GBOOK

Filipe Pereira:

* Utilizar o Scrum mesmo na pré produção
* Protótipos físicos ainda mais cedo
* Vantagens e desvantagens de começar um projeto pela narrativa e não pela ideia do jogo
* A divisão da equipe de acordo com os aspectos da mídia parece que irá funcionar bem
* Retardo para definir a direção de arte do jogo, ficando a partir da produção de alguém que estava inicialmente longe do projeto (Mariá). Gerou uma pressão no trabalho dela e uma certa ociosidade no restante da equipe de arte.
* Falta de treinamento e direcionamento mais efetivos aos membros novos do design gráfico
* Falha no planejamento ocasionou momentos de ociosidade de Lai
* Escopo mais uma vez determinado pela narrativa
* Qual é a parte book do projeto?
* Houve pouca dedicação em sair da teoria e conhecer o público alvo.