



GABRIEL CARLOS FURLAN DA SILVA

GABRIEL GARCIA RODOLFO ALVES

PEDRO LUCAS KAWANO

PROJETO MANHATTAN

Trabalho Práticas de Gestão de Projetos

Professores envolvidos: Leandro Arthur Pinto

Jales

2022

Termo de Abertura de Projeto

Nome do Projeto
PROJETO MANHATTAN

Objetivos do Projeto
Fazer um sistema que ensine e treine jogadores para competirem profissionalmente em jogos eletrônicos, conquistar 80% do jogadores profissionais premiados em campeonatos eSports

Quais as Justificativas ao Projeto?
Desenvolver um sistema de ensino e treinamento para jogadores de eSports. O cenário competitivo de jogos eletrônicos tem ganhado cada vez mais públicos, segundo a pesquisa realizada pelo site 'Olhar Digital' em 2021, um campeonato de League of Legends teve um aumento de 35% e espectadores em relação ao ano anterior e a expectativa é que esse número cerca 70% nos próximos 5 anos. Fator este que faz com que os jogadores tenham cada vez mais vontade de se tornarem profissionais.

Nossas Metas	
1	Alcançar 1000 alunos em 3 anos.
2	Promover conteúdos avançados.
3	
4	

Macro-visão do Projeto (Ciclo de Vida do Projeto)	
Etapas	Entregas Previstas
1	Contratar um time de desenvolvedor.
2	Desenvolver o conteúdo de ensino;
3	Apresentar um sistema de métricas de desempenho de acordo com a rotina de treinamento dos jogadores.
4	Criar um sistema de "gameificação" e ranking;
5	Hospedar o site
6	Fazer campanhas publicitárias no youtube em vídeos que possuem um conteúdo relacionado.

O que pode restringir o sucesso do projeto
- Falta de retorno (conversão de clientes). - Jogo "flopado".

Principais partes interessadas e expectativas	
Time de desenvolvimento	Desenvolver o projeto
Time de Marketing	Converter clientes
Investidores	Arrecadação de recursos.

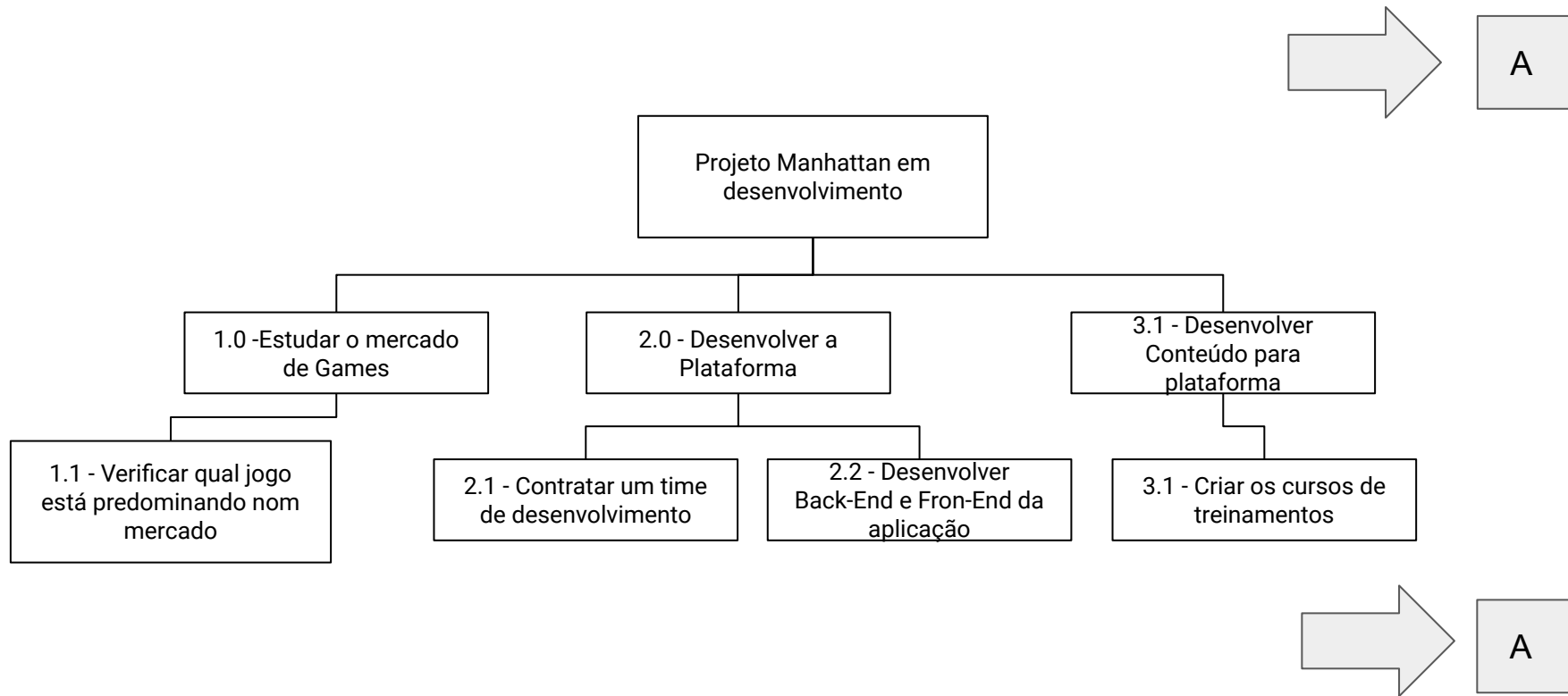
Mapa de Resposta a Riscos

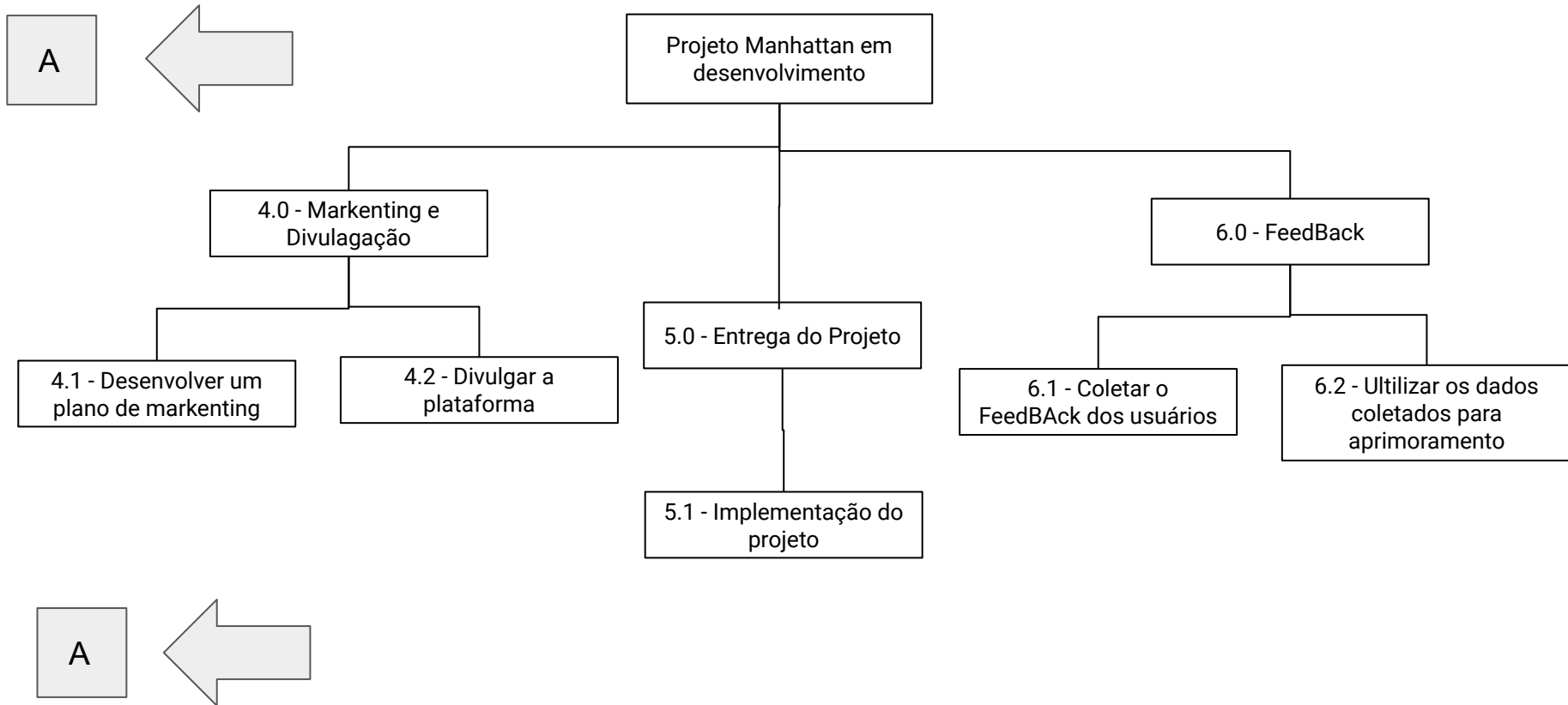
Principais Riscos Identificados	Avaliação			O que podemos fazer para prevenir?	Se o risco se consumir, qual nossa contingência?
	Impacto	Probabilidade	Criticidade		
Jogo seletado com queda de popularidade	4.1	1.3	2.5	Um jogo consolidado na comunidade, que tenha perspectiva de permanência no cenário competitivo	Pesquisar próximos jogos com potencial de popularidade do cenário competitivo.
Falta de retorno(Conversão/Fidelização de clientes).	4.005	3.2	3.5	<ul style="list-style-type: none"> - Se basear em estratégias de sucesso do mercado e aprender com os casos de fracasso. - Não desembolsar todo o orçamento da campanha de publicidade de uma só vez, fazer testes e alterar as metodologias de acordo com os resultados obtidos. - Na escolha dos influencers para divulgação, priorizar sua imagem, credibilidade, público alvo ao invés de sua popularidade. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alterar o nosso plano de marketing, atingindo assim novos públicos e dando uma nova percepção do sistema . - Utilizar o feedback dos usuários para criar features para atender as necessidades dos usuários.
Insatisfação de clientes	5	2.3	4.8	Pesquisa de satisfação(semanal, toda quarta)	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar as pesquisas, para desenvolver features - Alterar o planejamento de marketing para divulgar as atualizações.

Requisitos do Projeto

- **Contratar um time de desenvolvedor:**
 - Contatar uma instituição de ensino, em busca de profissionais.
 - Divulgar a procura por vagas nas redes sociais.
 - Realizar um processo seletivo.
 - Capacitar os desenvolvedores com cursos e plano de desenvolvimento pessoal
- **Desenvolver conteúdo de ensino:**
 - Estudar o jogo escolhido.
 - Separar os conceitos mais importantes.
 - Desenvolver um roadmap do conteúdo.
 - Criar um material de estudo.
- **Apresentar um sistema de métricas de ensino de acordo com a rotina de treinamento dos jogadores:**
 - Criar um formulário que definirá o perfil do usuário e o tempo disponível para as atividades
 - Construir uma rotina de treino de acordo com o perfil de cada usuário.
 - Desenvolver o sistema de métricas com gráficos e estatísticas do desempenho do usuário
 - Desenvolver um sistema expectativa/estimativa de progresso.
- **Criar um sistema de gamificação e ranking**
 - Desenvolver um sistema de recompensas para os primeiros colocados da temporada.
 - Criar um sistema de recompensa por completar módulos de estudos e treinos.
 - Construir um sistema de duelo entre os usuários para aumentarem seus pontos
 - Desenvolver um marketplace onde o usuário possa trocar seus pontos por recompensas

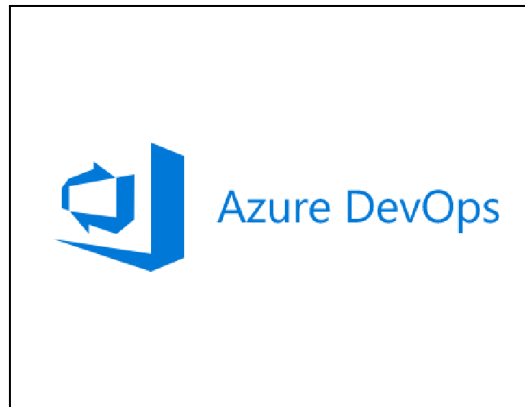
○





Mecanismos de verificação do Sistema

Azure DevOps:



O Azure DevOps Server é um produto da Microsoft que fornece controle de versão, relatórios, gerenciamento de requisitos, gerenciamento de projetos, builds automatizadas, testes e recursos de gerenciamento de versão. Ele cobre todo o ciclo de vida do aplicativo e habilita os recursos do DevOps.

Mecanismos Usados:

- Board: local onde serão visualizados os Work Items(Cards de desenvolvimento);
- Wiki: Onde estarão a documentação das políticas a serem seguidas pela equipe;

Miro:



Resultado de imagem para Miro Miro é uma plataforma de lousa interativa digital (um quadro infinito), que conta com um plano gratuito. Com ela podemos “colar” notas adesivas (post-its) em uma área de trabalho e colaborar com várias pessoas no desenvolvimento de projetos e workshops, por exemplo.

Mecanismos Usados:

- Criação de fluxogramas, para a documentação dos fluxos a serem seguidos pelo sistema;

MoviDesk:

O Movidesk é um sistema de help desk que foi feito especialmente para você garantir a qualidade do seu atendimento. Ele tem um conjunto de recursos que vão facilitar as rotinas produtivas do seu negócio, melhorando os seus indicadores por meio da fluidez das informações entre todas as áreas da empresa.

Mecanismos Usados:

- Plataforma para gerenciar solicitações de atendimentos, organizar os processos entre a equipe do suporte e as demais relacionadas;
- Organizar as informações cadastrais dos clientes;

Daily:



Mecanismos Usados:

Reuniões diárias de mais ou menos 15 minutos, onde serão discutidos:

- Os eventuais impedimentos da Board(Time de desenvolvimento).
- As pendências do(s) dias anteriores relacionado aos atendimentos(Time de Suporte):
- Além de ideias para agregar melhorias aos serviços e processos da equipe;