Desenvolvimento de jogos

Conforme Adams (2009) o processo da criação, do *design*, de jogos tem como base imaginar um jogo, definir como o jogo funcionará, descrever os elementos que fazem parte do jogo (conceituação, funcionalidades, arte e outros) e passar essas informações para quem irá construí-lo.

Para o desenvolvimento do jogo, em geral, é preferível a utilização de metodologias de iterações ágeis. Essa metodologia de desenvolvimento depende do feedback e refinamento das iterações do jogo, e segundo Bates (2004), este método é efetivo pois a maioria dos projetos não se iniciam com uma definição clara dos requisitos.

Adams, E. (2009). “Fundamentals of Game Design”, New Riders, 2nd Edition

Bates, B. (2004). “Game Design”, Thomson Course Technology, 2nd Edition