Trabalho APS:

# Emylly Grazyely

# Lorenço Gabriel

**Tema:** Sistema de gerenciamento de projetos para estúdios de design de jogos indie.

1. Como você planeja ser seu sistema de jogos indie? Quais as etapas?

🡪 **Concepção da Ideia**: Comece com uma ideia clara do tipo de jogo que você deseja criar. Isso pode envolver a definição do gênero do jogo, a mecânica principal, a história e os personagens.

**Pesquisa de Mercado**: Entender as tendências atuais, a demanda do público-alvo e o que os jogadores estão procurando em termos de experiência de jogo. Isso ajudará a moldar sua ideia e torná-la mais relevante.

**Planejamento do Jogo**: Elabore um documento de design de jogo detalhado que descreva todos os aspectos do jogo. Isso servirá como um guia durante o desenvolvimento.

**Desenvolvimento do Protótipo**: Comece a desenvolver um protótipo básico do seu jogo para testar as mecânicas principais e a viabilidade da ideia. Isso pode ser feito usando ferramentas de desenvolvimento de jogos ou até mesmo prototipagem rápida em papel.

**Iteração e Testes**: Itere sobre o protótipo com base no feedback dos testadores e em suas próprias observações. Faça ajustes no design, mecânicas e arte conforme necessário para melhorar a experiência do jogador.

**Produção Completa**: Uma vez que o protótipo esteja sólido e você tenha um plano claro, comece a produção completa do jogo. Isso envolve a criação de todos os ativos do jogo, como gráficos, áudio, animações, etc.

**Testes de Qualidade**: Realize testes extensivos de qualidade para garantir que o jogo esteja livre de bugs e que ofereça uma experiência de jogo suave e envolvente.

**Lançamento e Marketing**: Planeje o lançamento do seu jogo, incluindo estratégias de marketing para aumentar a conscientização e gerar interesse entre os jogadores. Isso pode envolver o uso de mídias sociais, criação de um site dedicado, participação em eventos de jogos, entre outras táticas.

**Suporte Pós-Lançamento**: Após o lançamento do jogo, esteja preparado para fornecer suporte contínuo aos jogadores, corrigir quaisquer problemas que surjam e lançar atualizações e conteúdo adicional conforme necessário.

**Avaliação e Reflexão**: Após o lançamento e alguns meses de disponibilidade, avalie o desempenho do jogo, analise o feedback dos jogadores e reflita sobre o processo de desenvolvimento. Isso ajudará a informar futuros projetos e aprimorar suas habilidades como desenvolvedor de jogos indie.

# Onde o usuário acessaria esse jogo? Onde o usuário estaria fisicamente ao usar esse jogo?

## 🡪 **Plataformas de distribuição online**, **consoles de Jogos**, dispositivos móveis, PCs, laptops, eventos e convenções etc.

## Em resumo, os usuários podem acessar e jogar seu jogo indie de várias maneiras, dependendo da plataforma de distribuição escolhida e das preferências do público-alvo.

# 3-Qual o intuito do jogo?

1. **Entretenimento**
2. **Contar uma HistóriaExploração e Descoberta**:
3. **Desafio e CompetiçãoExpressão Criativa**
4. **Educação e Conscientização**: