

Termo de Abertura

Objetivos:

O objetivo do projeto é desenvolver um pequeno jogo utilizando o conhecimento adquirido na disciplina eletiva de modelagem gráfica e animação.

O projeto será desenvolvido por alunos do curso de ciência da computação da UNIFESO, sendo eles Ariel Zimbrão, Renan Verissimo, Luis Felipe Rebelo, Felipe Lopes e Matheus Rodrigues. Todo o processo contará com a supervisão e orientação do professor Mst. José Roberto.

Motivações:

A motivação para o desenvolvimento desse projeto é a consolidação do conhecimento adquirido durante o curso da disciplina e a oportunidade de autodesenvolvimento a partir do confronto com novos desafios. Além disso o projeto contará com uma das avaliações da eletiva de modelagem gráfica e animação.

Desafios:

O principal desafio para o projeto é a organização e a disponibilidade de tempo para o desenvolvimento. Todos os membros possuem empregos formais, além de desenvolver outros projetos independentes e para outras disciplinas do curso de ciência da computação. Para contornar esse desafio contaremos com o auxílio do professor Mst. José Roberto que disponibilizará as aulas de modelagem gráfica e animação para o desenvolvimento do projeto além de fornecer orientação e auxílio técnico à equipe.

Prazo:

O projeto começará a ser desenvolvido no dia 29/09/2017 com prazo máximo de entrega para o dia 01/12/2017.

Custo:

O projeto será totalmente open source. Todos os recursos e ferramentas utilizadas serão todas de licença gratuita. Não haverá remuneração aos membros da equipe sendo portanto de âmbito voluntário a participação do mesmo no projeto.

Equipe:

A equipe será composta toda por alunos do curso de ciência da computação da UNIFESO que estão inscritos da disciplina eletiva de modelagem gráfica e animação que tem como docente responsável o professor Mst. José Roberto.

Os membros da equipe são Ariel Zimbrão, Renan Verissimo, Luis Felipe Rebelo, Felipe Lopes e Matheus Rodrigues. Para melhor organização do trabalho essa equipe foi dividida e a cada membro foi atribuindo uma função específica.

Ariel Zimbrão - (Gerente de Projeto)

Tem como atribuição gerir o desenvolvimento do projeto organizando e documentando as atividades realizadas, além de coordenar e motivar a equipe. Se for necessário o gerente de projeto também pode agir com suporte técnico ao desenvolvimento do projeto.

Renan Verissimo - (Programador)

O programador tem como responsabilidade a criação e modificação dos scripts que serão utilizados no projeto.

Luis Felipe Rebelo - (Designer de Personagens e Cenários)

Esse membro da equipe ficará responsável pela modelagem dos personagens e cenários necessário para o desenvolvimento do jogo.

Felipe Lopes - (Animador + Designer de Personagens)

O animador tem como função projetar e criar as animações necessário para os personagem e objetos que serão inseridos no jogo. Além disso o Felipe Lopes trabalhará auxiliando o Luis Felipe Rebelo do designer de Personagens.

Matheus Rodrigues - (Level Designer + Designer de Cenários)

Essa função tem como projetar os mapas e aspectos decorrentes de cada fase ou level do jogo. Além dessa atribuição o Matheus Rodrigues auxiliará o Luis Felipe Rebelo com a modelagem de cenários.