

## Avaliações bimestrais - Sprint Anual 1º ano

### Metodologias de Desenvolvimento de Projetos

Vocês foram contratados para desenvolver um jogo. Para isso, vocês precisam entregar ao longo do 1º ano toda a parte de conceito e planejamento:

**1. Divisão dos grupos com os integrantes que compõem uma equipe de jogos:**

- a. **Gerente de projetos:** Coordena a equipe e gerência prazos.
- b. **Designer de Jogos:** Levanta e documenta as necessidades dos usuários.
- c. **Programador:** Escreve o código e implementa a lógica do jogo.
- d. **Animador:** Cria animações para personagens e objetos do jogo.
- e. **Artista gráfico:** Desenvolve os gráficos, personagens e ambientes visuais.
- f. **Designer de Som:** Realiza testes para garantir a qualidade.

**2. Design Thinking:**

- a. Quem vai jogar meu jogo?
- b. O que cada um vai fazer?
- c. Como será o jogo?
- d. Como será feito?
- e. Por que devem jogar meu jogo?

**3. Diagramas de afinidades:** ferramenta de visualização que organiza ideias, dados ou conceitos por afinidade

**4. Game Design Canva:** ferramenta que permite sintetizar os elementos importantes de um jogo, com o objetivo de melhorar a comunicação entre os membros de uma equipe durante o desenvolvimento da proposta.

**5. Seminários sobre jogos de inspiração:** cada grupo deve escolher um jogo para apresentar.

**6. Apresentação do Pitch:** apresentação curta e direta sobre um produto, serviço, ideia ou negócio.