

Project Charter- FANI
Licenciatura em Engenharia Informática
Project Factory

Curso de Engenharia Informática – 3º Ano (Turma M1)
Edgar Neto - 50035284

Conteúdos

- 1. Descrição do projeto 3
- 2. Objectivos 3
- 3. Âmbito do projeto 3
- 4. Constraints..... 3
- 5. Milestones..... 4
- 6. Riscos de negócio..... 5
- 7. Recursos 5
- 8. Visão 6
- 8. 1. Mockups..... 6
- 9. WBS..... 7

1.Descrição do projeto

Narrativa Interativa consiste em uma história que permite ao público decidir o seu rumo ao interagir com o artefacto de forma direta, através de botões, fala ou diferentes formas dependendo da mídia utilizada, é um tipo de narrativa muito comum em jogos digitais , mas também pode ser encontrada em outras mídias como teatro, literatura e cinema.

2. Objetivos

Visto que escrever narrativas interativas é uma tarefa complexa por se ter a necessidade de ter habilidades de programação, pretende-se implementar uma ferramenta de autoria de narrativas interativas denominada por FANI, para roteirista tradicionais, a ferramenta/software irá recorrer a recursos visuais intuitivos (caixas para texto, setas,...etc) que tornarão mais acessível na criação de narrativas interativas por parte dos roteiristas tradicionais.

3. Âmbito do projeto

O âmbito do projeto estará focado em desenvolver as funcionalidades que permitem ao roteirista a criar uma narrativa interativa de forma acessível, recorrendo a recursos como caixas de textos(passagens), onde serão inseridas as ações, os personagens e os scripts.

Também pretende-se desenvolver funcionalidades que permitem ao roteirista a editar as narrativas que criou e converter as mesma para histórias, que permitirá a interação do roteirista com a narrativa.

As funcionalidades que não serão desenvolvidas são as que foram nomeada com prioridade baixa no levantamento de requisitos, como por exemplo, importar e exportar narrativas, selecionar tipo de script que pretende,... etc.

4. Constraints

Dimensão	Constraint	Driver
Características	O projeto deverá ser desenvolvido nas seguintes tecnologias : <ul style="list-style-type: none">• JavaScript• HTML/CSS	-----
Qualidade	Não ter domínio de bibliotecas de animação	Pesquisar e aprender a manipular as bibliotecas.
Cronograma	O projeto deverá ser entregue até o dia 26/06/2020.	Fazer os deliverables nos prazos estipulados pelos professores de cada UC.

6. Riscos de negócio

Recursos	Função e responsabilidade
Equipa de desenvolvimento	Foram exercidas as seguintes funções: <ul style="list-style-type: none">• Analistas de sistemas : responsáveis em analisar estrutura do sistema de software como um todo.• Programadores: responsáveis em desenvolver as funcionalidades do software .• Gestores do projeto: responsáveis em gerir e documentar o projeto.
Instalações físicas e equipamentos	Instalações da UE (Biblioteca), para analisar o sistema e documentar e equipamentos pessoais para desenvolver o sistema.
Equipa de engenharia de software	Edgar Neto

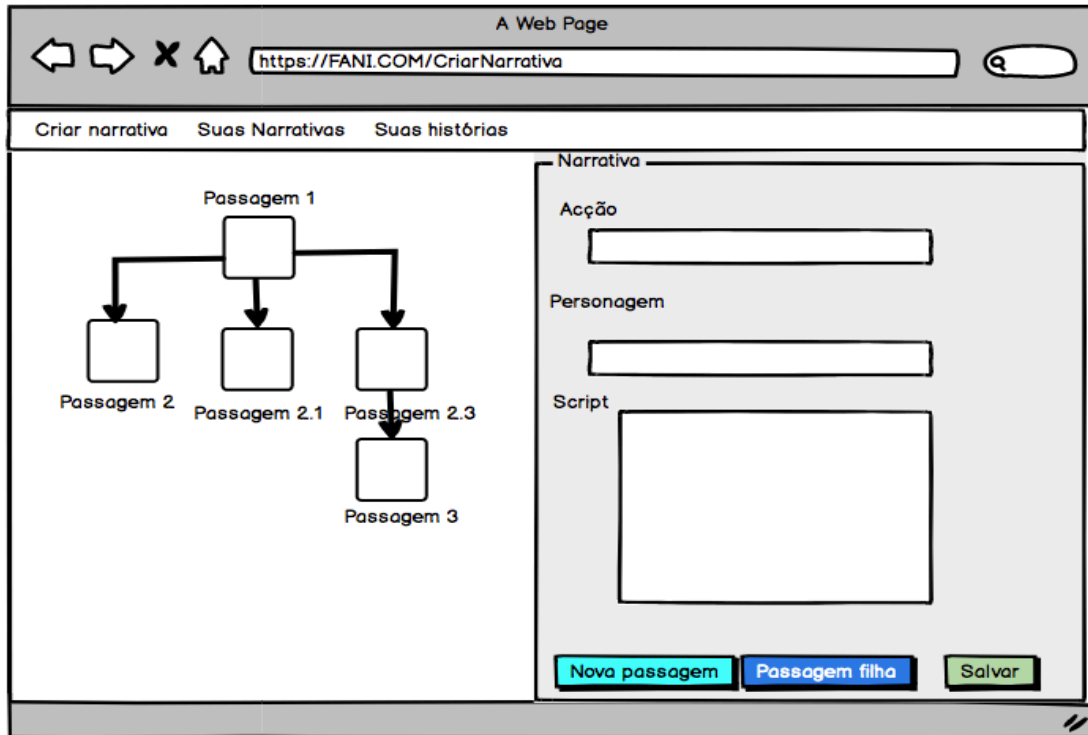
7. Recursos

Risco	Probabilidade	Impacto
Falhas do projeto de software	Média	Severo
Falhas de segurança no software	Baixa	Severo
Alto impacto do software nos utilizadores.	Alta	Alto
Baixo impacto do software nos utilizadores.	Baixa	Alto

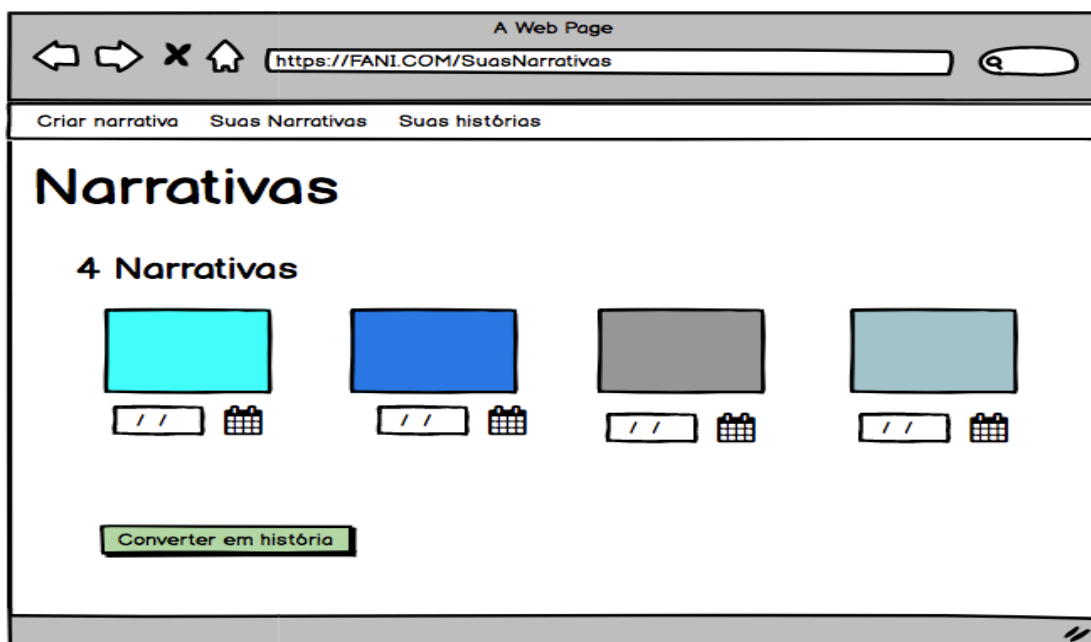
8 –Visão

8.1-Mockups

1-Esta interface irá permitir ao roteirista a criar um narrativa interativa.



2- Esta interface irá permitir ao roteirista a aceder a narrativas que criou e converter para história .



9. WBS

