

**ATIVIDADE**

Plano de Projeto

*Template para a elaboração do projeto.*

Sumário

1. [Sttrategie 3](#_bookmark0)
2. [Introdução 3](#_bookmark1)
   1. [Objetivo do Plano de Projeto 3](#_bookmark2)
   2. [Risco do projeto 3](#_bookmark3)
3. [Escopo do projeto 4](#_bookmark4)
   1. [Descrição do Escopo do Produto 4](#_bookmark5)
   2. [Objetivos do Projeto 5](#_bookmark6)
   3. [Premissas e Restrições 5](#_bookmark7)
   4. [Ciclo de Vida do Projeto 6](#_bookmark8)
   5. [WBS do Projeto 7](#_bookmark9)
4. [Cronograma 7](#_bookmark10)
   1. [Cronograma Detalhado 7](#_bookmark11)
5. [Recursos 9](#_bookmark12)
   1. [Funções e Responsabilidades 9](#_bookmark13)
   2. [Plano de Treinamentos 10](#_bookmark14)
   3. [Recursos Materiais 11](#_bookmark15)
   4. [Plano de Aquisição 11](#_bookmark16)
6. [Orçamento 12](#_bookmark17)
7. [Comunicação 12](#_bookmark18)
8. [Planejamento do monitoramento e controle 13](#_bookmark19)
9. [Observações 14](#_bookmark20)
10. [Outros Planos 14](#_bookmark21)
11. [Referências 14](#_bookmark22)

Instruções de preenchimento

Os textos que aparecem em fonte azul itálico devem ser retirados e substituídos pelos conteúdos apropriados para as seções.

# Título do projeto

Sttrategie

# Introdução

## Objetivo do Plano de Projeto

O Plano de Projeto da Strattégie é um guia estratégico para a implementação eficaz da plataforma de jogos de tabuleiro, fundamentado na necessidade de superar desafios enfrentados pelos entusiastas. Seus objetivos centrais incluem o desenvolvimento estruturado da plataforma, garantindo a entrega no prazo e orçamento, aprimorando a experiência do usuário e consolidando a presença no mercado. O foco na satisfação do cliente, atraindo novos usuários e promovendo a fidelidade, reflete o compromisso da Strattégie em se destacar na indústria de jogos de tabuleiro. Este documento representa uma abordagem cuidadosa para alcançar esses objetivos de forma eficiente e inovadora.

## Risco do projeto

**Tabela

Descrição gerada automaticamente**

# Escopo do projeto

O escopo do projeto Sttrategie compreende o desenvolvimento de uma plataforma online inovadora dedicada a jogos de tabuleiro. Com foco em proporcionar uma experiência inclusiva, os principais objetivos incluem o lançamento eficaz da plataforma, aumento da base de usuários, retenção ativa de jogadores e implementação de algoritmos avançados de recomendação. Limitado por um orçamento de R$ 15.000,00 e prazos específicos, o projeto visa estabelecer a Strattégie como uma referência no mercado de jogos de tabuleiro, oferecendo recursos como aprendizado de jogos e uma comunidade colaborativa. Exclusões do projeto envolvem o desenvolvimento de jogos físicos e recursos não alinhados com a promoção de uma comunidade inclusiva. Esses elementos serão guiados pelos entregáveis principais, como a plataforma funcional e a avaliação pós-lançamento.

## Descrição do Escopo do Produto

Em essência, o projeto Strattégie tem como objetivo central criar uma plataforma online abrangente dedicada ao universo dos jogos de tabuleiro. Esta plataforma tem a ambição de transformar a maneira como as pessoas exploram, jogam e interagem com jogos de tabuleiro, tornando a experiência maisnacessível, enriquecedora e

inclusiva. O mercado de jogos de tabuleiro é rico e diversificado, mas essa vasta oferta de títulos também apresenta desafios para os jogadores

**Dificuldade de Descoberta:** Com milhares de jogos disponíveis, encontrar títulos que se adequem aos gostos pessoais é um desafio. Muitos jogadores se sentem perdidos na busca por novos jogos adequados ao seu perfil. **Complexidade de Regras:** Alguns jogos de tabuleiro apresentam regras complexas que podem ser assustadoras para iniciantes. A curva de aprendizado muitas vezes é íngreme, dificultando a entrada denovos jogadores.

**Falta de Recomendações Personalizadas:** A ausência de sistemas eficazes de recomendação significa que os jogadores não recebem sugestões personalizadas de jogos com base em suas preferências individuais. **Exclusão e Preconceito:** Algumas comunidades de jogadores de tabuleiro enfrentam problemas de exclusão e preconceito, tornando a experiência menos acolhedora e inclusiva para todos.

## Objetivos do Projeto

O objetivo do projeto "Sttrategie" é desenvolver uma plataforma online inovadora e abrangente para jogadores de tabuleiro. Buscamos criar um ambiente digital que não apenas ofereça uma ampla variedade de jogos, mas também promova interação, compartilhamento de experiências e inclusividade na comunidade de jogadores de tabuleiro. O projeto visa melhorar significativamente a experiência do usuário nesse segmento, proporcionando recomendações personalizadas, recursos de aprendizado de jogos e uma comunidade colaborativa. Além disso, o projeto tem como meta atender às diversas preferências dos jogadores, oferecendo uma plataforma intuitiva e acessível.

## Premissas e Restrições

## Premissas:

## Disponibilidade da Equipe de Desenvolvimento: Assume-se que a equipe de desenvolvimento estará disponível conforme o planejado, evitando atrasos nas atividades de execução do projeto.

## Acesso a Ferramentas de Desenvolvimento: É uma premissa que todas as ferramentas e ambientes necessários para o desenvolvimento da plataforma, como software de programação e servidores de teste, estarão prontamente disponíveis e acessíveis.

## Cooperação Interna Efetiva: Assume-se que as diferentes equipes envolvidas na execução do projeto, como desenvolvimento, testes e gerenciamento, colaborarão efetivamente, facilitando a comunicação e a resolução rápida de problemas durante a execução.

## Restrições:

## Orçamento Limitado: Uma restrição significativa é a limitação financeira de R$ 180.000,00, onde o projeto deve ser executado dentro de um orçamento pré-determinado.

## Conformidade com Normas da Indústria: Restrições referentes à necessidade de aderir a normas específicas da indústria de jogos de tabuleiro, o que pode influenciar o design e a implementação da plataforma.

## Equipe Limitada: A disponibilidade de uma equipe específica, com habilidades e recursos específicos, pode ser uma restrição que influencia a execução do projeto.

## Ciclo de Vida do Projeto

|  |  |
| --- | --- |
| **Fase** | **Descrição** |
| Iniciação | Esta fase abrange a Definição do Escopo, Identificação de Partes Interessadas, e Planejamento Inicial. Nela, ocorre a coleta inicial de requisitos e a preparação para as etapas subsequentes do projeto |
| Planejamento | Durante esta etapa, focamos no Levantamento de Requisitos, Análise de Viabilidade, Estratégias de Desenvolvimento, e Plano de Recursos Necessários. É o momento de planejar detalhadamente como a plataforma será desenvolvida e implementada. |
| Exxecução | A Desenvolvimento da Plataforma é a etapa inicial da execução, concentrando-se nas funcionalidades essenciais. Posteriormente, a Implementação do Sistema de Recomendação ocorre, aplicando algoritmos avançados. |
| Monitoramento e controle | Esta fase abrange Acompanhamento do Desempenho, Controle de Mudanças, Monitoramento da Comunidade, e Melhorias Contínuas. Aqui, o projeto é monitorado ativamente, respondendo a mudanças e refinando conforme necessário. |
| Encerramento | O projeto culmina na Avaliação Final do Projeto, Documentação de Lições Aprendidas, e Entrega da Plataforma Sttrategie. É o momento de revisar o projeto como um todo, documentar aprendizados e oficialmente entregar a plataforma. |

* 1. **EAP do Projeto**

#### Fase de Iniciação

* 1. Definição do Escopo
  2. Identificação de Partes Interessadas
  3. Planejamento Inicial

**Fase de Planejamento**

* 1. Levantamento de Requisitos
  2. Análise de Viabilidade
  3. Estratégias de Desenvolvimento
  4. Plano de Recursos Necessários

#### Fase de Execução

* 1. Desenvolvimento da Plataforma
  2. Implementação do Sistema de Recomendação
  3. Construção da Comunidade Online
  4. Testes e Garantia de Qualidade

#### Fase de Monitoramento e Controle

* 1. Acompanhamento do Desempenho
  2. Controle de Mudanças
  3. Monitoramento da Comunidade
  4. Melhorias Contínuas

#### Fase de Encerramento

* 1. Avaliação Final do Projeto
  2. Documentação de Lições Aprendidas
  3. Entrega da Plataforma Sttrategie

# Cronograma

Tabela

Descrição gerada automaticamente

# Recursos

## Funções e Responsabilidades

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Funções** | **Responsabilidades** | **Profissional** |
| Gerente do Projeto | * Supervisão geral do projeto * Liderança da equipe * Tomada de decisões estratégicas * Garantia do cumprimento dos objetivos do projeto | Leonardo Nervino e Gustavo Furini |
| Desenvolvedor | * Desenvolvimento da plataforma Sttrategie * Implementação de   funcionalidades | Equipe de Desenvolvimento (2 pessoas) |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | - Garantia da qualidade do código |  |
| Designer | * Criação da interface do usuário * Design gráfico * Garantia de uma experiência de usuário intuitiva | Equipe de Design (2 pessoas) |
| Testador de qualidade | * Realização de testes de qualidade * Identificação e relato de bugs * Garantia da estabilidade da plataforma | Equipe de Testes (2 pessoas) |
| Gerente de Marketing | * Desenvolvimento de estratégias de marketing * Promoção da plataforma * Atração de novos usuários | Profissional designado para a função |
| Especialistas na área | * Contribuir com conhecimento especializado na área específica do projeto * Fornecer orientação técnica e estratégica * Colaborar na tomada de decisões relacionadas à sua expertise | Profissional especializado na área |

## Plano de Treinamentos

|  |  |
| --- | --- |
| **Treinamento** | **Data Limite** |
| Desenvolvimento Ágil de Software | 01/03/2023 |
| Design de Interface de Usuário | 15/03/2023 |

|  |  |
| --- | --- |
| Testes de Qualidade de Software | 31/03/2023 |
| Comunicação Comunitária Online | 10/04/2023 |
| Segurança de Dados | 25/04/2023 |
| Marketing Digital | 05/05/2023 |

## Recursos Materiais

|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Qtde.** |
| Servidores | 2 |
| Fones de ouvidos com microfone integrado | 4 |
| Mouse padrão USB | 4 |
| Teclado padrão USB | 4 |
| Monitor LED de 24 polegadas, resolução Full HD | 4 |
| Notebook com processador i7, 16GB de RAM, SSD 512GB | 4 |
| Mouse Pad | 4 |
| Licenças de software necessárias para o projeto (pacote office) | 4 |

## Plano de Aquisição

|  |  |
| --- | --- |
| **Item** | **Qtde.** |
| Contratação de Desenvolvedores | 2 |
| Contratação de Especialista em Comunidade | 1 |
| Aquisição de Servidores | 2 |

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| Contratação de Designer | 2 |

# Orçamento

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de Custo** | **Valor Planejado** |
| Recursos Humanos | R$ 120.000,00 |
| Equipamentos | R$ 30.000,00 |
| Licenças de Software | R$ 15.000,00 |
| Treinamentos | R$ 10.000,00 |
| Diversos | R$ 5.000,00 |
| **Total do Projeto** | R$ 180.000,00 |

1. **Comunicação**

**Reuniões Regulares:** Serão realizadas reuniões semanais para atualizar a equipe sobre o progresso, discutir desafios e alinhar estratégias. O gerente de projeto será responsável por coordenar essas reuniões.

**Plataforma Online:** Utilizaremos uma plataforma online dedicada para comunicação entre a equipe do projeto, permitindo discussões, compartilhamento de documentos e atualizações em tempo real.

**E-mails e Mensagens:** Comunicações formais serão conduzidas por e-mail, enquanto mensagens instantâneas serão utilizadas para comunicações mais rápidas e informais.

**Relatórios de Status:** Relatórios de status regulares serão compartilhados com todas as partes interessadas, destacando conquistas, desafios e próximos passos.

**Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente**

# Planejamento do monitoramento e controle

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Item** | **Forma de Monitoramento** | **Periodicidade** |
| Escopo | Será monitorado através de revisões regulares do escopo do projeto em comparação com o planejado. Mudanças significativas serão avaliadas e documentadas. | A cada duas semanas durante as reuniões regulares de status do projeto. |
| Cronograma | Acompanhamento do andamento das atividades conforme a EAP. Identificação de desvios e ajustes no cronograma, se necessário. | Semanalmente durante as reuniões de acompanhamento do projeto. |
| Partes Envolvidas | Avaliação do envolvimento e satisfação das partes interessadas através de feedback em reuniões e comunicações formais. | Mensalmente, com avaliações mais detalhadas a cada marco significativo. |
| Recursos | Acompanhamento do uso de recursos em relação ao planejado. Identificação de necessidades adicionais ou otimizações. | A cada duas semanas durante as reuniões regulares de status do projeto. |
| Custos | Revisão regular dos custos reais em comparação com o orçamento. Identificação de desvios e ajustes, se necessário. | Mensalmente durante as revisões financeiras do projeto. |
| Comunicação | Avaliação da eficácia das estratégias de comunicação. Feedback da equipe e partes interessadas. | Contínua, com ajustes conforme necessário durante as reuniões regulares. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Riscos | Revisão regular dos riscos identificados. Avaliação de novos riscos e eficácia das estratégias de mitigação. | Mensalmente durante as reuniões de gestão de riscos. |
| Aquisições | Acompanhamento do processo de aquisição, garantindo conformidade com o planejado. | A cada fase do processo de aquisição. |
| Entregáveis | Avaliação da qualidade e conformidade dos entregáveis com os requisitos do projeto. | A cada marco significativo e durante as revisões regulares |
| Qualidade | Monitoramento da conformidade com os padrões de qualidade estabelecidos.  Avaliação da satisfação do usuário. | Contínua, com avaliações mais detalhadas em cada fase do projeto. |

1. **Observações**

A flexibilidade e adaptabilidade serão essenciais para enfrentar desafios inesperados, e a equipe deve estar preparada para ajustar estratégias conforme necessário, sempre mantendo o foco nos objetivos do projeto.

# Outros Planos

1. **Anexos**

RegistroPartesInteressadas.pdf Matriz\_RACI\_tempalte.xlsx

Matriz das Comunicacoes\_Template

1. **Referências**

