

# Post Mortem

## Conceitos e Técnicas

Slides por:

Rafael Miranda Lopes ([rafael.miranda.lopes@usp.br](mailto:rafael.miranda.lopes@usp.br))





Este material é uma criação do  
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos  
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão  
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao  
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



# Índice

1. Objetivos e Justificativa
2. Post Mortem
3. Técnicas
4. Entrega
5. Referências



# Objetivos e Justificativa



# Objetivos e Justificativa

## → Contexto na Disciplina

- ◆ GDD
- ◆ *Pitch*
- ◆ Jogo
- ◆ Post Mortem

# Objetivos e Justificativa

## → Contexto na Produção de Jogos

- ◆ Pré-produção
- ◆ Produção
- ◆ Testes
- ◆ Pós-produção
  - Post Mortem



# Post Mortem



# Post Mortem

→ Objetivo

◆ Aprendizado

→ Outros nomes

◆ "project retrospectives", "post-mortem analysis",  
"post-project review", "project analysis review",  
"quality improvement review", "autopsy review",  
"after action review", and "touch down meetings"





# Post Mortem

## → Definições

- ◆ T. Dingsøyr : “atividade de aprendizado coletivo, a qual pode ser organizada para projetos seja quando termina uma fase ou quando é finalizado. A principal motivação é refletir sobre o que aconteceu no projeto, de forma que se possa aprimorar práticas futuras - para os indivíduos que dele participaram e para a organização como um todo.”



# Post Mortem

## → Definições

### ◆ PMBOK - Lições Aprendidas

- “As causas das variâncias, as razões por trás das ações corretivas tomadas, e outros tipos de aprendizado prático, devem ser documentados integrando um banco de dados histórico não só para o projeto em andamento, mas para os demais projetos da organização executora.”

# Post Mortem

## → Definições

### ◆ PMBOK - Lições Aprendidas

- plano/documentação, desempenho/performance
  - Integração do Projeto
  - Mudança de Escopo
  - Cronograma
  - Custo
  - Encerramento Administrativo

# Post Mortem

## → Objetivos

- ◆ Avaliar produto
- ◆ Avaliar processo
  - Relações pessoais/institucionais
  - Planejamento
  - Documentação
  - Custo
  - Qualidade geral
  - Modelo de produção?

# Técnicas



# Técnicas

- Por que utilizar?
  - ◆ Processo estruturado
  - ◆ Comparável entre projetos
  - ◆ Gerar estatísticas

# Técnicas

- COLLIER, Bonnie; DEMARCO, Tom; FEAREY, Peter;
  - ◆ Survey
  - ◆ Informações Objetivas (custo, qualidade, etc.)
  - ◆ Reunião de discussão
  - ◆ Histórico do Projeto (análise de causas-raízes)
  - ◆ Publicar Resultados

# Técnicas

→ WANG, Alf Inge

- ◆ Brainstorm

- Experiências mais significativas
  - Boas e ruins

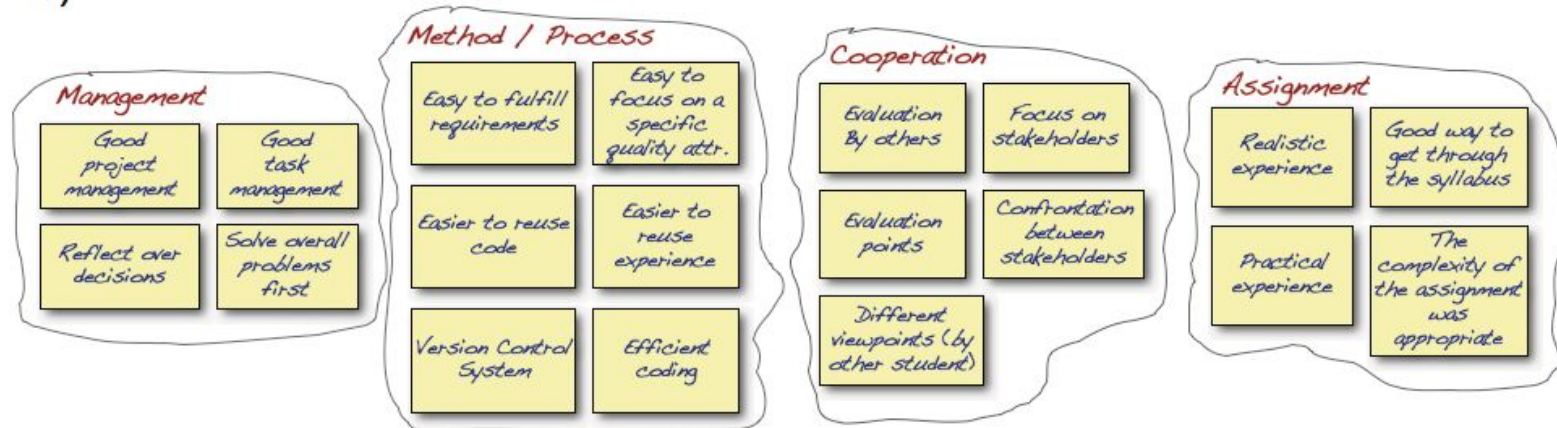
- ◆ Análise das causas-raízes



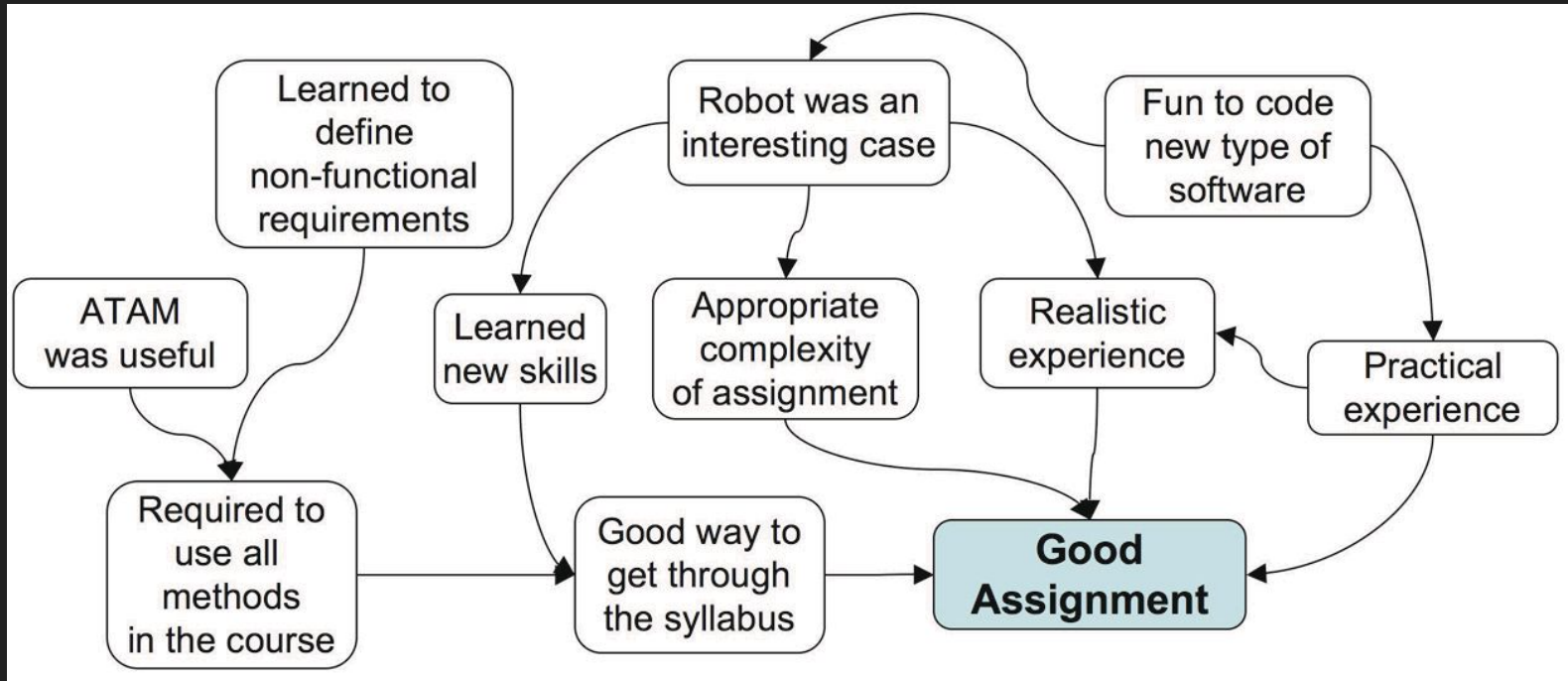
a)



b)



Brainstorm [4]



Causas-Raíces [4]

# Entrega



# Entrega

- Documento (PDF)
  - 04/12
- Apresentação
  - 05/12 e 07/12

# Entrega

## → Introdução

- ◆ Contexto do desenvolvimento (Disciplina)
- ◆ Breve explicação do jogo e de seus desafios
- ◆ Descrição da equipe
- ◆ Descrição do processo de produção adotado
  - Documentação, Pitch, Trello, Git, Relações com a “publicadora”, etc.

# Entrega

## → Desenvolvimento

- ◆ O que deu certo?
  - Pelo menos 5 itens
- ◆ O que poderia ter sido melhor?
  - Pelo menos 5 itens
- ◆ Qual foi o papel da disciplina (aulas, cronograma, entregas, etc.) no desenvolvimento do jogo?

# Entrega

## → Conclusão

- ◆ Apanhado geral do que deu certo/errado
- ◆ Qualidade geral do produto/processo
- ◆ Descrição geral da experiência
- ◆ Aprendizado

# Referências

- [1] CHANDLER, H. M. *Manual de Produção de Jogos Digitais*. Bookman, 2012.
- [2] COLLIER, Bonnie; DEMARCO, Tom; FEAREY, Peter. A defined process for project post mortem review. IEEE software, v. 13, n. 4, p. 65-72, 1996.
- [3] GUIDE, A. *Project Management Body of Knowledge (PMBOK® GUIDE)*. In: Project Management Institute. 2001.
- [4] WANG, Alf Inge. Post-mortem analysis of student game projects in a software architecture course. In: ICE-GIC. 2009. p. 78-91.
- [5] <http://www.gamasutra.com/features/postmortem/>
- [6] <http://www.pixelprospector.com/the-big-list-of-postmortems/>