

Aluno: Márcio Pereira Pio
Pós-Graduação: Metodologias ágeis para aplicativos móveis
Disciplina: Introdução ao desenvolvimento de jogos

Desenvolver um *game* envolve diversas particularidades: a gestão do processo criativo, a organização do trabalho, o alinhamento estratégico, o desenvolvimento do modelo de negócio e, principalmente, a identificação dos meios para gerar resultados aos clientes no B2B (Business to Business).

Para começar a produção com a Jill, do *game* para crianças de 5 a 7 anos, com o objetivo de ajudá-las na aprendizagem de inglês, será necessário organizar os primeiros passos dessa produção. A partir da estruturação, será possível definir, posteriormente, o papel e as responsabilidades de todos os envolvidos, bem como a infraestrutura necessária.

- a) Neste momento, você será responsável por organizar o fluxo de trabalho, ou seja, o fluxo de desenvolvimento do *game*, desde a etapa do *brainstorm* até a finalização do projeto. Para facilitar o entendimento de todo o time de produção, elabore um fluxo sequencial com as etapas de desenvolvimento e os objetivos de cada uma delas.

Fluxo de Desenvolvimento do Game Bob&Lu

Conceito

Atividades

- ✓ Criação da ideia do game
- ✓ Identificar público alvo
- ✓ Avaliar recursos da empresa
- ✓ Identificar um conceito atraente
- ✓ Mercado potencial

Pré-produção

Atividades

- ✓ Criar o GDD
- ✓ Documento técnico de design

Protótipo

Objetivo

Criação de um protótipo

Atividades

- ✓ *Protótipo de baixa fidelidade*

Criação de um protótipo de baixa fidelidade em papel utilizando cartões, painéis, miniaturas. Testar internamente a mecânica do modo de jogar mostrando que o game é divertido e atraente.

- ✓ *Protótipo digital*

Desenvolver um software operacional com todos os itens do protótipo de baixa fidelidade, com o conceito que o torna especial, diferente dos demais e o que o torna bem-sucedido.

- ✓ Utilizar um motor de game para produção do software
- ✓ Obtenção de feedback

Produção

Objetivo

Desenvolvimento do game

Atividades

- ✓ Definição dos requisitos
- ✓ Planejamento dos recursos
- ✓ Planejamento dos prazos
- ✓ Metodologia Ágil para desenvolvimento com iterações e incremental

Alfa

Objetivo

Avaliar acabamento e ajustes finais do game

Atividades

- ✓ Criar um banco de defeitos
- ✓ Criar um plano de testes
- ✓ Recrutar testadores temporários

Avaliar os itens:

- ✓ percurso completo do jogo (ou seja, se ele é jogável do começo ao fim);
- ✓ texto do idioma básico;
- ✓ interface básica com documentação preliminar;
- ✓ compatibilidade com a maioria das configurações de hardware e software especificadas;
- ✓ requisitos mínimos do sistema testados;
- ✓ maioria das interfaces manuais testadas quanto à compatibilidade
- ✓ arte e áudio temporários;
- ✓ recursos multijogador testados (quando aplicável);
- ✓ rascunho do manual do game.

Beta

Objetivo

Eliminar o maior número possível de defeitos antes que o produto comece a ser vendido

Atividades

- ✓ Recrutar testadores on-line beta para testar a jogabilidade do game

Avaliar os itens como concluídos:

- ✓ Código;
- ✓ conteúdo;
- ✓ texto em diferentes idiomas;
- ✓ navegação pelo percurso do game;
- ✓ interface do usuário;
- ✓ compatibilidade de hardware e de software;
- ✓ compatibilidade da interface manual;
- ✓ arte e áudio;
- ✓ manual do game.

Ouro

Objetivo

Preparar a distribuição e lançamento do game

Atividades

- ✓ Envio para o fabricante
- ✓ Preparar o meio de distribuição
- ✓ Integrar plataformas digitais para downloads
- ✓ Preparar evento de lançamento no mercado

Pós-produção

Objetivo

Identificar novas melhorias para aumentar a longevidade do game

Atividades

- ✓ Atualização de conteúdo
- ✓ Verificar possíveis correções de programação
- ✓ Lançar e incorporar conteúdos adicionais

- b) Com base no escopo do projeto da Jill, podemos utilizar, como estratégia do *game*, o uso das narrativas interativas para ajudar no processo de aprendizagem do inglês das crianças. Desenvolver uma narrativa interativa é uma tarefa desafiadora, porém, partindo de um olhar educacional, favorece, de forma efetiva, a aprendizagem de outro idioma, devido às reflexões e entendimento ao longo do jogo. Para evoluir nos desafios, as crianças devem compreender o idioma, portanto, reforçam a aprendizagem do inglês. No contexto do projeto da Jill, descreva as particularidades da narrativa do *game* e justifique o porquê da aplicação.

Escolhi uma narrativa simples e direto, porque o público alvo necessita de uma abordagem direta, sem mistérios e complicações. Com ponto de vista direto nos objetos, a criança foca a grava na mente fazendo uma associação.

Dando vida aos objetos criamos uma interação e empatia com as crianças, fortalecendo as conexões neurais para atingir o objetivo do game.

A ideia é seguir um gênero educacional para meninos e meninas, por isso, criei os personagens “Bob” e “Lu”, assim agradamos as famílias e facilitamos a aceitação do game no seu dia a dia podendo jogar a qualquer momento e local.

A narrativa se passa em três níveis, onde a criança poderá sozinha alcançar as metas do game e desfrutar das recompensas.

A história se passa com duas crianças uma de 5 anos chamada Bob e outra de 7 anos chamada Lu, que viajaram para New York com seus pais de férias.

Chegando no aeroporto elas começam a observar vários objetos muito coloridos. Eles apontam curiosos para cada um deles e perguntam “Quem é você” em Português.

Os objetos são falantes e respondem em inglês com uma legenda: “Eu sou uma mala”, “escada”, “lâmpada”, “cadeira”, “mesa”, “brinquedo”, “cachorro”, “gato”, “árvore” e “passarinho”.

No segundo momento, eles chegam no centro de New York.

A interação com o mundo muda, estamos no segundo nível do game.

Agora os objetos aparecem quando estão caminhando no centro, Bob e Lu falam em inglês o nome dos objetos apontando para cada um deles.

Os objetos são os mesmo que apareceram no primeiro nível e à medida que Bob e Lu falam o nome deles uma legenda é mostrada com os seus respectivos nomes.

No terceiro nível, Bob e Lu olham vários objetos apontam e falam o nome deles, então os objetos cumprimentam Bob e Lu:

“Olá Bob! Eu sou uma mala” “Olá Lu! Eu sou uma mala”

Todos os objetos são os mesmos em todos os níveis.

A cada acerto Bob e LU ganham e acumulam 10 pontos.

- c) Agora que você está desenvolvendo um projeto em parceria com a Jill, visando prospectar escolas de inglês como clientes, não foque seu trabalho apenas em um perfil de cliente. Como o mercado de *games* expandiu-se consideravelmente, tornando o *game* um meio para gerar aprendizagem, vendas, marketing, entre outras possibilidades, identifique as possibilidades de rentabilizar seu *game* no mercado B2B ou B2C. Para não se desmotivar com uma negativa das escolas de inglês, apresente um plano estratégico que contemple outras variáveis do modelo de negócio inicial. Assim, descreva quais modelos de negócio podem ser gerados para o seu *game mobile*, além das escolas de inglês.

Modelos de Negócios

Nosso game adotará um modelo híbrido de negócio, around-game advertising e in-game advertising, contemplando anúncios em formato de banner, similar ao adwords google, chamado free with ads.

No in-game advertising a publicidade será feita em outdoor na fachada de prédios, parada de ônibus, taxi, no ambiente do aeroporto.

No around-game advertising teremos a publicidade em torno da janela do game.

A publicidade terá foco em empresas de brinquedos, roupas e sapatos infantis.

O game será publicado nas lojas App store e play store com download gratuito.