

Análise do Game Dev Day – Diogo Merêncio 180221055

Qual a apresentação mais interessante? Porquê?

Na minha opinião cada apresentação tem o seu interesse e aborda o seu tema (embora haja temas muito parecidos), no entanto a mais interessante foi a última, ou seja, a do professor Ricardo Mota do IP da Maia. Esta para mim foi a mais interessante pois o professor para além do seu ótimo discurso, foca a sua apresentação em pontos cruciais para nós estudantes, e de certa forma, dá-nos uma certa motivação ao mostrar-nos o tipo de ensino que este aplica aos seus estudantes sendo eles muitas das vezes bem sucedidos. O professor frisa muito o facto de nós próprios modelarmos o nosso método de aprendizagem e que todos nós precisamos cair, tropeçar e acima disso tudo aprender com os erros.

Principal ideia a reter de cada uma das apresentações.

Em seguida seguem-se as principais ideias que eu retive de cada apresentação:

- **Marvila In Progress** - Um Game Jam é um evento onde diversas equipas competem entre si para criar um jogo dentro de uma temática em um curto prazo de tempo. Para criarmos um jogo bem-sucedido num curto espaço de tempo devemos planear e pensar bem nas coisas, mas nunca complicar e deixar os extras a serem implementados para último plano. Um jogo para ser bem aceite pelos utilizadores pode conter mecânicas simples, porém têm de ter algo que o conecte emocionalmente, um enredo, uma história. Neste caso foi baseado em factos reais de eventos históricos que foram sentidos na cidade.
- **Pode, por favor, dizer-me o tamanho da sua pegada?** A maior parte dos videojogos produzidos não têm como publico alvo crianças deficientes e focam-se mais em entretenimento do que propriamente contexto que vise a ensinar os utilizadores algo proveitoso. É então que surge a apresentação do professor cujo tem como objetivo criar jogos que contenham um efeito colateral sério e útil em quem esta a jogar, tal como referido por exemplo aprender a língua portuguesa.
- **Bapa dreams** - Enveredar na indústria dos videojogos dá muito trabalho e há poucas grandes empresas a apostar na mesma em Portugal. Para se obter emprego neste ramo o mais importante para a maior parte das empresas é o portefólio do candidato, ou seja, o que este já fez relacionado com o assunto, mesmo que não seja perfeito. Mais importante que saber trabalhar é saber trabalhar em equipa e saber conviver e aceitar os defeitos e feitos de todos os que nos rodeiam principalmente se estiverem contidos no nosso grupo de trabalho.
- **MoreLeads** – O marketing digital é bastante importante na indústria dos jogos. Devemos começar por classificar o tipo de jogo que pretendemos desenvolver e qual o seu público alvo. Existem várias ferramentas para nos ajudar a fazê-lo.
- **Estágio Rare Hugo Bombaça** – Devemos arriscar as nossas chances principalmente se estas puderem vir a dar-nos um melhor futuro como foi o caso do Hugo Bombaça. Este indica-nos que no sítio onde se encontra a estagiar obtém ajuda de toda uma equipa que facilita todo o seu processo de aprendizagem e resolução de problemas.
- **Infinity Games** – Até uma pequena equipa pode competir com um mercado tão grande se esta tiver uma boa sinergia. Existem várias fases na criação de um jogo mobile de

entre elas a fase de pesquisa, analisar o que está trending no momento, as necessidades e inovações do mercado. De seguida toda a equipa discute as ideias obtidas e prosseguem á concretização da melhor ideia. Durante o lançamento de um jogo deve-se estruturar tudo de modo a que este seja o mais smooth possível. O Pós lançamento do jogo não tem um deadline estabelecido visto que um jogo com sucesso nunca acaba.

- **Rubber Chicken** – Os jogos indie são feitos por um número reduzido de pessoas, com orçamento limitado e independência criativa, isto é, não há nenhum ser maior a orientar o desenvolvimento do videojogo. “Os” Rubber Chicken têm por interesse analisar e dar a conhecer os jogos indies que, por serem jogo indie, à partida não iriam obter grande reconhecimento por parte das outras mídias.
- **Ricardo Mota / IP Maia** – Tal como referido anteriormente, mais do que um bom currículo, um bom portefólio abre imensas portas na indústria dos videojogos. Nós como estudantes/aprendizes devemos errar, cair, tropeçar por nós próprios para aprendermos com os nossos erros e superarmo-nos de cada vez que o fazemos. Portugal tem imenso talento, porém não as ferramentas necessárias para singrarmos e é por isso que atualmente se encontram a apostar bastante na indústria dos videojogos.

Pontos em que concordam e/ou discordam (de uma ou mais apresentações)

Embora eu não tenha muita experiência no assunto concordo com bastantes dos aspetos referidos pelos profissionais, tais como a chave para o sucesso no desenvolvimento de um bom videojogo ser uma boa equipa contendo uma boa sinergia. Concordo também com a opinião do professor Ricardo Mota de que devemos errar e aprender com isso e continuar sempre a melhorar.

Sugestões para um eventual Gamedev Day ESTSetúbal/IPS 2020

Acharia interessante uma apresentação sobre como funciona a logística de dinheiro envolvido no projeto a longo prazo (ex: em jogos mobile do tipo card game para se poderem obter as tais cards precisam-se de créditos cujos são carregados com dinheiro, como será que funciona a logística do dinheiro recebido dos packs? Será que as plataformas digitais ficam com % do valor recebido? Quantos developers são precisos em média para um jogo mundial com milhares de jogadores diários? Etc...)