

Projekt: „The Game”

Michał Pożarlik

1. Karta Projektu

1) Przygotował/Prepared by:

Michał Pożarlik

2) Data/Date

07.11.2018

3) Wersja/Version:

1.0

4) Nazwa Projektu/Project Name:

„The Game”

5) Sponsor:

Firma „Michal Games”

6) Opis projektu/Project Summary:

Projekt zakłada stworzenie innowacyjnej gry fabularnej dla urządzeń mobilnych, wykorzystującej silnik Unity. Projekt przewiduje wyłącznie stworzenie trybu fabularnego dla jednego gracza. Dla pogłębienia immersji zostanie stworzony w pełni trójwymiarowy świat, oraz nagrana zostanie pełna ścieżka dźwiękowa.

7) Kierownik Projektu /Project Manager:

Michał Pożarlik

8) Beneficjent/Beneficiary:

Gra tworzona jest dla fanów wyrafinowanej rozgrywki.

9) Pozostali Interesariusze/Other stakeholders:

brak

10) Odpowiedzialność PM’a / PM Responsibilities

Dostarczenie finalnego produktu w przewidywanym terminie.

PM zaangażowany jest również w proces projektowania gry.

11) Cele projektu/Objectives:

Dostarczenie finalnej gry na platformę: Android.

1.

12) Wstępny zakres projektu/Scope

Stworzenie uniwersum wraz z fabułą dla trybu fabularnego. Dostarczenie trójwymiarowego świata, wraz z pełnym udźwiękowieniem.

13) Harmonogram/Milestone schedule:

- Koncepcja
- Prototyp
- Faza produkcyjna
- Faza wykończenia

- o Faza utrzymania

14) Budżet/Budget:

210 000 PLN

15) Ryzyka/Risks:

- o Opracowana koncepcja może okazać się nieprzekonująca do dalszej inwestycji.
- o Prototyp musi zachęcić inwestora do kontynuowania projektu
- o Zespół może okazać się zbyt mały i niedoświadczony
- o Finalny projekt może nie spełnić oczekiwań użytkowników
- o Krótki czas realizacji może być niewystarczający, aby poprawić wszystkie błędy

16) Założenia/Assumptions:

- o Współpraca z orkiestrą w celu nagrania ścieżki dźwiękowej
- o Ilość tekstów do przetłumaczenia
- o Reakcja rynku i potencjalna sprzedaż

2. Zasoby i koszty

Nazwa zasobu	Typ	Etykieta materiałów	Inicjały	Grupa	Maks. l. jednost	Stawka zasad.	Stawka za nadg.	Koszt każdego wyk.	Naliczai
Grupa: Equipment				Equipmer				0,00 zł	Proporcje
Laptopy	Materiał	szt.	Lap	Equipmer		4 000,00 zł		0,00 zł	Rozp.
Licencje	Materiał	szt.	Lic	Equipmer		1 000,00 zł		0,00 zł	Rozp.
Mikrofony	Materiał	szt.	M	Equipmer		400,00 zł		0,00 zł	Rozp.
Grupa: Outside				Outside	200%			250,00 zł	
Orkiestra	Praca		O	Outside	100%	300,00 zł/godz.	360,00 zł/godz.	200,00 zł	Na końcu
Tłumacz	Praca		T	Outside	100%	24,00 zł/godz.	30,00 zł/godz.	50,00 zł	Proporcje
Grupa: Team				Team	900%			0,00 zł	
Project Manager	Praca		PM	Team	100%	90,00 zł/godz.	135,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Regular Developer I	Praca		R_DEV_I	Team	100%	47,00 zł/godz.	60,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Regular Developer II	Praca		R_DEV_II	Team	100%	47,00 zł/godz.	60,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Grafik 2D	Praca		G_2D	Team	100%	27,00 zł/godz.	32,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Grafik 3D	Praca		G_3D	Team	100%	36,00 zł/godz.	42,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Scenarzysta	Praca		S	Team	100%	35,00 zł/godz.	50,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Dźwiękowiec	Praca		D	Team	100%	40,00 zł/godz.	45,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Game Designer	Praca		GD	Team	100%	36,00 zł/godz.	45,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje
Tester	Praca		T	Team	100%	40,00 zł/godz.	50,00 zł/godz.	0,00 zł	Proporcje

Charakterystyka:

Zasób	Wymagania	Odpowiedzialność
Project Manager	<ul style="list-style-type: none"> Minimum 4 lata doświadczenia na podobnym stanowisku Znajomość branży gier mobilnych Umiejętność zarządzania zespołem Znajomość trendów w zakresie aplikacji mobilnych Dobra organizacja oraz umiejętność pracy pod presją czasu Chęć ciągłego rozwoju Bardzo dobra komunikatywność 	<ul style="list-style-type: none"> Podejmowanie kluczowych decyzji odnośnie rozwoju projektu Nadzorowanie powstawania uniwersum oraz mechaniki gry Zarządzanie zespołem Prowadzenie prezentacji projektu

Regular Developer	<ul style="list-style-type: none"> • Doświadczenia w programowaniu w silniku Unity3D lub Unreal • Doświadczenia w programowaniu C# znajomości podstawowych wzorców projektowych • Minimum 2 lata doświadczenia na podobnym stanowisku • Doświadczenia w programowaniu C# znajomości podstawowych wzorców projektowych • Bardzo dobra znajomość gita • Umiejętność strategicznego myślenia, • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie oraz rozwój gry mobilnej • Realizacja gotowych rozwiązań na podstawie wizji biznesowych • Praca nad silnikiem gry • Pisanie skryptów
Grafik 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Znajomość aplikacji Gimp • Doświadczenie w tworzeniu UI gier mobilnych • Umiejętność rysowania tekstur • Minimum 2 lata doświadczenia na podobnym stanowisku • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Rysowanie tekstur dla trójwymiarowych modeli • Projektowanie i tworzeniu UI dla gry mobilnej
Grafik 3D	<ul style="list-style-type: none"> • Znajomość aplikacji Blender • Minimum 2 lata komercyjnego doświadczenia w modelowaniu • Umiejętność tworzenia animacji • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie assetów – modeli 3D do gry mobilnej • Animowanie postaci, oraz dynamicznych obiektów
Scenarzysta	<ul style="list-style-type: none"> • Minimum 5 lat doświadczenia w pisaniu scenariuszy • Mile widziane zainteresowanie branżą gier wideo • Doświadczenie w kreowaniu spójnego uniwersum • Napisanie własnej powieści fantasy • Bardzo duża kreatywność i pomysłowość • Ponadprzeciętne zdolności pisarskie • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Napisanie scenariusza • Stworzenie opisu nietuzinkowego uniwersum • Wykreowanie opisy wątku fabularnego wraz z dialogami dla gry
Dźwiękowiec	<ul style="list-style-type: none"> • Nadludzki zmysł muzyczny • Duża kreatywność • Doświadczenie w branży muzycznej • Znajomość oprogramowania Audacity • Otwartość na nowe doświadczenia • Doświadczenie w produkcji efektów dźwiękowych • Bardzo dobra dykcja • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Nagranie dźwięków na potrzeby gry • Praca przy udźwiękowieniu dialogów • Tworzenie efektów dźwiękowych
Game Designer	<ul style="list-style-type: none"> • Znajomość rynku gier wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • Projektowanie mechaniki,

	<ul style="list-style-type: none"> • Znajomość silnika Unity • Doświadczenie na podobnym stanowisku • Kreatywność oraz zdolność do wyrażania myśli • Umiejętność pracy w zespole • Umiejętność strategicznego myślenia 	<p>poziomów oraz monetyzacji w grach mobilnych</p> <ul style="list-style-type: none"> • Budowanie gry przy wykorzystaniu dostarczonych narzędzi
Tester	<ul style="list-style-type: none"> • Minimum 3 lata doświadczenia na stanowisku testera gier wideo • Znajomość silnika Unity będzie dodatkowym atutem • Zainteresowanie grami mobilnymi, oraz znajomość rynku • Umiejętność opisywania znalezionych błędów • Bardzo dobra komunikatywność • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Testowanie gry mobilnej podczas kolejnych etapów jej tworzenia • Tworzenie dokładnych opisów znalezionych błędów
Orkiestra	<ul style="list-style-type: none"> • Minimum 20 osób śpiewających w chórze • Znajomość i umiejętność odtworzenia nordyckich utworów • Mile widziane doświadczenie w nagrywaniu ścieżki dźwiękowej dla gier wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • Nagranie ścieżki dźwiękowej na potrzeby gry wideo
Tłumacz	<ul style="list-style-type: none"> • Biegła znajomość języka angielskiego, polskiego oraz francuskiego (minimum na poziomie C2) • Otwartość na nowe doświadczenia • Mile widziane doświadczenie w branży gier wideo • Umiejętność pracy w zespole 	<ul style="list-style-type: none"> • Przetłumaczenie tekstów źródłowych z języka angielskiego na język polski, oraz francuski

3. Ścieżki komunikacji

Zespół uczestniczący w projekcie jest niewielki, będzie on znajdował się w jednym biurze, co w znaczący sposób ułatwi komunikację. Codziennie przed rozpoczęciem pracy organizowane będzie krótkie spotkanie, na którym każdy pracownik przedstawi co zrobił w poprzednim dniu, oraz nad czym aktualnie pracuje. Dzięki czemu zespół będzie wiedział na jakim etapie znajduje się cały projekt. Najważniejszymi spotkaniami będą prezentacje podsumowujące ukończony etap, będą w nich uczestniczyć inwestorzy. Spotkania te mogą wpłynąć na losy przedsięwzięcia (możliwe będzie anulowanie projektu, jeśli nie spełni on oczekiwań).

Dodatkowo zespół do komunikacji będzie mógł wykorzystywać szereg aplikacji:

- najbardziej formalną formą komunikacji będą wiadomości e-mail w Outlooku
- Skype For Business umożliwi bezpośredni kontakt w sytuacjach wyjątkowych
- Slack pozwoli otworzyć mniej oficjalne kanały dla przepływu informacji

Zespół jest mały, więc posiada prostą strukturę – wszyscy członkowie zespołu podlegają Project Managerowi. Jest on odpowiedzialny za podejmowanie decyzji, jak i rozliczanie zespołu z raportowanego czasu. PM jest rozliczany przez zarząd firmy: „Michał Games”, gdzie raportuje swój czas spędzony nad projektem.

4. Statystyki projektu

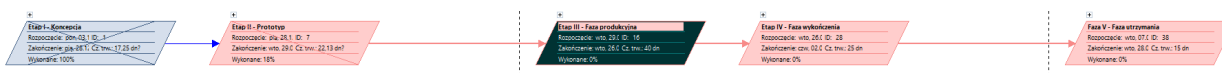
Statystyka projektu 'Game.mpp'			
	Rozpoczęcie		Zakończenie
Bież.	pon, 03.12.18		wto, 28.05.19
Baz.	Brak		Brak
Rzecz.	pon, 03.12.18		Brak
Odch.	Od		Od
	Czas trwania	Praca	Koszt
Bież.	121,38d?	3 625h	203 302,50 zł
Baz.	Od	0h	0,00 zł
Rzecz.	13,44d	497h	60 002,50 zł
Pozos.	107,94d?	3 128h	143 300,00 zł
Procent ukończenia:			
Czas trwania: 11%		Praca: 14%	
			Zamknij

5. Etapy projektu

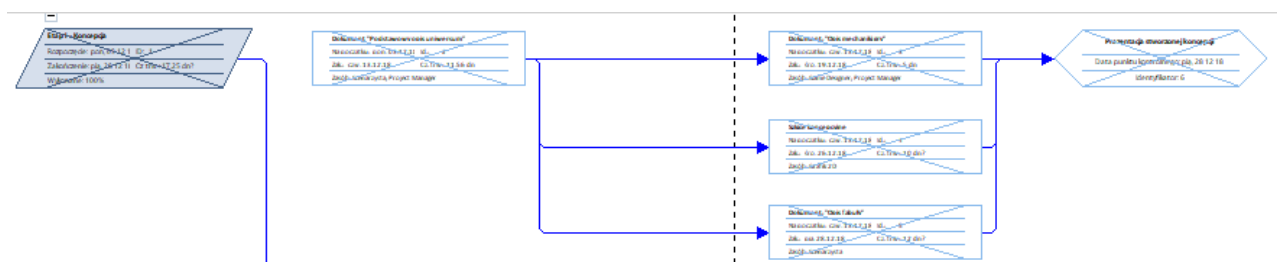
Nazwa zadania	Opóźnienie bilansujące	Czas trwania	Rozpoczęcie	Zakończenie
▶ Etap I - Koncepcja	0 cdn	17,25 dn?	pon, 03.12.18	pią, 28.12.18
▶ Etap II - Prototyp	0 cdn	22,13 dn?	pią, 28.12.18	wto, 29.01.19
▶ Etap III - Faza produkcyjna	0 cdn	40 dn	wto, 29.01.19	wto, 26.03.19
▶ Etap IV - Faza wykończenia	0 cdn	25 dn	wto, 26.03.19	czw, 02.05.19
▶ Faza V - Faza utrzymania	0 cdn	15 dn	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19

6. Diagram sieciowy

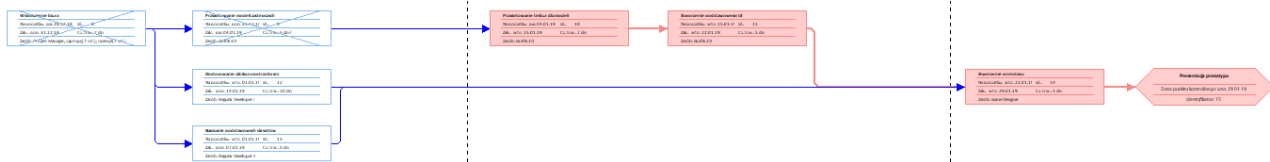
Kolejne etapy:



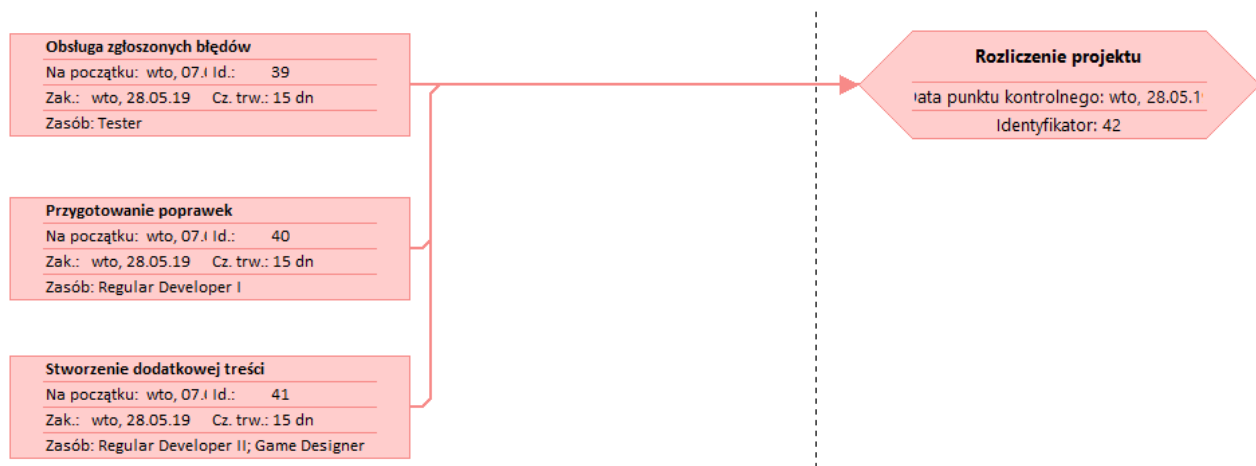
Etap I:



Etap II:



Faza V:



7. Struktura podziału pracy wraz z zasobami

✓	➡	➡ Etap I - Koncepcja	0 cdn 17,25 dn?	pon, 03.12.18	pią, 28.12.18		
✓	➡	Dokument "Podstawowy opis uniwersum"	0 cdn 11,56 dn	pon, 03.12.18	czw, 13.12.18		Scenarzysta;Project Manager
✓	➡	Dokument: "Opis mechaniki gry"	0 cdn 5 dn	czw, 13.12.18	śro, 19.12.18	2	Game Designer; Project Manager
✓	➡	Szkie koncepcyjne	0 cdn 10 dn?	czw, 13.12.18	śro, 26.12.18	2	Grafik 2D
✓	➡	Dokument: "Opis fabuły"	0 cdn 12 dn?	czw, 13.12.18	pią, 28.12.18	2	Scenarzysta
✓	➡	Prezentacja stworzonej koncepcji	0 cdn 0 dn	pią, 28.12.18	pią, 28.12.18	3;4;5	Project Manager

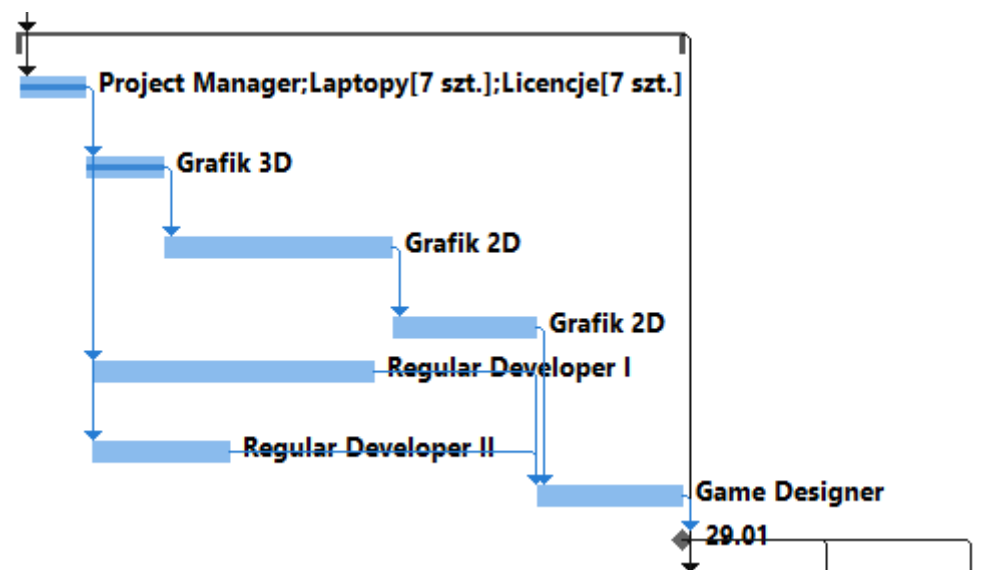
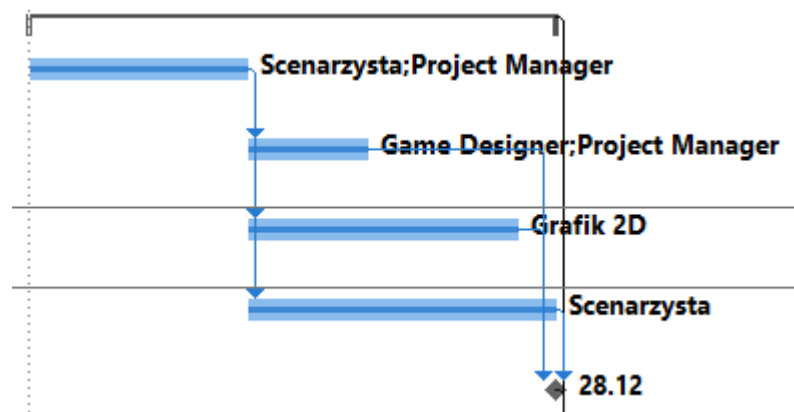
	➡	➡ Etap II - Prototyp	0 cdn 22,13 dn?	pią, 28.12.18	wto, 29.01.19	1	
✓	➡	Wypożyczenie biura	0 cdn 2 dn	pią, 28.12.18	pon, 31.12.18	6	Project Manager;Laptopy[7 szt.]; Licencje[7 szt.]
✓	➡	Przygotowanie modeli zastępczych	0 cdn 5 dn?	pon, 31.12.18	pią, 04.01.19	8	Grafik 3D
	➡	Przygotowanie tekstur dla modeli	0 cdn 7 dn	pią, 04.01.19	wto, 15.01.19	9	Grafik 2D
	➡	Stworzenie podstawowego UI	0 cdn 5 dn	wto, 15.01.19	wto, 22.01.19	10	Grafik 2D
	➡	Dostosowanie silnika na potrzeby gry	0 cdn 10 dn	wto, 01.01.19	pon, 14.01.19	8	Regular Developer I
	➡	Napisanie podstawowych skryptów	0 cdn 5 dn	wto, 01.01.19	pon, 07.01.19	8	Regular Developer II
	➡	Stworzenie prototypu	0 cdn 5 dn	wto, 22.01.19	wto, 29.01.19	13;12;11	Game Designer
	➡	Prezentacja prototypu	0 cdn 0 dn	wto, 29.01.19	wto, 29.01.19	14	Project Manager

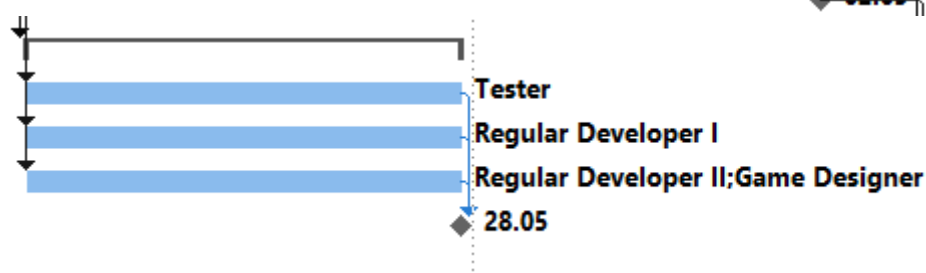
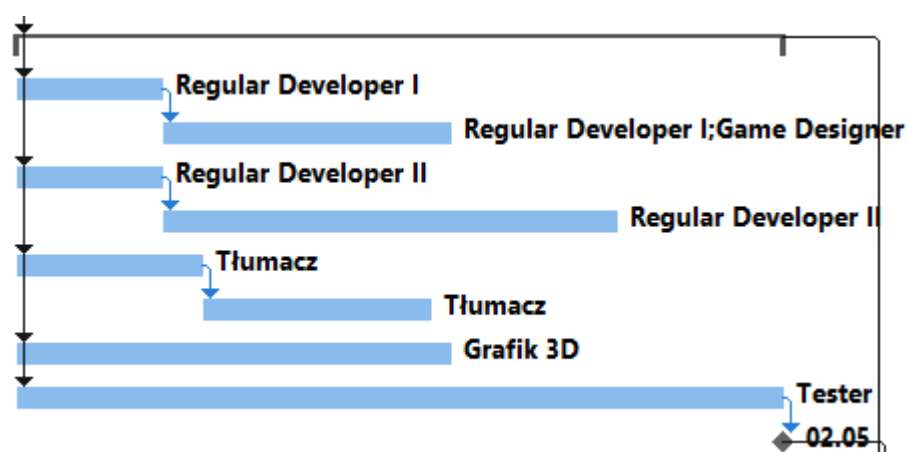
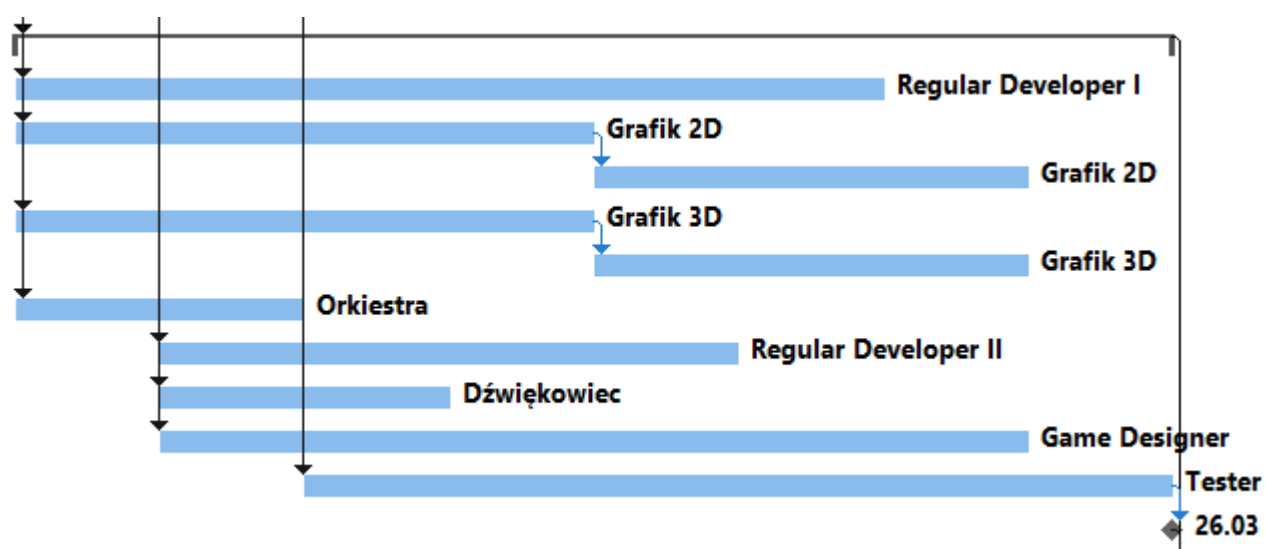
	➡	➡ Etap III - Faza produkcyjna	0 cdn 40 dn	wto, 29.01.19	wto, 26.03.19	7	
	➡	Praca nad silnikiem gry	0 cdn 30 dn	wto, 29.01.19	wto, 12.03.19	15	Regular Developer I
	➡	Stworzenie tekstur	0 cdn 20 dn	wto, 29.01.19	wto, 26.02.19	15	Grafik 2D
	➡	Stworzenie finalnej wersji UI	0 cdn 15 dn	wto, 26.02.19	wto, 19.03.19	18	Grafik 2D
	➡	Stworzenie modeli	0 cdn 20 dn	wto, 29.01.19	wto, 26.02.19	15	Grafik 3D
	➡	Stworzenie animacji	0 cdn 15 dn	wto, 26.02.19	wto, 19.03.19	20	Grafik 3D
	➡	Nagranie utworów muzycznych	0 cdn 10 dn	wto, 29.01.19	wto, 12.02.19	15	Orkiestra
	➡	Stworzenie skryptów	0 cdn 20 dn	wto, 05.02.19	wto, 05.03.19	15ZR+5 dn	Regular Developer II
	➡	Nagranie dźwięków	0 cdn 10 dn	wto, 05.02.19	wto, 19.02.19	15ZR+5 dn	Dźwiękowiec
	➡	Budowanie gry	0 cdn 30 dn	wto, 05.02.19	wto, 19.03.19	15ZR+5 dn	Game Designer
	➡	Testy	0 cdn 30 dn	wto, 12.02.19	wto, 26.03.19	15ZR+10 dn	Tester
	➡	Zakończenie fazy produkcyjnej	0 cdn 0 dn	wto, 26.03.19	wto, 26.03.19	26	Project Manager

🔍	▲ Etap IV - Faza wykończenia	0 cdn 25 dn	wto, 26.03.19	czw, 02.05.19	16	
🔍	Integracja z FB	0 cdn 5 dn	wto, 26.03.19	wto, 02.04.19	27	Regular Developer I
🔍	Poprawki skryptów	0 cdn 10 dn	wto, 02.04.19	wto, 16.04.19	29	Regular Developer I;Game Designer
🔍	Obsługa statystyk	0 cdn 5 dn	wto, 26.03.19	wto, 02.04.19	27	Regular Developer II
🔍	Poprawki do silnika	0 cdn 15 dn	wto, 02.04.19	śro, 24.04.19	31	Regular Developer II
🔍	Dodanie lokalizacji (PL)	0 cdn 7 dn	wto, 26.03.19	czw, 04.04.19	27	Tłumacz
🔍	Dodanie lokalizacji (FR)	0 cdn 7 dn	czw, 04.04.19	pon, 15.04.19	33	Tłumacz
🔍	Optymalizacja modeli	0 cdn 15 dn	wto, 26.03.19	wto, 16.04.19	27	Grafik 3D
🔍	Testy	0 cdn 25 dn	wto, 26.03.19	czw, 02.05.19	27	Tester
🔍	Gold status	0 cdn 0 dn	czw, 02.05.19	czw, 02.05.19	36	Project Manager

🔍	▲ Faza V - Faza utrzymania	0 cdn 15 dn	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	28	
🔍	Obsługa zgłoszonych błędów	0 cdn 15 dn	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	37ZR+2 dn	Tester
🔍	Przygotowanie poprawek	0 cdn 15 dn	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	37ZR+2 dn	Regular Developer I
🔍	Stworzenie dodatkowej treści	0 cdn 15 dn	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	37ZR+2 dn	Regular Developer II;Game Designer
🔍	Rozliczenie projektu	0 cdn 0 dn	wto, 28.05.19	wto, 28.05.19	39;40;41	Project Manager

8. Wykres Gantta

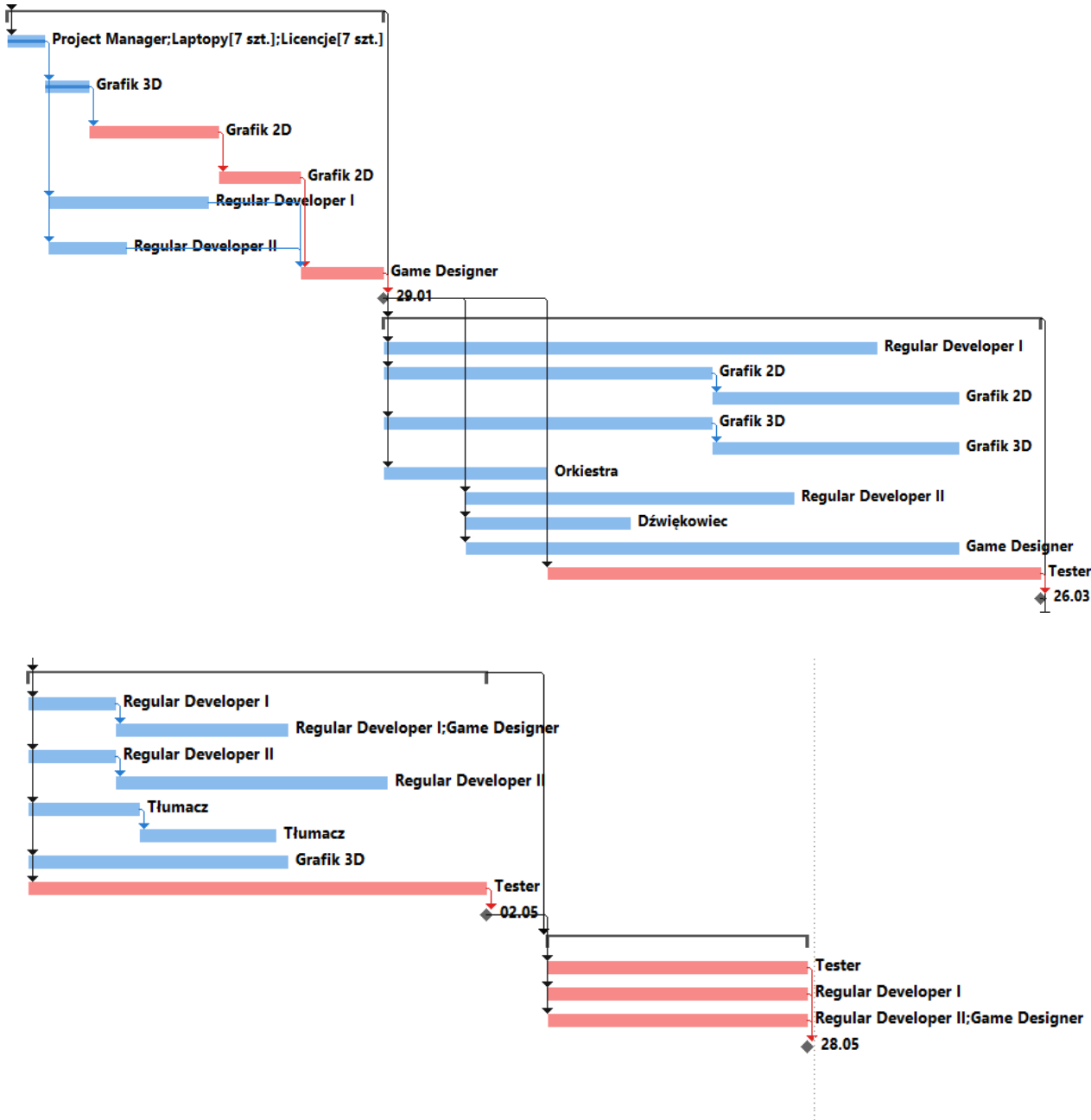




9. Alokacja zasobów

Nazwa zasobu	Praca	Dodaj nową kolumnę	04.07.19							11.07.19							18.07.19						
			n	p	w	ś	c	p	s	n	p	w	ś	c	p	s	n	p	w	ś	c	p	s
Regular Developer I	560 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Dostosowanie silnika na	80 godz.																						
Praca nad silnikiem gry	240 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Integracja z FB	40 godz.																						
Poprawki skryptów	80 godz.																						
Przygotowanie poprawek	120 godz.																						
Regular Developer II	480 godz.				4h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Napisanie podstawowych skryptów	40 godz.																						
Stworzenie skryptów	160 godz.				4h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Obsługa statystyk	40 godz.																						
Poprawki do silnika	120 godz.																						
Stworzenie dodatkowej treści	120 godz.																						
Grafik 2D	456 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Szkice koncepcyjne	80 godz.																						
Przygotowanie tekstur dla	56 godz.																						
Stworzenie podstawowego UI	40 godz.																						
Stworzenie tekstur	160 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Stworzenie finalnej wersji UI	120 godz.																						
Grafik 3D	440 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Przygotowanie modeli	40 godz.																						
Stworzenie modeli	160 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	8h	8h	8h	8h	
Stworzenie animacji	120 godz.																						
Optymalizacja modeli	120 godz.																						
Scenarzysta	38,5 godz.																						
Dokument "Podstawowy opis i 12,5 godz.																							
Dokument "Opis fabuły"	56 godz.																						
Dźwiękowiec	80 godz.				4h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	4h				
Nagranie dźwięków	80 godz.				4h	8h	8h	8h	8h		8h	8h	8h	8h	8h			8h	4h				
Orkiestra	80 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	4h											
Nagranie utworów muzycznych	80 godz.				8h	8h	8h	8h	8h		8h	4h											

10. Ścieżka krytyczna



ZADANIA KRYTYCZNE



■ Stan: Wykonane ■ Stan: Przyszłe zadanie

Zadanie jest oznaczone jako krytyczne, gdy w harmonogramie nie ma czasu na opóźnienie.

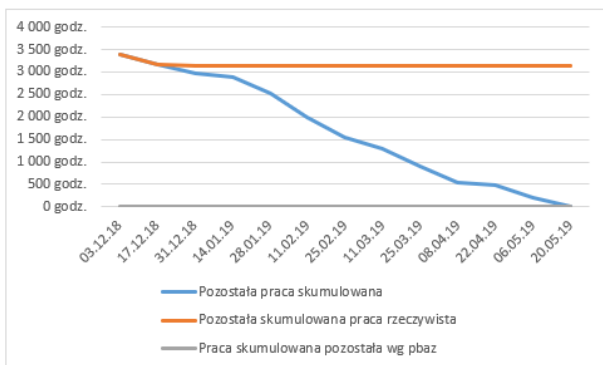
[Dowiedz się więcej o zarządzaniu ścieżką krytyczną projektu.](#)

Nazwa	Rozpoczęcie	Zakończenie	Wykonano %	Praca pozostała	Nazwy zasobów
Przygotowanie tektur dla modeli	pią, 04.01.19	wto, 15.01.19	0%	56 godz.	Grafik 2D
Stworzenie podstawowego UI	wto, 15.01.19	wto, 22.01.19	0%	40 godz.	Grafik 2D
Stworzenie prototypu	wto, 22.01.19	wto, 29.01.19	0%	40 godz.	Game Designer
Prezentacja prototypu	wto, 29.01.19	wto, 29.01.19	0%	0 godz.	Project Manager
Testy	wto, 12.02.19	wto, 26.03.19	0%	240 godz.	Tester
Zakończenie fazy produkcji	wto, 26.03.19	wto, 26.03.19	0%	0 godz.	Project Manager
Testy	wto, 26.03.19	czw, 02.05.19	0%	200 godz.	Tester
Gold status	czw, 02.05.19	czw, 02.05.19	0%	0 godz.	Project Manager
Obsługa zgłoszonych błędów	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	0%	120 godz.	Tester
Przygotowanie poprawek	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	0%	120 godz.	Regular Developer I
Stworzenie dodatkowej treści	wto, 07.05.19	wto, 28.05.19	0%	240 godz.	Regular Developer II; Game Designer
Rozliczenie projektu	wto, 28.05.19	wto, 28.05.19	0%	0 godz.	Project Manager

11. Raporty

pon, 03.12.18 - wto, 28.05.19

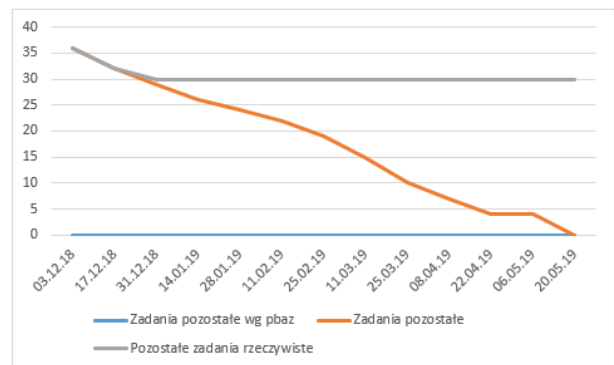
POSTĘP REALIZACJI



POSTĘP REALIZACJI PRACY

Pokazuje, ile pracy ukończono, a ile jeszcze pozostało do wykonania. Jeśli linia reprezentująca skumulowaną ilość pracy pozostałej jest bardziej stroma, realizacja projektu może się opóźnić. Czy plan bazowy ma wartość zero?

[Spróbuj ustawić plan bazowy](#)



POSTĘP REALIZACJI ZADAŃ

Pokazuje, ile zadań ukończono, a ile jeszcze pozostało do wykonania. Jeśli linia reprezentująca zadania pozostałe jest bardziej stroma, realizacja projektu może się opóźnić.

[Dowiedz się więcej](#)

PRZEGLĄD KOSZTÓW

PON, 03.12.18 - WTO, 28.05.19

KOSZT

203 302,50 zł

KOSZT POZOSTAŁY

143 300,00 zł

WYKONANO %

11%

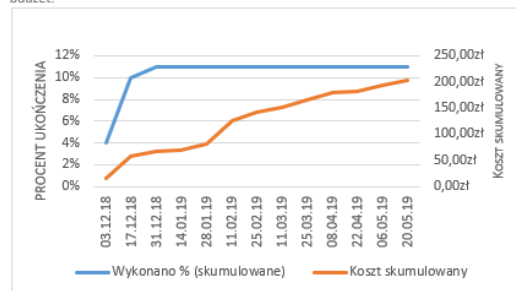
STAN KOSZTÓW

Stan kosztów dla zadań najwyższego poziomu.

Nazwa	Koszt rzeczywisty	Koszt pozostały	Koszt wg pbaz.	Koszt	Odchylenie kosztowe
Etap I - Koncepcja	22 122,50 zł	0,00 zł	0,00 zł	22 122,50 zł	22 122,50 zł
Etap II - Prototyp	37 880,00 zł	9 672,00 zł	0,00 zł	47 552,00 zł	47 552,00 zł
Etap III - Faza produkcyjna	0,00 zł	82 080,00 zł	0,00 zł	82 080,00 zł	82 080,00 zł
Etap IV - Faza wykończenia	0,00 zł	31 148,00 zł	0,00 zł	31 148,00 zł	31 148,00 zł
Faza V - Faza utrzymania	0,00 zł	20 400,00 zł	0,00 zł	20 400,00 zł	20 400,00 zł

POSTĘP W STOSUNKU DO KOSZTÓW

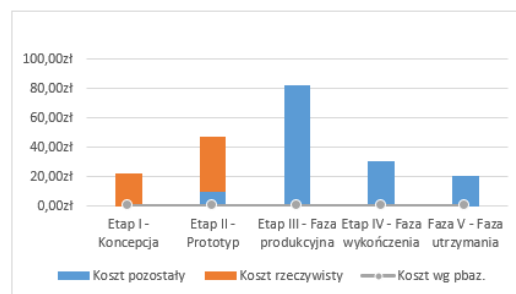
Postęp realizacji w stosunku do kosztów poniesionych w czasie. Jeśli linia reprezentująca procent wykonania znajduje się poniżej linii skumulowanych kosztów, projekt może przekroczyć budżet.



STAN KOSZTÓW

Stan kosztów dla wszystkich zadań najwyższego poziomu. Czy plan bazowy ma wartość zero?

[Spróbuj ustawić jako plan bazowy](#)

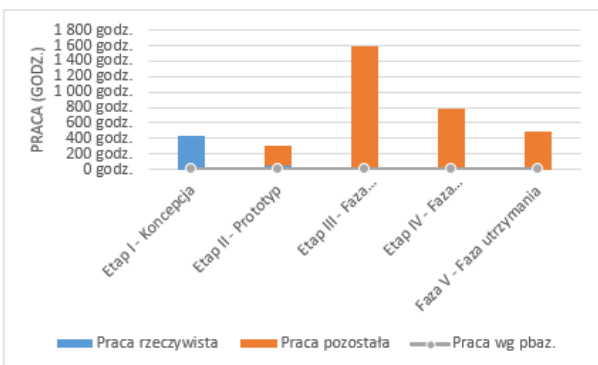


POSTĘP REALIZACJI PRACY

Pokazuje, ile pracy ukończono, a ile jeszcze pozostało do wykonania. Jeśli linia reprezentująca skumulowaną ilość pracy pozostałej jest bardziej stroma, realizacja projektu może się opóźnić.

Czy praca według planu bazowego ma wartość zero?

[Spróbuj ustawić plan bazowy](#)



STATYSTYKA PRACY

Pokazuje statystykę pracy dla wszystkich zadań najwyższego poziomu.

Wykonano % pracy

14%

Praca pozostała

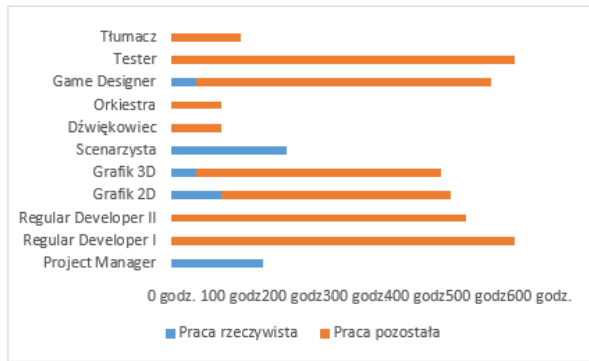
3 128 godz.

Praca rzeczywista

497 godz.

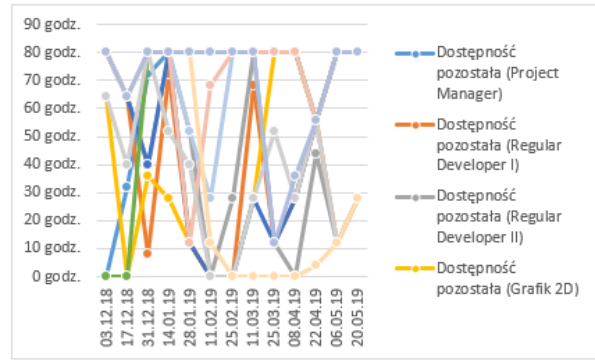
PRZEGLĄD PRACY

pon, 03.12.18 - wto, 28.05.19



STATYSTYKA ZASOBÓW

Pokazuje statystykę pracy dla wszystkich zasobów.



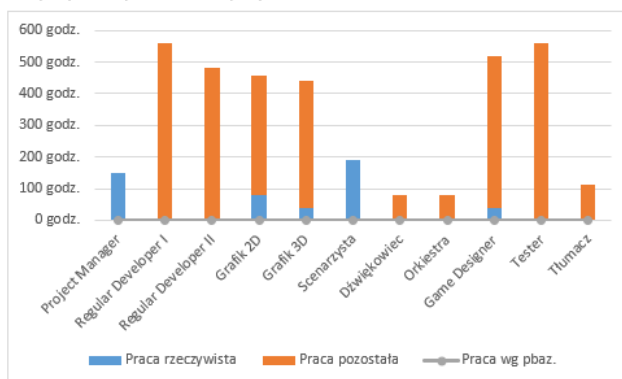
DOSTĘPNOŚĆ POZOSTAŁA

Pokazuje pozostałą dostępność wszystkich zasobów pracy.

PRZEGLĄD ZASOBÓW

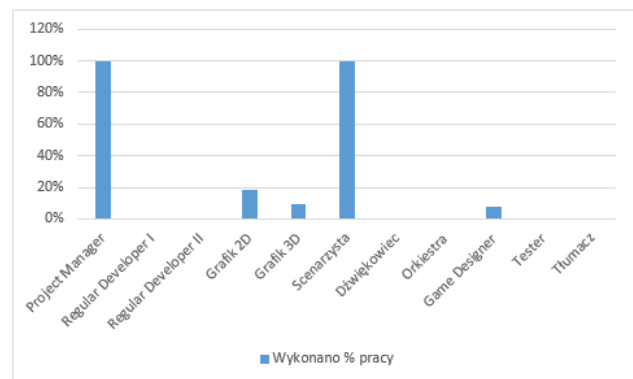
STATYSTYKI ZASOBÓW

Stan pracy dla wszystkich zasobów pracy.



STAN PRACY

Procent pracy wykonanej przez wszystkie zasoby pracy.



STAN ZASOBÓW

Pozostała praca wszystkich zasobów pracy.

Nazwa	Rozpoczęcie	Zakończenie	Praca pozostała
Project Manager	pon, 03.12.18	wto, 28.05.19	0 godz.
Regular Developer I	wto, 01.01.19	wto, 28.05.19	560 godz.
Regular Developer II	wto, 01.01.19	wto, 28.05.19	480 godz.
Grafik 2D	czw, 13.12.18	wto, 19.03.19	376 godz.
Grafik 3D	pon, 31.12.18	wto, 16.04.19	400 godz.
Scenarzysta	pon, 03.12.18	pią, 28.12.18	0 godz.
Dźwiękowiec	wto, 05.02.19	wto, 19.02.19	80 godz.
Orkiestra	wto, 29.01.19	wto, 12.02.19	80 godz.
Game Designer	czw, 13.12.18	wto, 28.05.19	480 godz.
Tester	wto, 12.02.19	wto, 28.05.19	560 godz.
Tłumacz	wto, 26.03.19	pon, 15.04.19	112 godz.

12. Metoda szacowanie kosztów w projekcie

Metoda oddolna (bottom-up) - metoda polega na oszacowanie kosztów poszczególnych czynności składających się na projekt, a następnie obliczenie kosztów całkowitych. Skuteczność tej techniki silnie zależy od poprawności i dokładności planowania czynności niezbędnych do realizacji projektu.

13. Analiza ryzyka

Projekt realizowany jest przez niewielki zespół, który ma powstać na potrzeby stworzenia gry. Wiąże się to z dużym ryzykiem, którym obarczony jest projekt. Głównymi problemami mogą okazać się:

- Opracowana koncepcja może okazać się nieprzekonująca do dalszej inwestycji

Powodzenia całej inwestycji jest uzależnione od stworzenia spójnej koncepcji tworzonej gry. Etap ten jest uzależniony w głównej mierze od scenarzysty oraz game designera. Zminimalizowanie opiera się na znalezieniu odpowiednich osób z bogatym doświadczeniem w branży.

- Prototyp musi zachęcić inwestora do kontynuowania projektu

Stworzony prototyp musi spełniać założenia ustalone w etapie planowania. Przekonanie inwestorów będzie wymagało dostarczenia działającego prototypu. Faza prototypowania jest często nieprzewidywalna i ciężko oszacować czas potrzebny do ukończenia etapu. Aby zminimalizować ryzyko związane z tym etapem, został wydłużony czas powstawania prototypu. Konieczne może jednak okazać się wydłużenie etapu – decyzję tą musi podjąć Kierownik Projektu, który w nagłych sytuacjach powinien zorganizować specjalne spotkanie, aby zorientować się w bieżącej sytuacji.

- Zespół może okazać się zbyt mały i niedoświadczony

Ryzyko to jest ponoszone przez cały czas realizacji projektu. Jego minimalizacja polega na zatrudnieniu doświadczonych pracowników. W razie dużych opóźnień w etapie produkcyjnym konieczne może okazać się zrezygnowanie z części zaplanowanych funkcji, które miały znaleźć się w finalnym produkcie.

- Finalny projekt może nie spełnić oczekiwań użytkowników

Najważniejszym ryzykiem jest stworzenie produktu, który nie sprzeda się w wystarczającej ilości kopii, aby pokryć koszty inwestycji. Dla minimalizacji ryzyka przewidziana jest faza utrzymania, w której planowana jest współpraca z konsumentami, aby poprawić błąd, oraz dodać dodatkową treść, która spełni oczekiwania graczy.

- Krótki czas realizacji może być niewystarczający, aby poprawić wszystkie błędy

Znacząca ilość błędów w grze może negatywnie wpłynąć na jej odbiór. Projekt zakłada intensywne testowanie produktu podczas wszystkich etapów produkcyjnych. Zgłaszane błędy powinny być niezwłocznie poprawiane, co powinno zminimalizować ryzyko wydania gry z licznymi błędami.

14. Typ analizy szacowanie kosztów

W projekcie wykorzystano estymacje przez analogię. Metoda ta pozwala szacować koszty na podstawie zdobytych doświadczeń. Wymaga ona jednak dużej wiedzy w branży i dogłębnej analizy ukończonych projektów.

Tworzenie gry mobilnej nie wymaga odkrywania nowych technologii, więc można w łatwy sposób przewidzieć koszty na podstawie dziesiątek gier, które znajdują się na rynku.

15. Zarządzenie jakością

Podczas tworzenia projektu planowane są liczne testy. Programiści będą tworzyć testy jednostkowe, aby sprawdzać na bieżąco, czy wprowadzane zmiany nie wpływają negatywnie na działanie silnika. Dodatkowo w fazie produkcyjnej jednym z kluczowych elementów będą przeprowadzane testy produktu. Zgłaszane błędy powinny być poprawiane na bieżąco, przez co ukończony produkt powinien być możliwie jak najwyższej jakości.

Przewidziana jest również faza utrzymania, polega ona na komunikacją ze społeczeństwem w celu wyeliminowania możliwie jak największej ilości błędów.

Istnieje możliwość anulowania projektu po jednej z faz początkowych, kiedy po prezentacji zarząd dojdzie do wniosku, że finalny produkt nie będzie spełniał oczekiwań konsumentów.