|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Controle de Versões** | | | |
| **Versão** | **Data** | **Autor** | **Notas da Revisão** |
| 1 | 13/03/2018 | Ubiratan Motta | Elaboração do documento |

Sumário

[1 Objetivos deste documento 1](#_Toc422808766)

[2 Situação atual e justificativa do projeto 1](#_Toc422808767)

[3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto 1](#_Toc422808768)

[4 Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas 2](#_Toc422808769)

[5 Principais requisitos das principais entregas/produtos 2](#_Toc422808770)

[6 Marcos 2](#_Toc422808771)

[7 Partes interessadas do projeto 2](#_Toc422808772)

[8 Restrições 3](#_Toc422808773)

[9 Premissas 3](#_Toc422808774)

[10 Riscos 3](#_Toc422808775)

[11 Orçamento do Projeto 3](#_Toc422808776)

# Objetivos deste documento

Autorizar o início do projeto, atribuir principais responsáveis e documentar requisitos iniciais, principais entregas, premissas e restrições.

# Situação atual e justificativa do projeto

Neste projeto queremos fazer uma releitura do jogo River Raid, originalmente lançado para Atari pela Activision. A Ideia é renovar o jogo e incluir nossa visão e algumas novas mecânicas para o jogo.

Porém, o grande objetivo desse projeto é criar um jogo para nosso portifólio, testar o comportamento e o funcionamento das lojas de apps dos celulares e da Steam, ganhar experiência e conhecimento na produção e comercialização de um jogo para entretenimento.

Também temos como objetivo estabelecer, testar e corrigir nossa metodologia de trabalho.

# Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

O projeto será considerado um sucesso se atender todos os critérios de aceitação de entregas, respeitar as restrições e cumprir o cronograma de execução e principalmente atender os objetivos abaixo:

* Objetivo 1: Construir um jogo em até no máximo dois meses.
* Objetivo 2: Obter experiencia no funcionamento das lojas de APP
* Objetivo 3: Obter experiência em campanhas de divulgação.
* Objetivo 4: Estabelecer metodologia de trabalho.
* Objetivo 5: Aumentar nosso portfólio.

# Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas

1. Fase 1 – Planejamento e pré-produção
   1. Produção de GDD.
   2. Produção de arte conceitual.
   3. Design de sistemas
   4. Design de Áudio.
2. Fase 2 – Produção
   1. Jogo
      1. Versão Alfa
      2. Versão Beta
      3. Versão Final
   2. Marketing
      1. Produção e publicação de conteúdo em redes sociais
      2. Criação de material publicitário
      3. Atualização da pagina do jogo no site da Immersive
3. Fase 3 – Pós-produção
   1. Publicação de material para lojas e internet
   2. Intensificar campanha de comunicação
   3. Consolidar canais de atendimento
   4. Fechamento de documentação (jogo e Projeto)
   5. Publicação do jogo

# Principais requisitos das principais entregas/produtos

Fase 1 – Planejamento e pré-produção:

Ter toda a documentação do projeto com as diretrizes do que será desenvolvido.

Fase 2 – Produção do jogo

Entregar o jogo completo / acabado.

Fase 3 – Pós-produção

Entregar material para trabalhar as campanhas de comunicação do jogo.

Finalizar a documentação e publicar o jogo.

# Marcos

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Fase | Marcos | Previsão |
| Planejamento e pré-produção | Protótipo do jogo | 03/2018 |
| Produção | Versão Alfa | 04/2018 |
|  | Versão Beta | 04/2018 |
|  | Versão Final | 04/2018 |
| Pós-Produção | Publicação do jogo | 05/2018 |

# Partes interessadas do projeto

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Empresa | Participante | Função |
| Immersive Games | Immersive Games | Patrocinador do Projeto |
| Immersive Games | Ubiratan Motta | Gerente de Projeto |
| Empresa | Participante | Função |
| Immersive Games | Renato Innocenti | Game Designer / Programação |
|  | Ubiratan Motta | Game Developer / Marketing |
|  | Caio Soares | Artista / Modelagem / Animação |
| Vectoria | Marcelo Bissoli | Artista / Modelagem / Animação |

# Restrições

* Como trata-se de um projeto da casa, pode ser que os prazos de entrega mudem devido a entrada de projetos de outros clientes na pipeline da Immersive.
* Não há recursos financeiros para iniciar o projeto

# Premissas

* Este projeto é uma releitura do River Raid
* Não há recursos financeiros.
* Jogo para portfólio e criação de know-How

# Riscos

* A entrada projetos de clientes na Immersive têm prioridade que geram indisponibilidade de tempo para dedicação a este projeto.
* Projeto demorar mais do que dois meses para ficar pronto.

# Orçamento do Projeto

[Estimativa preliminar dos [custos](http://escritoriodeprojetos.com.br/custos) do projeto representada pelo orçamento ou pelo fluxo de caixa com suas principais entradas e saídas financeiras. Base para a aprovação financeira do projeto e da formação da linha de base dos custos]

Ainda não há previsão orçamentária. A idéia é construir o jogo sem dinheiro, investindo apenas nosso próprio trabalho. No entanto vamos apurar os custos em razão das horas trabalhadas de todos os envolvidos.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprovações** | | |
| **Participante** | **Assinatura** | **Data** |
| Patrocinador do Projeto |  |  |
| Gerente do Projeto |  |  |