



Introdução a Computação Gráfica - ICG

NITRO

Alunos:

Eduardo Gomes - 14/0137068

Daniel Moura - 14/0037578

Elmar - 14/0019537

Prof.^a: Carla Rocha Aguiar

Brasília, 12 de maio de 2016.

1. Triângulo de Prioridades

As prioridades do projeto Nitro tem como base o Custo, o Tempo e o seu Escopo. Cada um influencia diretamente na qualidade. Para tanto foi necessário determinar:

O custo: dentre os materiais utilizados, os que mais vão ser caros serão os equipamentos eletrônico utilizados pelos integrantes do grupo, já que o trabalho em si não será remunerado.

O tempo: O tempo de desenvolvimento será de 3 meses para a elaboração de um jogo incluindo toda a documentação.

Escopo: no escopo serão definidos os requisitos do projeto que influenciará diretamente no tempo e no custo.

2. Plataformas

A plataforma alvo do projeto será computadores com distribuições Linux.

3. Público-alvo

O público alvo será crianças e adolescentes.

4. Estratégia de divulgação

A estratégia de divulgação se dará principalmente utilizando redes sociais como Facebook.

5. Recursos disponíveis

Os recursos disponíveis são:

1 computador Acer, 1 Computador Dell, 2 Computadores de Gabinete com placas gráficas da Nvidia, 3 funcionários incluindo o gerente.

6. Lucro esperado

O lucro esperado será diretamente relacionado as propagandas de empresas no aplicativo, pois ele será disponibilizado de graça.

7. Número estimado de cópias a serem vendidas

Sem estimativas.

8. Custos em software, hardware, material de consumo e recursos humanos

O preço estimado é:

1 Computador Dell: R\$ 2549,00

1 computador Acer: R\$ 1899,05



2 Computadores de Gabinete com placas gráficas da Nvidia: R\$ 6500,00

9. Preço estimado de venda

De graça.

10. Projeção do número de cópias a serem vendidas para recuperar o investimento e para se obter o lucro esperado

Sem estimativa.