

Plano de Projeto: "Dekora MVP"

Versão: 1.2 **Data:** 21 de setembro de 2025 **Prazo Final:** Primeira semana de dezembro de 2025 (aproximadamente 05/12/2025)

☰ Plano de Projeto: "Dekora"

1. Resumo do Projeto

Este plano detalha as fases, os objetivos, o cronograma e as responsabilidades para a execução do desenvolvimento do Mínimo Produto Viável (MVP) do jogo "Dekora". O objetivo é produzir um jogo polido e completo, de acordo com o escopo e os requisitos definidos, porém para PI2 apenas a entrega do mvp está prevista.

2. Objetivos do Projeto

Esta seção define as metas centrais que guiarão o desenvolvimento do projeto "Dekora", alinhando as expectativas de entrega com as aspirações de aprendizado e crescimento da equipe.

2.1. Objetivo Principal (SMART)

O objetivo primário e mensurável do projeto é:

Implantar a primeira versão jogável (MVP) do jogo "Dekora" na plataforma PC, contendo ao menos um nível conceitual até a primeira semana de dezembro de 2025.

2.2. Objetivos Secundários (Estratégicos)

Além da entrega do produto, o projeto visa alcançar os seguintes objetivos estratégicos para a equipe:

- **Aprender:** Aplicar o conhecimento teórico adquirido em um desafio prático e completo, desenvolvendo habilidades em arquitetura de software, design de experiência do usuário (UX), otimização e o ciclo de vida de um produto.
- **Desafiar:** Ir além dos requisitos mínimos da disciplina para superar os limites técnicos e criativos da equipe, aprimorando competências (técnicas e de comunicação) essenciais para a indústria de jogos.
- **Lançar:** Transformar o projeto acadêmico em um produto real e tangível, resultando no primeiro jogo lançado pela equipe, que servirá como um portfólio robusto e prova concreta da nossa capacidade de execução.

3. Escopo e Entregas do Projeto

Esta seção define as fronteiras do projeto "Dekora", detalhando o trabalho que será realizado, os resultados tangíveis esperados e o que está explicitamente excluído para garantir o foco da equipe.

3.1. Declaração de Escopo

O escopo do projeto "Dekora" engloba o desenvolvimento completo de um jogo eletrônico para PC, projetado para oferecer uma experiência de relaxamento e criatividade. O produto final consistirá em 8 fases temáticas distintas, mecânicas de decoração polidas e sistemas de suporte robustos.

Para o cronograma atual, o foco está na entrega de um **Mínimo Produto Viável (MVP)** que servirá como a fundação do jogo completo, validando as mecânicas centrais e a proposta de valor do projeto.

Documento contendo: [R.F.RNF e Escopo](#)

3.2. Entregas do Projeto

3.2.1. Entregas do MVP (Prazo: Dezembro de 2025) A entrega principal para a disciplina consistirá em:

- Uma versão MVP do jogo, compilada e funcional para a plataforma PC.
- Um conjunto completo de **8 fases temáticas**, incluindo todos os modelos 3D, texturas e lógica de jogo necessários.
- Sistemas de menu, configurações e salvamento de progresso totalmente implementados e funcionais.
- A documentação final do projeto, consolidada para a avaliação acadêmica.

3.2.2. Entregas do Projeto Completo (Escopo Final) O escopo final do projeto, para além do MVP, visa incluir:

- Polimento adicional de todas as fases e mecânicas.
- Potencial adição de novas funcionalidades (ex: modo fotografia, compartilhamento social).
- Preparação para um eventual lançamento em plataformas digitais.

3.3. Funcionalidades Dentro do Escopo do MVP

O MVP do jogo "Dekora" incluirá as seguintes funcionalidades e características:

- **Jogabilidade:**
 - Mecânica principal de selecionar, arrastar e soltar objetos.
 - Sistema de grid para auxiliar no alinhamento preciso dos itens.
 - Funcionalidade para reiniciar o nível ao estado original.
- **Conteúdo:**
 - **8 fases temáticas únicas:** Caverna, Realeza, Vampírico, Bruxa, Discoteca, Quarto, Jardim e Cyberpunk.
- **Sistemas:**
 - Menu Principal, Tela de Seleção de Fases e Tela de Configurações.
 - Opções de configuração para volume (música e efeitos sonoros) e idioma.

- Sistema de salvamento e carregamento automático do progresso por fase.
- **Qualidade e Estilo:**
 - Estilo de arte 3D *low poly* consistente em todos os *assets*.
 - Trilha sonora e efeitos sonoros relaxantes e apropriados para cada tema.
 - Interface de usuário (UI) intuitiva e limpa.

4. Fases do Projeto

O projeto será dividido em 3 fases principais para garantir um desenvolvimento organizado e com marcos claros.

Fase 1: Pré-Produção e Planejamento (Duração: 2 semanas)

- **Objetivo:** Solidificar toda a documentação e preparar o ambiente de desenvolvimento.
- **Tarefas Principais:**
 - Configurar o projeto na Unity.
 - Configurar o repositório no GitHub e definir as regras de versionamento.
 - Criar o quadro de tarefas (backlog) em uma ferramenta como Trello ou GitHub Projects.
- **Marco de Entrega:** Documentação finalizada e ambiente de trabalho configurado.

Fase 2: Produção do MVP (Duração: 10 semanas)

- **Objetivo:** Desenvolver mecânicas e sistemas para a versão MVP do jogo.
- **Tarefas Principais:**
 - Programar as mecânicas centrais (arrastar e soltar, sistema de grid, salvamento).
- **Marco de Entrega:** Versão “MVP” do jogo.

Fase 3: Finalização e Polimento (Duração: 3 semanas)

- **Objetivo:** Polir o MVP, corrigir bugs e preparar a apresentação final para entrega.
- **Tarefas Principais:**
 - Sessões intensivas de testes de qualidade (QA - Quality Assurance) para encontrar e registrar bugs.
 - Correção de bugs e otimização de desempenho.
 - Polimento geral
- **Marco de Entrega:** Versão final do MVP e Apresentação feita.

5. Cronograma Proposto

- **Fase 1 (Pré-Produção):** 01/09/2025
- **Fase 2 (Produção do MVP):** 08/09/2025
- **Fase 3 (Finalização do MVP):** 24/11/2025

6. Partes Interessadas

- **Matheus Kollmann Deters** email: deters.mk@sempreceub.com

- **Bruno d'Luka** email: brunodlukaa@sempreceub.com
- **Caroline Machado** email: caroline.mo@sempreceub.com
- **Julia Costa Carvalho** email: juliaacarvalhoo@sempreceub.com
- **Celeste Laura Salvioni** email: salvioni@sempreceub.com

7. Distribuição de Tarefas

- **Gerenciamento e Game Design (Matheus):** Manter o GDD atualizado, gerenciar o quadro de tarefas, garantir a coesão do projeto e liderar o design dos níveis.
- **Programação de Lógica (Bruno):** Focar nas mecânicas principais (grid, save system, interações com objetos).
- **Arte e Áudio (Caroline):** Liderar a direção de arte, criar os modelos 3D para metade das fases, compor a trilha sonora e criar os efeitos sonoros.
- **Programação de UI/UX e Arte (Julia):** Desenvolver todos os menus e a interface, programar a interação do usuário com a UI e criar os modelos 3D para a outra metade das fases.
- **Todos:** Participar do design dos níveis, dos testes de qualidade (QA) e da elaboração do relatório final.

8. Riscos e Estratégias de Mitigação

Esta seção identifica os principais riscos que podem impactar negativamente o sucesso do projeto "Dekora". Para cada risco, é apresentada uma descrição de seu impacto potencial e uma estratégia de mitigação proativa para prevenir sua ocorrência ou minimizar seus efeitos.

8.1. Riscos Técnicos

- **Risco 1: Bloqueio Técnico Inesperado**
 - **Descrição/Impacto:** Um desafio de programação mais complexo que o previsto ou um bug persistente na engine (Unity) pode paralisar o desenvolvimento de uma funcionalidade crítica, causando um efeito cascata de atrasos no cronograma.
 - **Estratégia de Mitigação:** Priorizar o desenvolvimento das mecânicas mais complexas já na fase de prototipagem para identificar e resolver os maiores desafios cedo. Fomentar um ambiente de colaboração onde a equipe inteira auxilia na pesquisa de soluções quando um membro encontra um obstáculo.
- **Risco 2: Problemas de Integração de Assets**
 - **Descrição/Impacto:** Modelos 3D, texturas ou arquivos de áudio podem apresentar incompatibilidade ou problemas visuais/funcionais ao serem importados para a engine, exigindo retrabalho e consumindo tempo valioso da equipe de arte.
 - **Estratégia de Mitigação:** Definir e seguir rigorosamente um guia de padrões técnicos para a criação de todos os assets (escala de modelos, formato de texturas, etc.) desde o início. Realizar testes de integração contínuos, importando os assets para a Unity assim que forem criados, em vez de esperar até o final.

8.2. Riscos de Gerenciamento e Equipe

- **Risco 3: Desmotivação ou Conflito Interno**
 - **Descrição/Impacto:** A pressão do prazo ou divergências criativas podem levar à queda na produtividade, falhas de comunicação e um ambiente de trabalho negativo, comprometendo a qualidade do jogo.
 - **Estratégia de Mitigação:** Realizar reuniões de alinhamento semanais curtas ("dailies" ou "weeklies") para manter todos cientes do progresso e das dificuldades. Celebrar a conclusão de marcos importantes para manter o moral elevado. Manter canais de comunicação abertos e respeitosos para resolver conflitos de forma rápida e construtiva.
- **Risco 4: Sobrecarga de Tarefas e *Burnout***
 - **Descrição/Impacto:** A má distribuição de tarefas ou o acúmulo de trabalho próximo ao prazo final podem levar ao esgotamento da equipe, resultando em erros, queda na qualidade do trabalho e impacto no bem-estar dos membros.
 - **Estratégia de Mitigação:** Utilizar uma ferramenta de gerenciamento de tarefas (como Trello ou GitHub Projects) para visualizar a carga de trabalho de cada membro. Reavaliar e redistribuir tarefas periodicamente para garantir um fluxo de trabalho equilibrado e sustentável.

8.3. Riscos de Escopo e Cronograma

- **Risco 5: *Scope Creep* (Aumento não planejado do Escopo)**
 - **Descrição/Impacto:** A adição de novas funcionalidades ou "pequenas melhorias" não previstas no escopo inicial é a principal causa de atrasos em projetos. Isso pode desviar o foco da equipe e tornar o cumprimento do prazo impossível.
 - **Estratégia de Mitigação:** Tratar o documento de escopo como a "fonte da verdade" do projeto. Novas ideias são bem-vindas, mas devem ser documentadas em um "backlog de futuras versões" e não implementadas no MVP. A equipe deve se policiar mutuamente para manter o foco exclusivo nas funcionalidades já definidas.
- **Risco 6: Subestimação do Tempo Necessário**
 - **Descrição/Impacto:** O tempo necessário para completar certas tarefas (especialmente a criação de arte e o polimento final) pode ser maior do que o estimado, comprimindo a fase final de testes e correção de bugs.
 - **Estratégia de Mitigação:** Basear as estimativas de tempo em tarefas pequenas e bem definidas. Incluir um "buffer" (uma margem de segurança) de tempo no cronograma, especialmente na fase de pós-produção, para absorver pequenos atrasos sem comprometer a data de entrega final.

9. Evidências das atividades

Github Projects: <https://github.com/users/Illumimatt/projects/4/views/1>

In Progress

3 / 5

Estimate: 0

...

This is actively being worked on

Draft

Pesquisa de Engine e Definição de Arquitetura

P1

L

Iteration

Draft

Revisar todos os documentos para ficar de acordo com a reuniao com o prof. Fabio

M

Iteration

Draft

Desenvolvimento do Canvas de UI/UX

L

+ Add item

Evidência da reunião com o prof. Fabio:



Fabio Silva Ramos

para mim ▾

Olá Matheus,

Poderíamos marcar 15 minutos durante a tarde nessa semana? A partir das 13:00 estou livre.

Att,



Matheus Kollmann Deters <deters.mk@sempreceub.com>

para Fabio ▾

Conversei com o grupo, e acaba não dando por conta dos estágios, essa reunião poderia ser online?

Obrigado novamente prof!



Fabio Silva Ramos

para mim ▾

Olá Matheus,

Na verdade eu prefiro mesmo que seja online, mas poderia ser logo depois da aula as 11:00 no Ceub mesmo.

Prof. Fabio Silva Ramos

FATECS - Ciência da Computação, Engenharia da Computação e Ciência de Dados e Machine Learning.

fabio.sramos@ceub.edu.br - 61 99241-9374



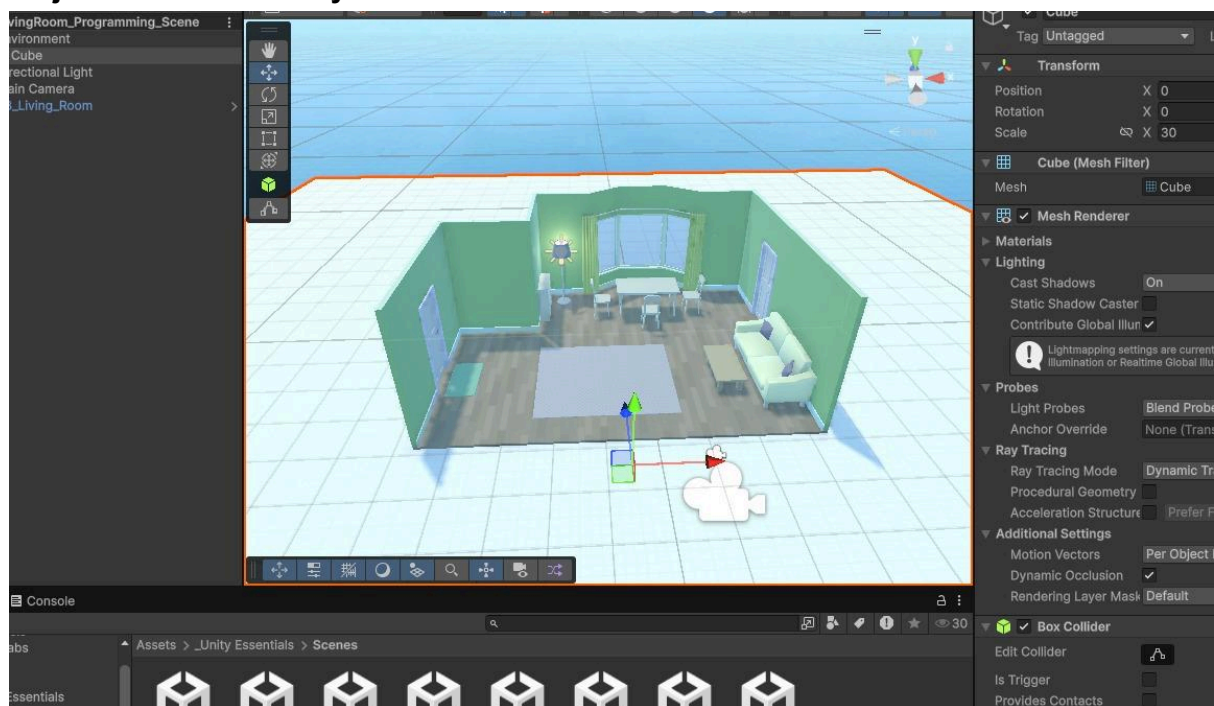
Acompanhe nossos perfis:



Evidência de reunião entre os membros do grupo: Temos um grupo do Whatsapp onde discutimos diariamente sobre o projeto, criado desde as primeiras aulas.



Projeto de teste no unity:



Elaboração do PM Canvas:

Dono do Projeto		Pitch
Justificativa		Produto
<p>JUSTIFICATIVAS (O Passado, as "dores")</p> <p>O mercado de jogos é dominado por experiências que exigem alta performance e geram estresse, deixando uma lacuna para jogadores que buscam relaxamento e bem-estar.</p> <p>Existe uma demanda de jogadores casuais por uma forma de expressão criativa que seja calmante e satisfatória, mas há poucas opções que atendam a esse desejo de forma direta da forma que projeto vai abordar.</p>		<p>PRODUTO (O resultado final do projeto)</p> <p>Um jogo eletrônico single-player de simulação e puzzle chamado "Dekora", onde o jogador organiza e decora ambientes em diferentes períodos históricos e fictícios. O resultado final para este projeto acadêmico será um MVP (Mínimo Produto Viável) completo e polido.</p>
Objetivos SMART		Requisitos
<p>OBJETIVO SMART (A ponte para o futuro)</p> <p>Implantar a primeira versão jogável (MVP) do jogo "Dekora" na plataforma PC, contendo ao menos dois períodos de tempo funcionais (ex: Anos 80 e Medieval), e publicá-la em uma plataforma de distribuição digital (como itch.io ou Steam) até a primeira semana de dezembro de 2025.</p>		<p>REQUISITOS (Características e funções do produto)</p> <p>Estilo de arte 3D low poly com texturas otimizadas.</p> <p>Jogabilidade intuitiva de "arrastar e soltar" (drag-and-drop).</p> <p>Múltiplos níveis, cada um representando um período de tempo (Medieval, Anos 80, Cyberpunk, etc.).</p> <p>Trilha sonora e efeitos sonoros que promovam o relaxamento.</p> <p>Ausência de cronômetro, pontuação ou condições de falha.</p> <p>Narrativa sutil contada através dos objetos e ambientes (inspirado em Unpacking)</p>
Benefícios		
<p>BENEFÍCIOS (O Futuro, o valor gerado)</p> <ul style="list-style-type: none">• Para o Jogador: Oferece uma experiência de jogo terapêutica e relaxante; serve como uma ferramenta para expressão criativa e alívio do estresse; proporciona uma sensação de satisfação e organização.• Para a Equipe: Criação de um portfólio robusto com um jogo lançado; desenvolvimento prático de habilidades em game design, programação e arte 3D; experiência completa no ciclo de vida de um produto de software.		

Stakeholder	Premissas	Riscos
STAKEHOLDERS EXTERNOS (Pessoas/organizações não subordinadas ao gerente) Jogadores Casuais: O público-alvo final do produto. Plataformas de Distribuição Digital: (Ex: Steam, Itch.io) onde o jogo será disponibilizado. Comunidade de Desenvolvedores Independentes: Podem fornecer feedback e suporte. Professora da Disciplina: Avaliadora do sucesso acadêmico do projeto.	PREMISSAS (Suposições que precisam ser verdadeiras para o projeto dar certo) A equipe permanecerá engajada e motivada até o final do projeto. As ferramentas de software escolhidas (Unity, Blender, etc.) serão adequadas para alcançar o resultado desejado. Haverá interesse do público-alvo por um jogo com a temática de decoração e organização.	RISCOS (Incertezas que podem afetar os objetivos) Um membro chave da equipe ficar doente ou abandonar o projeto. Surgimento de um desafio técnico complexo que atrase o desenvolvimento (ex: um bug inesperado na Unity). O escopo do projeto se mostrar grande demais para o prazo definido (scope creep). Baixa adesão ou feedback negativo dos primeiros testadores, exigindo grandes mudanças.
Equipe	Grupos de Entregas	Linha do Tempo
EQUIPE (Quem produz, considerando seus papéis) Matt: Gerente de Projeto e Game Designer. Bruno: Programador Líder (Unity). Julia: Artista 3D e de Texturas. Caroline : Designer de Som e Programador de UI/UX.	GRUPO DE ENTREGAS (Partes tangíveis que garantem a conclusão) Game Design Document (GDD) finalizado. Protótipo jogável com a mecânica principal. Assets 3D e texturas para os dois primeiros níveis. Trilha sonora e efeitos sonoros principais implementados. Versão MVP do jogo compilada, testada e sem bugs críticos. Página do jogo criada em uma plataforma de distribuição.	LINHA DO TEMPO (Datas limite para cada entrega) Planejamento: até 18/08/2025 Protótipos: até 15/10/2025 Testes: até 22/11/2025 Entrega final: até 01/12/2025
Restrições		Custos
RESTRIÇÕES (Limitações que diminuem a liberdade da equipe) Prazo: O projeto deve ser concluído e entregue na primeira semana de dezembro de 2025. Orçamento: Orçamento zero, utilizando apenas softwares gratuitos ou com licença estudantil. Recursos Humanos: A equipe é limitada a 4 membros com outras responsabilidades acadêmicas.		CUSTOS (Estimativa de gastos) Recursos de Software: uso de versões gratuitas/estudantis. Assets/Ferramentas: todos os assets serão criados pela equipe. Marketing/Publicação: publicação em plataformas gratuitas com possível adição em plataformas pagas de lançamento.

Declaração de Uso de Ferramentas

A elaboração deste documento contou com o suporte de uma ferramenta de Inteligência Artificial (IA). A IA foi utilizada como uma assistente para a estruturação de seções, brainstorming de ideias e refinamento da redação. Todo o conteúdo foi subsequentemente revisado, editado e validado pelos autores humanos, que assumem total responsabilidade pela sua precisão e versão final.