

Gerência de Projetos - Business Case e Termo de Abertura

Alunos:

- Claudia Barreto de Oliveira - 20200019331
- Daniel Sant' Anna Andrade - 20200036904
- Letícia Oliveira de Souza - 20200015038
- Luan Gadioli Mendonça Berto - 20200034042

Business Case de Hogwarts Legacy

1. Objetivo deste documento

O objetivo desse documento será demonstrar as razões e os benefícios de criar um jogo de RPG imersivo, voltado para o universo de Harry Potter. Até então, todos os jogos já lançados são sobre os acontecimentos na franquia de livros já existentes, onde as histórias seguem de forma linear e os personagens jogáveis são os protagonistas das obras literárias.

O diferencial desse jogo é a liberdade que será oferecida ao jogador de trilhar e criar sua própria história em Hogwarts, como um novo aluno, totalmente desconhecido e pronto para deixar sua marca na história.

Esse projeto tem o propósito de trazer visibilidade para a marca, de forma que com a prosperidade do projeto será possível conquistar esse público que é apaixonado por esse universo trazendo novos fãs para a empresa e novas oportunidades de desenvolver outros produtos desse universo.

É esperado que seja utilizado um montante de R\$ 32.000.000,00, onde $\frac{2}{3}$ será destinado ao desenvolvimento do produto, e o resto ao marketing.

2. Descrição do Projeto

Nome do projeto: Hogwarts Legacy;

Data de início: 14/02/2018.

Necessidades: Criação de um mundo fiel às obras já produzidas, que seja capaz de envolver e acolher os usuários no universo que eles conhecem e amam. Assim como, a criação de um enredo concreto e fidedigno com as outras histórias já contadas.

Metas: Desenvolvimento de um produto capaz de trazer visibilidade para o nome da empresa.

Risco: Caso o projeto atrase ou seja entregue de forma não satisfatória, a empresa pode sofrer com reembolsos, perda de credibilidade na realização de um projeto e no produto principal e perda de investidores.

Escopo:

Título	Hogwarts Legacy
Plataforma	PC, Xbox, Playstation
Jogadores	Um jogador
Gênero	RPG; RPG Mundo aberto
High Concept	Hogwarts Legacy será uma aventura, totalmente imersiva, no universo de bruxos em Hogwarts no século XIX. Escolha sua casa, explore o castelo e seus arredores e se torne um bruxo formidável!
Objetivo	O objetivo do jogo explorar Hogwarts, aprender feitiços, poções, domar e cuidar as criaturas mágicas, desvendar quebra cabeças e lutar contra os seus inimigos
Recursos	<ul style="list-style-type: none">- O jogo será em mundo aberto, com um mapa de Hogwarts, Floresta Proibida, Hogsmeade e Caldeirão Furado;- O jogador criará um personagem totalmente personalizável à sua maneira e o controlará pelo controle ou teclado;- Após o desafio final, ainda será possível andar pelo mapa e explorar o jogo.- O jogador poderá escolher qual casa irá representar: Hufflepuff, Ravenclaw, Gryffindor ou Slytherin.- Será possível desenvolver o próprio estilo de luta e aprender diversos feitiços e poções;- Será possível cultivar amizades com alguns NPCs;- O sistema de jogo é voltado para níveis e conquista de aprendizado através de participação nas aulas curriculares de Hogwarts;- Não haverá um sistema de moralidade, o jogador será

	livre para fazer o que quiser, afetando apenas no tipo de bruxo que ele irá querer se tornar; - O jogo será salvo automaticamente;
--	---

3. Necessidades a serem atendidas e requisitos da solução proposta

O projeto tem como foco trazer os fãs da obra novamente para um cenário na qual os faz se sentir integrado ao mundo proposto nas outras obras de sucesso. De forma a criar um universo na qual os que o conhecem possam se sentir em casa ao se movimentar pelos vários cenários e ainda assim descobrir novidades no mesmo. É importante que o projeto tenha um grande desenvolvimento de marketing mas ao mesmo tempo invista no desenvolvimento do próprio projeto de forma que não cometa erros de produção que impactam na entrega do produto final, ou atrasando o prazo de entrega, ou lançando um produto que precise de muita manutenção pós-lançamento.

4. Alternativa Selecionada

O projeto tem como custo inicial R\$ 32.000.000,00 e pretende arrecadar mais de R\$ 460.000.000,00. Esse montante será relativo a vendas de mídias físicas, digitais e edições de colecionador. O produto não irá possuir microtransações.

5. Indicadores de sucesso de projeto

Com uma sólida parte já desenvolvida, será realizada a criação de vídeos demonstrativos de recursos presentes no jogo, mas sem muitas funcionalidades principais. Isso servirá para avaliar a recepção do público alvo ao produto. Próximo do lançamento, serão selecionados divulgadores de conteúdo para testar demonstrações ao vivo de forma que se avalie como está o andamento da jogabilidade e também a recepção dos usuários.

Quanto ao indicador de desempenho de prazo, o estipulado será que exista um controle para que o IDP sempre esteja acima de 0.75. Esse valor permitirá que, em caso de acontecer atrasos, eles poderão ser resolvidos com uma certa tranquilidade.

Já em relação ao indicador de desempenho de custo, o estipulado será que o IDC esteja sempre acima de 0.89. Permitindo que não ocorram muitos gastos acima do esperado.

Tanto o IDP quando o IDC será avaliado trimestralmente de forma que exista um acompanhamento de cada projeção daquele período, verificando a necessidade de planos de contingência para controlar a queda ou o crescimento exacerbado dos índices previstos.

Juntamente com as divulgações, será avaliado a recepção do público com base nas avaliações das demonstrações ao vivo e da repercussão em redes sociais e páginas de avaliações da indústria de jogos.

6. Previsão das Principais entregas

A primeira entrega (vídeos demonstrativos) está prevista para julho de 2020. A segunda entrega (lançamento de demonstrações para o público) está prevista para agosto de 2022. E o lançamento final do projeto está previsto para dezembro de 2022.

Em caso de atraso, o impacto no projeto será no aumento do tempo e do custo da produção e da queda da credibilidade da empresa. Um atraso de alguns meses pode causar comentários negativos e perda de possíveis novos jogadores. Um atraso grande pode levar a pedidos de reembolsos, caso a pré-venda já tenha sido realizada, e a perda de pessoas que desejavam adquirir o produto. Um atraso grande seguido de um produto não bem produzido, pode levar a perda de investidores e de novas parcerias para projetos futuros.

7. Partes interessadas

A principal parte interessada é o público fã do universo de Harry Potter. Além desses, é necessário investir a atenção nos jogadores que gostam da proposta do jogo, que será um RPG. A ideia é atrair e unir tanto o público gamer quanto os consumidores das obras de J.K Rowling. O foco do marketing para atrair essa comunidade e tornar possível viver Hogwarts é essencial para o sucesso do jogo.

8. Orçamento e Estimativa dos Esforços

Área de Produção	Valor
Design	R\$ 4.000.000,00
Arte	R\$ 7.000.000,00
Codificação	R\$ 11.000.000,00
Música	R\$ 4.000.000,00
Marketing	R\$ 6.000.000,00

	Design	Arte	Codificação	Música	Marketing
02-03/2018					
04-06/2018					
07-09/2018					
10-12/2018					
01-03/2019					
04-06/2019					
07-09/2019					
10-12/2019					
01-03/2020					
04-06/2020					
07-09/2020					
10-12/2020					
01-03/2021					
04-06/2021					
07-09/2021					
10-12/2021					
01-03/2022					
04-06/2022					
07-09/2022					
10-12/2022					

01-03/2023					
04-06/2023					
07-09/2023					
10-12/2023					

Termo de abertura do projeto Hogwarts Legacy

1. Objetivos deste documento

Autorizar o início do projeto e descrever de forma clara requisitos iniciais, principais entregas, premissas e restrições do projeto.

2. Controle de versões

1.0 16/02/2018 XXXXX Elaboração Inicial

3. Situação atual e justificativa do projeto

Após o levantamento dos requisitos para a elaboração do projeto, foi criado o business case do mesmo, de forma a incentivar a sua execução.

A motivação para a criação desse jogo vem da falta de jogos envolvendo tanto o mundo fictício da magia como o universo de Harry Potter. Devido a grande popularidade que a saga Animais Fantásticos e Onde Habitam foi observado a oportunidade de desenvolver um jogo envolvendo esse universo mágico criado por J.K. Rowling. O último jogo lançado explorando esse universo, foi Harry Potter: Hogwarts Mystery lançado em 2018 com mais de 50 milhões de downloads somando a App Store e o Play Store. Porém, esse último jogo lançado é para as plataformas mobile. Devido a esses números é possível estimar que a criação de um jogo para consoles/computador nesse mesmo universo poderá alcançar tanto um público mais velho quanto o público encontrado na plataforma mobile.

Assim, é possível aproveitar esse universo tão aclamado, desenvolvendo novas histórias dentro do universo mágico criado por J.K. Rowling, porém dessa vez com um enredo mais original, aberto e não baseado nos outros produtos já lançados, já que em jogos anteriores desse universo, a experiência seguia um padrão linear e fixo da história do protagonista dos livros.

4. Objetivo SMART e critérios de sucesso do projeto

O projeto será considerado um sucesso caso os objetivos abaixo sejam atingidos:

- Lançamento mínimo em dezembro de 2022 e máximo em julho de 2023;
- Controle de recursos alinhada ao orçamento, sem extrapolações;
- IDP trimestral acima de 0.75 e IDC trimestral acima de 0.89;

- Lucro mínimo de R\$ 160.000.000,00.

5. Estrutura analítica do projeto

- Definição do Projeto;
- Gerenciamento de Projetos:
 - Iniciação;
 - Planejamento;
 - Controle;
 - Encerramento;
- Design:
 - Regiões;
 - Personagens;
 - Inimigos;
 - Objetos;
 - Itens equipáveis;
 - Magias;
 - Ambientação;
- Arte:
 - Castelo;
 - Hogwarts;
 - Hogsmeade;
 - Lojas;
 - Personagens;
 - Estruturas;
 - Monstros;
 - Itens;
 - Textura;
 - Cinemática;
- Codificação:
 - Interface;
 - Classes;
 - Colisão;
 - Combates;
 - Física;

- Teste;
- Balanceamento;
- Música:
 - Cenários;
 - Ambientação;
 - Efeitos Sonoros;
 - Colisão;

6. Partes interessadas no projeto

- Warner Bros;
- J. K. Rowling;
- Walt Disney;

7. Restrições

- Orçamento máximo de R\$ 32.000.000,00;
- Período máximo de lançamento 12/2023;
- Utilizar a comunicação assertiva e plural com público;
-

8. Premissas

- Dentre as tecnologias disponíveis, será utilizado a Unreal Engine;
- Acompanhamento mensal de desempenho de cada área de atuação;
- Teste de funcionalidade para cada implementação nova;
- Comunicação com a equipe de criação da J.K. Rowling para adequações nos processos ao universo de sua autoria;

9. Riscos

- Atrasos de entrega nas atividades;
 - Alocar mais funcionários para contribuir e ajudar nas pendências que surgirem, visando diminuir os atrasos até que se realinhe com o plano traçado.
- Estagnação frequente devido à má funcionalidade de funções implementadas;
 - Alocar uma equipe altamente especializada para ajudar a solucionar e prevenir eventualidades;

10. Orçamento do projeto

Área de Produção	Valor
------------------	-------

Design	R\$ 4.000.000,00
Arte	R\$ 7.000.000,00
Codificação	R\$ 11.000.000,00
Música	R\$ 4.000.000,00
Marketing	R\$ 6.000.000,00