# 

# Cliente: iPM Consult

# Projeto: iPM GAME

|  |  |
| --- | --- |
| **Outras Informações** | |
| Ramo de Atividade | *Consultorias e Treinamentos* |
| Principais Atividades | *Organização de Portfolio de Projetos, Criação e implantação de Metodologia de gestão de projetos, Implantação e customização de ferramentas de gestão e treinamentos.* |
| Característica do Cliente | *Referência brasileira em consultorias e treinamentos em Gestão de Projetos.* |
| **Principais Concorrentes Internacionais (Produto iPM GAME):**   * OTIB Shark World: [www.sharkworld.nl](http://www.sharkworld.nl)  [The Challenge of Egypt](http://thechallengeofegypt.com/): [www.thechallengeofegypt.com](http://www.thechallengeofegypt.com) **Principais Concorrentes Nacionais (iPM GAME):**   * Inexistente. | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Responsáveis pelo Cliente na Factum** | |
| **Gerente do Projeto** | *Wellyngton Luiz Cruz Moreira* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Dados Cadastrais** | |
| **Cliente** | *iPM Consult* |
| **Projeto** | *iPM GAME* |
| **Cidade/Estado** | *Recife-PE* |
| **Telefones de Contato** | *(81) 8801 0030 e (12) 8203 5270* |
| **Site** | *http:ipmconsult.ca* |
| **Pessoa de contato** | *Mário Henrique Trentim* |
| **e-mail** | [*mario.trentim@ipmconsult.ca*](mailto:mario.trentim@ipmconsult.ca) |

## Informações Gerais sobre o Projeto:

|  |  |
| --- | --- |
| **Informações Gerais Sobre o Projeto** | |
| **Gerente de Projetos do Cliente** | *Mário Henrique Trentim.* |
| **Product Owner** | *Mário Henrique Trentim* |
| **Objetivo do Projeto para o Cliente** | *Desenvolver um jogo empresarial voltado para o ensino de gerenciamento de projetos e melhores práticas do PMI.* |

|  |
| --- |
| **Requisitos do Projeto** |
| 1. *Criação da metodologia de gerenciamento de projetos para o jogo.* 2. *Estratégia de ensino-aprendizagem.* 3. *Definição da estrutura do jogo.* 4. *Arquitetura modular .* 5. *Priorização das funcionalidades a serem implementadas.* 6. *Implementação do jogo.* |

|  |
| --- |
| **Restrições do Projeto** |
| 1. *O jogo deve ser implementado para uso em ambiente WEB.* 2. *O projeto deve ser realizado no curso de seis meses.* |

|  |
| --- |
| **Premissas / Fatores de Sucesso do Projeto** |
| 1. *Conhecimento da Metodologia a ser aplicada no jogo.* 2. *Envolvimento do cliente.* 3. *Priorização de produtos pelo Product Owner.* |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Expectativas de Implantação *Baseadas no processo PRODEGI – Processo de Desenvolvimento de Games Instrucionais*** | | | |
| Processo | Período | Expectativa |
| **Concepção** | *22 de Agosto de 2011*  *à*  *07 de Outubro de 2011* | 1. *Criação do PRODEGI – Processo de Desenvolvimento de Games Instrucionais FACTUM.* 2. *Termo de abertura do projeto.* 3. *Plano do projeto.* 4. *Site para interação com o cliente para publicação de artefatos e acompanhamento do projeto.* 5. *GDC – Game design document.* 6. *Product Backlog.* |
| **Primeira SPRINT** | *10 de Outubro de 2011*  *à*  *21 de Novembro de 2011* | *Protótipo da interface de interação do jogo, com suas fases e objetivos.* |
| **Segunda SPRINT** | *24 de Novembro de 2011*  *à*  *04 de Novembro de 2011* | *Infraestrutura estática do jogo: Recursos humanos, recursos materiais, prazos, pacotes de trabalho e papéis.* |
| **Terceira SPRINT** | *07 de Novembro de 2011*  *à*  *18 de Novembro de 2011* | *Infraestrutura dinâmica do jogo: Caixa, tempo, máquina de riscos e gerência de escopo.* |
| **Quarta SPRINT** | *21 de Novembro de 2011*  *à*  *02 de Dezembro de 2011* | ***Fase Iniciação (Protótipo)****: Apresentação do jogo, apresentação do problema, apresentação dos recursos envolvidos, elaboração do termo de abertura do projeto do jogo.* |
| **Quinta SPRINT** | *05 de Dezembro de 2011*  *à*  *16 de Dezembro de 2011* | ***Fase Planejamento (Protótipo):*** *Elaboração do EAP, elaboração do cronograma, elaboração do cronograma, alocação de recursos em pacotes de trabalho.* |
| **Sexta SPRINT** | *19 de Dezembro de 2011 à*  *30 de Dezembro de 2011* | ***Fase de Execução e Monitoramento (Protótipo):*** A execução automática planejada sofre impactos de riscos previstos e não previstos. Uma deshbord para informar ao GP jogador o andamento do projeto: prazos, custos e entregas. |
| **Sétima SPRINT** | *02 de Janeiro de 2012*  *à*  *13 de Janeiro de 2012* | ***Fase de Encerramento (Protótipo):*** *Pontuação e ranking.* |
| **Oítava SPRINT** | *16 de Janeiro de 2012*  *à*  *26 de Janeiro de 2012* | *Revisão do produto, diretrizes de continuidades, publicação do código, criação da comunidade livre de aperfeiçoamento.* |

|  |  |
| --- | --- |
| **Customizações Previstas em Contato** | |
| **Processo** | Descrição |

|  |  |
| --- | --- |
| **Manutenção**  **/Evolução** | * Será desenvolvido um ambiente para comunidades de interesse em evoluir funcionalidades do jogo bem como solucionar possíveis problemas. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Identificação das partes interessadas (stakeholders) no projeto do cliente** | |
| **Principal executivo** | *Mário Henrique Trentim* |
| **Patrocinador (sponsor)** | *Mário Henrique Trentim* |
| **Coordenador do projeto** | *Mário Henrique Trentim* |
| **Equipe de TI do cliente envolvida no projeto** | *A ser contratada* |
| **Gerentes funcionais das áreas envolvidas no projeto** | *Não aplicado* |
| **Usuários chave** | *Mário Henrique Trentim* |
| **Fornecedores** | *Não aplicado* |
| **Parceiros** | *C.E.S.A.R.* |
| **Clientes** | *iPM Consult* |
| **Influenciadores no cliente (líderes informais, formadores de opinião, agentes de mudança)** | *PMI* |
| **Outras partes interessadas** | *Alunos dos cursos ofertados pela iPM Consult* |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Partes Interessadas** | | | | | |
| Nome | Organização / Função | Telefone / e-mail | Expectativas | Nível de Influência no Projeto | Tipo (\*) |
| Mário Henrique Trentim | Diretor proprietário | (12) 8203 5270  [mario.trentim@ipmconsult.ca](mailto:mario.trentim@ipmconsult.ca) | *Alta* | *Alta* | *B* |
| *Banca avaliadora* | *C.E.S.A.R.* | *(81) 3425.4700* [adm@cesar.edu.br](mailto:adm@cesar.edu.br) | *Alta* | *Alta* | *B* |

(\*) Tipo:

B = Enxergam benefícios e oportunidades com a execução ou com o resultado do projeto.

A = Enxergam ameaças, desvantagens, riscos ou perda de poder com a execução do projeto ou com o resultado do projeto.

|  |  |
| --- | --- |
| **Dados sobre Infraestrutura** | |
| **Sistema Operacional/Rede** | *Windows Server 2008* |
| **Banco de Dados** | *SQL Server 2008 R2* |
| **Serão rodadas outras aplicações no Banco de Dados?** | *Não* |
| **Configuração das estações** | *Browser web* |
| **Necessidade de compra e substituição de equipamentos?** | *Não* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Recursos Humanos do Cliente para o Projeto** | | |
| **Patrocinador:** | Mario Henrique Trentrim |
| **Coordenador do Projeto:** | Mario Henrique Trentim |
| **Tempo a ser dedicado ao projeto:** | 2 HORAS SEMANAIS |
| **A quem se reporta:** | Não aplicado |
| **Equipe de TI:** | A ser contratada |
| **Quantas pessoas serão treinadas como usuários-chave?** | 3 |
| **Nível de autoridade do coordenador de projeto (baixa – média – alta)?** | Alta |
| **Tem autoridade para assinar propostas?** | Sim |
| **Conhecimento dos processos e operações da empresa (baixo – médio – alto):** | Alto |
| **Nível de maturidade em gestão de projetos (baixo – médio – alto):** | Alto |
| **Já participou de condução de projetos similares?** | Não |
| **Equipe de TI tem maturidade para conduzir o processo junto aos seus usuários?** | Sim |
| **A equipe do cliente ficará responsável pelo suporte pós-implantação?** | Sim |
| **Nome do responsável técnico pela infraestrutura:** | Emanuel Silva |
| **Nome do responsável por autorizar mudanças no projeto:** | Mário Henrique Trentim | |
| **Haverá um comitê de controle de mudanças, o qual analisará as solicitações com a autoridade e a responsabilidade de aprovar ou rejeitar mudanças?** | Sim | |
| **A equipe do cliente entendeu e concordou com a metodologia de desenvolvimento Factum?** | Sim | |

|  |
| --- |
| Regulamentos e Normas (que devem ser consideradas pelo projeto) |
| * Não aplicado |

|  |
| --- |
| Processos e Sistemas existentes no Cliente (que podem influenciar o projeto) |
| * Não aplicado |

|  |
| --- |
| Análises ou Observações sobre o Projeto |
| * Necessidade de Treinamento sobre GP. * Instalação de Servidor para simulação do jogo. |

## Aprovação:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Aprovador por: | Assinatura | Data |
| Mário Henrique Trentrim |  | 30/09/2011 |