# Marvila In Progress

* Como criar um jogo em 48 horas?
* Apresentação dos intervenientes no seu projeto.
* O que é uma Game Jam?   
  Fazer um jogo dentro de uma temática em curto prazo de tempo (24, 48 ou 72 horas).
* Marvila – Passado – Presente – Futuro: Tiveram acesso a uma visita guiada a Marvila e ainda um documentário acerca das pessoas que lá viviam.
* Conselho numa game jam:  
  - Planeiem, pensem, mas não compliquem.
* Ideias de jogo:  
  Criar um city villager game, mapa com terrenos onde poderias gastar dinheiro para comprar edifícios que seriam lá construídos.  
  Eventos baseados na história Marvila.
* Objetivo:   
  Angariar dinheiro para construir uma escola prometida em Marvila
* Mecânicas:   
  Comida, conforto e dinheiro. (também contém o fator tempo)  
  Fábrica – Produz dinheiro, consome conforto;   
  Casa – Produz conforto;   
  Quintas e os cafés que atribuem comida.
* Criar uma ligação emocional com o jogo é importante.
* Detalhe e som (Marvila é dividida por uma linha de comboio), perto do tejo logo há sempre sons referentes como gaivotas, ondas, comboio, etc…
* Contém um narrador para atribuir alguma versatilidade. (Senhor que adora videojogos, colecionador)
* Eventos históricos que alteram todo o ciclo do jogo:   
  Terramotos, entrada do euro, 25 de abril etc...
* Comboios raramente param em Marvila, Escola que fora destruída com a promessa de ser construída mais desenvolvida.
* Pormenores técnicos em relação há animação: No decorrer da visita a senhora fotografou e reparou nos realces dos monumentos, etc…

Começaram por preto e branco pois não saberiam se teriam tempo para proceder à coloração.

* Programação:   
  Desenvolvido em Unity;  
  Identificar a Core Mechanic o mais rápido possível;  
  Não haver arte não impossibilita o avanço do mesmo (placeholders);  
  Deixar os extras que não se sabem se conseguem ser implementados para o fim.
* Maior desafio: Tema Marvila (Muito concreto)
* Pixelart:  
  Corrida contra o tempo, senhor ficou sem computador, porém usou 3 softwares através de browser com software completamente gratuito.

# Pode, por favor, dizer-me o tamanho da sua pegada?

* Senhor leciona aulas na nova, cadeira que surgiu há cerca de 6 anos, encontra-se ligado aos vídeos jogos há bastantes anos!
* Todos nós adultos e crianças passamos, com ou sem estes problemas (Síndrome de down, trissomia, surdez, etc…), uma serie de horas agarrados aos devices online e também a jogar. Se passamos deltaT a jogar então podemos tentar que haja um efeito colateral sério e útil a quem está a jogar (ex: Aprender Português)
* Foco: Crianças e sénior, brincar com as árvores genealógicas, crianças com problemas.
* Objetivo: chegar às escolas públicas que os jogos sejam jogados por mais crianças com este tipo de deficiências.
* Kinet, leap motion

# Bapa Dreams

* Pequeno estúdio, 4 profissionais.
* É bom ver o resultado do videojogo, porém dá trabalho.
* Há poucas empresas em funcionamento.
* Como é que se arranja emprego num mercado tão recente?
* O que conta é o portefólio, ou seja, o que é que o individuo já fez?
* Mais vale fazer nem que seja mal feito do que não fazer nada.
* Saber trabalhar em equipa é essencial.
* O que é a ludoteca?   
  Primeiro coletivo e único de criados de videojogos, jogos de tabuleiro, roleplay…  
  Operam de norte a sul, de todos para todos. Qualquer criador de jogos pode pertencer à ludoteca.  
  Objetivo: fazer crescer e avançar a indústria dos videojogos
* Caça ao Game Jam – Pegar no formato de Game Jam e introduzi-lo fora da área.
* Parte júnior para alunos do secundário, parte pro para qualquer profissional que queira participar.
* Os videojogos podem ter uma mensagem para além do entretinimento.
* Meet sempre no mesmo sítio com o objetivo que as pessoas se conheçam e aprendam umas com as outras, com open-mic aswell

# MoreLeads

* Marketing Digital – Encontrar o público alvo, analisar o mercado, planear o tipo de plano de negócios.
* Classificar o jogo e identificar o publico alvo.
* Onde é que está o meu público alvo? Europa, Portugal, Mundo inteiro? Faixa etária? Sexo? Classe social? Comportamento?
* Similar web? É gratuito, ferramenta que pode ajudar na concretização das tarefas anteriores.
* Maior desafio quando se lançam jogos novos – chegar ao maior número de pessoas (certas)
* Onde e como comunicar com os jogadores? Publicidade é a forma mais imediata e direta, Youtube, influencers
* Earn media – se fizerem um bom trabalho conseguem que outras pessoas publicitem o vosso jogo gratuitamente
* Como? Screenshots, vídeos, teasers, tutoriais, trailers…
* Fazemos, medimos e otimizamos.
* FireBase

# Estágio Rare Hugo Bombaça

* Aluno de engenharia informática, no último ano candidatou-se não percebi onde para Inglaterra e conseguiu entrar.
* Esteve a trabalhar num projeto de silk thieves e ui
* Começou logo a trabalhar, primeira tarefa foi fazer com que os navios se atacassem uns aos outros com Inteligência artificial.
* Sozinho demoraria cerca de 6 meses a conseguir resolver o projeto, porém com os colegas de empresa tornou-se bastante mais acessível.

# Infinity Games

* Empresa de jogos mobile de puzzle, simples, equipa bastante pequena.
* Como é que conseguem competir com um mercado tão grande com uma equipa tão pequena? Criar sinergia na equipa! Manter a qualidade, amor pelo trabalho, respeito pela equipa
* Para se criar um jogo:

Primeira fase – fase de pesquisa, na internet ver o que está trending. Experimentam os jogos, obtém ideias, analisam.  
Reúnem e discutem as ideias obtidas pelos diferentes membros e votam ideias de modo a descobrir lacunas no projeto.

Todas as fases têm igual importância.

Fase de protótipo – fazem-se vários protótipos até que se acerte (o jogo tem de saber bem à equipa toda)

Pesquisa de UI - flow entre menus tem de ser intuitivo

Fase de concept art – basicamente assets para cativar o jogador

* Saber interpretar as opiniões e atitudes do público
* Estruturar tudo para que o lançamento seja o mais smooth possível
* Pós lançamento não tem deadline visto que o jogo nunca acaba quando tem sucesso.

# Ricardo Mota

* Educação nos videojogos.
* Mais do que um currículo, um portefólio abre imensas portas, principalmente com trabalhos off-schedule.
* Errem, caiam, tropecem, mas acima de tudo aprendam. Nós próprios construímos o nosso método de aprendizagem.
* Portugal tem talento, mas falta fornecer as devidas tools para que conseguíamos singrar.
* 2 semanas a fazer um jogo