


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

Sumário

1	OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DO ESCOPO	1
2	MÉTODO DE GERENCIAMENTO DO ESCOPO	1
3	REQUISITOS	2
4	DEFINIÇÃO DO ESCOPO.....	3
5	WBS - WORK BREAKDOWN STRUCTURE.....	5
6	VALIDAÇÃO DO ESCOPO.....	6
7	CONTROLE DO ESCOPO	6

1 OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DO ESCOPO

Este documento visa descrever o que o projeto irá realizar, identificando os objetivos, requisitos e tarefas específicas.

2 MÉTODO DE GERENCIAMENTO DO ESCOPO

Para a definição do escopo, foram realizadas reuniões com os principais envolvidos no projeto, uma vez definido o escopo, foi definida a WBS, a WBS, pode ser definido como a estrutura analítica do projeto, uma técnica que divide o projeto em partes menores e mais gerenciáveis, chamadas de pacotes de trabalho. Isso ajuda a visualizar e organizar o escopo do projeto de maneira hierárquica. A criação da WBS visa facilitar o trabalho do gestor no acompanhamento das tarefas realizadas, garantindo não só que sejam realizadas no tempo certo, mas que não fujam ao proposto no escopo inicial.

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

3 REQUISITOS

A coleta de requisitos foi feita através de conversas entre o Gerente de Projetos e o Patrocinador, após conversas iniciais foram definidos os requisitos que seriam essenciais ao projeto, bem como aqueles que poderiam ser opcionais.


3.1 Requisitos Funcionais

- Usuário será obrigado a criar uma conta para o salvamento de seu progresso no jogo;
- O jogo deverá ser divertido para o usuário;
- O jogo deve suportar 2 jogadores jogando simultaneamente;
- A essência do jogo (Número de peças, formato de tabuleiro, regras) deve ser mantida de forma a preservá-lo e mantendo-o fiel a suas origens indígenas;
- Uma vez iniciada a partida, os jogadores possuirão um tempo limite de 10 segundos para realizar seus movimentos;
- O jogo deverá possuir um sistema de emblemas premiando o usuário por milestones alcançadas
- Periodicamente novas skins serão adicionadas a loja para compra por parte do usuário.

3.2 Requisitos Não Funcionais

- Segurança: Os dados cadastrais do usuário serão armazenados deverão ser armazenados e seguros de forma a evitar seu acesso por demais usuários.
- Estabilidade: O jogo deve proporcionar conexões estáveis e rápidas aos jogadores garantindo assim uma boa experiência durante a partida

3.3 Requisitos de Negócio

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

- Deverão ser ofertadas ao usuário formas de adquirir cosméticos dentro do jogo através de dinheiro real;
- O jogo deve permitir opções de monetização ao desenvolvedor;
- Não será, em hipótese alguma, cobrado do jogador para ter acesso ao game.

3.4 Requisitos Excludentes

- O jogo não permitirá que mais de 2 jogadores joguem simultaneamente;
- O jogo não possuirá modo single player.

A descrição completa dos requisitos que compõem o projeto, bem como seus códigos e valor para o cliente, foi especificada em documento específico.

4 DEFINIÇÃO DO 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) e o seu design nos traz aspectos de uma floresta, com uma adição sonora,


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

reproduzindo uma melodia no ambiente que possa nos lembrar a passagem pela floresta, além de sons ativados de acordo com os movimentos de cada jogador.

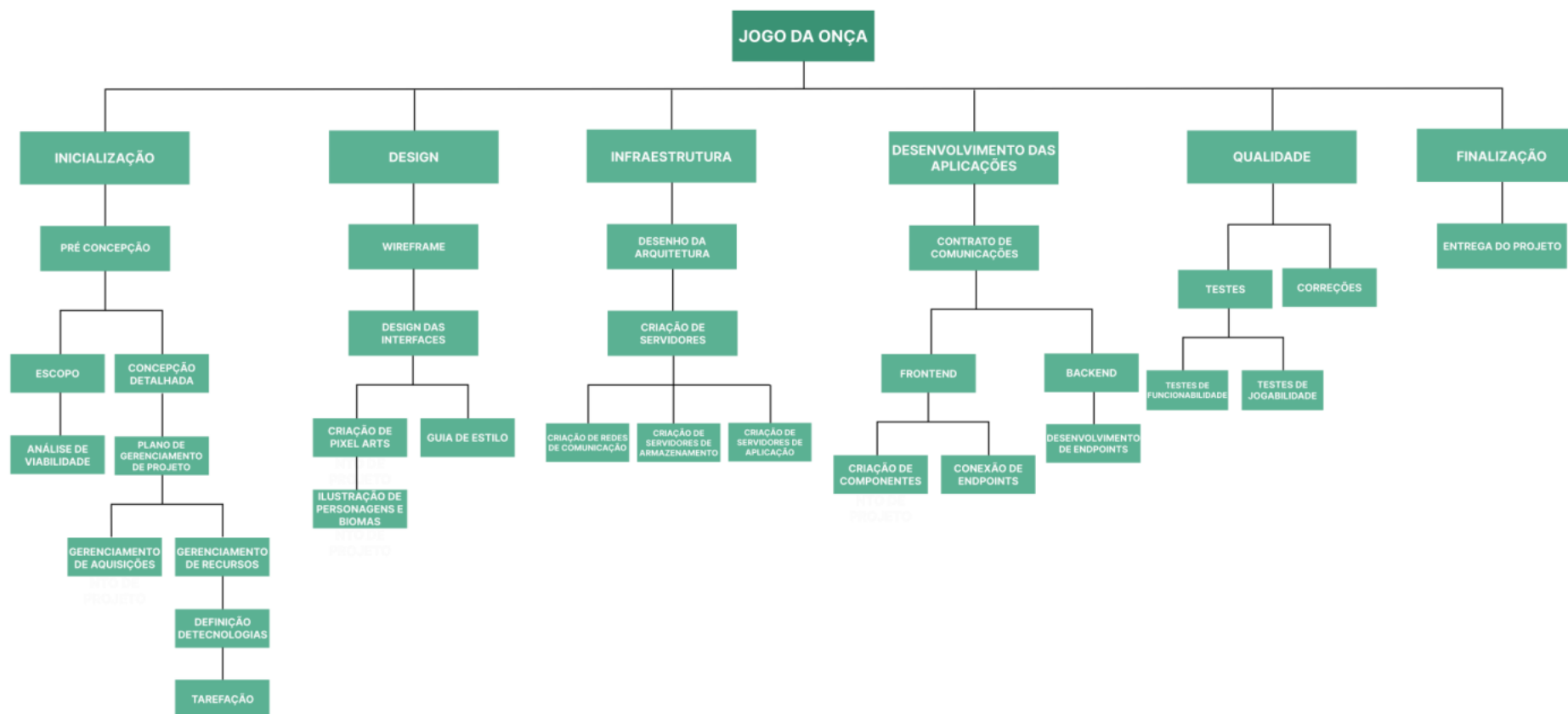
As arenas e os personagens disponíveis serão desenvolvidas através da PixelArt, disponibilizados ao decorrer dos níveis, serão fornecidas 12 skins que representam os cachorros e a onça em determinadas fases do jogo, sendo 1 de cada personagem para cada arena e 2 de cada personagens para temporadas especiais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

A fim 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 ESCOPO		 Faculdade de Tecnologia do Estado de São Paulo
Nome do Projeto: JOGO DA ONÇA		
Patrocinador(es) do Projeto: VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO		

5 WBS - WORK BREAKDOWN STRUCTURE



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

6 VALIDAÇÃO DO ESCOPO

A validação do escopo é feita internamente através do membros da equipe em reuniões semanais, tendo peso maior na validação, a decisão do Gestor de Projetos. Já para o cliente, a validação do escopo ocorrerá em um através do protótipo a ser entregue pela equipe na em 14 de novembro de 2023, uma vez exposto o protótipo e aprovado pelo patrocinador, a equipe prosseguirá o desenvolvimento realizando ao seu fim testes de qualidade, testes de desempenho e avaliações técnicas para validar o produto com base no que foi previamente definido e aprovado na definição do escopo.

7 CONTROLE DO ESCOPO

Todas as solicitações de mudanças de escopo deverão ser formalmente revistas, essa revisão visa analisar os impactos da mudança do escopo, impactos de custo, impactos de prazo e outros aspectos do projeto. Todas as propostas de mudanças no escopo deverão registradas, independente de sua aprovação ou não.

O desempenho do projeto deve ser monitorado em relação ao escopo original. Isso inclui o acompanhamento do progresso em relação aos prazos inicialmente estabelecidos.

Após a conclusão do projeto, devera ser feito o fechamento formal do escopo, no fechamento será verificado o atendimento ou não dos requisitos e das demais especificações definidas no escopo original.

Aprovações		
Participante	Assinatura	Data
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto		