

# Declaração do Escopo Game Learning

**Patrocinador:** Cooking Bits

**Gerente do Projeto:** Silvio da Col

**Equipe:** Gustavo Fuzinelli, Paulo Belucci e Silvio da Col

## Projeto

Versão do Plano: 1.0

## DECLARAÇÃO DE ESCOPO DO PROJETO

**Nota:** qualquer trabalho que não esteja explicitamente incluído na Declaração de Escopo do Projeto está implicitamente excluído do projeto.

<b>Nome do Projeto:</b>	Game Learning
<b>Elaborado por:</b>	Gustavo Fuzinelli, Paulo Belucci e Silvio da Col
<b>Data (DD/MM/AAAA):</b>	08/10/2018

<b>Histórico de Versão</b> (insira novas linhas caso necessário):		
<b>Versão</b>	<b>Data</b> (DD/MM/AAAA)	<b>Comentários</b>
1.0	10/09/2018	Elaboração do documento
1.1	17/09/2018	Finalização do documento
1.2	24/09/2018	Elaboração das primeiras telas da interface
1.3	01/10/2018	Primeiros testes da interação interface/jogo

## 1. Objetivo do Projeto

*Descrever uma breve apresentação do projeto e seu objetivo ou justificativa:*

O objetivo do projeto consiste em dar uma utilidade educativa a jogos, onde essa plataforma seria utilizada em salas de aula por professores que escolheriam jogos aderidos a ela, e através disso poderia ser feita a avaliação do desempenho dos alunos nos jogos.

## 2. Objetivos do Negócio

*Definir os objetivos do produto*

Inserir o projeto em escolas e universidades de todo o país, assim aumentar o interesse dos estudantes para a escola e educar maior parte da população.

## 3. Descrição do Projeto

*Inserir mais linhas caso necessário.*

### 3.1 Escopo do Projeto

#### Inclui:

- Plataforma que suporte jogos educativos
- Ferramentas inseridas para auxílio do ensino

#### Não inclui:

- A plataforma em si não terá conteúdo para o ensino
- Interação on-line entre alunos e professores

### 3.2 Entregas:

*Inserir mais linhas caso necessário.*

- Cronograma do projeto: Projeto pronto até 01/12/2018
- Requisitos: 3 programadores
- Implantação do sistema.
- Código fonte do sistema.
- Testes
- Implementação
- Manutenção

### 3.3 Critérios de Aceitação:

*Inserir mais linhas caso necessário.*

Entregar no prazo  
Plataforma interagindo com AlgoRace  
Não estourar o orçamento

### 3.4 Restrições:

*Inserir mais linhas caso necessário.*

A plataforma rodará em um computador local. Não estará disponível por meio de internet.  
A plataforma disporá de apenas um jogo, o AlgoRace. Podendo este número ser expandido futuramente.

### 3.5 Premissas:

*Inserir mais linhas caso necessário.*

Premissa 1: Serão disponibilizados 3 desenvolvedores para confecção do sistema.  
Premissa 2: O protótipo de layout deverá ser apresentado até o dia 20/09/2018.  
Premissa 3: O protótipo funcional deverá ser apresentado até o dia 10/10/2018.  
Premissa 4: Os testes avaliativos deverão ser feitos na presença de todos os integrantes da equipe de desenvolvimento.  
Premissa 5: Qualquer dúvida sobre o projeto deverá ser comunicada a todos os integrantes da equipe de desenvolvimento.  
Premissa 6: O prazo para a correção de bugs ou problemas relativos ao código é de 72hrs.

## 4. Marcos do Projeto (milestones)

*Inserir mais linhas caso necessário.*

**Marcos do Projeto**

**Data Alvo  
(DD/MM/AAAA)**

#### 4. Marcos do Projeto (milestones)

• Início do Projeto	10/09/2018
• Orçamento definido	10/09/2018
• Plano do Projeto concluído	17/09/2018
• Aprovação do Plano	20/09/2018
• Entrevistas concluídas	22/09/2018
• Relatório concluído	15/10/2018
• Apresentação à diretoria realizada	29/10/2018
• Término do Projeto	01/12/2018

#### 5. Riscos Iniciais

*Impacto: Alto, Médio, Baixo. Inserir mais linhas caso necessário.*

Descrição do Risco	Impacto
Falta de programadores	Baixo
Problemas com equipamentos utilizados na programação	Médio
Inserir o jogo AlgoRace na plataforma	Alto
Conexão com o banco de dados	Médio
Adaptabilidade ao sistema operacional do cliente	Alto

#### 6. Orçamentos Iniciais

*Inserir mais linhas caso necessário.*

Descrição do Orçamento	Custo Previsto
Gasto do projeto	60.000,00
Pago por X prazos	20.000,00
Despesas com pessoal	39.600,00
Recursos internos	10.000,00

#### 7. Aprovação da Declaração do Escopo do Projeto / Assinatura

Nome do Projeto:	Game Learning		
Gerente do Projeto:	Silvio da Col		
Eu revisei as informações contidas nessa Declaração do Escopo do Projeto e concordo:			
Nome	Papel / Atribuição	Assinatura	Data (DD/MM/AAAA)
Gustavo Fuzinelli	Gerente de configuração		08/10/2018
Paulo Belucci	Engenheiro de qualidade		

<b>7. Aprovação da Declaração do Escopo do Projeto / Assinatura</b>			

--	--	--	--