

Apresentação da Equipe

Informações da Equipe

Este documento irá apresentar a equipe que estará desenvolvendo o jogo durante esse semestre.

- **Localização:** A equipe está localizada na Universidade de Brasília nos Campus Darcy Ribeiro e Gama, sendo que no Darcy estarão os membros responsáveis por criar a arte e música do jogo e um desenvolvedor, no Gama estarão presentes mais três desenvolvedores.
- **Nome fantasia:** Tiamat.
- **Histórico:** Os membros da equipe não possuem juntos outros trabalhos anteriores.

Membros da Equipe

A seguir são apresentados cada um dos membros da equipe:

1. Álex Silva Mesquita

- **Função:** Game Design da equipe
- **Histórico:** 21 Anos, Cursando 8º Semestre de Engenharia de Software no campus Gama, ainda sem nenhuma experiência com o desenvolvimento de jogos. Conhecimento de linguagens C/C++, Java, Groovy, e um pouco de Ruby e Python.

2. Jefferson Nunes de Sousa Xavier

- **Função:** Gerente da equipe de desenvolvedores
- **Histórico:** 21 Anos, Cursando 8º Semestre de Engenharia de Software no campus Gama. Ainda sem nenhuma experiência com o desenvolvimento de jogos. Conhecimento de linguagens C/C++, Java, Groovy, e um pouco de Ruby e Python.

3. Rodrigo Gonçalves

- **Função:** Desenvolvedor

- **Histórico:** 21 Anos, Cursando 8º Semestre de Engenharia de Software no campus Gama. Ainda sem nenhuma experiência com o desenvolvimento de jogos. Conhecimento de linguagens C/C++, Java, Python, e um pouco de Ruby.

4. Vinicius Corrêa de Almeida

- **Função:** Desenvolvedor
- **Histórico:** 22 Anos, Cursando 9º Semestre de Ciência da Computação (Licenciatura) no campus Darcy Ribeiro. Ainda sem nenhuma experiência com o desenvolvimento de jogos. Conhecimento de linguagens C/C++, Prolog, Haskell, OpenGL, PHP, e um pouco de Ruby e Perl.

5. Heitor Campos

- **Função:** Artista
- **Histórico:** 18 Anos, Cursando 3º Semestre Design no campus Darcy Ribeiro. Experiência com Photoshop e Illustrator mas sem experiência no desenvolvimento de jogos. Bastante interessado na matéria de Design de Jogos buscando experiência com a área e trabalhos em equipe.

6. Max Von Behr

- **Função:** Artista
- **Histórico:** 22 Anos, Cursando 8º Semestre Design no campus Darcy Ribeiro. Cursando a disciplina de Design de Jogos pela 3ª vez já adquiriu alguma experiência com esse desenvolvimento nos semestres passados e espera melhorar agora. Passou 2 anos na Lamparina Design (empresa júnior de Desenho Industrial) onde pode aprender bastante sobre gestão e coordenação de projetos. Artista 3D, adora ZBrush, Maya, textura e gráficos ultra-realistas. Fã de RPGs e de boas narrativas. Participação no ultimo Game Jam.

7. Max Von Behr

- **Função:** Artista
- **Histórico:** 22 Anos, Cursando 8º Semestre Design no campus Darcy Ribeiro. Cursando a disciplina de Design de Jogos pela 3ª vez já adquiriu alguma experiência com esse desenvolvimento

nos semestres passados e espera melhorar agora. Passou 2 anos na Lamparina Design (empresa júnior de Desenho Industrial) onde pode aprender bastante sobre gestão e coordenação de projetos. Artista 3D, adora ZBrush, Maya, textura e gráficos ultra-realistas. Fã de RPGs e de boas narrativas. Participação no ultimo Game Jam.

8. Aleph Telles de Andrade Casara

- **Função:** Recursos Humanos e Roteiro do Jogo
- **Histórico:** 27 Anos, Cursando 7º Semestre Artes Cênicas no campus Darcy Ribeiro. Experiência em criação e direção de cena, construção de roteiro e personagem. Cursou um tempo de Jogos Digitais no Iesb.

9. Washington Rayk

- **Função:** Músico
- **Histórico:** 23 Anos, Cursando Comunicação Social - Audiovisuais no campus Darcy Ribeiro. Trabalha como ilustrador. Participou do Global Game Jam em 2012, 2013 e 2015 como artista e do Ludum Dare em 2014 como programador e artista de um jogo simples. Compositor da trilha de Knights of pen and paper da Behold Studios a 2 anos atrás, e Co-Compositor da trilha do Chroma Squad (também da Behold), junto com o Raphael Müller.