protótipo de arte inicial	1 dia
Aprova protótipo de design inicial	1 dia
Aprova design de som	1 dia
Aprova nível, roteiro e som finais	1 dia

Cronograma Detalhado

	<input checked="" type="checkbox"/>	Nome	Duração	Início	Término	Predecessoras	Nome do Recurso
1		▣ Cronograma Detalhado: Fase 1 - Floresta	23,167 dias?	05/10/20 08:00	05/11/20 09:20		
2		▣ Tarefas de Arte	23,167 dias?	05/10/20 08:00	05/11/20 09:20		
3		Cria protótipo	7,5 dias	05/10/20 08:00	14/10/20 13:00		Artista 1;Artista 2
4		Implementa feedback do protótipo	1 dia	14/10/20 13:00	15/10/20 13:00	3	Programador 1;Programador 2;Programador 3
5		Cria a geometria de nível	1 dia	15/10/20 13:00	16/10/20 13:00	4	Artista 1;Artista 2;Artista 3
6		Adiciona texturas provisórias	0,5 dias	16/10/20 13:00	16/10/20 17:00	5	Artista 1;Artista 2
7		Corrigi primeira rodada de bugs	2 dias	19/10/20 08:00	20/10/20 17:00	6	Artista 1
8		Cria objetos destrutíveis	0,667 dias	21/10/20 08:00	21/10/20 14:20	7	Artista 1;Artista 2;Artista 3
9		Adiciona texturas finais	1 dia	21/10/20 14:20	22/10/20 14:20	8	Artista 1;Artista 2;Artista 3
10		Cria mapa de referência do jogador	1,333 dias	22/10/20 14:20	23/10/20 17:00	9	Artista 1;Artista 2;Artista 3
11		Cria efeitos especiais	1,5 dias	26/10/20 08:00	27/10/20 13:00	10	Artista 1;Artista 2
12		Otimiza nível de acordo com as restrições do orçamento	2 dias	27/10/20 13:00	29/10/20 13:00	11	Programador 1
13		Aperfeiçoar o mapa	1,667 dias	29/10/20 13:00	02/11/20 09:20	12	Artista 1;Artista 2;Artista 3
14		Corrigi rodada final de bugs	3 dias?	02/11/20 09:20	05/11/20 09:20	13	Artista 1
15		▣ Tarefas de Design	9,667 dias	05/10/20 08:00	16/10/20 14:20		
16		Projeta layout inicial do nível	2 dias	05/10/20 08:00	06/10/20 17:00		Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
17		Projeta roteiro inicial da missão	0,667 dias	07/10/20 08:00	07/10/20 14:20	16	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
18		Roteiriza protótipo	0,333 dias	07/10/20 14:20	07/10/20 17:00	17	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
19		Executa playtest no roteiro do protótipo	3 dias	08/10/20 08:00	12/10/20 17:00	18	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
20		Implementa feedback do protótipo	0,333 dias	13/10/20 08:00	13/10/20 10:40	19	Programador 1;Programador 2;Programador 3
21		Roteiriza primeira passagem do enredo da missão	0,333 dias	13/10/20 10:40	13/10/20 14:20	20	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
22		Revisa roteiro	0,667 dias	13/10/20 14:20	14/10/20 10:40	21	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
23		Roteiriza segunda passagem	0,333 dias	14/10/20 10:40	14/10/20 14:20	22	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
24		Verifica se todos os arquivos de suporte estão marcados	0,333 dias	14/10/20 14:20	14/10/20 17:00	23	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
25		Aperfeiçoar o roteiro	0,667 dias	15/10/20 08:00	15/10/20 14:20	24	Game Designer 1;Game Designer 2;Game Designer 3
26		Corrigi rodada final de bugs	1 dia	15/10/20 14:20	16/10/20 14:20	25	Programador 1;Programador 2;Programador 3

27	<input checked="" type="checkbox"/> Tarefas de Som	15 dias	05/10/20 08:00	23/10/20 17:00		
28	Criar design do som	3 dias	06/10/20 08:00	08/10/20 17:00	29	Engenheiro de Áudio 1
29	Implementa protótipo de design do som	1 dia	05/10/20 08:00	05/10/20 17:00		Engenheiro de Áudio 1
30	Implementa feedback do protótipo	2 dias	09/10/20 08:00	12/10/20 17:00	28	Engenheiro de Áudio 1
31	Conclui primeira passagem de implementação do som	2 dias	13/10/20 08:00	14/10/20 17:00	30	Engenheiro de Áudio 1
32	Aperfeiçoa o som	5 dias	15/10/20 08:00	21/10/20 17:00	31	Engenheiro de Áudio 1
33	Corrigie rodada final de bugs	2 dias	22/10/20 08:00	23/10/20 17:00	32	Engenheiro de Áudio 1
34	<input checked="" type="checkbox"/> Tarefas de QA	4,25 dias	05/10/20 08:00	09/10/20 10:00		
35	Executa playtest no protótipo	0,5 dias	05/10/20 08:00	05/10/20 13:00		Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
36	Testa navegação na geometria e terreno	1 dia	05/10/20 13:00	06/10/20 13:00	35	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
37	Verifica texturas	0,5 dias	06/10/20 13:00	06/10/20 17:00	36	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
38	Testa o roteiro inicial	0,5 dias	07/10/20 08:00	07/10/20 13:00	37	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
39	Testa o roteiro da segunda passagem	0,25 dias	07/10/20 13:00	07/10/20 15:00	38	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
40	Testa pela última vez toda a geometria e as texturas do mapa	1 dia	07/10/20 15:00	08/10/20 15:00	39	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
41	Testa pela última vez o roteiro da missão	0,5 dias	08/10/20 15:00	09/10/20 10:00	40	Testador 1;Testador 2;Testador 3;Testador 4
42	<input checked="" type="checkbox"/> Aprovações	2 dias	05/10/20 08:00	06/10/20 17:00		
43	Aprova layout inicial	1 dia	05/10/20 08:00	05/10/20 17:00		Produtor 1;Produtor 2;Produtor 3;Produtor 4
44	Aprova protótipo de arte inicial	0,25 dias	06/10/20 08:00	06/10/20 10:00	43	Produtor 1;Produtor 2;Produtor 3;Produtor 4
45	Aprova protótipo de design inicial	0,25 dias	06/10/20 10:00	06/10/20 13:00	44	Produtor 1;Produtor 2;Produtor 3;Produtor 4
46	Aprova design de som	0,25 dias	06/10/20 13:00	06/10/20 15:00	45	Produtor 1;Produtor 2;Produtor 3;Produtor 4
47	Aprova nível, roteiro e som finais	0,25 dias	06/10/20 15:00	06/10/20 17:00	46	Produtor 1;Produtor 2;Produtor 3;Produtor 4

Rastrear Tarefas

Nome do nível	Artista	Roteirista	Geometria concluída	Término da arte	Término do design	Término dos recursos sonoros	Status da QA	Notas
Fase 1 - Floresta	Alberto	Tiago	20/10/2020	20/11/2020	26/11/2020	20/10/2020	Iniciar playtest	

Orçamento

Profissionais de Produção	Número	Taxa	Meses	Custo
Produtor	4	R\$ 1.000,00	3	R\$ 12.000,00
Profissionais de Produção				
Artista conceitual	1	R\$ 1.000,00	3	R\$ 3.000,00
Construtor de mundos	3	R\$ 1.000,00	3	R\$ 9.000,00
Artista de cenários	3	R\$ 1.000,00	3	R\$ 9.000,00
Animador	1	R\$ 1.000,00	3	R\$ 3.000,00
Profissionais de Engenharia				
Programador geral	3	R\$ 1.000,00	3	R\$ 9.000,00
Profissionais de Design				
Designer	3	R\$ 1.000,00	3	R\$ 9.000,00
Profissionais de QA				
Testador	4	R\$ 1.000,00	3	R\$ 12.000,00
Total geral	22			R\$ 66.000,00

Equipe

Papel	Duração	Notas
Artista	2 meses	Pré-produção, produção e liberação do código.
Programador	2 meses	Pré-produção, produção e liberação do código.
Game Designer	2 meses	Pré-produção, produção e liberação do código.
Testador	2 meses	Protótipos, versão alfa, versão beta e congelamento do código.
Produtor	2 meses	Pré-produção, produção e liberação do código.
Engenheiro de Áudio	2 meses	Pré-produção, produção e liberação do código.

Descrição da Fase de Planejamento

Reuniões	Recursos	Cronograma Geral	Tarefas
Cronograma Inicial de Produção	Produtor	2-3 dias	Crie o cronograma do projeto com as principais etapas e divida cada etapa em tarefas gerais de arte, design, engenharia e QA. Adicione seções para localização, voiceover e outros trabalhos terceirizados. Inclua seções para aprovações de terceiros.
Cronograma Detalhado	Produtor	2-3 dias	Defina as etapas principais do projeto e que produtos cada uma terá de gerar. Estimativas aproximadas das etapas baseadas na data de finalização desejada.
Rastrear Tarefas	Produtor	2 dias	Rastreie as atividades que cada membro irá realizar.
Orçamento	Produtor	2 dias	Faça suposições embasadas dos custos estimados e crie um orçamento inicial.
Equipe	Produtor	2 dias	Faça suposições embasadas das necessidades estimadas de pessoal e crie um plano inicial.