



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

Controle de Versões			
Versão	Data	Autor	Notas da Revisão
1.0	08/09/2023	Yuri Martins	Criação do Documento

1	OBJETIVOS DESTE DOCUMENTO.....	2
2	ESCOPO DO PROJETO.....	2
3	ORGANIZAÇÃO DO PROJETO E MATRIZ DE RESPONSABILIDADE.....	5
4	CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO E ORÇAMENTO DO PROJETO	7
5	GESTÃO DE RISCOS E PROBLEMAS	9
6	GESTÃO DA COMUNICAÇÃO	11

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

1 OBJETIVOS DESTE DOCUMENTO

Este documento visa estabelecer claramente os objetivos do PGP, delineando as metas e diretrizes que guiarão a execução de um projeto. O PGP, juntamente com os Planos de Gerenciamento complementares, serve como um mapa para as equipes de projeto, garantindo que todos os envolvidos compreendam o que precisa ser feito e como alcançar os resultados desejados

2 ESCOPO DO PROJETO

2.1 ESCOPO

O jogo da onça é um jogo de tabuleiro de origem indígena brasileira jogado no chão, com o tabuleiro traçado na areia e usando-se pedras como peças. Trata-se de um jogo de estratégia para dois jogadores, composto por uma onça e 14 cães. O objetivo do jogador que controla a onça é comer os cães e o jogador que atua com os cachorros tem o objetivo de encurralar a onça e deixá-la sem possibilidade de movimentação.

O projeto a ser desenvolvido é uma adaptação do jogo tradicional dentro dos meios digitais, mais especificamente através da internet, dentre as demais ideias elaboradas em equipe, temos o objetivo de respeitar sua cultura e regras, realizando apenas pequenas implementações que possam deixar o jogo divertido e entretivo para os jogadores.


O jogo conta com 4 níveis, onde a cada nível o jogador desbloqueia um novo bioma, pela ordem hierárquica (amazônia, caatinga, mata atlântica e Pantanal) o seu design nos trás aspectos de uma floresta e conta com uma adição sonora, reproduzindo uma melodia no ambiente que possa nos relembrar a passagem pela floresta e com sons ativados de acordo com os movimentos de cada jogador.

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

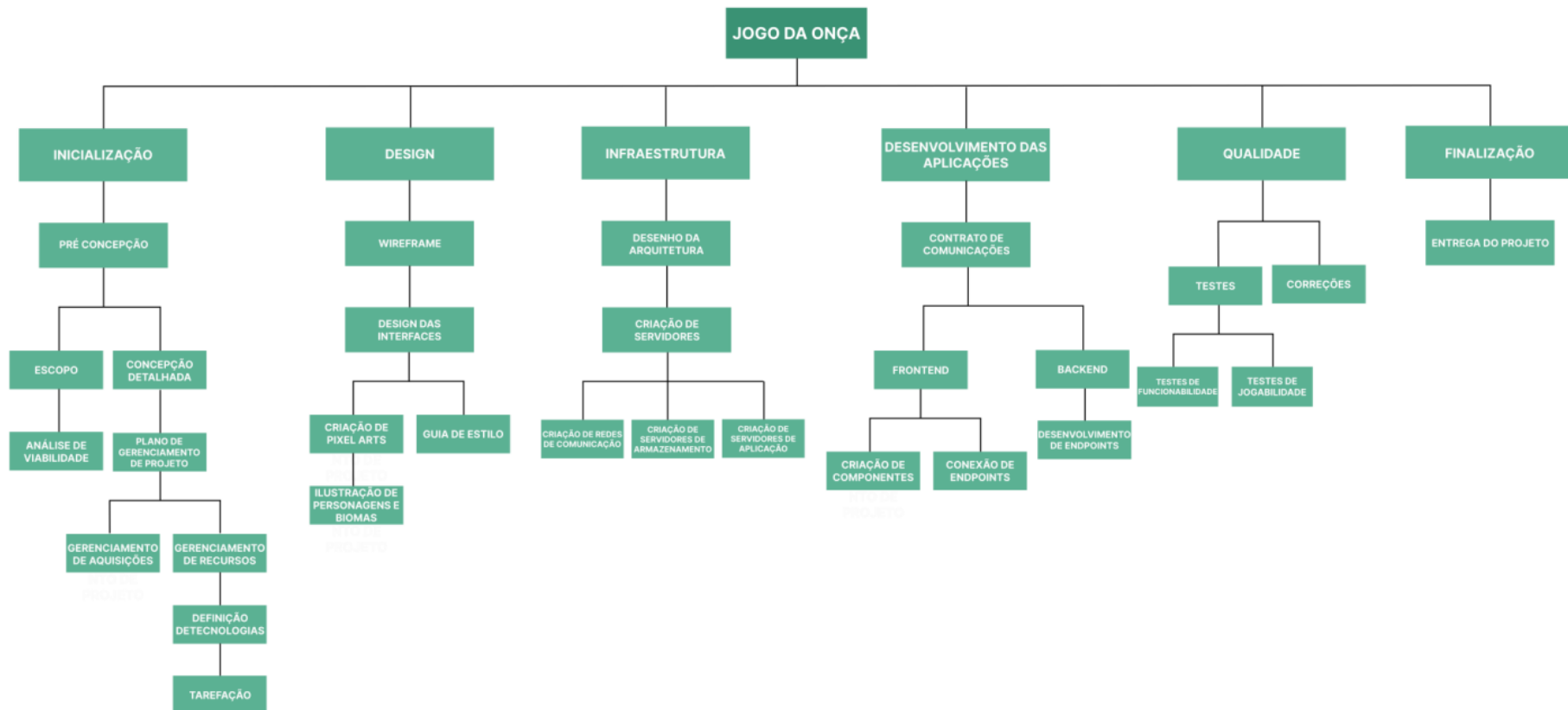
As arenas e os personagens disponíveis serão desenvolvidos através da PixelArt, disponibilizados ao decorrer dos níveis, serão fornecidos 12 skins que representam os cachorros e a onça em determinadas fases do jogo, sendo 1 de cada personagem para cada arena e 2 de cada personagens para temporadas especiais como halloween e natal.


A monetização é realizada através da compra por moedas raras e moedas normais que possibilitam o jogador a realizar a compra das skins dentro do aplicativo.

Afim de mantermos a diversão, foram elaboradas duas ideias, a primeira é que um jogador possa interagir com o seu oponente através de reações enquanto jogam, contendo cinco opções (feliz, bravo, surpreso, cachorro, onça). Além disso, serão disponibilizados emblemas de conquista, que o jogador poderá desbloquear após completar determinada missão dentro do jogo.

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

2.2 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO (EAP)




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

3 ORGANIZAÇÃO DO PROJETO E MATRIZ DE RESPONSABILIDADE

3.1 MATRIZ DE RESPONSABILIDADES


Organograma RACI		Colaborador							
Atividade	Analice	José	Julia	Leandro	Lucas L	Lucas M	Paulo	Vinicius	Yuri
Análise de Viabilidade	R/A	C	C	C	C	C	C	C	C
Elaboração do PGP	R/A	I	I	I	I	I	I	I	R
Elaboração do cronograma	R/A	I	I	I	I	I	I	I	R
Elaboração do cronograma de custos	R/A	I	I	I	I	I	I	I	R
Elaboração de diagramas e dicionários de dados	A	I	I	C	I	I	I	R	C
Definição de Tecnologias	A	R	R	I	R	R	R	I	I
Tarefação	A	C	C	C	C	C	C	C	C
Criação das ilustrações de Personagens	A	I	I	I	R	C	C	I	I
Criação das ilustrações de Biomas	A	I	I	I	C	R	C	I	I
Guia de Estilo	A	I	I	I	R	C	C	I	I
Criação de Redes de Comunicação	A	R	R	I	C	C	C	I	I
Criação dos servidores de Armazenamento	A	R	R	I	C	C	C	I	I
Criação de Servidores de aplicação	A	R	R	I	C	C	C	I	I
Criação de Componentes (FRONT END)	A	I	I	I	R	C	R	I	I
Conexão dos Endpoints (FRONT END)	A	I	I	I	R	C	R	I	I
Desenvolvimento de Endpoints (BACK END)	A	R	R	I	C	C	C	I	I
Aplicação de Testes de Funcionabilidade	R/A	C	C	R	C	C	C	R	R
Aplicação de Testes de Jogabilidade	R/A	C	C	R	C	C	C	R	R
Correção de desenvolvimento	A	R	R	C	R	R	R	C	C
Finalização do Projeto	A	R	R	R	R	R	R	R	R

R = Responsável pela execução, A = Responsável pela aprovação, C = Aquele que é consultado, I = Aquele que é informado

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

3.2 DIVISÃO DAS EQUIPES


Equipe	Participantes
Desenvolvimento Backend	Julia Santos José Thomaz
Desenvolvimento FrontEnd	Lucas Lima Paulo Marques Lucas Marques Vinicius Sousa
Documentação	Yuri Martins
Testes	Leandro Oliveira
Gestão do Projeto	Analice Souto

PLANO DE GERENCIAMENTO DO PROJETO (PGP)	 <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 CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO E ORÇAMENTO DO PROJETO


4.1 ATIVIDADES E PRAZOS

ATIVIDADES	DIAS ESTIMADOS
Designação de responsabilidades, definição do Escopo.	7 Dias
Termo de abertura do Projeto – TAP	7 Dias
Estrutura Analítica 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 PROJETO (PGP)	
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA	
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO	

4.2 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES




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

5 GESTÃO DE RISCOS E PROBLEMAS


5.1 MATRIZ DE RISCOS

Impacto Probabilidade	Sem Impacto	Leve	Médio	Grave	Gravíssimo
Alta					
Média					Qualidade insuficiente
					Problemas de conectividade
Baixa				Atraso no Cronograma	Conexão de diferentes camadas/componentes
Rara			Mudanças de Requisitos		

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

5.2 GESTÃO DE RISCOS


Risco	Ação Preventiva	Possível Ação Corretiva
Conexão de diferentes camadas/componentes	Comunicação entre os times para garantir que componentes que estejam sendo desenvolvidos utilizem tecnologia compatível.	Substituir as componentes/tecnologias utilizadas a fim de encontrar outra com maior compatibilidade.
Problemas de conectividade	Iniciar os testes de conexão com antecedência afim de identificar possíveis problemas.	Fazer as alterações nos componentes ou na tecnologia empregada para conexão.

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

6 GESTÃO DA COMUNICAÇÃO

6.1 CRONOGRAMA DE COMUNICAÇÕES

Legenda	Importância	Quando?	Onde?	Urgência	Impacto	Comentários
Descrição	Impacto	Periodicidade	Onde serão realizadas	Urgência da disponibilização da informação	Impacto da não entrega da informação	
Reunião alinhamento	Médio	Semanalmente	Online	Baixa	Baixo	Reunião semanal do GP com membros para alinhar tarefas e acompanhamento do cronograma
Reunião com patrocinador	Alto	Data a ser definida pelo patrocinador	Presenciais ou online	Baixa	Médio	Reunião com patrocinador para acompanhamento da equipe e do projeto.

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

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto		