

Obiective SMART:

1. Lansarea unui joc video captivant și funcțional în următoarele 12 luni.
 - Lansarea pe piață a versiunii finale a jocului.
 - Prin dezvoltarea etapizată și testarea continuă a versiunilor intermediare.
 - Îndeplinirea așteptărilor și preferințelor publicului țintă.
 - Limitat în timp: 12 luni.
2. Obținerea unei recenzii medii de cel puțin 4/5 de la jucători în primele 3 luni de la lansare.
 - Scorul mediu acordat de jucători pe diverse platforme de recenzii.
 - Prin optimizarea experienței de joc și rezolvarea promptă a problemelor semnalate.
 - Contribuie la reputația și succesul jocului pe termen lung.
 - Limitat în timp: 3 luni.
3. Atingerea unui număr de minimum 100.000 de descărcări în prima lună de la lansare.
 - Numărul de descărcări raportat de platformele de distribuție.
 - Prin campanii de marketing, colaborări și recenzii pozitive.
 - Creșterea vizibilității și popularității jocului.
 - Limitat în timp: 1 lună.

Activități pentru Implementarea Proiectului

1. Analiză de Piață;
2. Dezvoltare a Conceptului de Joc;
3. Constituirea Echipei de Dezvoltare;
4. Prototipare și Testare Inițială;
5. Dezvoltarea Versiunii Alpha;
6. Beta Testing și Optimizare;
7. Finalizarea Graficelor și Sunetelor;

8. Campanii de Marketing și Lansare;
9. Suport Post-Lansare;
10. Analiză Post-Lansare și Raportare;

Diagrama Os de Peste

