

Carta-Convite

Prezado(a) Sr. (Sr.^a / Srt.^a) Desenvolvedor(a),

Esta carta apresenta um convite para a participação de uma atividade vinculada a um projeto de pesquisa. Pretende-se, nesta atividade, avaliar a abordagem utilizada em um motor para o desenvolvimento de jogos digitais universais, aplicações destinadas a pessoas com diferentes necessidades e habilidade de interação.

Com esta atividade, espera-se obter feedback sobre a viabilidade, a efetividade e a utilidade das abordagens no motor para desenvolvedores de jogos.

O objetivo geral do projeto é fornecer um motor que facilite a prototipação e a implementação de jogos digitais universais. O motor e todas as dependências utilizadas são de código-aberto, livres para uso e modificação.

A abordagem adotada envolve o uso de arquiteturas data-driven, modelos entidade-componente, eventos e perfis de usuário para permitir, de forma flexível, a personalização e alteração do jogo em tempo de execução.

A avaliação vincula-se a um projeto de pesquisa sem fins lucrativos desenvolvido por mim como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Computação, área de concentração: Engenharia de Software, Banco de Dados e Interação Humano-Computador da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). O projeto foi orientado pela Prof.^a Dr.^a Vânia Paula de Almeida Neris, do Laboratório para Interação Flexível e Sustentável (LIFeS) da UFSCar e usufruiu de apoio financeiro da FAPESP (2012/22539-6).

Agradecemos o tempo e a atenção.

Atenciosamente,

Franco Eusébio Garcia

Mestrando do Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos

franco.garcia@dc.ufscar.br

Critérios para Participação

Estão convidados para participar da avaliação:

1. Desenvolvedores com jogos criados profissionalmente com vínculo empregatício (atual ou prévio) na indústria de jogos;
2. Desenvolvedores com jogos criados independentemente e publicados em plataformas de distribuição ou lojas virtuais (como, por exemplo, [Desura](#), [GameFly](#), [Gamers Gate](#), [GameStop / ImpulseDriven](#), [Get Games Go](#), [GOG](#), [Green Man Gaming](#), [Indie Game Stand](#), [Indievania](#), [Nuuvem](#), [Origin](#) e [Steam](#)).
3. Desenvolvedores amadores (*hobbyists*);
4. Desenvolvedores acadêmicos;
5. Pessoas interessadas.

Processo e Prazo para Aceite

Para manifestar interesse na participação, solicita-se o envio de um e-mail para <franco.garcia@dc.ufscar.br> até o dia 20 de março de 2014.

Processo e Prazo para a Entrega

Para a entrega dos itens descritos em Roteiro para Participação, solicita-se o envio de um e-mail para <franco.garcia@dc.ufscar.br> preferencialmente até o dia 1º de abril de 2014.

A entrega pode ser feita por e-mail (neste caso, não é necessário enviar os recursos audiovisuais utilizados no desenvolvimento) ou por meio de um endereço para um repositório.

É permitido o uso de “arte de programador”.

Roteiro para Participação

Caso haja interesse em participar da avaliação, solicita-se que, por gentileza, após o acesso ao material disponível em <<https://github.com/francogarcia/uge-evaluation>> realize-se:

1. A leitura e, em caso de aceite, preenchimento e digitalização do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido;
2. A leitura e, em caso de aceite, preenchimento e digitalização da Autorização de Divulgação de Código-Fonte, Imagem, Som e Nome;
3. A leitura do material de apoio fornecido;
4. A leitura da descrição da tarefa;
5. O preenchimento do formulário de avaliação pré-sessão;
6. A realização da tarefa;
7. O preenchimento do formulário de avaliação pós-sessão;
8. A submissão dos artefatos gerados após a realização dos itens 1, 2, 5, 6 e 7.

Todo o material necessário pode ser obtido em <<https://github.com/francogarcia/uge-evaluation>>.

O autor poderá ser consultado por e-mail (<franco.garcia@dc.ufscar.br>) em caso de quaisquer dúvidas e a qualquer momento.

Depoimento (Opcional)

Seria de grande valia um depoimento com comentários sobre a participação na atividade de avaliação referente ao uso do motor. O depoimento pode ser feito da forma mais conveniente ao(à) participante (por exemplo, em forma de texto, voz ou vídeo).

Se possível, indicar críticas, sugestões e comentários gerais sobre a viabilidade e efetividade do motor. Caso sejam encontradas falhas ou omissões, seria interessante indicá-las para o aperfeiçoamento do motor.