Caro Rafael,

Como o pedido, discutimos o que faltou no nosso trabalho e chegamos as seguintes conclusões:

1 - Não comentamos sobre o sistema de "cookies", a moeda do nosso jogo, essa parte deveria ter ficado mais clara, assim como elas irão funcionar, por exemplo: os cookies normais se ganham jogando, já os cookies dourados só comprando, com o dinheiro real.

2- Seria bom exemplificar melhor as configurações do jogo e sobre como ter as atualizações que são online, exemplos de configurações seriam como mudar as cores do fundo e caracterizar seu personagem, também deveríamos ter ressaltado o fato do jogo não ter multiplayer.

3- Não apresentamos a linguagem do jogo e demos detalhes tecnicos, pois ainda temos umas dúvidas em relação a linguagem usada. Vamos garantir que para a próxima apresentação isso já vai estar acertado.

4- A divisão das falas ficou ruim, não que tenhamos falado pouco, mas a divisão propriamente dita foi falha, permitindo que um integrante se destacasse mais que o outro. Todos devem falar uma quantidade igual, com a mesma qualidade no conteúdo e discurso, evitando desnivelamento.

5- Tentaremos forçar dúvidas, ao insistir que o cliente/público faça perguntas e tire suas dúvidas, a participação deles é crucial para aprimorar o projeto.

6- Por ultimo mas não menos importante, vamos providenciar exemplos do jogo mesmo, não mais screenshots, tentaremos já ter a animação de inicio e quem sabe uma fase do jogo para ilustrar a jogabilidade melhor.

Quanto aos outros grupos temos as seguinte considerações:

Equipe Omega - A apresentação foi ótima, entretanto a postura deles podia ser menos rígida para se aproximarem melhor do publico. E eles não deviam ter dito a parte sobre a metodologia de ensino, alegaram terem sidos instruídos por você, nesse caso acho que você devia ter dividido entre a turma toda, e não somente ao grupo deles, pois os favorece de certa forma.

Equipe "Alduin"(não sei como se escreve) - A apresentação deles deixou vários pontos a carecer, vamos separar em topicos.

- O nicho deles precisa ser melhorado, apresentando mais informações sobre o projeto e a sua devida documentação, isso também conta para a apresentação.

- Eles precisam explicar melhor o que são os jogos de RPG, pois mesmo quem os joga muitas vezes não sabem dizer o que é, por isso deve ser melhor explicado, ainda mas quando se trata de uma plateia mais velha, menos integrada ao assunto.

- A historia deles pode até ser boa, mas falta um aprofundamento maior quanto a apresentação dela, tem que passar melhor a ideia, o certo seria eles "emocionarem" ao transmitir as ideias, como se realmente estivessem no mundo do jogo.

- Precisam urgentemente bolar um meio de falar como realmente sera feita a integração deles com o Twiter, e sobre os seus conceitos de aleatoriedade quanto ao jogo, ficou muito confuso e os nosso pais e nós mesmos não entendemos essas partes.

- A divisão de falas esta mal estruturada, o Saulo domina a apresentação toda, fazendo parecer que só ele realmente sabe sobre o projeto, sabemos que o Caio podia estar nervoso e que o Lucas é tímido, porem devem melhorar isso.

- Sabemos que o Lucas tem problemas para falar, mas como é um grupo fica estranho ele não dizer nada, achamos que ele devia se esforçar mais para falar algo, nem que seja algo pequeno.

- Uma coisa legal que fizeram foi terem feito conexões com o projeto dos Network, elevando a apresentação deles, caso se reúnam e discutam melhor podem um ajudar a apresentação do outro com pequenos e simples comentários.

Equipe Network - A apresentações deles ficou falha por dois simples motivos:

1 - Eles não apresentaram grandes vantagens em seu projeto, o que fizesse com que eu escolhesse trocar o meu player atual pelo deles, isso inclui a parte do Twiter, que esta mal elaborada na questão de que isso não aumenta em nada o projeto já que essa não é sua principal funcionalidade, e que caso a ideia fosse essa eles tem que revê-la e aprofunda-la melhor para ganhar um diferencial forte que pode ser de decisiva importância.

2 - Durante a apresentação toda, derivado do motivo numero 1, eles assumiram a postura de diminuir seus concorrentes dizendo que eles eram ruins, para assim fazer parecer que o projeto deles era melhor, sendo que seguindo o exemplo de nós mesmos veremos que não é bem assim, pois o player padrão que já veio instalado nos aparelhos androids do nosso grupo são muito bons, simples e práticos de se usar, o que tornaria difícil a possível troca.

- E outro erro, o qual não podemos interferir, é o Ilan, o problema é que ele fala de uma maneira enrolada e difícil de se entender, ele precisa falar mais devagar.

Bem, agradecemos pela atenção e compreensão,

Equipe Rocket