

# **USPGameDev**

**Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento de Jogos da  
USP**

## **Relatório**

Wilson Kazuo Mizutani

12 de fevereiro de 2012

## Sumário

<b>1</b>	<b>O que é o USPGameDev?</b>	<b>2</b>
1.1	Definição e objetivos . . . . .	2
1.2	Filosofia . . . . .	2
1.3	Atividades . . . . .	2
1.4	Metodologia . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Histórico</b>	<b>4</b>
<b>3</b>	<b>Membros</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Projetos</b>	<b>4</b>
<b>5</b>	<b>Resultados</b>	<b>4</b>

# 1 O que é o USPGameDev?

## 1.1 Definição e objetivos

O USPGameDev é um grupo de pesquisa e desenvolvimento de jogos da USP. Ele tem como meta criar um ambiente no qual membros da comunidade USP interessados na criação de jogos eletrônicos possam por em prática o que aprenderam em seus cursos e desenvolver suas próprias ideias. Além disso, o grupo visa aprender sobre práticas de gerenciamento de equipes e projetos, sobre processos de elaboração de jogos e, também, adquirir familiaridade com as atuais ferramentas de desenvolvimento utilizadas na área.

## 1.2 Filosofia

O grupo procura adotar uma filosofia de *Software Livre* - permitindo que qualquer um tenha acesso a estudar, modificar e redistribuir aquilo que produzimos - e de *Portabilidade* - garantindo que aquilo que produzimos possa ser compatível com a maior parte possível dos sistemas operacionais e arquiteturas encontradas nos computadores modernos. É do interesse do grupo que o maior número possível de pessoas possam usufruir dos nossos resultados, sem restrições.

## 1.3 Atividades

A rotina usual do grupo consiste em reuniões presenciais, três vezes por semana, para discussão e trabalho. Ou seja, é nessas reuniões que ocorre o desenvolvimento dos projetos nos quais o grupo está envolvido, assim como eventuais debates sobre metas futuras e suas prioridades. No entanto, além dos projetos centrais, há outras atividades nas quais o grupo participa.

A primeira delas é a realização de palestras informativas para divulgar o trabalho do grupo e compartilhar experiências. Desde o seu primeiro lançamento, o grupo tem se esforçado para encontrar seu lugar na comunidade USP, realizando apresentações como essas inclusive no campus da EACH.

Outra atividade é o oferecimento de cursos técnicos, também voltados ao público da USP. O conteúdo desses cursos abrange ferramentas de desenvolvimento de software como:

- **CMake** - gerenciador de compilação de projetos de software multiplataforma;

- **Lua** - linguagem de script brasileira muito usada por jogos de renome no mercado; e
- **LÖVE** - uma plataforma para desenvolvimento de jogos em duas dimensões minimal e gratuita.

Mas também inclui ferramentas de propósito mais geral como:

- **Git** - ferramenta de controle de versão de projetos;
- **L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X** - programa de formatação de texto muito utilizado no mundo acadêmico; e
- **SSH** - protocolo de rede que permite conexões seguras entre computadores.

Houve também um processo seletivo de novos membros que envolveu a confecção de quatro mini-projetos por parte dos candidatos. Tendo sido orientados pelo membros veteranos do grupo durante o processo, esses candidatos puderam adquirir uma experiência breve porém real de como é desenvolver um jogo, independentemente de terem sido posteriormente admitidos como membros ou não.

Além dessas atividades, alguns integrantes do grupo ainda se organizam para participar de competições de desenvolvimento de jogos eletrônicos de tempos em tempos.

## 1.4 Metodologia

Para gerenciar as atividades do grupo, é seguida uma metodologia de trabalho derivada do *Scrum*. Um dos membros do grupo fez como Trabalho de Conclusão de Curso no Bacharelado em Ciência da Computação justamente um estudo sobre como *Scrum* poderia ser aplicado à equipes de desenvolvimento de jogos, e usou o USPGameDev como caso de estudo. Portanto, para maiores detalhes sobre como a nossa metodologia funciona, recomenda-se a leitura da monografia resultante de trabalho, que pode ser encontrada em:

[http://www.linux.ime.usp.br/~vkdaros/mac499/files/scrum\\_for\\_games.pdf](http://www.linux.ime.usp.br/~vkdaros/mac499/files/scrum_for_games.pdf)

- 2   Histórico**
- 3   Membros**
- 4   Projetos**
- 5   Resultados**