|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | |  |  | |
|  |  |  |  |  |  | |
| **Aprovações** | | | | | | |
| **Gerente do Programa:** | | | Data: | | |  |
| **Gerente do Projeto:** | | | Data: | | |  |

|  |
| --- |
| **1. Cliente** |
| - Os cursos da UBTech TI |

|  |
| --- |
| **2. Justificativa** |
| - Necessidade de prover formas mais lúdicas e divertidas para o ensino de lógica de programação básica para os cursos da UBTech TI. |

|  |
| --- |
| **3. Produtos e Serviços** |
| - 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:  - 3 fases com a temática lógica de programação;  - Telas: Menu inicial, vitória, derrota, menu de pause, tutorial e créditos;  - Visão 2D;  - Single Player;  - Plataforma PC. |

|  |
| --- |
| **4. Orçamento Estimado** |
| - 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 |
| 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  Judymar de Lucena Junior | Artista/Designer | 99847.3001  99618.4464 | edyara.gomes@gmail.com  lucenajudymar@gmail.com |
| Francisco de Assis Alcântara  João Victor  Jordan dos Santos Oliveira  Alisson Noberto | Programador | 98808.7966  98726.9426  98627.4440  99869.2396 | francisco.assis.alcantara@gmail.com  joaovictornap@hotmail.com  jordandossantosoliveira@hotmail.com  alissonnoberto34@gmail.com |

|  |
| --- |
| **7. Premissas** |
| - 04 horas por dia para tempo útil de trabalho;  - 01 semana (mínimo) para duração de cada Sprint, revendo o aumento do prazo conforme necessidade;  - Reuniões semanais com o supervisor para acompanhamento. |

|  |
| --- |
| **8. Restrições** |
| - O projeto deve ser feito nas instalações da Fábrica;  - Tempo mínimo de trabalho de 03 horas por dia;  - Utilizar como engine o Unity 3D. |

|  |
| --- |
| **9. Riscos** |
| - Atraso na entrega do projeto;  - Não compreensão do escopo por parte da equipe;  - Carência de mão de obra (em caso de faltas);  - Equipe desmotivada. |

|  |
| --- |
| **10. Documentos de Referência** |
| - Não se aplica. |

**11. Aprovação**

João Pessoa, 16 de março de 2018.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Isaque Mendes Bezerra XXXXXXXXXXXXXXXX

Gerente de Projetos Diretor Fábrica de Software