

Plano de Gerenciamento de Riscos - Monopoly

1. Introdução e Propósito

Este documento identifica, analisa e planeja as respostas aos riscos potenciais que podem afetar o projeto MONOPOLY. O objetivo da gestão de riscos é diminuir a probabilidade e o impacto de eventos adversos, aumentando a chance de sucesso no cumprimento dos objetivos de escopo, prazo, custo e qualidade do projeto. O processo segue as melhores práticas de gerenciamento de projetos, incluindo a identificação, análise qualitativa, priorização e planejamento de respostas.

2. Identificação e Listagem de Riscos

Os seguintes riscos foram identificados através de sessões de brainstorming da equipe, com base no contexto do projeto (acadêmico, com prazo fixo e escopo complexo).

ID	Risco	Categoria
T01	Complexidade da Biblioteca Gráfica	Técnico
T02	Dificuldade na Implementação da IA	Técnico
T03	Bugs de Integração entre Regras	Técnico
E01	Sobrecarga de Membros da Equipe	Equipe/Recursos
E02	Nivelamento Técnico	Equipe/Recursos

	Desigual	
E03	Desmotivação da Equipe	Equipe/Recursos
P01	Estimativas Iniciais Otimistas	Planejamento
P02	"Gold Plating" (Excesso de Zelo)	Planejamento
P03	Dificuldade na Gestão dos Artefatos	Planejamento

3. Análise Qualitativa e Priorização

Os riscos identificados foram classificados de acordo com sua probabilidade de ocorrência e seu impacto no projeto, em uma escala de 1 (Muito Baixo) a 5 (Muito Alto).

A **Exposição ao Risco (P x I)** determina a prioridade de cada risco.

ID	Risco	Probabilidade (P)	Impacto (I)	Exposição (P x I)	Prioridade
P01	Estimativas Iniciais Otimistas	5	4	20	1 - Crítica
E01	Sobrecarga de Membros da Equipe	4	4	16	2 - Alta
T03	Bugs de Integração entre Regras	5	3	15	3 - Alta
E02	Nivelamento Técnico Desigual	3	4	12	4 - Média

T01	Complexidade da Biblioteca Gráfica	3	3	9	5 - Média
T02	Dificuldade na Implementação da IA	3	3	9	5 - Média
P02	"Gold Plating" (Excesso de Zelo)	2	3	6	6 - Baixa
E03	Desmotivação da Equipe	2	3	6	6 - Baixa
P03	Dificuldade na Gestão dos Artefatos	3	2	6	6 - Baixa

4. Planos de Mitigação de Riscos (Contenção e Contingência)

A seguir, são detalhados os planos de ação para os riscos com **maior prioridade**.

4.1. Risco P01: Estimativas Iniciais Otimistas (Exposição: 20)

- **Descrição:** A análise de capacidade (84 SP) vs. escopo (116 SP) já é uma forte evidência de que as estimativas de esforço para o prazo são muito desafiadoras.
- **Plano de Contenção (Prevenção):**
 - **Priorização Rigorosa:** Manter o foco do desenvolvimento estritamente no backlog priorizado, conforme definido no

cronograma.

- **Medir a Velocidade Real:** Após a Sprint 1, calcular a velocidade real da equipe e reavaliar o cronograma com base em dados, não em estimativas.
- **Gerenciamento de Expectativas:** Comunicar abertamente na primeira apresentação que o plano se concentra em entregar o MVP mais robusto possível, dado o desalinhamento entre escopo e prazo.
- **Plano de Contingência (Resposta ao Risco):**
 - **Acionar a Negociação de Escopo:** Se, ao final da Iteração 2 (24/Out), o atraso for superior a 15% do planejado, formalizar uma proposta de redução de escopo, cortando as funcionalidades menos críticas da Iteração 3 (ex: leilões, venda de propriedades entre jogadores).

4.2. Risco E01: Sobrecarga de Membros da Equipe (Exposição: 16)

- **Descrição:** A concorrência com outras disciplinas pode reduzir a disponibilidade e a produtividade da equipe em momentos chave.
- **Plano de Contenção (Prevenção):**
 - **Transparência do Trabalho:** Utilizar um quadro Kanban (Trello, Jira) para tornar o trabalho de todos visível.
 - **Programação em Par:** Incentivar a programação em par para as tarefas mais complexas, para distribuir o conhecimento e evitar gargalos.
 - **Reuniões Frequentes:** Realizar reuniões rápidas e frequentes (15 min) para sincronizar a equipe e identificar bloqueios.
- **Plano de Contingência (Resposta ao Risco):**
 - **Replanejamento da Sprint:** Se um membro se tornar indisponível por um período significativo, o escopo da Sprint atual deve ser

imediatamente reavaliado e reduzido pela equipe.

4.3. Risco T03: Bugs de Integração entre Regras (Exposição: 15)

- **Descrição:** Erros que surgem da interação entre componentes de software que funcionam bem isoladamente.
- **Plano de Contenção (Prevenção):**
 - **Integração Contínua:** Adotar a prática de integrar o código ao branch develop com frequência (diariamente), em vez de esperar o final da Sprint.
 - **Testes de Unidade:** Escrever testes automatizados para as lógicas de negócio mais críticas (cálculo de aluguel, regras da cadeia).
 - **Smoke Tests no Final da Sprint:** Reservar tempo ao final de cada Sprint para um teste rápido do fluxo principal do jogo.
- **Plano de Contingência (Resposta ao Risco):**
 - **Alocação de Tempo:** O cronograma já prevê uma fase de "Testes Finais e Correção de Bugs". Se um bug crítico de integração for encontrado antes, ele deve ser adicionado como um item de alta prioridade no backlog da próxima Sprint.