


PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

Sumário

1	OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	1
2	DEFINIÇÃO DAS ATIVIDADES	1
3	SEQUENCIAMENTO DE ATIVIDADES	3
4	DURAÇÃO DAS ATIVIDADES.....	3
5	DESENVOLVIMENTO DO CRONOGRAMA	4
6	CONTROLE DO CRONOGRAMA.....	6


1 OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA

Este documento define como o cronograma do projeto será desenvolvido, monitorado e controlado ao longo de todo o ciclo de vida do projeto.


2 DEFINIÇÃO DAS ATIVIDADES

A definição das tarefas do projeto após o desenvolvimento da WBS, uma vez desenvolvida, a WBS foi decomposta em níveis hierárquicos chegando pôr fim ao nível mais baixo, o qual representa as atividades (Pacotes de trabalho) a serem realizadas. Tal processo resultou nas tarefas:

- Designação de responsabilidades, definição do Escopo.
- Termo de abertura do Projeto - TAP
- Estrutura Análítica do Projeto - WBS
- Criação do Wireframe
- Definição de equipamentos, infraestrutura, softwares e licenças necessárias (stack do projeto).
- Definição das regras de negócio que devem ser atendidas no jogo, valores, emblemas etc
- Criação da Guia de Estilo

PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

- Criação do Design das Interfaces
- Desenvolvimento Página de login/Cadastro e Esqueci minha senha (Back End)
- Desenvolvimento Página de login/Cadastro e Esqueci minha senha (Front End)
- Desenvolvimento Página da Conta do usuário (Back End)
- Criação websocket (Back End)
- Criação Lógica do Jogo
- Plano de Gerenciamento do Projeto
- Ilustração de Personagens e Biomas
- Desenvolvimento Página Loja de Moedas (Front End)
- Desenvolvimento Página da Home (Front End)
- Desenvolvimento Página Loja de Skins (Front End)
- Desenvolvimento Loja (Back End)
- Desenvolvimento Página de Coleção (Back End)
- Desenvolvimento Página de Coleção (Front End)
- Desenvolvimento Página da Conta do usuário (Front End)
- Desenvolvimento Tabuleiro do jogo (Back end)
- Desenvolvimento Tabuleiro do Jogo (Front End)
- Escrita de casos de teste
- Documentação Técnica do Projeto
- Revisão de Estrutura e componentes CSS
- Execução de casos de teste
- Correções e finalização
- Entrega do projeto


PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	 <small>Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo</small>
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

3 SEQUENCIAMENTO DE ATIVIDADES

As tecnologias adotadas e divisão da equipe realizada pelo GP permitiu ao projeto dividir as atividades de forma em que muitas delas poderão ser realizadas de forma concomitante.

4 DURAÇÃO DAS ATIVIDADES

ATIVIDADES	DIAS ESTIMADOS
Designação de responsabilidades, definição do Escopo.	7 Dias
Termo de abertura do Projeto – TAP	7 Dias
Estrutura Análítica do Projeto – WBS	14 Dias
Criação do Wireframe	7 Dias
Definição de equipamentos, infraestrutura, softwares e licenças necessárias (stack do projeto).	7 Dias
Definição das regras de negócio que devem ser atendidas no jogo, valores, emblemas etc	7 Dias
Criação da Guia de Estilo	1 Dia
Criação do Design das Interfaces	6 Dias
Desenvolvimento Página de login/Cadastro e “Esqueci minha senha” (Back End)	0 Dias
Desenvolvimento Página de login/Cadastro e “Esqueci minha senha” (Front End)	2 Dias
Desenvolvimento Página da Conta do usuário (Back End)	8 Dias
Criação websocket (Back End)	0 Dias
Criação Lógica do Jogo	5 Dias
Plano de Gerenciamento do Projeto	80 Dias
Ilustração de Personagens e Biomas	41 Dias
Desenvolvimento Página Loja de Moedas (Front End)	34 Dias
Desenvolvimento Página da Home (Front End)	35 Dias
Desenvolvimento Página Loja de Skins (Front End)	34 Dias
Desenvolvimento Loja (Back End)	4 Dias
Desenvolvimento Página de Coleção (Back End)	15 Dias
Desenvolvimento Página de Coleção (Front End)	28 Dias
Desenvolvimento Página da Conta do usuário (Front End)	25 Dias
Desenvolvimento Tabuleiro do jogo (Back end)	19 Dias
Desenvolvimento Tabuleiro do Jogo (Front End)	23 Dias
Escrita de casos de teste	21 Dias
Documentação Técnica do Projeto	35 Dias
Revisão de Estrutura e componentes CSS	23 Dias
Execução de casos de teste	21 Dias
Correções e finalização	7 Dias
Entrega do projeto	3 Dias


PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

5 DESENVOLVIMENTO DO CRONOGRAMA

5.1 PRAZOS


Após a definição dos prazos estimados por atividades as atividade foram sequenciadas na melhor ordem para execução e após terem suas datas de início e termino definidas, resultando no cronograma e gráfico de Gantt abaixo.

DESCRIÇÃO	DATA INICIAL	DATA FINAL
Designação de responsabilidades, definição do Escopo.	24/ago	01/set
Criação do Wireframe	02/set	09/set
Definição de equipamentos, infraestrutura, softwares e licenças necessárias (stack do projeto).	09/set	16/set
Definição das regras de negócio que devem ser atendidas no jogo, valores, emblemas etc.	09/set	16/set
Criação da Guia de Estilo	09/set	10/set
Criação do Design das Interfaces	11/set	17/set
Desenvolvimento Página de login/Cadastro e Esqueci minha senha (Back End)	02/out	02/out
Desenvolvimento Página de login/Cadastro e Esqueci minha senha (Front End)	21/set	23/set
Desenvolvimento Página da Conta do usuário (Back End)	02/out	10/out
Criação websocket (Back End)	16/set	16/set
Criação Lógica do Jogo	25/set	30/set
Plano de Gerenciamento do Projeto	26/ago	14/nov
Ilustração de Personagens e Biomas	13/set	24/out
Desenvolvimento Página Loja de Moedas (Front End)	24/set	28/out
Desenvolvimento Página da Home (Front End)	23/set	28/out
Desenvolvimento Página Loja de Skins (Front End)	24/set	28/out
Desenvolvimento Loja (Back End)	10/out	14/out
Desenvolvimento Página de Coleção (Back End)	29/set	14/out
Desenvolvimento Página de Coleção (Front End)	30/set	28/out
Desenvolvimento Página da Conta do usuário (Front End)	03/out	28/out
Desenvolvimento Tabuleiro do jogo (Back end)	25/set	14/out
Desenvolvimento Tabuleiro do Jogo (Front End)	05/out	28/out
Escrita de casos de teste	23/set	14/out
Documentação Técnica do Projeto	23/set	28/out
Revisão de Estrutura e componentes CSS	05/out	28/out
Execução de casos de teste	14/out	04/nov

PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

5.1 CRONOGRAMA DE GANTT




PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	 Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

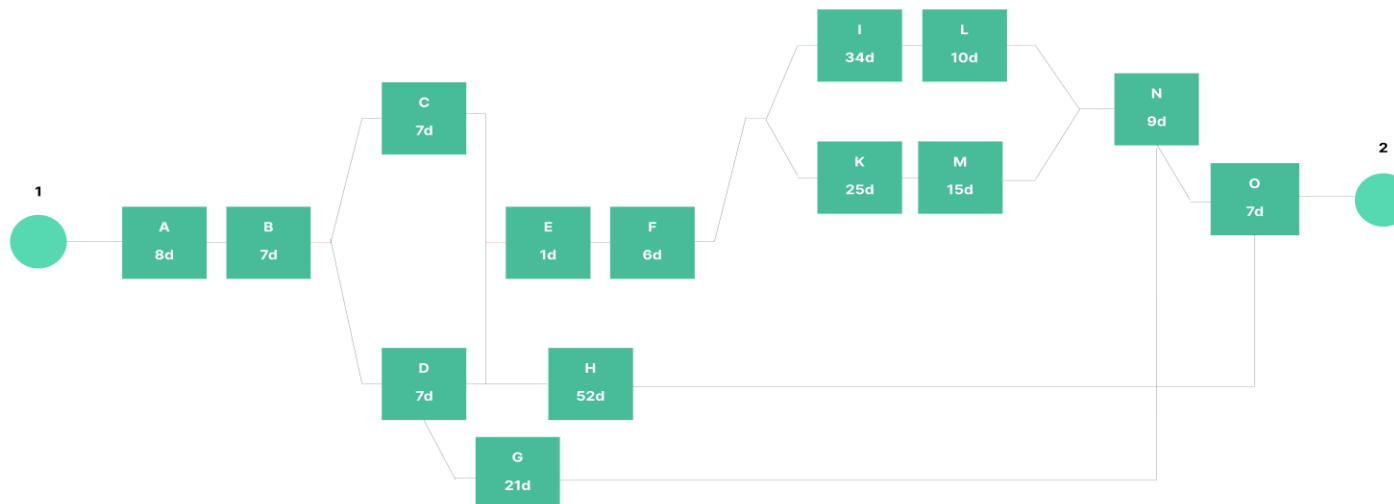
6 CONTROLE DO CRONOGRAMA


Como técnica para o controle do cronograma será utilizada a técnica do Critical Path Method, essa técnica de gerenciamento de projeto é eficaz para o controle do cronograma pois permite que os gerentes de projeto identifiquem atrasos ou adiantamentos nas atividades que compõem o caminho crítico.

CRONOGRAMA				
	DESCRIÇÃO	RESPONSÁVEL	DATA INICIAL	DATA FINAL
A	Designação de responsabilidades e definição de Escopo.	Analice Souto	24/ago	01/set
B	Criação do Wireframe	Lucas L	01/set	08/set
C	Definição de equipamentos, infraestrutura, softwares e licenças necessárias (stack do projeto).	Todos	08/set	15/set
D	Definição das regras de negócio que devem ser atendidas no jogo, valores, emblemas etc.	Todos	08/set	15/set
E	Criação da Guia de Estilo	Lucas L	15/set	16/set
F	Criação do Design das Interfaces	Lucas L, Lucas M e Paulo Marques	16/set	22/set
G	Escrita de casos de teste	Leandro	15/set	06/out
H	Ilustração de Personagens e Biomas	Lucas M	15/set	06/nov
I	Desenvolvimento da aplicação Front End	Lucas L, Lucas M e Paulo Marques	22/set	26/out
J	Desenvolvimento da aplicação Back End	José Thomas e Julia Santos	22/set	17/out
K	Criação websocket (Back End)	José Thomas e Julia Santos	17/out	01/nov
L	Revisão de Estrutura e componentes CSS	Lucas L, Lucas M e Paulo Marques	26/out	05/nov
M	Execução de casos de teste	Leandro	05/nov	14/nov
N	Correções e finalização	Todos	14/nov	21/nov

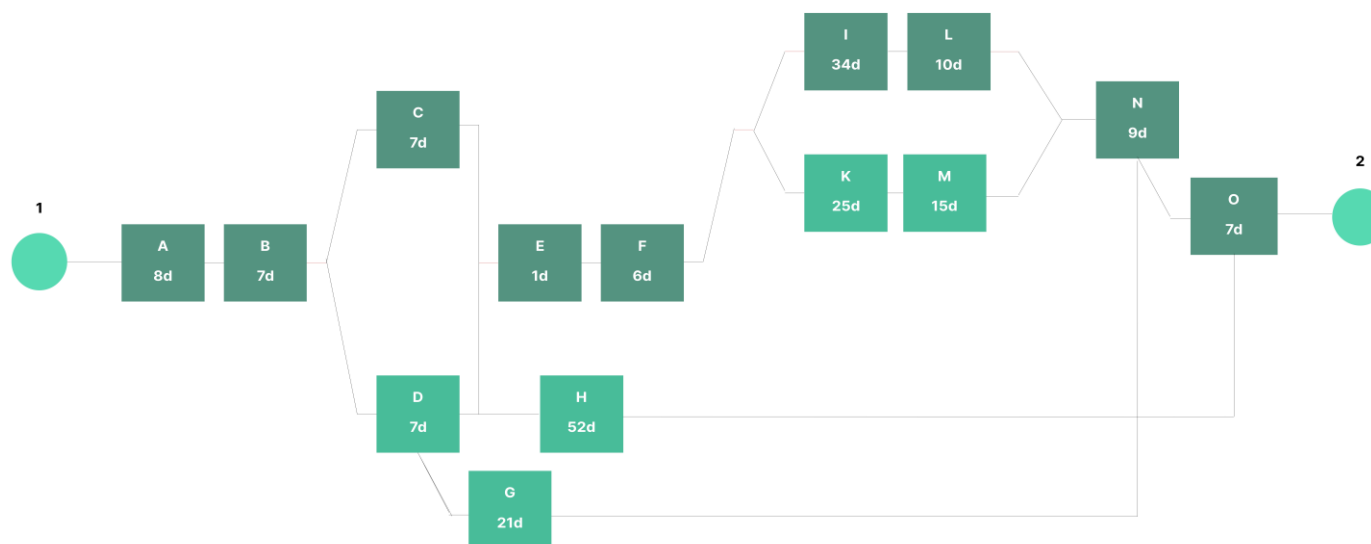
PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	 <small>Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo</small>
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

As atividades definidas durante o caminho crítico, revelam a sequência de tarefas que condicionam a duração total do projeto, durante a execução do Diagram Network foram encontrados os seguintes caminhos: (Nestes caminhos, atividades de desenvolvimento foram consideradas como uma tarefa completa e não detalhada, por isso se encontram como uma única tarefação.)




PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

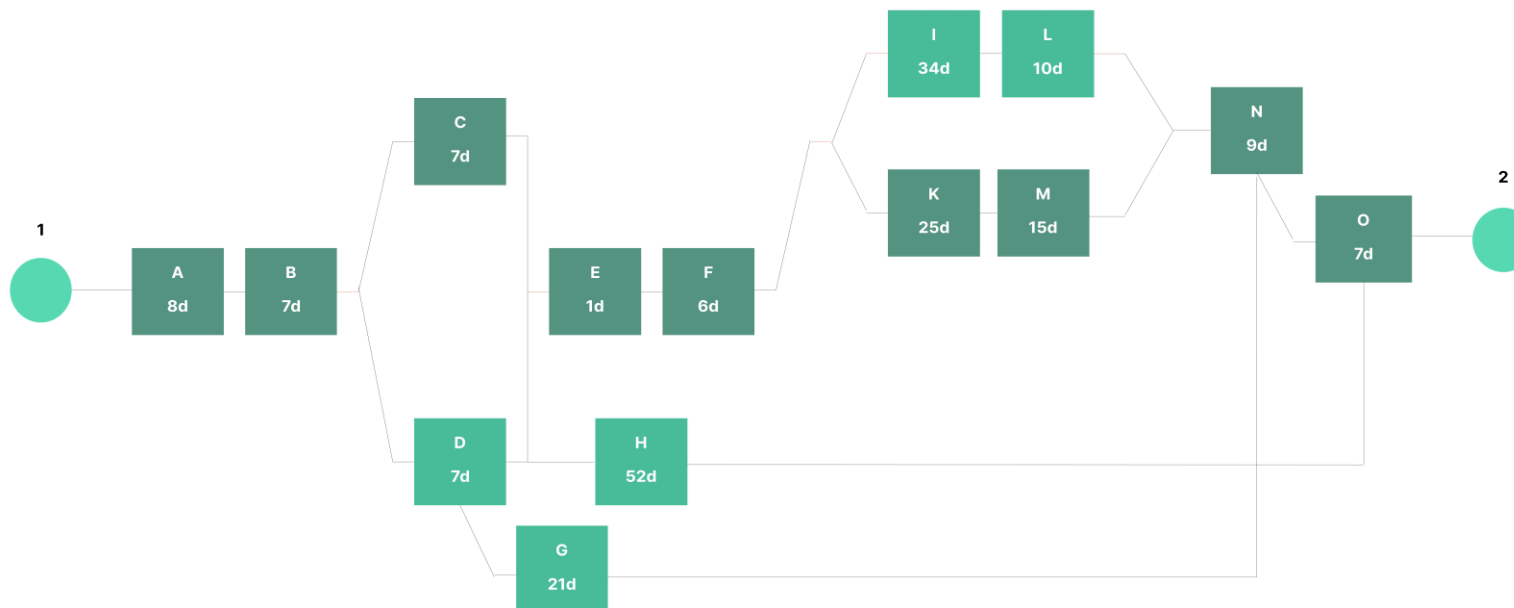
1. Caminho Crítico, possui duração total de 89 dias, com a primeira atividade realizada em 24/09/2023 e a última atividade de encerramento, realizada em




21/11/2023.

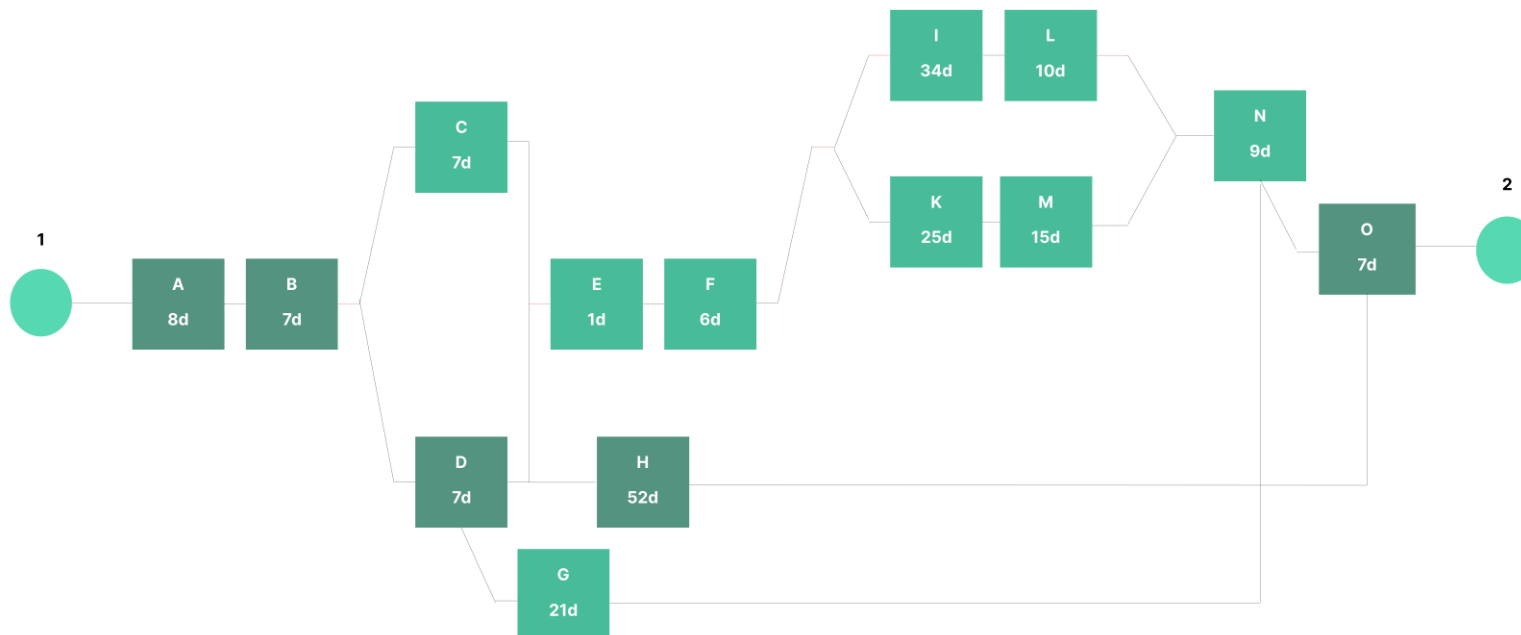
PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	 <small>Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo</small>
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	


1. Caminho que contém o total de 85 dias, não considerado como um caminho crítico do projeto.



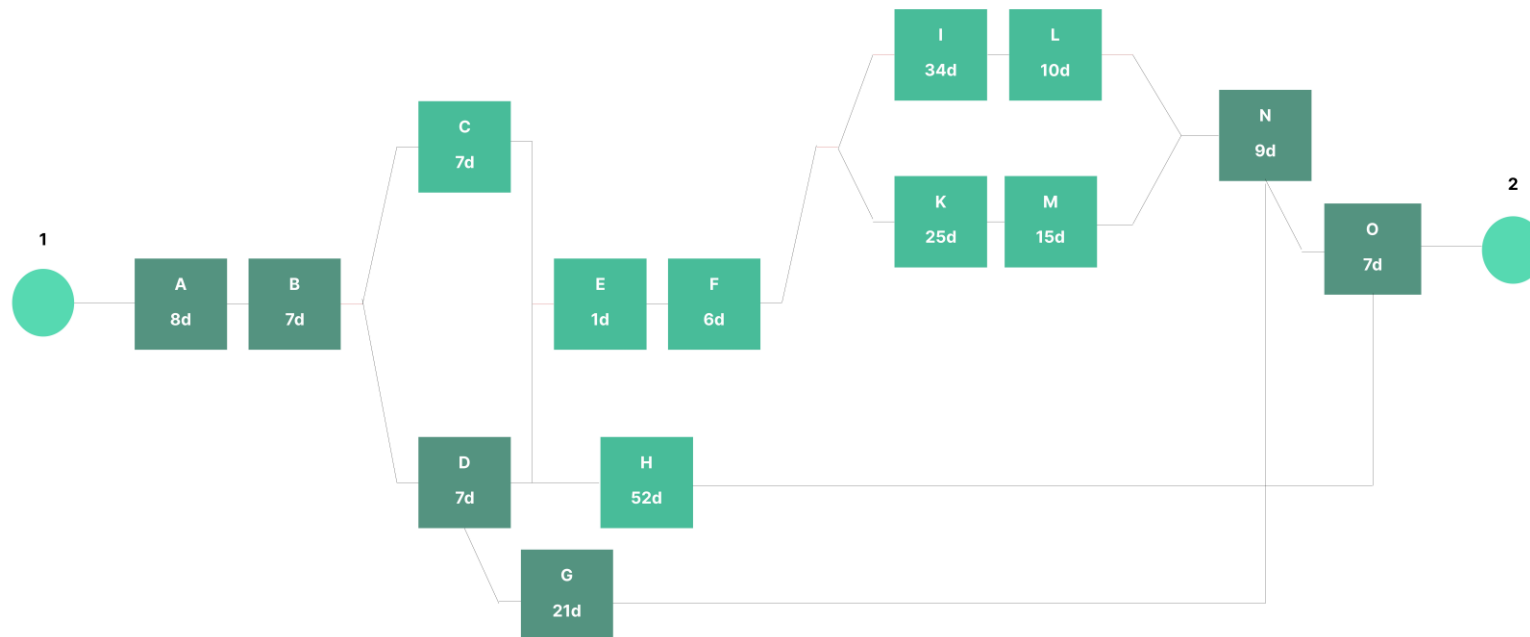
PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA		
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA		
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO		


3. Caminho que contém o total de 81 dias, não considerado como um caminho crítico do projeto.



PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	 <small>Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo</small>
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

4. Caminho que contém o total de 59 dias, não considerado como um caminho crítico do projeto.



PLANO DE GERENCIAMENTO DO CRONOGRAMA	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

Durante o desenvolvimento do projeto, a equipe tomou a decisão estratégica de aprimorar sua organização por meio da utilização da ferramenta de gerenciamento Jira. Essa escolha permitiu à equipe registrar, acompanhar e priorizar tarefas de forma mais sistemática e colaborativa.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto		