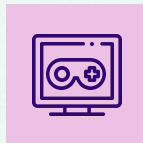


Processo de Desenvolvimento de Jogos Digitais

Bruna Mota Barbosa



Desenvolvimento de jogos X Desenvolvimento de software tradicional



Jogos Digitais

- Focado em soluções funcionais e produtivas.
- Objetivo principal: resolver problemas específicos de usuários ou empresas.
- Estruturado para ser estável, eficiente e seguro.
- Testes priorizam erros funcionais e desempenho.



Software Tradicional

- Focado em entreter e engajar o jogador.
- Equilíbrio entre narrativa, mecânicas, design e experiência do jogador.
- Iterativo e criativo, exigindo prototipagem e testes frequentes.
- Testes incluem usabilidade, imersão, balanceamento e experiência do usuário.



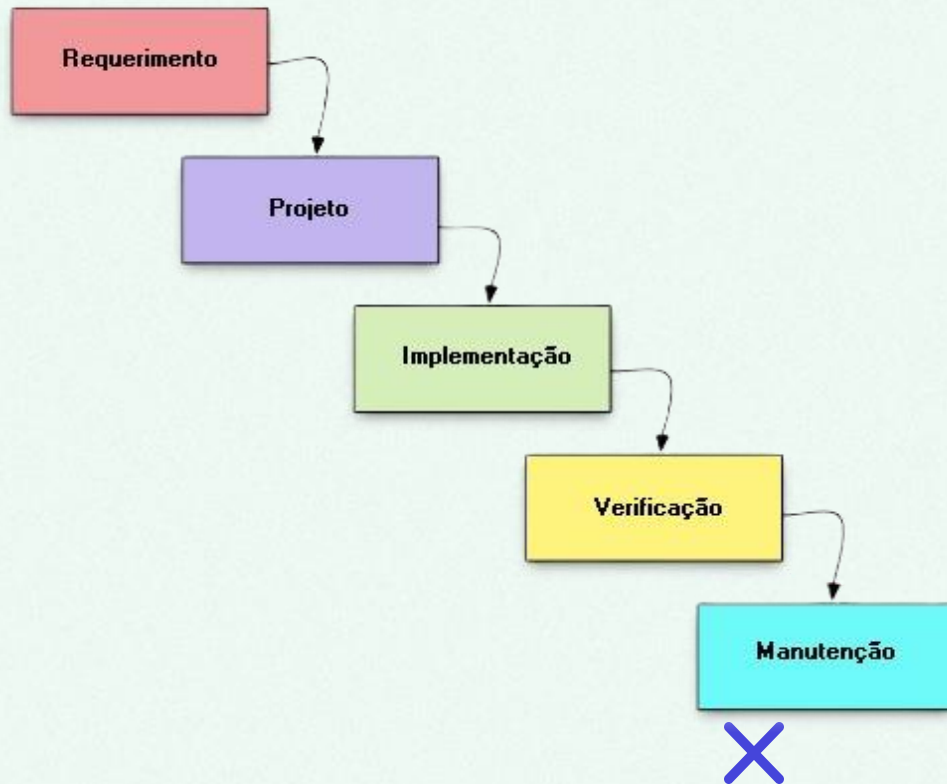


Como não se perder no processo?

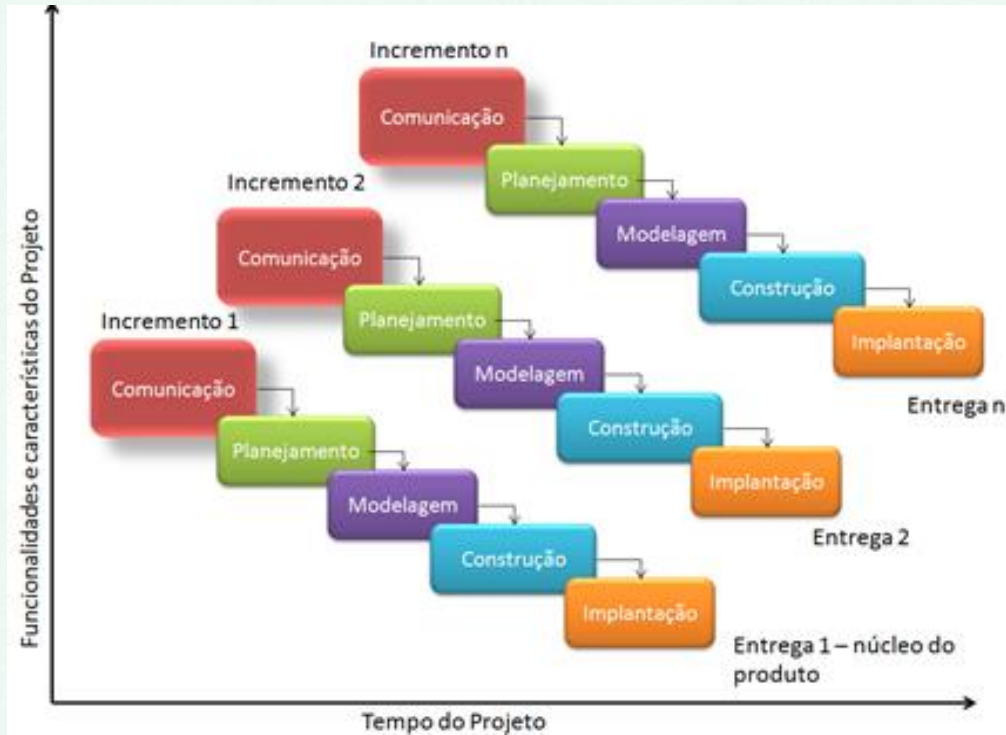
- Para garantir que um jogo seja bem estruturado e atenda às expectativas dos jogadores, o desenvolvimento é dividido em fases bem definidas.
- Essas fases ajudam a organizar o trabalho da equipe, evitar retrabalho e garantir a qualidade do produto final.
- Existem diferentes modelos de desenvolvimento que podem ser aplicados aos jogos, como o modelo Cascata, o Ágil e o Iterativo.
- A escolha do modelo influencia a forma como as etapas do projeto serão realizadas e o tempo necessário para sua conclusão.



Modelo Cascata



Modelo Incremental



Modelo Ágil



Etapas Definidas do Desenvolvimento de um Jogo



Pré-produção

- Conceito e Ideia: Definir gênero, mecânicas, público-alvo.
- Game Design Document (GDD): Estrutura e direção do jogo.
- Prototipagem: Desenvolvimento de modelos iniciais para testes.



Produção

- Arte e Áudio: Criação de personagens, cenários e trilha sonora.
- Programação: Implementação das mecânicas e código do jogo.
- Inteligência Artificial: Desenvolvimento de NPCs e inimigos.
- Testes de Jogabilidade: Ajustes baseados no feedback inicial.



Pós-produção

- Testes e Polimento: Correção de bugs, otimização, balanceamento.
- Publicação e Distribuição: Steam, PlayStation, Xbox, Mobile.
- Atualizações e Suporte: Expansões, DLCs, correções.

Estudos de Caso

Caso 1

Uma equipe indie deseja criar um jogo de RPG. Como definir o conceito, as mecânicas principais e o público-alvo? Como a prototipagem pode ajudar?

Caso 3

Um jogo de estratégia necessita de uma IA que desafie o jogador sem ser injusta. Como implementar essa IA e evitar problemas como dificuldade excessiva ou previsibilidade?

Caso 2

Um jogo de plataforma precisa de um estilo visual marcante e uma trilha sonora imersiva. Quais são os desafios e as melhores práticas para a criação de arte e áudio?

Caso 4

Após o lançamento de um jogo de mundo aberto, a comunidade pede novos conteúdos e melhorias. Como a equipe pode planejar DLCs e atualizações mantendo o jogo relevante?