
	Patrocinador:	Código (Ano/Seq.): <a href="#">PROJ-FAB2018.1-D&amp;C</a>	Início: 05/03/2018 Término: 15/06/2018
	<b>TERMO DE ABERTURA DO PROJETO DECLARAÇÃO DO ESCOPO DO PROJETO</b>		
<b>Título do Projeto: Jogo Educativo - DUNGEONS AND CODE (D&amp;C)</b>			

REGISTRO DE REVISÕES				
Ver.	Data	Descrição da Mudança	Revisão	Aprovação
1	16/03/2018	Criação do documento		
2	27/04/2018	Correção dados do cliente		
<b>Aprovações</b>				
Gerente do Programa:			Data:	
Gerente do Projeto:			Data:	

	Patrocinador:	Código (Ano/Seq.): <a href="#">PROJ-FAB2018.1-D&amp;C</a>	Início: 05/03/2018 Término: 15/06/2018
	<b>TERMO DE ABERTURA DO PROJETO DECLARAÇÃO DO ESCOPO DO PROJETO</b>		
<b>Título do Projeto: Jogo Educativo - DUNGEONS AND CODE (D&amp;C)</b>			


<b>1. Cliente</b>
- Os cursos da UBTech TI

<b>2. Justificativa</b>
- Necessidade de prover formas mais lúdicas e divertidas para o ensino de lógica de programação básica para os cursos da UBTech TI.

<b>3. Produtos e Serviços</b>
- O presente projeto destina-se a criação de um jogo educativo cujo o objetivo é ensinar os conceitos básicos de lógica de programação de forma lúdica e divertida.  - O Jogo conterá: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 fases com a temática lógica de programação;</li> <li>- Telas: Menu inicial, vitória, derrota, menu de pause, tutorial e créditos;</li> <li>- Visão 2D;</li> <li>- Single Player;</li> <li>- Plataforma PC.</li> </ul>

<b>4. Orçamento Estimado</b>
- Não se aplica.

5. Etapas Previstas		Início Previsto	Final Previsto
Iniciação	Recepção da demanda	05/03	09/03
	Elaboração do Termo de Abertura do Projeto	12/03	16/03
	Aprovação do Termo de Abertura do Projeto	19/03	23/03
Planejamento	Reunião de Criação (Brainstorm)	09/03	
	Elaboração do Product Backlog (Inicial)	19/03	23/03


	Patrocinador:	Código (Ano/Seq.): PROJ-FAB2018.1-D&C	Início: 05/03/2018 Término: 15/06/2018
	<b>TERMO DE ABERTURA DO PROJETO DECLARAÇÃO DO ESCOPO DO PROJETO</b>		
<b>Título do Projeto: Jogo Educativo - DUNGEONS AND CODE (D&amp;C)</b>			

	Elaboração de EAP	26/03	30/03
	Declaração do Escopo do Projeto	02/04	06/04
Execução	Reunião de Kick off	02/04	
	1ª Entrega Parcial – Alpha 1	23/04	27/04
	2ª Entrega Parcial – Alpha 2	14/05	18/05
	3ª Entrega Parcial – Beta 1	04/06	04/06
	Sprint – Revisão	04/06	08/06
	Sprint – Fechamento	11/06	14/06
	Entrega Final	14/06	
Finalização	Elaboração do Termo de Encerramento do Projeto	14/06	

6. Equipe de Projeto			
Nome	Função	Telefone	E-mail
Isaque Mendes Bezerra	Gestor de Projeto	99860.0144	isaquemb@outlook.com
Francisco Gabriel Gomes	Game Designer	99698.6981	thallespb13@hotmail.com
Edyara Gomes de Araújo	Artista/Designer	99847.3001	edyara.gomes@gmail.com
Judymar de Lucena Junior		99618.4464	lucenajudymar@gmail.com
Francisco de Assis Alcântara	Programador	98808.7966	francisco.assis.alcantara@gmail.com
João Victor		98726.9426	joaovictornap@hotmail.com
Jordan dos Santos Oliveira		98627.4440	jordandossantosoliveira@hotmail.com
Alisson Noberto		99869.2396	alissonnoberto34@gmail.com

7. Premissas
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 04 horas por dia para tempo útil de trabalho;</li> <li>- 01 semana (mínimo) para duração de cada Sprint, revendo o aumento do prazo conforme necessidade;</li> <li>- Reuniões semanais com o supervisor para acompanhamento.</li> </ul>

8. Restrições
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O projeto deve ser feito nas instalações da Fábrica;</li> <li>- Tempo mínimo de trabalho de 03 horas por dia;</li> <li>- Utilizar como engine o Unity 3D.</li> </ul>

	Patrocinador:	Código (Ano/Seq.): <a href="#">PROJ-FAB2018.1-D&amp;C</a>	Início: 05/03/2018 Término: 15/06/2018
	<p align="center"><b>TERMO DE ABERTURA DO PROJETO DECLARAÇÃO DO ESCOPO DO PROJETO</b></p>		
<p align="center"><b>Título do Projeto: Jogo Educativo - DUNGEONS AND CODE (D&amp;C)</b></p>			

<p><b>9. Riscos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atraso na entrega do projeto;</li> <li>- Não compreensão do escopo por parte da equipe;</li> <li>- Carência de mão de obra (em caso de faltas);</li> <li>- Equipe desmotivada.</li> </ul>
--

<p><b>10. Documentos de Referência</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Não se aplica.</li> </ul>
---

## 11. Aprovação

João Pessoa, 16 de março de 2018.

\_\_\_\_\_  
Isaque Mendes Bezerra  
Gerente de Projetos

\_\_\_\_\_  
XXXXXXXXXXXXXXXXXX  
Diretor Fábrica de Software