


<b>PLANO DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS</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 RECURSOS .....	1
2	ESTIMATIVA DE RECURSOS.....	1
3	GERENCIAR A EQUIPE .....	3


## 1 OBJETIVOS DO PLANO DE GERENCIAMENTO DE RECURSOS

Esse plano de gerenciamento de recursos tem por finalidade estabelecer diretrizes e estratégias que garantam a aquisição, a alocação, o desenvolvimento e o gerenciamento eficaz de todos os recursos necessários, sejam eles humanos, materiais ou financeiros, para a execução bem-sucedida do projeto. Assegurando que o objetivo seja alcançado dentro do escopo, prazo e orçamento estabelecidos.

## 2 ESTIMATIVA DE RECURSOS

### 2.1 ESTIMATIVA DE RECURSOS

Para uma correta e precisa estimativa dos recursos que serão utilizados no projeto será utilizada uma Estimativa Análoga, onde a equipe se baseará em projetos semelhantes desenvolvidos no passado. Além disso, cada membro da equipe do projeto deverá informar quais os recursos necessitarão para que juntamente ao Gestor de Projeto, a viabilidade da aquisição ou liberação desse recurso seja feita.

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


## 2.2 RECURSOS IDENTIFICADOS

### 2.2.1 Recursos Humanos

- **Desenvolvedores:** Profissionais responsáveis pelo desenvolvimento dos códigos de desenvolvimento da aplicação
- **Gerente de Projeto:** A função do gestor de projetos é planejar, executar e controlar as atividades do projeto para atingir seus objetivos dentro de prazo, custo e escopo determinados, garantindo eficiência, qualidade e satisfação do cliente
- **Testers (testadores):** Responsáveis por avaliar e identificar defeitos e problemas no software, garantindo sua qualidade e funcionalidade. Eles conduzem testes, documentam falhas e contribuem para a melhoria contínua do produto.
- **Documentadores:** Os documentadores de projetos têm a função de criar, manter e organizar a documentação do projeto, garantindo que informações críticas estejam disponíveis e atualizadas para a equipe e stakeholders

### 2.2.2 Recursos de Equipamentos

- **Notebook:** Computador portátil com tela, teclado e trackpad, usado para tarefas diversas. Na equipe de desenvolvimento, ele é essencial, pois permite programar, testar, documentar e colaborar de forma flexível, facilitando a mobilidade e o desenvolvimento ágil de software.
- **Servidores:** Um servidor é um computador dedicado que fornece recursos e serviços a outros dispositivos em uma rede. Na hospedagem de jogos, o servidor é fundamental, pois armazena e gerencia dados, permite a interação entre jogadores e garante uma experiência de jogo estável e eficiente.

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

### 2.2.3 Recursos Financeiros

Verba destina a aquisição dos recursos necessários e custeio da remuneração dos colaboradores (A descrição detalhada dos recursos financeiros, valores, aplicações estará definida em documento específico).

## 2.3 AQUISIÇÃO DE RECURSOS

Os processos relativos à aquisição dos recursos descritos estarão descritos em plano específico (Plano de Gerenciamento de Aquisições).

## 3 GERENCIAR A EQUIPE


### 3.1 ATRIBUIÇÃO DE PAPÉIS E RESPONSABILIDADE

A atribuição das equipes e atividades a serem realizadas será feita pelo Gestor de Projetos ao início após o kickoff do projeto pelo patrocinador.

#### 3.1.1 Divisão das equipes

Para a realização do projeto os colaboradores serão divididos em 4 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

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

### 3.1.2 Matriz de Responsabilidades


A principais atribuições e responsabilidades de cada colaborador foram dispostas na matriz RACI, onde é possível em quais ações o colaborador é responsável pela execução, aprovação, consulta ou apenas é informado sobre a tarefa.

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 Funcionalidade	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

### 3.2 COMUNICAÇÃO E FEEDBACK

Além das reuniões semanais descritas no Plano de Gestão da Comunicação, o Gestor de Projetos manterá contatos individualmente com os membros da equipe afim de coletar informações sobre as atividades em andamento e fornecer suporte quando necessário.

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

### 3.3 ROTAÇÃO DE COLABORADORES

Caso julgue necessário ao longo do processo, o Gestor de Projetos poderá remanejar colaboradores para diferentes equipes, tal medida poderá acontecer a pedido do próprio colaborador, a pedido do Gestor de Projetos ou ainda como recomendação do Patrocinador.

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