


Termo de Abertura do Projeto	
Jogo Nostálgico	
Nome do Projeto: Elefante Colorido	

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
Final	20 /11/2022	Milena Pereira Torres	1.0, 1.2, 2.2, 3.0

Sumário

1	Objetivos deste documento	1
2	Situação atual e justificativa do projeto	1
3	Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto	1
4	Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas	2
5	Principais requisitos das principais entregas/produtos	2
6	Marcos	2
7	Partes interessadas do projeto	2
8	Restrições	3
9	Premissas	3
10	Riscos	3
11	Orçamento do Projeto	3

1 Objetivos deste documento


Planejar, organizar, criar e desenvolver um jogo com intuito de inovação para usuários.

2 Situação atual e justificativa do projeto

Projeto sendo desenvolvido, apresentação e design finalizados, bastando concluir o protótipo, caso possível até o prazo do dia 24/11/2022, se não for possível será entregue conforme foi concluído o andamento do projeto, sendo um jogo é promover para o usuário uma inovação no estilo de criatividade, trazendo um jogo do mundo real, o clássico “ elefante colorido” para um jogo de modo casual, em que a pessoa aperfeiçoa reflexos e pode passar seu tempo sentindo um ar de nostalgia.

3 Objetivos SMART e critérios de sucesso do projeto

O futuro protótipo jogo “Elefante colorido” tem alguns critérios de sucesso e objetivos a serem cumpridos :

Termo de Abertura do Projeto	
Jogo Nostálgico	
Nome do Projeto: Elefante Colorido	

- Tela inicial com botão “entrar”
- Tela com botão “jogar” e botão “ranking”
- Tela para fazer login no jogo, com E-mail, login por Google e Facebook;
- Opção de configuração podendo alterar o volume do jogo e desligar os sons;
- Opção de Menu com opções de configuração, tutorial,
- Tela com tutorial de como jogar o jogo e botão sair;
- Tela para sair do jogo com botões “sim” e “não”;
- Tela início do jogo com opções para clicar e botão “pausar”;
- Tela Pausada com botão “continuar”, botão “ranking” e botão “sair”
- Tela do jogo com elefantes coloridos clicáveis, um timer, um texto escrito “que cor” e outro botão “pausar”
- Tela de fim de jogo com informação de ranking.


- Critérios de sucesso:
- O jogo ser divertido;
- Ter um protótipo jogável;
- Não haver muitos problemas, nem incomodações;
- O jogo ser interessante e nostálgico como esperado;

4 Estrutura Analítica do Projeto – Fases e principais entregas

1. Fase 1: Organização do Evento - Anunciar nas redes sociais o convite.
 - 1.1. Planejar o projeto em si, como será, que framework utilizar, etc
 - 1.1.1. Determinar um cronograma para a realização das demandas;
 - 1.1.2. Organizar as prioridades conforme dificuldades;
 - 1.2. Criar uma apresentação com o objetivo do projeto, análise SWOT e canva do projeto;
 - 1.3. Fazer um diagrama sobre casos de uso do projeto;
 - 1.4. Fazer diagrama de classes sem e com atribuições para organizar o programa;
 - 1.5. Elaborar uma versão “low” da interface do jogo, com as telas de menu e etc;
 - 1.6. Elaborar a versão final da interface gráfica do projeto;
 - 1.7. Começar o desenvolvimento do protótipo;
 - 1.8. Finalizar a apresentação com todos os documentos e características do projeto;
 - 1.9. Aperfeiçoar o protótipo e finaliza-lo;

5 Principais requisitos das principais entregas/produtos

Contato de todos os convidados, confirmação de quem irá, Sabores de pizzas escolhidos, contato com a pizzeria e agendar as pizzas, escolher por votação os filmes e garantir que estarão em boa qualidade no dia da festa, garantir que as televisões funcionem e voltem para seus respectivos donos sem nenhum dano, garantir que todos estejam satisfeitos com o evento.

Termo de Abertura do Projeto	
Jogo Nostálgico	
Nome do Projeto: Elefante Colorido	

6 Marcos

Fase ou Grupo de Processos	Marcos	Previsão
Iniciação	Organização e planejamento das estruturas e custos do projeto	3 Dias
Planejamento	Elaborar a apresentação de slides simples do projeto	2 Dias
Desenvolvimento	Desenvolver os diagramas	4 Dias
Execução, Monitoramento e Controle	Criar os designs de interface gráfica low e high do projeto e começar o protótipo do jogo	4 semanas
Encerramento	Finalizar apresentação, aperfeiçoar protótipo e finalizá-lo se possível	1 semanas antes

7 Partes interessadas do projeto

Milena Pereira Torres: Organizadora e Principal administradora do projeto

Marcelo Oliveira: Contratado para cuidar dos limites e regras do evento

Pessoa	Participante	Função
Milena	Responsabilidade total das partes do projeto	Administradora e Organizadora
Milena	Cuidará de tudo do projeto	Cuidador

8 Restrições

Prazo e conhecimento sobre jogos, talvez não seja possível entregar tudo que planejado, porém importante focar no que é necessário entregar.

9 Premissas

Ter a documentação do projeto organizada, todas as etapas feitas e protótipo no mínimo jogável, com interface gráfica boa e com organização do projeto concluída.


10 Riscos

Projeto não finalizado totalmente, protótipo acabar tendo problemas de desenvolvimento na parte de codificar ou na interface gráfica, risco de não ser entregue conforme planejado acima.

11 Orçamento do Projeto

Orçamento do projeto totalizado em R\$ 315,00 por conta de custos de energia, internet, alimentação, tempo e custos com framework privado (R\$ 15,00).

Aprovações

Termo de Abertura do Projeto Jogo Nostálgico	
Nome do Projeto: Elefante Colorido	

Participante	Assinatura	Início no projeto:	Data
Patrocinador do Projeto	Milena Pereira Torres	10/11/2022	20/11/2022
Gerente do Projeto	Milena Pereira Torres	10/11/2022	20/11/2022
Administrador do Projeto	Milena Pereira Torres	10/11/2022	20/11/2022
Desenvolvedor	Milena Pereira Torres	10/11/2022	20/11/2022