

# O que precisa para desenvolver um jogo?

Professora Bruna Mota Barbosa

---



# O que veremos agora?

---

**01**

---

## **ETAPAS DO DESENVOLVIMENTO**

Passo a Passo de como  
criar um software do  
zero.

**02**

---

## **COMPOSIÇÃO DA EQUIPE**

Os principais membros  
da equipe.

**03**

---

## **FERRAMENTAS UTILIZADAS**

Você pode descrever o  
tópico da seção aqui.



**O que vocês acham  
que é necessário  
para desenvolver  
um jogo?**

# 1. Etapas do Desenvolvimento de um jogo

---



## Conceito e Planejamento

Definição da ideia do jogo. Criação de um documento de design inicial.



## Design do Jogo

Desenvolvimento da narrativa, personagens e mecânicas. Criação de protótipos.



## Produção

Programação do código do jogo. Criação de gráficos, animações e sons. Desenvolvimento de níveis e ambientes.



## Teste

Realização de testes de jogabilidade e identificação de bugs. Ajustes com base no feedback.

# 1. Etapas do Desenvolvimento de Sistemas

---



## Lançamento

Preparação do jogo para lançamento em diferentes plataformas. Criação de material de marketing.

# E quem faz isso tudo?

Ao final da explicação, nos diga qual deles você acha  
que gostaria de trabalhar.



## 2. Composição da Equipe

---

**01**

---

### **Designer de Jogos**

Levanta e documenta as necessidades dos usuários.

**02**

---

### **Programador**

Escreve o código e implementa a lógica do jogo.

**03**

---

### **Artista Gráfico**

Desenvolve os gráficos, personagens e ambientes visuais.

**04**

---

### **Animador**

Cria animações para personagens e objetos do jogo.

**05**

---

### **Designer de Som**

Realiza testes para garantir a qualidade.

**06**

---

### **Gerente de Projetos**

Coordena a equipe e gerencia prazos.

**Com o que se  
faz tudo  
isso?**





# Ferramentas

---

## Planejamento e Design

- **Documentação:** Google Docs, Trello, Notion.
- **Prototipagem:** Figma, Adobe XD.

## Som

**Software de Edição de Áudio:** Audacity, FL Studio, Ableton Live.

## Programação

- **Linguagens de Programação**
- **Motores de Jogo**



## Gráficos e Animações

**Software Gráfico:** Adobe Photoshop, Illustrator, Blender.

## Testes

**Teste fechado e teste aberto para o público**

# 3.1 Design Thinking

---



---

**CENTRADO NO  
HUMANO**



---

**PROCESSO  
COLABORATIVO**



---

**OTIMISMO**



---

**EXPERIMENTAL**

## 3.1 Design Thinking

- **Preparar a estratégia de pesquisa/investigação:** Identificar o tipo de jogo que se deseja criar e entender o público-alvo. Pesquisar tendências, mecânicas de jogo populares e analisar jogos similares.
- **Buscar significados:** Analisar as descobertas da pesquisa. Compreender o que funcionou e o que não funcionou em jogos anteriores para informar o novo projeto.
- **Refinar as ideias:** Gerar e discutir ideias para o jogo. Criar um conceito inicial que inclua narrativa, personagens e mecânicas de jogo. Refinar essas ideias com a equipe, buscando um conceito viável e original.
- **Criar protótipos:** Desenvolver protótipos do jogo (pode ser em papel ou digital). Isso inclui criar níveis, mecânicas básicas e testar a jogabilidade inicial.
- **Testar e receber feedback:** Realizar sessões de teste com usuários reais. Coletar feedback sobre a jogabilidade, mecânicas e narrativa. Analisar os comentários e ajustar o jogo com base nas sugestões recebida



## 3.1. Design Thinking

---

**Empatizar**  
**(Quem?)**

**Definir**  
**(O que?)**

**Ideação**  
**(Como?)**



**Prototipar**  
**(Como?)**

**Testar**  
**(Por quê?)**



# Atividades

---



---

## Definição dos grupos

Grupo de até 6 pessoas  
Divididos nas funções  
estudadas.



---

## Diagrama de afinidades

Dinâmicas para auxiliar  
no processo de criação  
criativa do jogo.



---

## Game Design Canva

Desenvolvimento do  
começo da  
documentação do jogo.