

<b>PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS</b>	
Nome do Projeto: <b>JOGO DA ONÇA</b>	
Patrocinador(es) do Projeto: <b>VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO</b>	

## Sumário

1	OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS.....	1
2	MÉTODO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS .....	1
3	CATEGORIAS DE RISCO .....	3
4	IDENTIFICAÇÃO DE RISCOS.....	4
5	AValiação DE RISCOS .....	5
6	COMUNICAÇÃO DE RISCOS .....	6


## 1 OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS

Esse plano de gerenciamento de riscos tem por objetivo ser uma ferramenta dinâmica e adaptável ao longo de todo o ciclo de vida do projeto. À medida que o projeto avança, novos riscos podem surgir, e os riscos previamente identificados podem evoluir. Portanto, a flexibilidade e a capacidade de atualização contínua são essenciais.

## 2 GERENCIAMENTO DE RISCOS

Para o gerenciamento de riscos ao longo do projeto o gestor de projetos, juntamente com a equipe, deverá:

- Identificar Riscos: Trabalhar em conjunto com a equipe para identificar e documentar os riscos potenciais que podem afetar o projeto
- Avaliação de Riscos: Analisar, dentre os riscos identificados, quais podem ocorrer e qual seu impacto para o projeto, essa avaliação visa identificar os riscos mais perigosos e direcionar mais recursos para as áreas preventivas desses riscos.
- Estabelecer um canal de comunicação: O gestor de projetos deverá estabelecer um canal de comunicação por onde os demais interessados no

<b>PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS</b>	
Nome do Projeto: <b>JOGO DA ONÇA</b>	
Patrocinador(es) do Projeto: <b>VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO</b>	

projeto poderão comunicar sobre novos riscos identificados ou possíveis estratégias de repostas.

- Monitorar Riscos: O Gestor de Projetos deve avaliar os riscos à medida que o projeto avança se novos riscos surgirem, o gestor deverá ajustar as estratégias de resposta.

### 3 CATEGORIAS DE RISCOS

Os riscos do projeto descritos nesse projeto serão enquadrados em uma das categorias descritas abaixo:

- Riscos Técnicos: Risco relacionado à tecnologia, infraestrutura ou capacidade técnica dos colaboradores.
- Riscos de Prazo: Riscos associados a atrasos em relação ao cronograma do projeto.
- Riscos de Requisitos: Possibilidades de mudanças no projeto devido a requisitos mal definidos ou alterações nos requisitos solicitadas pelo patrocinador.
- Riscos de Qualidade: Riscos relacionados a entrega de um produto ou serviço de qualidade inferior ao esperado.

## 4 RISCOS IDENTIFICADOS

### 4.1 Levantamento de Riscos

O processo de identificação dos riscos aos quais o projeto estaria exposto incluiu:

- Conversas entre o Gestor de Projetos e o restante da equipe.
- Experiências de parte da equipe em projetos similares no passado.
- Experiências de colegas a respeito de projetos semelhantes.
- Recomendações e avisos do patrocinador em reuniões de equipe.

<b>PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS</b>	
Nome do Projeto: <b>JOGO DA ONÇA</b>	
Patrocinador(es) do Projeto: <b>VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO</b>	


## 4.2 Riscos identificados

- **Conexão de diferentes camadas/componentes (Riscos Técnicos):** A divisão do desenvolvimento do projeto em diferentes times traz agilidade ao processo ao passo que pode, no futuro, dificultar a integração entre componentes (backend, frontend, servidores), por esse motivo, é importante que as equipes mantenham comunicação constante de forma a garantir que as tecnologias e lógicas adotadas por um time, conversarão com outro.
- **Problemas de conectividade (Riscos Técnicos):** Para uma melhor e mais fluída experiência de jogo é necessário que ambos os jogadores executem suas ações no jogo sem qualquer tipo de delay ou erro no registro, para que isso ocorra, devem ser instalados websockets real time, permitindo comunicação bidirecional em tempo real entre os clientes de forma contínua e eficiente.

## 5 PLANO DE RESPOSTA A RISCOS

Para os riscos descritos no tópico anterior as ações realizadas pelo grupo serão:

<b>Risco</b>	<b>Ação Preventiva</b>	<b>Possível Ação Corretiva</b>
<b>Conexão de diferentes camadas/componentes</b>	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.
<b>Problemas de conectividade</b>	Iniciar os testes de conexão com antecedência afim de identificar possíveis problemas.	Fazer as alterações nos componentes ou na tecnologia empregada para conexão.

<b>PLANO DE GERENCIAMENTO DE RISCOS</b>	
Nome do Projeto: <b>JOGO DA ONÇA</b>	
Patrocinador(es) do Projeto: <b>VICTOR ANTONIO TROITINO TROITINO</b>	

## 6 COMUNICAÇÃO DE RISCOS

As comunicações sobre ocorrência ou não dos riscos previamente definidos bem como o surgimento de novos riscos ao projeto deverão ser comunicados ao Gerente de Projeto através das formas de comunicação definidas no Plano de Gerenciamento de Comunicações.

Para o caso do relato de um novo risco o colaborador responsável pela comunicação deverá comunicar ao GP:

- **Descrição do Risco:** Cada comunicado de risco incluirá uma descrição clara do risco, incluindo sua origem, probabilidade e impacto potencial.
- **Avaliação Atual:** Forneceremos informações atualizadas sobre a probabilidade, impacto e qualquer mudança na natureza dos riscos.
- **Estratégias de Resposta:** Comunicaremos as estratégias de resposta a riscos, incluindo ações de mitigação e planos de contingência.

<b>Aprovações</b>		
<b>Participante</b>	<b>Assinatura</b>	<b>Data</b>
Patrocinador do Projeto		
Gerente do Projeto		