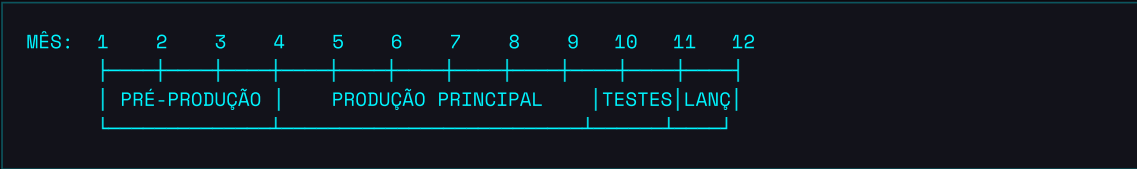


# CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO - 12 MESES

## TECHNO SUTRA VR

Edital FOMENTO CULTSP - PNAB Nº 12/2025

### VISÃO GERAL



### FASE 1: PRÉ-PRODUÇÃO (MESES 1-2)

#### Mês 1 - Setup e Planejamento

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Contratação da equipe	Produtor	Contratos assinados
1	Compra de equipamentos	Produtor	Equipamentos recebidos
2	Setup ambiente de desenvolvimento	Dev Lead	Repositório configurado
2	Definição de pipeline de assets	Artista Lead	Documento de pipeline
3	Prototipagem de mecânicas VR	Dev Lead	Protótipo jogável
3	Concept art inicial	Artista Lead	10 concepts
4	Revisão do GDD	Diretor	GDD v2.0
4	Planejamento detalhado	Produtor	Cronograma Gantt

Marcos do Mês 1: - ✔ Equipe completa contratada - ✔ Ambiente de desenvolvimento funcional - ✔ Protótipo

Mês 2 - Fundação Técnica

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Sistema de carregamento de panoramas	Dev Lead	Módulo funcional
1	Modelagem do primeiro Kalyanamitra	Artista Lead	Modelo base
2	Conversão equirretangular→cubemap	Dev Lead	Shader funcional
2	Rigging e animação base	Artista Lead	Rig humanoid
3	Sistema de diálogos	Dev Lead	Sistema básico
3	UI/UX wireframes	UX Designer	Wireframes completos
4	Integração OpenXR	Dev Lead	Build Quest funcional
4	Revisão de milestone	Todos	Relatório M1

**Marcos do Mês 2:** - ✔ Pipeline técnico validado - ✔ Primeiro personagem completo - ✔ Build funcional para Quest

FASE 2: PRODUÇÃO - SPRINT 1 (MESES 3-4)

Mês 3 - Capítulos 1-10

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Panoramas 1-3	Artista Lead	3 ambientes 360°
1	Kalyanamitras 1-3	Artista Lead	3 personagens
2	Panoramas 4-6	Artista Lead	3 ambientes 360°
2	Kalyanamitras 4-6	Artista Lead	3 personagens
3	Panoramas 7-10	Artista Lead	4 ambientes 360°
3	Kalyanamitras 7-10	Artista Lead	4 personagens
4	Integração Cap 1-10	Dev Lead	10 capítulos jogáveis
4	Sistema de transições	Dev Lead	Portais funcionais

**Marcos do Mês 3:** - ✔ 10 ambientes 360° prontos - ✔ 10 personagens modelados e animados - ✔ Primeiros 10 capítulos integrados

Mês 4 - Capítulos 11-20

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Panoramas 11-14	Artista Lead	4 ambientes 360°
1	Kalyanamitras 11-14	Artista Lead	4 personagens
2	Panoramas 15-17	Artista Lead	3 ambientes 360°
2	Kalyanamitras 15-17	Artista Lead	3 personagens
3	Panoramas 18-20	Artista Lead	3 ambientes 360°
3	Kalyanamitras 18-20	Artista Lead	3 personagens
4	Integração Cap 11-20	Dev Lead	20 capítulos jogáveis
4	Sistema de áudio espacial	Dev Lead	Áudio 3D funcional

**Marcos do Mês 4:** - ✔ 20 ambientes 360° prontos - ✔ 20 personagens completos - ✔ Sistema de áudio espacial implementado

FASE 3: PRODUÇÃO - SPRINT 2 (MESES 5-6)

Mês 5 - Capítulos 21-35 + Áudio

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Panoramas 21-25	Artista Lead	5 ambientes 360°
1	Início composição trilha	Sound Designer	Demos de música
2	Kalyanamitras 21-25	Artista Lead	5 personagens
2	Panoramas 26-30	Artista Lead	5 ambientes 360°
3	Kalyanamitras 26-30	Artista Lead	5 personagens
3	Panoramas 31-35	Artista Lead	5 ambientes 360°
4	Kalyanamitras 31-35	Artista Lead	5 personagens
4	Integração Cap 21-35	Dev Lead	35 capítulos jogáveis

**Marcos do Mês 5:** - ✔ 35 ambientes 360° prontos - ✔ 35 personagens completos - ✔ Trilha sonora em produção

Mês 6 - Capítulos 36-45 + UI

Semana	Atividade	Responsável	Entregável

1	Panoramas 36-40	Artista Lead	5 ambientes 360°
1	UI principal	UX Designer	Menus implementados
2	Kalyanamitras 36-40	Artista Lead	5 personagens
2	Panoramas 41-45	Artista Lead	5 ambientes 360°
3	Kalyanamitras 41-45	Artista Lead	5 personagens
3	Sistema de salvamento	Dev Lead	Save/Load funcional
4	Integração Cap 36-45	Dev Lead	45 capítulos jogáveis
4	Revisão de milestone	Todos	Relatório M2

**Marcos do Mês 6:** - ✔ 45 ambientes 360° prontos - ✔ 45 personagens completos - ✔ UI/UX implementada - ✔ 50% do projeto concluído

## FASE 4: PRODUÇÃO - SPRINT 3 (MESES 7-8)

### Mês 7 - Capítulos 46-56 (Final)

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Panoramas 46-50	Artista Lead	5 ambientes 360°
1	Kalyanamitras 46-50	Artista Lead	5 personagens
2	Panoramas 51-53	Artista Lead	3 ambientes 360°
2	Kalyanamitras 51-53	Artista Lead	3 personagens
3	Panoramas 54-56	Artista Lead	3 ambientes finais
3	Kalyanamitras 54-56	Artista Lead	3 personagens finais
4	Integração Cap 46-56	Dev Lead	56 capítulos jogáveis
4	Cena final (Samantabhadra)	Diretor	Experiência de conclusão

**Marcos do Mês 7:** - ✔ Todos os 56 ambientes prontos - ✔ Todos os 56 personagens completos - ✔ Jornada completa jogável

### Mês 8 - Áudio e Narração

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Gravação de narração	Sound Designer	Áudio bruto
1	Finalização trilha sonora	Sound Designer	Trilha completa
2	Edição de diálogos	Sound Designer	Diálogos editados

2	Integração de áudio	Dev Lead	Áudio no jogo
3	Mixagem espacial	Sound Designer	Mix 3D
3	Efeitos sonoros	Sound Designer	SFX completos
4	Masterização	Sound Designer	Áudio final
4	Integração final de áudio	Dev Lead	Build com áudio

**Marcos do Mês 8:** - ✔ Trilha sonora completa - ✔ Narração gravada e editada - ✔ Áudio espacial implementado

## FASE 5: TESTES E OTIMIZAÇÃO (MESES 9-10)

### Mês 9 - QA e Otimização

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Testes funcionais	QA/Todos	Lista de bugs
1	Otimização Quest	Dev Lead	Performance melhorada
2	Correção de bugs críticos	Dev Lead	Bugs corrigidos
2	Testes de acessibilidade	UX Designer	Relatório de acessibilidade
3	Implementação de acessibilidade	Dev Lead	Features de acessibilidade
3	Testes de performance	Dev Lead	Métricas de FPS
4	Beta testing interno	Todos	Feedback compilado
4	Ajustes de balanceamento	Diretor	Experiência refinada

**Marcos do Mês 9:** - ✔ Bugs críticos corrigidos - ✔ Performance otimizada (90 FPS Quest) - ✔ Acessibilidade implementada

### Mês 10 - Polimento

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Beta testing externo	Produtor	Feedback de usuários
1	Correções finais	Dev Lead	Build estável
2	Localização (PT/EN)	Produtor	Textos traduzidos
2	Ajustes de UX	UX Designer	UX refinada
3	Testes de regressão	QA/Todos	Build validada

3	Documentação técnica	Dev Lead	Docs completos
4	Preparação de builds	Dev Lead	Builds para lojas
4	Revisão de milestone	Todos	Relatório M3

**Marcos do Mês 10:** - ✔ Build estável e polida - ✔ Localização completa - ✔ Pronto para submissão

## FASE 6: LANÇAMENTO (MESES 11-12)

### Mês 11 - Preparação de Lançamento

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Submissão Meta Quest Store	Produtor	Build submetida
1	Submissão Steam	Produtor	Build submetida
2	Produção de trailer	Produtor	Trailer final
2	Press kit	Produtor	Kit de imprensa
3	Contato com imprensa	Produtor	Lista de contatos
3	Making-of (democratização)	Diretor	Vídeos de making-of
4	Campanha de marketing	Produtor	Campanha ativa
4	Preparação evento de lançamento	Produtor	Evento planejado

**Marcos do Mês 11:** - ✔ Builds submetidas às lojas - ✔ Material de marketing pronto - ✔ Making-of produzido

### Mês 12 - Lançamento e Encerramento

Semana	Atividade	Responsável	Entregável
1	Aprovação das lojas	Produtor	Aprovação confirmado
1	Lançamento oficial	Todos	Jogo disponível
2	Evento de lançamento	Produtor	Evento realizado
2	Monitoramento pós-lançamento	Dev Lead	Métricas coletadas
3	Ações formativas (democratização)	Diretor	Workshops realizados
3	Cadastro Agenda VivaSP	Produtor	Cadastro completo
4	Relatório final	Produtor	Relatório de execução
4	Prestação de contas	Produtor	Documentação financeira

**Marcos do Mês 12:** - ✔ Jogo lançado nas lojas - ✔ Evento de lançamento realizado - ✔ Ações de democratização executadas - ✔ Prestação de contas entregue

## DIAGRAMA DE GANTT (SIMPLIFICADO)



## ENTREGAS POR MILESTONE

### Milestone 1 (Mês 2)

- Protótipo funcional VR
- Pipeline de assets validado
- 1 capítulo completo (demo)

### Milestone 2 (Mês 6)

- 45 capítulos jogáveis
- UI/UX implementada
- Sistema de áudio funcional

### Milestone 3 (Mês 10)

- 56 capítulos completos
- Build otimizada e polida
- Pronto para submissão

### Milestone Final (Mês 12)

- Jogo lançado
- Ações de democratização
- Prestação de contas

## RISCOS E CONTINGÊNCIAS

Risco	Mitigação	Contingência
Atraso em assets	Buffer de 2 semanas por sprint	Reduzir escopo de ambientes
Rejeição na loja	Seguir guidelines desde início	Tempo extra para correções
Bug crítico pós-lançamento	Testes extensivos	Patch de emergência
Membro da equipe sai	Documentação detalhada	Freelancer de backup

## REUNIÕES E COMUNICAÇÃO

Tipo	Frequência	Participantes	Duração
Daily Standup	Diária	Equipe core	15 min
Sprint Review	Quinzenal	Todos	1 hora
Milestone Review	Mensal	Todos + stakeholders	2 horas
Retrospectiva	Mensal	Equipe core	1 hora