

Zespół 4 GD Gra RPG z elementami strategii

KRZYSZTOF PACHCIAREK
PRZEMYSŁAW HANC
HONORATA STĘPIEŃ
KAROLINA KRZESZOWIAK

1. Uzasadnienie biznesowe (BMC)

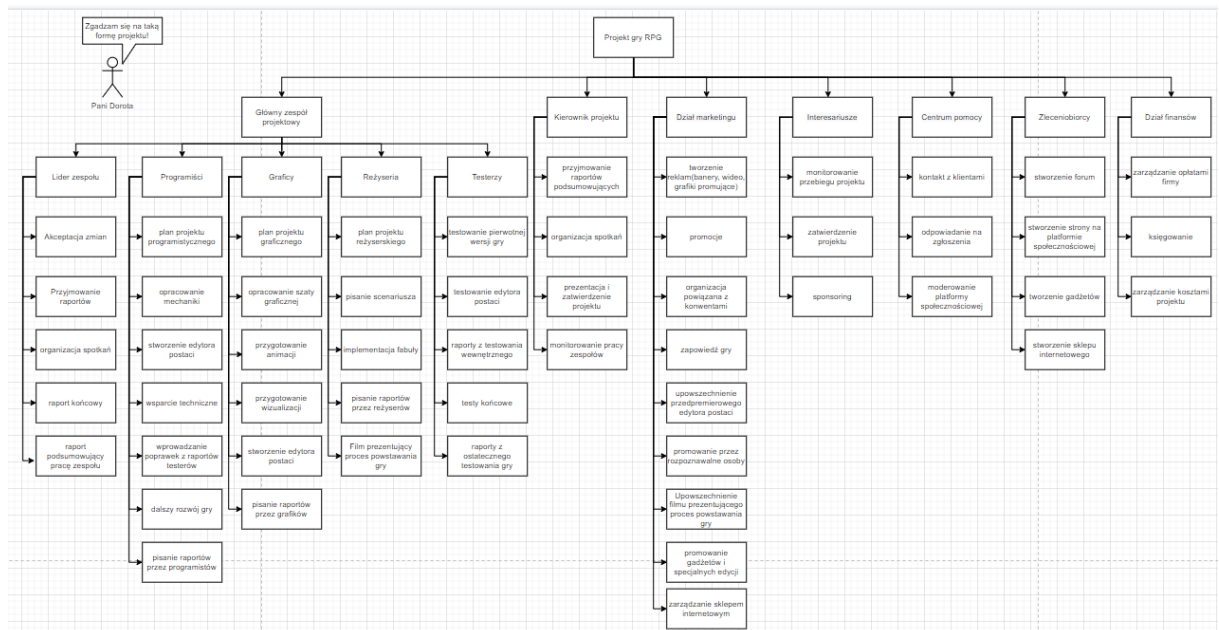
Business Model Canvas

Gra typu RPG (Role Play Game) z elementami RTS (Real Time Strategy)

Głównym założeniem projektu jest przedstawienie i realizacja procesu tworzenia gry i wprowadzanie jej na rynek przy wykorzystaniu dostępnego budżetu przeznaczonego na projekt przez inwestorów.

Kluczowi partnerzy <ul style="list-style-type: none"> Sponsor - sponsoring całego przedsięwzięcia Firmy marketingowe - promowanie produktu Zleceńbiorczy - ewentualna pomoc w procesie tworzenia Ekipa reżyserska - pisanie skryptu 	Kluczowe aktywności <ul style="list-style-type: none"> Proces tworzenia gry (wykonywanie zadań przez poszczególne zespoły) Spotkania zespołów w celu omówienia opracowania szaty graficznej, fabuły, mechaniki, itd. Reklamy internetowe Zapowiedź gry Przedpremierowy edytor postaci Promocja przez rozpoznawalne osoby Specjalne edycje 	Propozycja wartości <ul style="list-style-type: none"> Wrażenia z gry, które powodują chęć kontynuowania rozgrywki, satysfakcja z ciągłego progresu i zainteresowanie całym uniwersum Mamy do zaoferowania: (funkcjonującą grę, wciągającą fabułę) Długotrwałe wsparcie aktualizacjami oraz optymalizacja do najnowszych standardów. Natychmiastowa pomoc w razie ewentualnych błędów 	Relacje z klientami <ul style="list-style-type: none"> Forum Centrum pomocy (automatyczne, w razie większych problemów kontakt z obsługą) Platforma społecznościowa 	Segmenty klientów <ul style="list-style-type: none"> Gracze powyżej wieku 12 lat Młodzież Dorośli
	<ul style="list-style-type: none"> Film prezentujący proces powstawania gry 	<ul style="list-style-type: none"> Obsługa techniczna Wyróżniamy się prezentowaniem oryginalnego stylu graficznego na wysokim poziomie, za pomocą nowych technologii 		
	Kluczowe zasoby <ul style="list-style-type: none"> Zasoby kapitałowe Zgrany zespół Specjalistyczny sprzęt Siedziba Dobry dostęp do Internetu 		Kanały <ul style="list-style-type: none"> Email Rozmowa internetowa Bezpośredni kontakt Platforma społecznościowa Numer telefonu Forum 	
Struktura kosztów <ul style="list-style-type: none"> Wyплаты, podwyżki, premie pracowników Czynsz i opłaty dodatkowe Oprogramowanie i sprzęt Opłata ewentualnych partnerów Marketing (promocje przez rozpoznawalne osoby, reklamy, zapowiedź, film prezentujący proces powstawania gry, konwenty) 			Strumienie przychodów <ul style="list-style-type: none"> Gotowy produkt (150 - 200zł) Dodatkowa zawartość (produkty stanowiące rozszerzenie gry komputerowej / DLC, mikrotransakcje w grze) (30 – 100zł) Specjalne edycje (200 - 500zł) Gadżety (50 – 200zł) Aktualizacje (darmowe) 	

2. WBS



3. Plan komunikacji

Nazwa komunikatu (Co?)	Odbiorcy (Kto?)	Narzędzia komunikacji (Jak?)	Terminarz (Kiedy, jak często?)	Właściciel (Kto jest odpowiedzialny?)
Spotkanie inauguracyjne	Uczestnicy projektu Interesariusze	Spotkanie face to face	I Kwartał 2021r. 1 raz	Kierownik projektu
Spotkanie zespołu	Cały zespół	Spotkanie face to face	1 raz w ciągu 1 tygodnia	Lider zespołu
Spotkanie okresowe	Uczestnicy projektu Interesariusze	Spotkanie face to face	1 raz w ciągu 2 miesięcy	Kierownik projektu
Żądania zmian i ich akceptacja	Kierownik projektu	E-mail	W każdym czasie	Lider zespołu
Ryzyko projektowe	Kierownik projektu	E-mail	Kiedy zajdzie potrzeba	Właściciel ryzyka
Raportowanie konfliktów	Lider zespołu	Telekonferencja, e-mail	Kiedy zajdzie potrzeba	Członek zespołu
Raporty z wykonania	Kierownik projektu	E-mail	W każdym czasie	Lider zespołu
Spotkanie z punktu kontrolnego	Cały zespół	Spotkanie face to face	1 raz w ciągu 2 miesięcy	Lider zespołu
Raport z wykonania zleceń	Kierownik projektu	E-mail	1 raz w ciągu 2 tygodni	Zleceniobiorca
Żądania zmian i ich akceptacja (zleceniobiorcy)	Kierownik projektu	E-mail	W każdym czasie	Zleceniobiorca
Promowanie (zapowiedzi, film z tworzenia gry, przedpremierowy edytor postaci)	Klient	Portale społecznościowe, reklamy internetowe	III - IV Kwartał 2022r.	Lider zespołu marketingowego
Raport końcowy	Kierownik projektu	Spotkanie zespołu	III Kwartał 2022r. 1 raz	Lider zespołu
Prezentacja całego projektu	Uczestnicy projektu Interesariusze	Prezentacja	IV Kwartał 2022r. 1 raz	Kierownik projektu
Zatwierdzenie całości projektu	Uczestnicy projektu Interesariusze	Spotkanie face to face	IV Kwartał 2022r. 1 raz	Kierownik projektu
Spotkanie na zamknięcie projektu	Uczestnicy projektu Interesariusze	Spotkanie face to face	I Kwartał 2023r. 1 raz	Kierownik projektu
Promowanie końcowego produktu	Klient	Portal społecznościowe, reklamy internetowe, promowanie przez rozpoznawalne osoby	I - III Kwartał 2023r.	Lider zespołu marketingowego
Promowanie gadżetów	Klient	Reklamy internetowe, sklepy internetowe	I - III Kwartał 2023r.	Lider zespołu marketingowego

4. Harmonogram z zasobami (plik z MS Project .mpp)

W osobnym pliku.

5. Wniosek o 1 zmianę w projekcie

**WNIOSEK
O WPROWADZENIE ZMIAN W REALIZACJI PROJEKTU CELOWEGO**

1. Wnoszę o wprowadzenie zmian w realizacji projektu celowego pt:
„Projekt gry RPG z elementami strategii”,
w zakresie :
 - wydania przedpremierowego edytora postaci
2. Wnioskowane zmiany wymagają zmiany umowy o dofinansowanie wykonania projektu celowego : ☒ TAK ☐ NIE
3. Wniosek o zmianę w realizacji projektu uzasadniam następująco:

Dzięki temu edytorowi przybliżymy graczom mechanikę tworzenia postaci, co może zwiększyć liczbę przyszłych odbiorców oraz pomoże nam w udoskonaleniu gry. Pozwolimy użytkownikom na stworzenie awatarów oraz obrócić ścieżki fabularnej. Projekty te będzie można zaimportować do głównej gry.

Załączniki (zaznaczyć jedno lub więcej pól):

- ☐ Wykaz parametrów przedmiotu wdrożenia
- ☒ Plan zadaniowo – finansowy wykonania projektu celowego
- ☒ Kosztorys – harmonogram wykonania projektu celowego
- ☐ Wykaz prototypu lub aparatury naukowo – badawczej przewidzianych do wykonania lub zakupu w celu realizacji projektu celowego
- ☐ Aneks

6. Plan zarządzania jakością

Plan zarządzania jakością

1. Zespoły Programistów/Grafików/Reżyserów:
 - opracowanie planu projektu
 - wykonanie zleconych zadań
 - raportowanie z wykonanych zadań
 - informowanie o ewentualnych problemach
2. Zespół Testerów:
 - testy różnych faz produktu
 - raportowanie z wykonanych testów
3. Liderzy zespołów:
 - dokumentacja wykonanych zadań
 - zapewnienie prawidłowego wykonania zadań podległych zespołom
 - przestrzeganie terminów zadań
 - raportowanie końcowej fazy produktu
4. Kierownictwo projektu:
 - weryfikacja dokumentacji projektu
 - przestrzeganie ustalonych terminów w projekcie
 - rozpatrzenie ewentualnych wniosków o zmianę
 - monitorowanie pracy zespołów i działu marketingu
 - weryfikacja i akceptacja wykonanych przez zleceniobiorców zadań
 - dbanie o komunikację między liderami

7. Rejestr ryzyka

ID	Identyfikacja ryzyka			Analiza ryzyka			Strategia reakcji na ryzyko	Monitoring ryzyka		
	Czynnik ryzyka	Kategoria	Właściciel	Prawdopodobieństwo	Wpływ	Parametr		Data identyf.	Data aktualiz.	Status
1	Czas realizacji projektu	Technologiczna	Kierownik projektu	0,75	7	C,K,Z	Wykonywanie zadań w określonych terminach, nadzór nad projektem	20.12.2020	-	otwarty
2	Dodatkowe koszty produkcji	Ekonomiczna	Dział finansów	0,5	8	K,Z	Uzyskanie sponsorów	20.12.2020	-	otwarty
3	Ewentualne błędy	Technologiczna	Liderzy zespołów	0,9	3	C,K,Z	Szybkie wykrywanie błędów i natychmiastowa naprawa	20.12.2020	-	otwarty
4	Niespełnienie oczekiwań graczy	Społeczna	Kierownik projektu	0,2	8	Z	Rekonesans na rynku gier	20.12.2020	-	otwarty
5	Brak zwrotu kosztów produkcji	Ekonomiczna	Lider zespołu marketingowego	0,4	8	Z	Promowanie produktu	20.12.2020	-	otwarty
6	Brak zainteresowania sponsorów	Społeczna	Kierownik projektu	0,3	9	C,K,Z	Zachęcenie poprzez wstępny produkt	20.12.2020	-	otwarty