

Projeto Roblox: Funções do Time

1. Game Designer (Líder Criativo)

Responsabilidades:

- Criação da ideia central do jogo (história, tipo de jogo, público-alvo).
- Desenhar o esboço do mapa e fluxos do jogo.
- Documentar as mecânicas básicas desejadas.
- Ser o ponto de referência criativa do grupo.

Aprendizados:

- Criatividade estruturada
- Roteirização de jogos
- Planejamento e visão de conjunto

2. Desenvolvedor Técnico (Programador + Lógica de Jogo)

Responsabilidades:

- Criar scripts no Roblox Studio (Lua) para o funcionamento do jogo.
- Programar eventos, sistemas de pontuação, movimentação, etc.
- Trabalhar com variáveis, loops, condições e eventos.

Aprendizados:

- Pensamento lógico e computacional
- Resolução de problemas
- Otimização de código e teste funcional

3. Designer de Ambientes (Construção + UI)

Responsabilidades:

- Construir os mapas, terrenos, estruturas e objetos do jogo.
- Criar interfaces como botões, menus, mensagens.
- Trabalhar com harmonia visual e acessibilidade.

Aprendizados:

- Design 3D e espacial
- Experiência do usuário (UX/UI)
- Capricho visual e organização

4. Testador e Publicador (QA + Lançamento)

Projeto Roblox: Funções do Time

Responsabilidades:

- Testar todas as partes do jogo buscando bugs e falhas.
- Dar feedback para ajustes antes da entrega final.
- Publicar o jogo no Roblox, configurar permissões e descrição.
- Criar ícone, nome e apresentação do jogo.

Aprendizados:

- Análise crítica e foco em qualidade
- Comunicação clara de problemas
- Publicação e marketing básico