

Projetos e Processos

de TI

PDF 01 :: Introdução

20.02.2023
Antunes Vila Nova Neto

“Projeto é um esforço temporário empreendido para criar um produto, serviço ou resultado exclusivo”.

PMI, 2004



Antunes Vila Nova Neto

Bacharel em Design

UFPE.2008

Especialista em Informática na Educação - ProMinas.2019

Professor Substituto | 2023/Atual

IFPB Cabedelo - Curso Tecnológico em Design Gráfico

Professor FPB | 2020 - atual

Design Gráfico/Jogos Digitais

Autônomo | 2014 /2023 CNPJ

Design Gráfico | Ilustração | Animação | arte 3D

Professor Substituto | 2016/18

IFPB Cabedelo - Curso Tecnológico em Design Gráfico

Instrutor de arte para jogos | 2011/14

SAGA BH - WarpZone

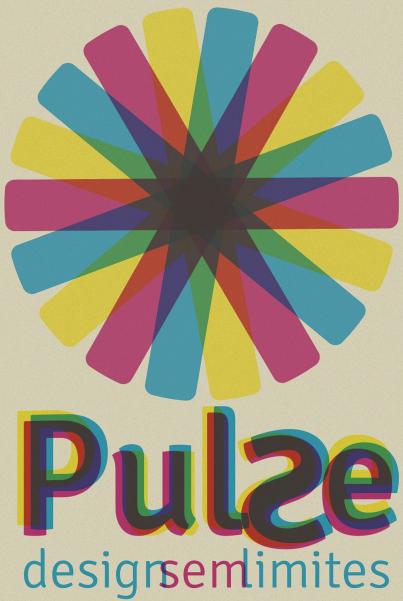
Líder de Arte | 2010/11

Marco Zero (Recife)

Designer Gráfico | 2006-2010

Educandus (Recife)





WORKSHOP PALESTRAS MESAS REDONDAS OFICINAS

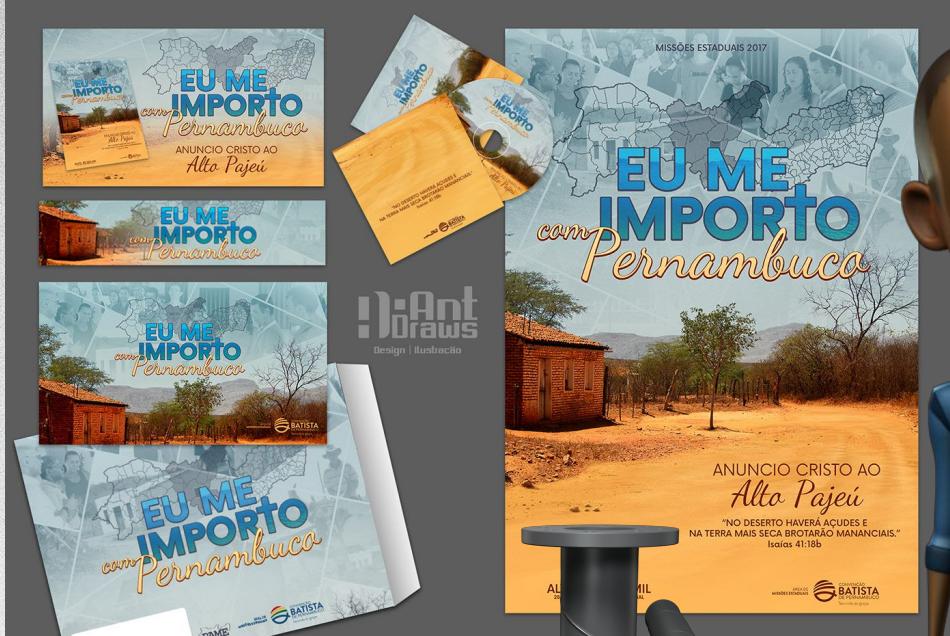
Voltado para os alunos do curso Superior em Tecnologia em Design Gráfico do IFPB Campus Cabedelo.

Ocorrerá de forma pontual, a qualquer momento dos semestres letivos.



INSTITUTO FEDERAL
Paraíba

Campus
Cabedelo





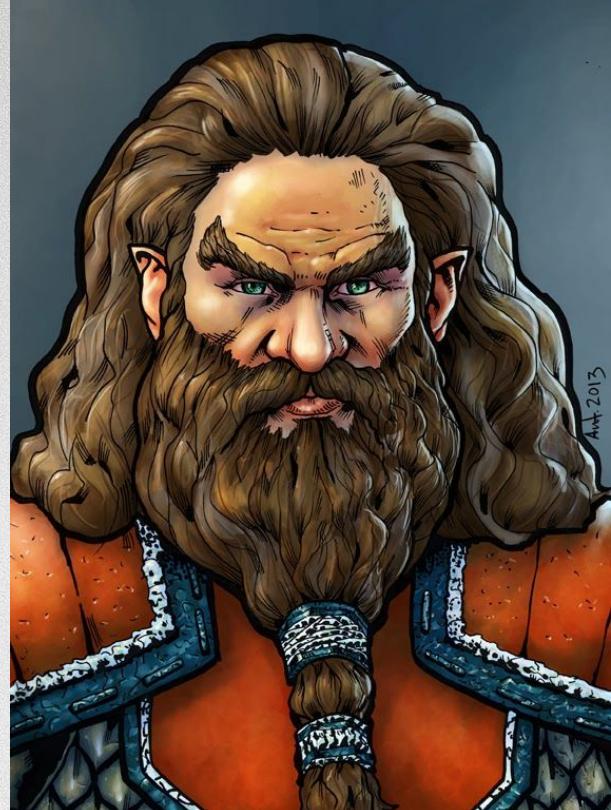
MEET the Artist

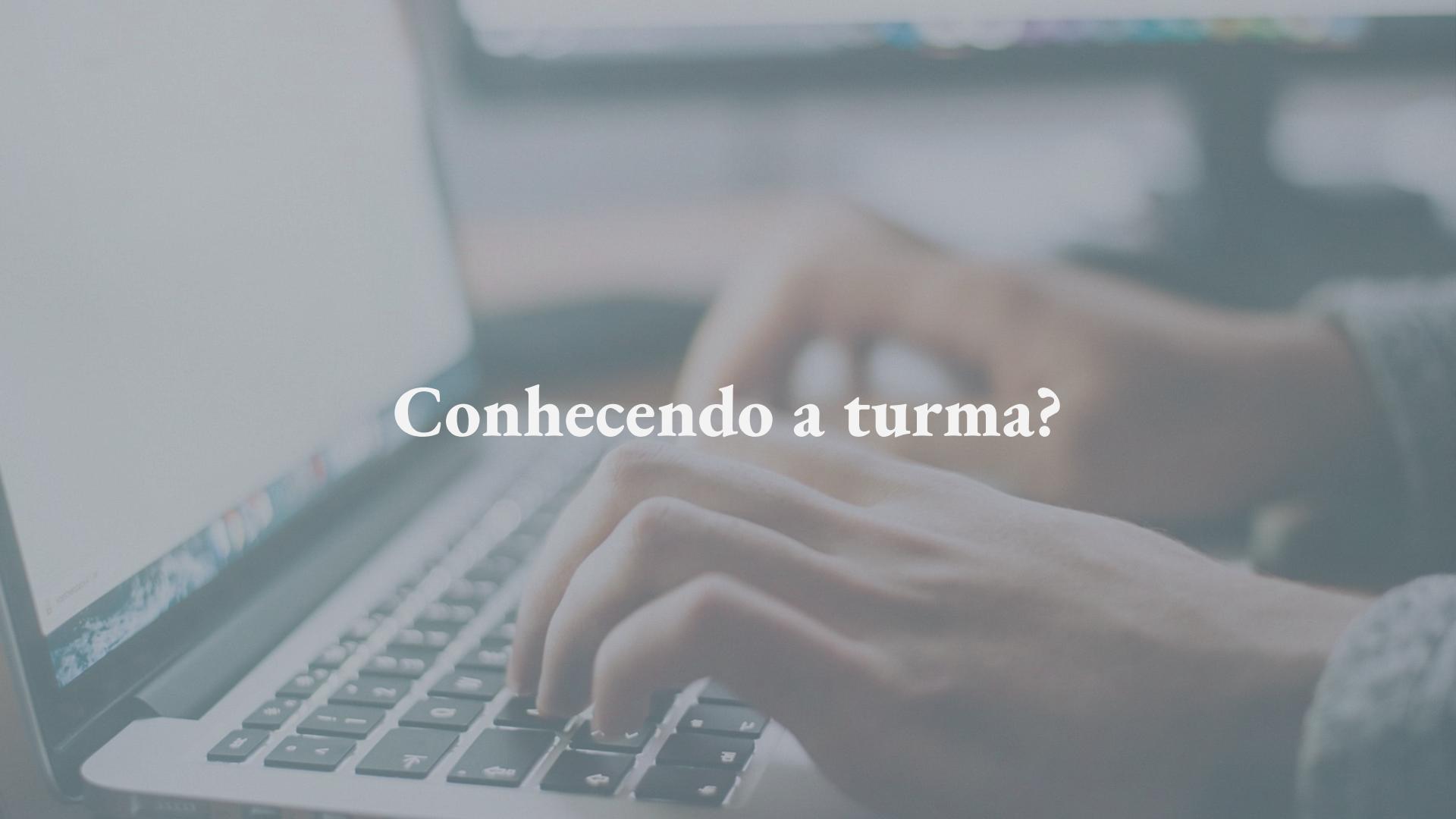
Antunes Neto
contato.antdraws@gmail.com

✓ Aratu
Praia
Sol
Desenho
Animação
Design
filmes
Séries
Voley
documentários
Livros

✗ torta de limão
frij
lavar louça
perfume doce
peso, 2 medidas
camadas sem nomeação
café frio
picles
fave com miúdos

wacom
sem açucar



A close-up photograph of a person's hands typing on a white laptop keyboard. The laptop screen is visible on the left, showing a blurred image of what appears to be a classroom or office environment. The hands are positioned over the keyboard, with fingers moving across the keys. The background is slightly out of focus, emphasizing the hands and the laptop.

Conhecendo a turma?



Gestão de Projetos

Gestão de Projetos | PMI, 2004

“É a área de conhecimento que estuda as **ferramentas e as melhores práticas para o gerenciamento** de qualquer tipo de **projeto**”.

“**Projeto** é um **processo único**, consistindo de um grupo de atividades coordenadas e controladas com datas de **início e término** definidas, sendo esta a chave para determinar que tal processo é um projeto”.

“**Planejamento** é uma das etapas principais da gestão de um projeto”.

Operações e Processos



Operações e Processos

São procedimentos contínuos e/ou repetitivos que fazem parte de um projeto.

Processos

Modelar um personagem

Programar a Mecânica do jogo

Balancear o jogo

Operações

Criar um extrude em uma face

Codificar que o botão *seta para frente* movimenta um objeto para frente em x unidades de medida;

Modificar a propriedade de velocidade que o personagem anda.

Operações e Processos / Projetos



Operações e Processos / Projetos

	Operações e Processos	Projetos
Similaridades	> Realizado por pessoas; > Limitados aos recursos disponíveis; > Planejados, executados e controlados;	
Diferenças	> etapas contínuas e repetitivas;	> Etapas temporárias e únicas.

Projetos são realizados por sucessões de processos e operações.





Desdobramentos em um projeto

Fases, Etapas, Tarefas e Passos?



Projeto	Fase 1	Etapa A	Tarefa i	Passo a
	Fase 2	> Etapa B	Tarefa ii	Passo b
	Fase 3 - tópico A	...	Tarefa iii	Passo c
	Fase 3 - tópico B	
	Fase 5			



Projeto	Fase	Etapa	Tarefa	Passo
Uncharted 4	Desenvolvimento Subtópico :: Arte	Modelagem	Escultura Digital	Setar Brush

Etapas de projetos



Etapas de Projeto



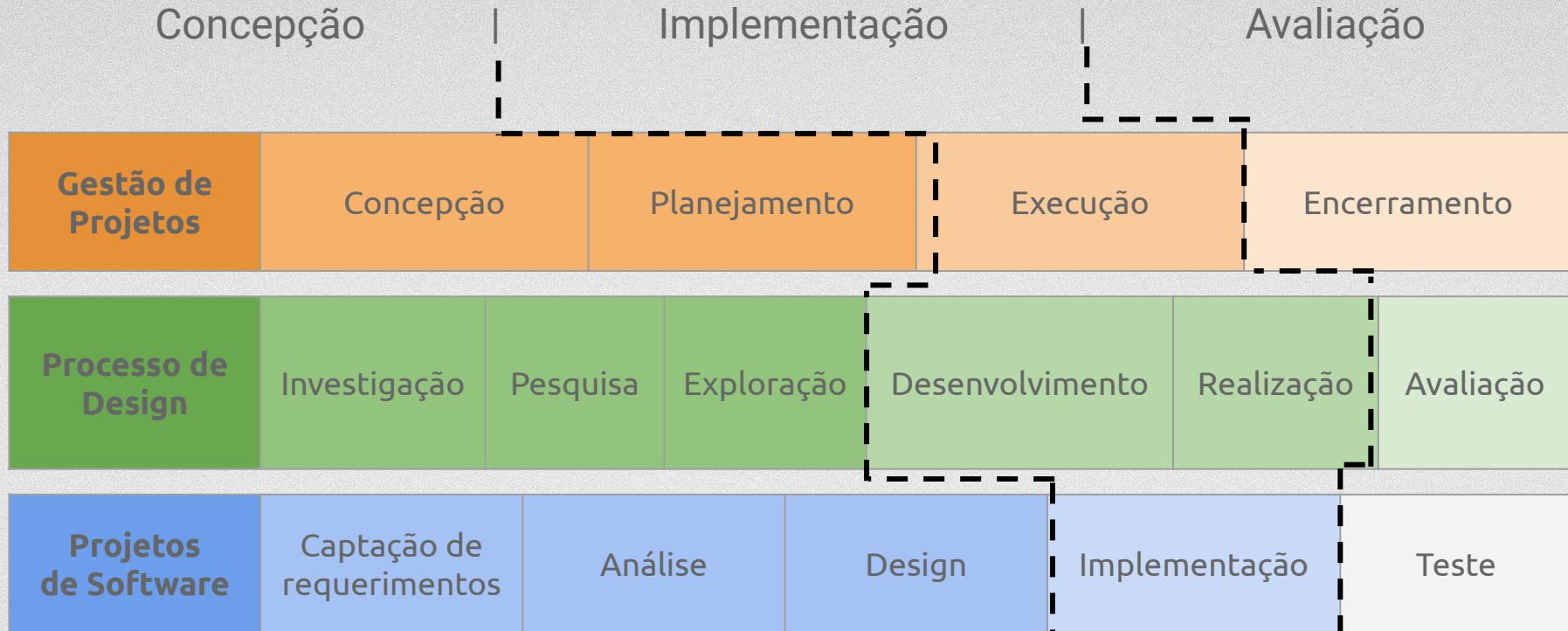
Etapas de projetos

São o caminho que um projeto passa para ser executado. Diferentes áreas de conhecimento possuem diferentes definições de fases e processos em um projeto.

Gestão de Projetos	Concepção	Planejamento	Execução	Encerramento		
Processo de Design	Investigação	Pesquisa	Exploração	Desenvolvimento	Realização	Avaliação
Projetos de Software	Captação de requerimentos		Análise	Design	Implementação	Teste

Outro?

Fases de projetos



A close-up, slightly blurred photograph of a person's hands typing on a white laptop keyboard. The laptop screen is visible in the bottom left corner, showing a colorful image. The background is a soft, out-of-focus teal color.

Na visão de Gestão de Projeto

Gestão de Projeto



Um projeto é feito para alguns alguéns..



Stakeholders



Stakeholders

Gerente do projeto	Pessoa responsável pelo gerenciamento do projeto.
Cliente	Pessoa ou organização que solicitou ou contratou o produto ou serviço (projeto).
Membros da equipe	Pessoas que compõem a equipe do projeto.
Organização executora	Empresa em que o projeto está sendo executado.
Patrocinador	Pessoa ou grupo, dentro ou fora da organização executora, que provê recursos financeiros e/ou apoio institucional para a execução do projeto.
Usuário	Pessoa ou organização que utilizará o produto ou serviço resultante do projeto.

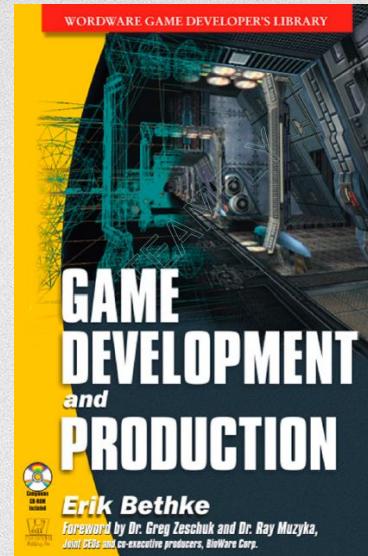
A photograph of a zebra plant (Haworthia fasciata) with dark green leaves featuring white horizontal stripes, growing in a dark, textured pot. The pot sits on a light-colored wooden surface. The background is blurred, showing a bright, possibly windowed area.

Desenvolvimento de jogos

Desenvolvimento de jogos

Para criação de um jogo - de qualquer produto - é necessário aplicar um **método** de desenvolvimento. Isto é, um meio ou maneira de proceder, um caminho regular e sistêmico - replicável - de cumprir com o objetivo de produção de um jogo.

O livro *Game Development and Production* de Erik Bethke aborda vários aspectos de produção de jogos.



Desenvolvimento de jogos

Conceito/
Idéias/
Demanda inicial

Lançamento
do jogo

Concepção	Desenvolvimento	Avaliação
<ul style="list-style-type: none">> Pesquisa;> Geração de Alternativas;> High Concept;> Cronograma orçamento	<ul style="list-style-type: none">> Game Document> Protótipo;>> Assets;>> Coding;>> Game Level;> Alpha;> Beta;> Gold;	<ul style="list-style-type: none">> Testes;> Ajustes;



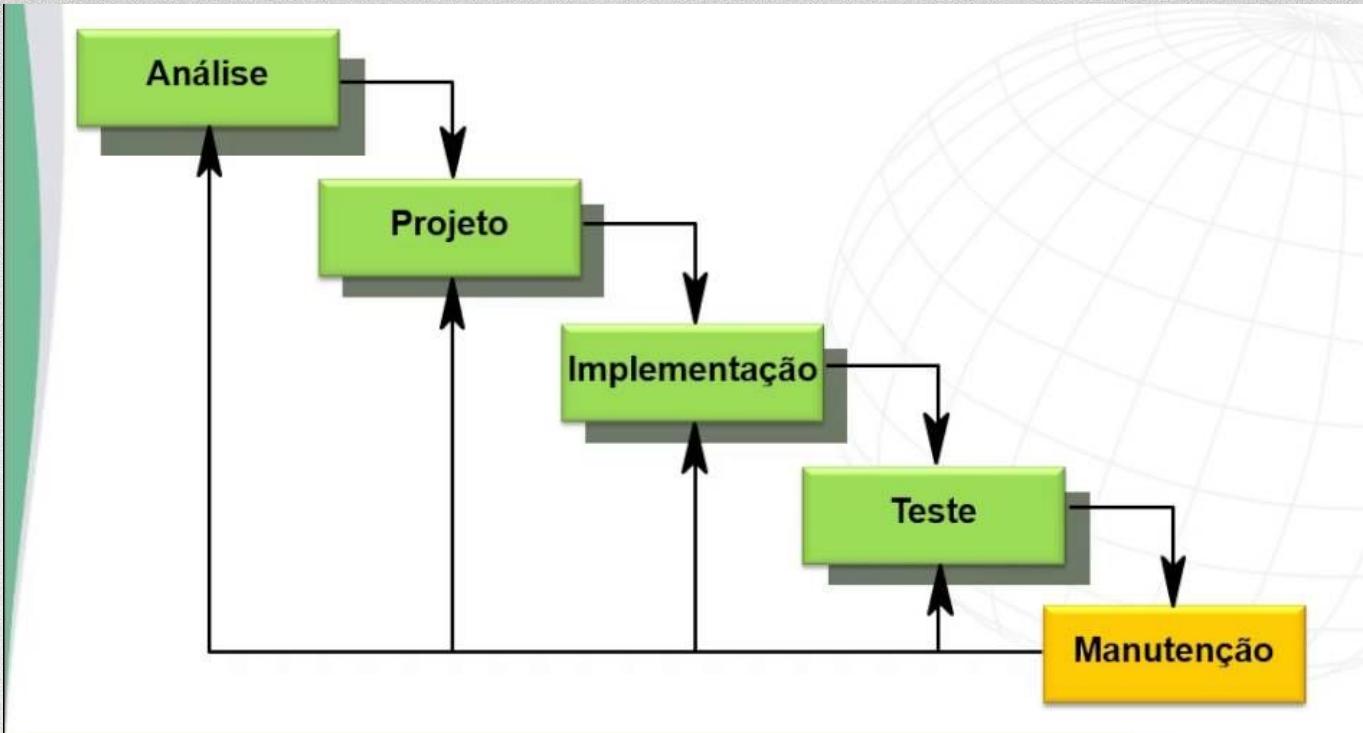
Modelos de Desenvolvimento

A close-up photograph of a person's hands typing on a laptop keyboard. The laptop screen is visible on the left, showing a blurred image of a waterfall. The hands are positioned over the center and right side of the keyboard. The background is a soft, out-of-focus green.

Cascata



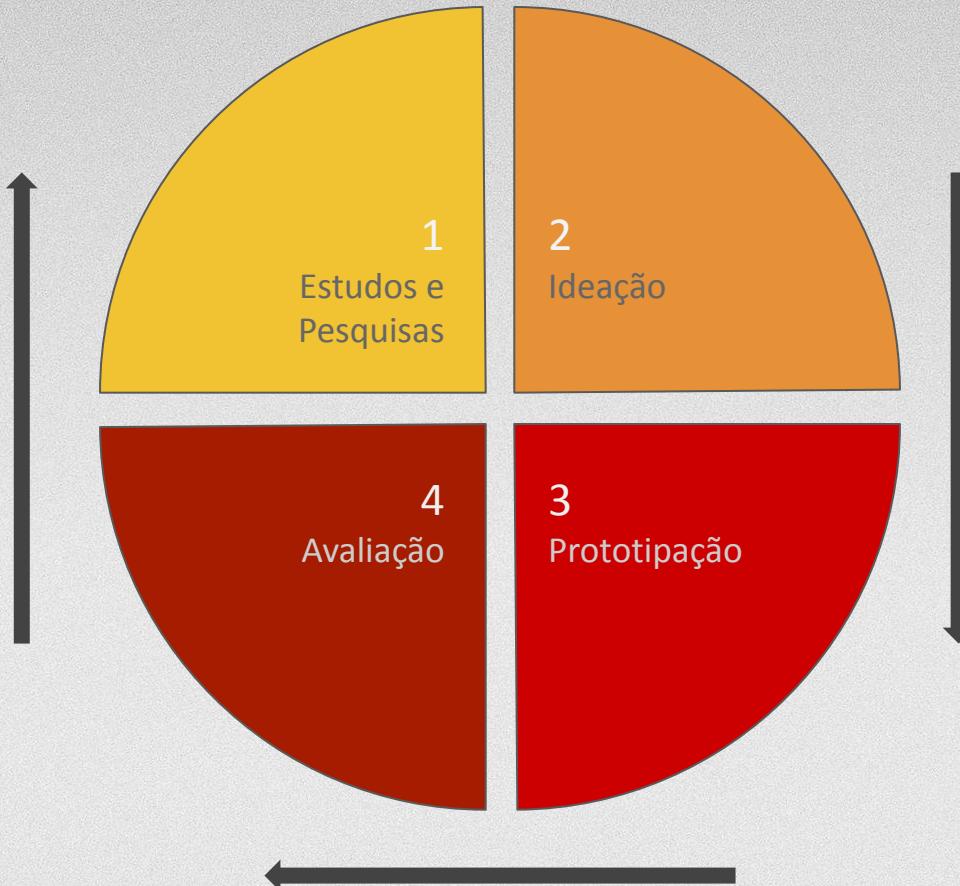
Cascata



Métodos Ágeis

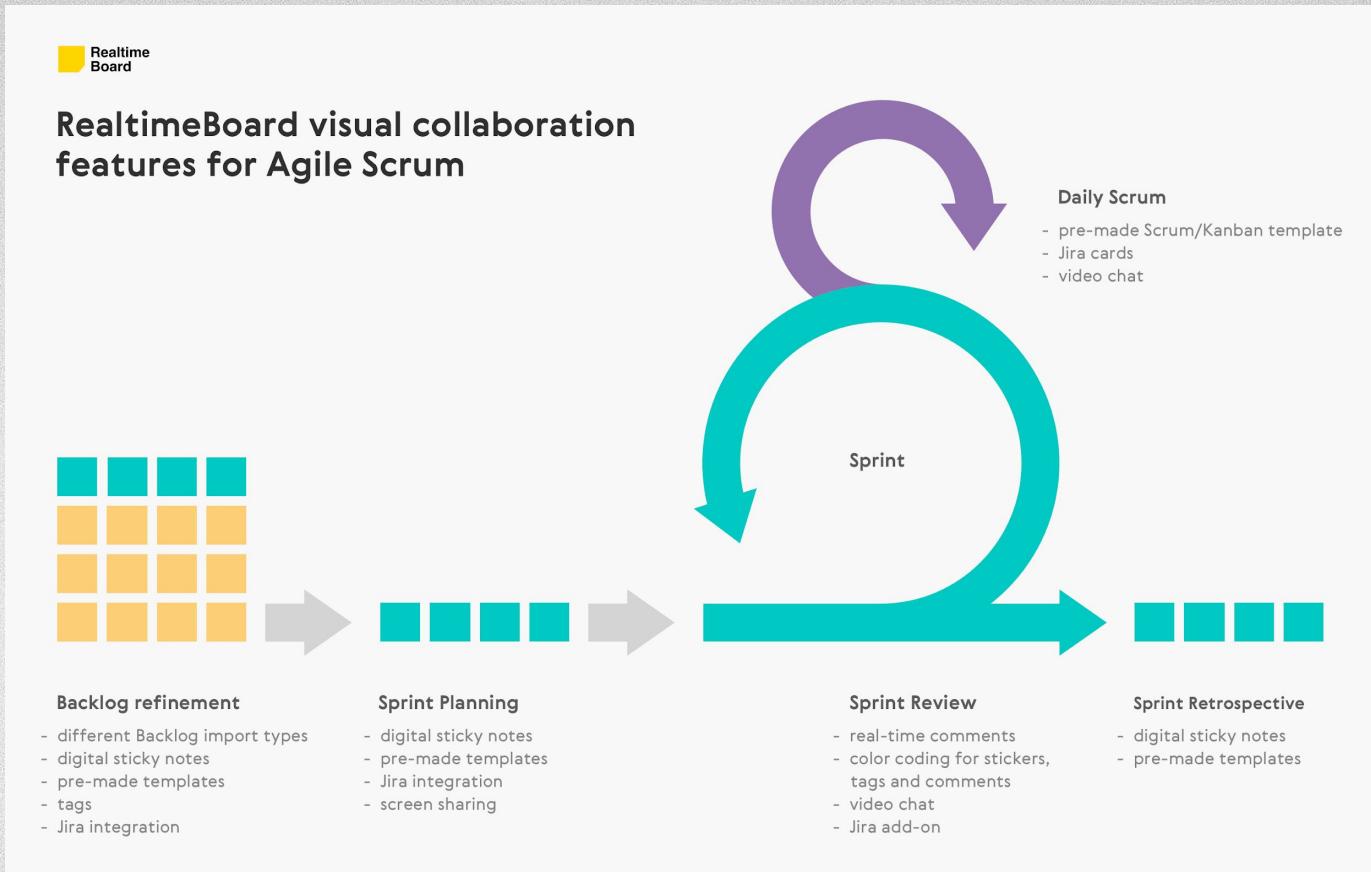


Métodos Ágeis

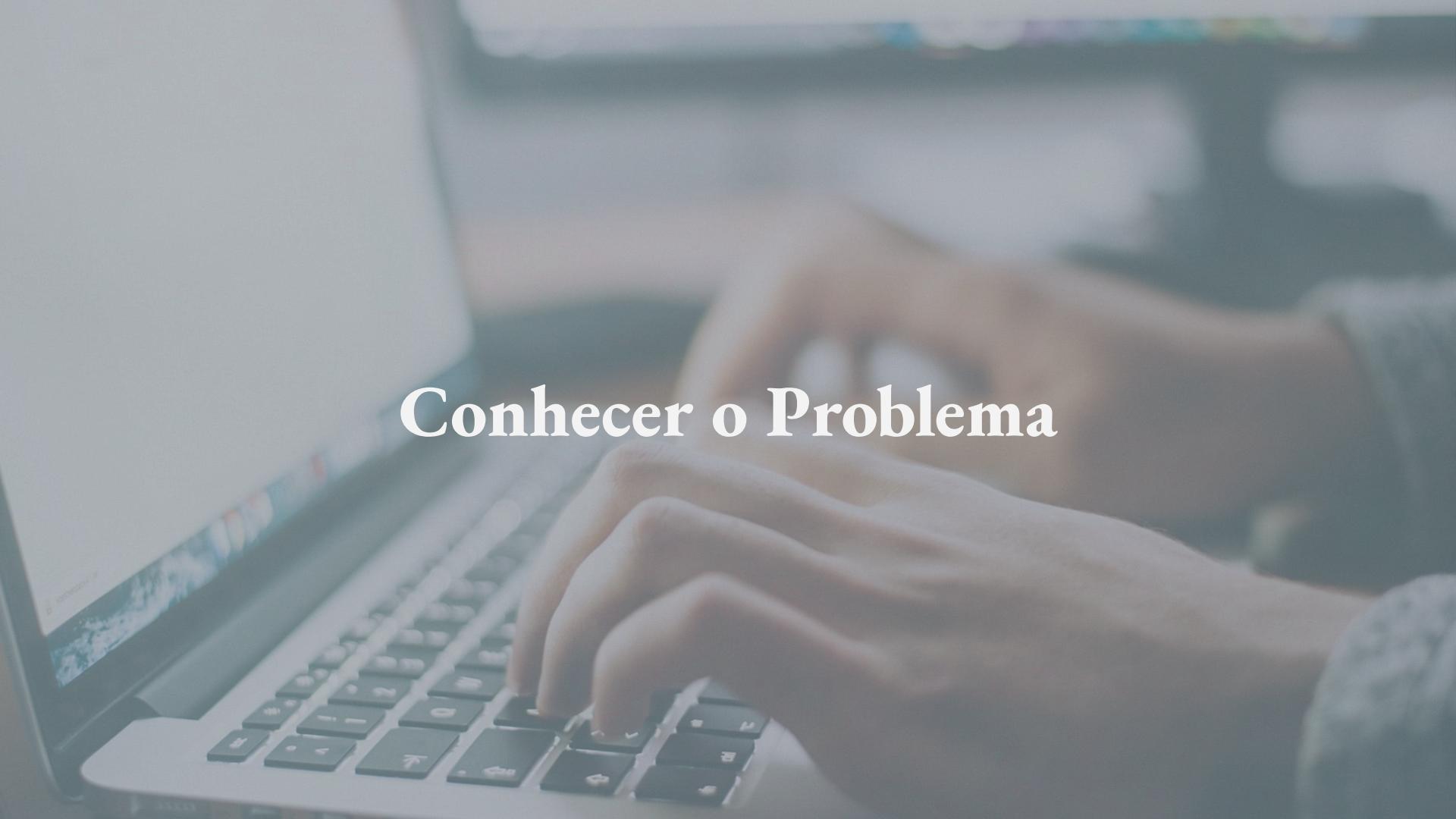


Erre rápido/
corrija rápido

Métodos Ágeis | Scrum

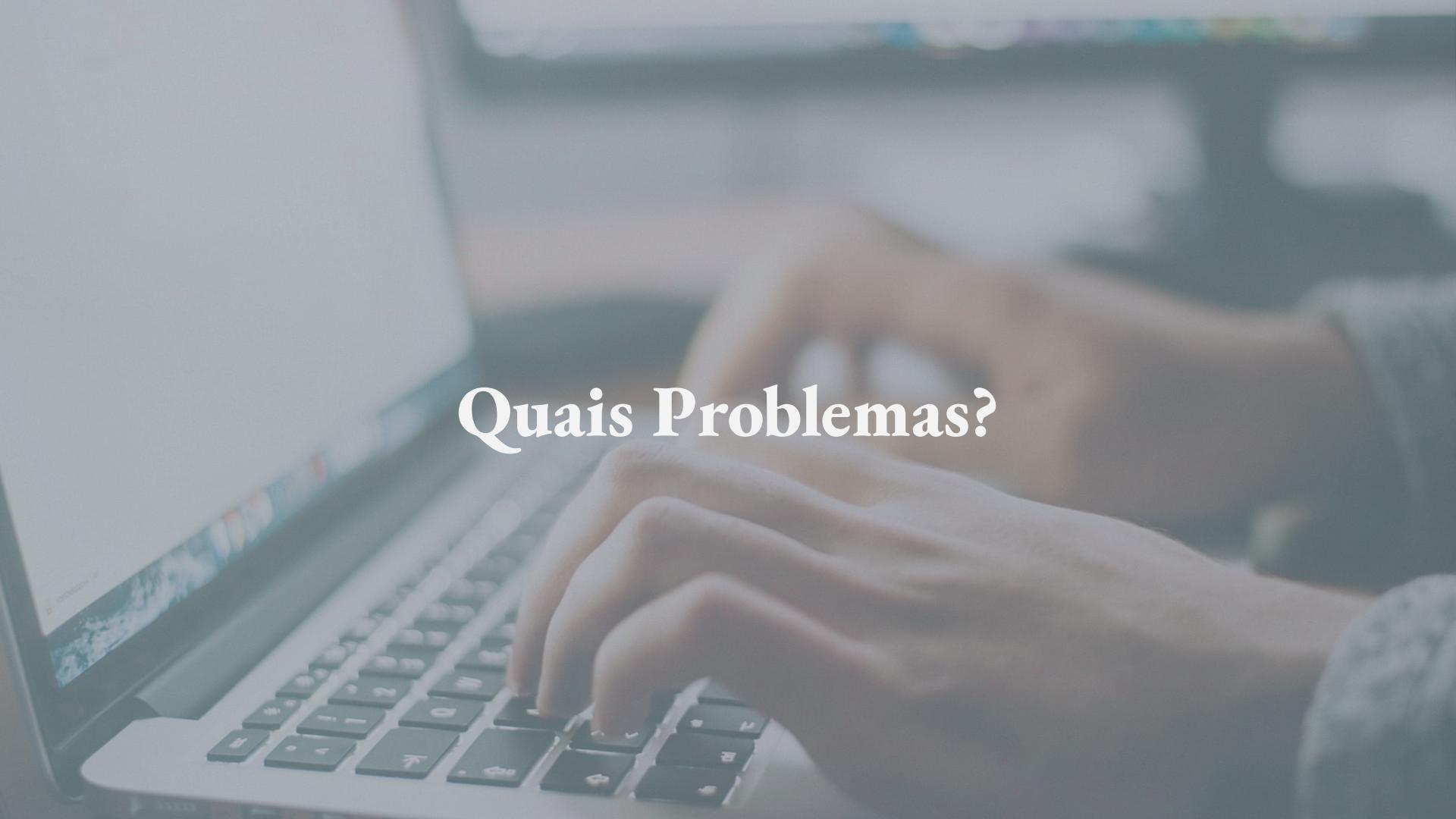


Conhecer o Problema



Conhecer o Problema

A decupagem do problema é uma necessidade de qualquer método de produção de jogo. Listar os conteúdos e as funcionalidades do jogo, ainda que genericamente, guiará o tempo e as atividades responsáveis pela solução/construção do jogo.

A close-up, slightly blurred photograph of a person's hands typing on a laptop keyboard. The laptop screen is visible on the left, showing a colorful interface. The hands are positioned over the keyboard, with fingers moving across the keys. The background is out of focus, suggesting an indoor office or study environment.

Quais Problemas?

Obrigado!