

Desenvolvimento de Jogos

Trabalho Final

Professor: Luciano Ferreira Silva, Dr.

Linhas Gerais

- Valor: 4,0 pontos
- Data de entrega: 02 julho 2019
- Datas de apresentação: 02 e 04 de julho 2019
- Equipe de desenvolvimento: até 05 pessoas
- Composição:

Jogo

(40% da Nota)

+

Relatório

(35% da Nota)

+

Apresentação

(25% da Nota)

O jogo

■ Questionamentos:

1. Qual linguagem/engine devo usar para desenvolver o jogo?
✓ R.: Você livre escolha. A sugestão é que opte por ferramentas em que você facilidade.
2. Posso usar modelagens/texturas/scripts de terceiros?
✓ R.: Sim, desde que cite de onde foi feita cópias, do contrário será considerado plágio.

O jogo

3. O que será avaliado no jogo?

- ✓ R.: Fatores como: **i)** Complexidade de desenvolvimento; **ii)** Originalidade; **iii)** Jogabilidade; **iv)** Design visual e sonoro; **v)** Motivação/retenção do interesse do jogador; **vi)** **Número de bugs.**

4. O jogo tem que estar funcionando?

- ✓ R.: Sim, é o mínimo que se espera dele. Ele efetivamente de executar.

O relatório

■ Questionamentos:

1. O que deve conter no documento?
 - ✓ R.: Ele deve conter a Design Bible (Roteiro; Game Design; Game Play; Interface Gráfica) + Detalhes de Desenvolvimento (Implementação dos Scripts) + Conclusões .
2. Posso me basear em jogos ou roteiros de terceiros?
 - ✓ R.: Sim, desde que cite a fonte, do contrário será considerado plágio.

A apresentação

■ Questionamentos:

1. Quanto tempo o meu grupo tem para apresentar?
✓ R.: Busque se preparar para até 30mins.
2. Todos os elementos do grupo devem participar ativamente da apresentação?
✓ R.: Se quiserem ganhar nota nessa etapa, **sim**.
3. Posso ser arguido sobre qualquer parte do trabalho?
✓ R.: Sim, todos podem responder sobre tudo.

Diretrizes finais

■ Recomendações:

1. Busquem ser profissionais:

- Deixem os seus arquivos prontos para entrega (Jogo+Relatório+Apresentação);
- Preferencialmente todos os elementos do grupo devem ter uma cópia. Evite desculpas como: *“fulano não chegou... Ele está com o trabalho”*.
- Estejam prontos e preparados para apresentar a qualquer momento durante as aulas. Evite desculpas como: *“fulano não chegou... A gente tem que esperar ele para apresentar”*.

Diretrizes finais

2. Busquem ser respeitosos:
 - Façam silêncio e prestem a atenção na apresentação dos colegas;
 - No momento da aula de apresentação **não** é a hora de vocês se preparem para apresentar;
3. Testem seus slides e o seu jogo no computador que será usado no dia apresentação do trabalho;
4. Deixem os programas abertos e tudo organizado para apresentação.

Dúvidas

Departamento de Ciência da Computação
Jogos Digitais – Prof. Dr. Luciano F. Silva

