

Produção de Jogos Digitais

Conceitos, Técnicas e Ferramentas

Slides por:

Rafael Miranda Lopes (rafael.miranda.lobes@usp.br)

Contribuições:

Leonardo Tórtoro Pereira (leonardop@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. Visão Geral da Produção de Jogos
3. Gerenciamento de Projetos
4. Referências



Objetivos e Justificativa



Objetivos e Justificativa

- Facilitar o gerenciamento do projeto da disciplina
 - ◆ GDD
 - ◆ *Pitch*
 - ◆ Jogo
 - ◆ Post Mortem

Visão Geral da Produção de Jogos



Visão Geral da Produção de Jogos

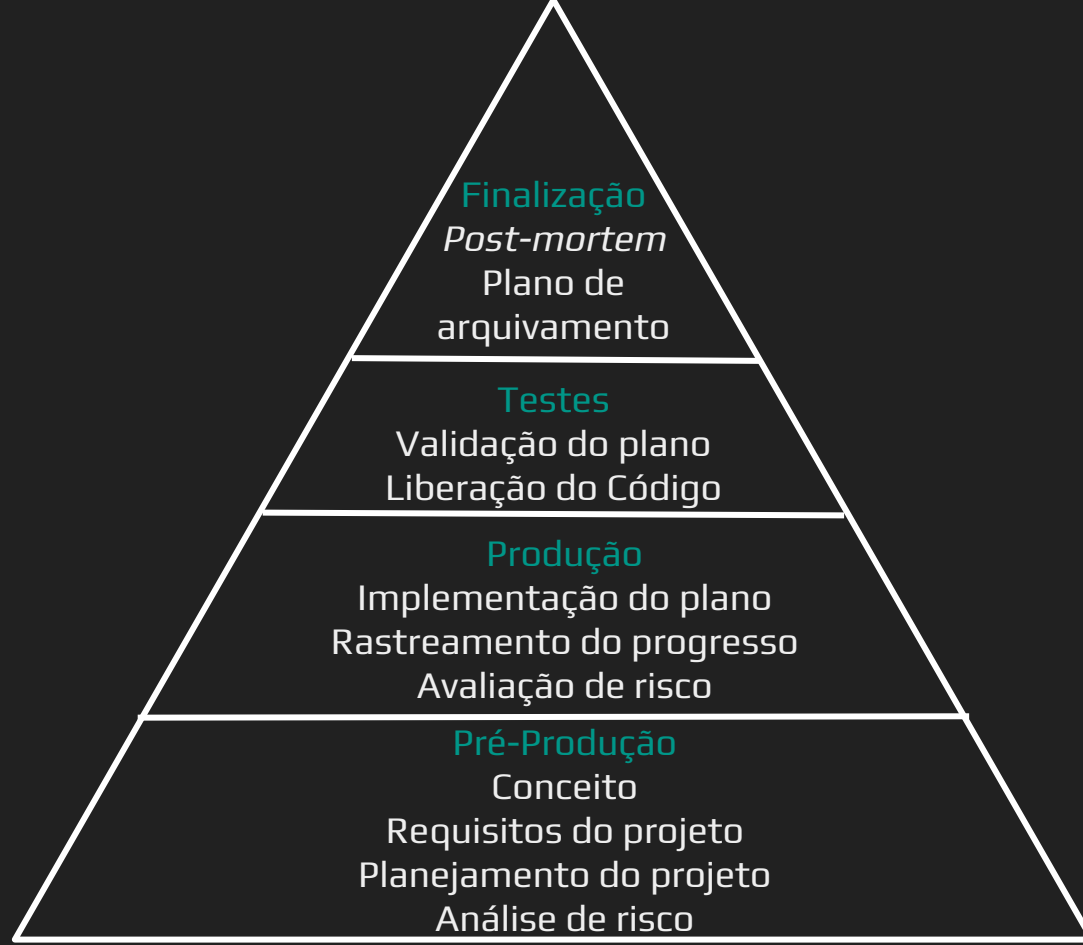
- Processo de desenvolvimento de software
 - ◆ Quais são os desafios específicos para jogos?



Visão Geral da Produção de Jogos

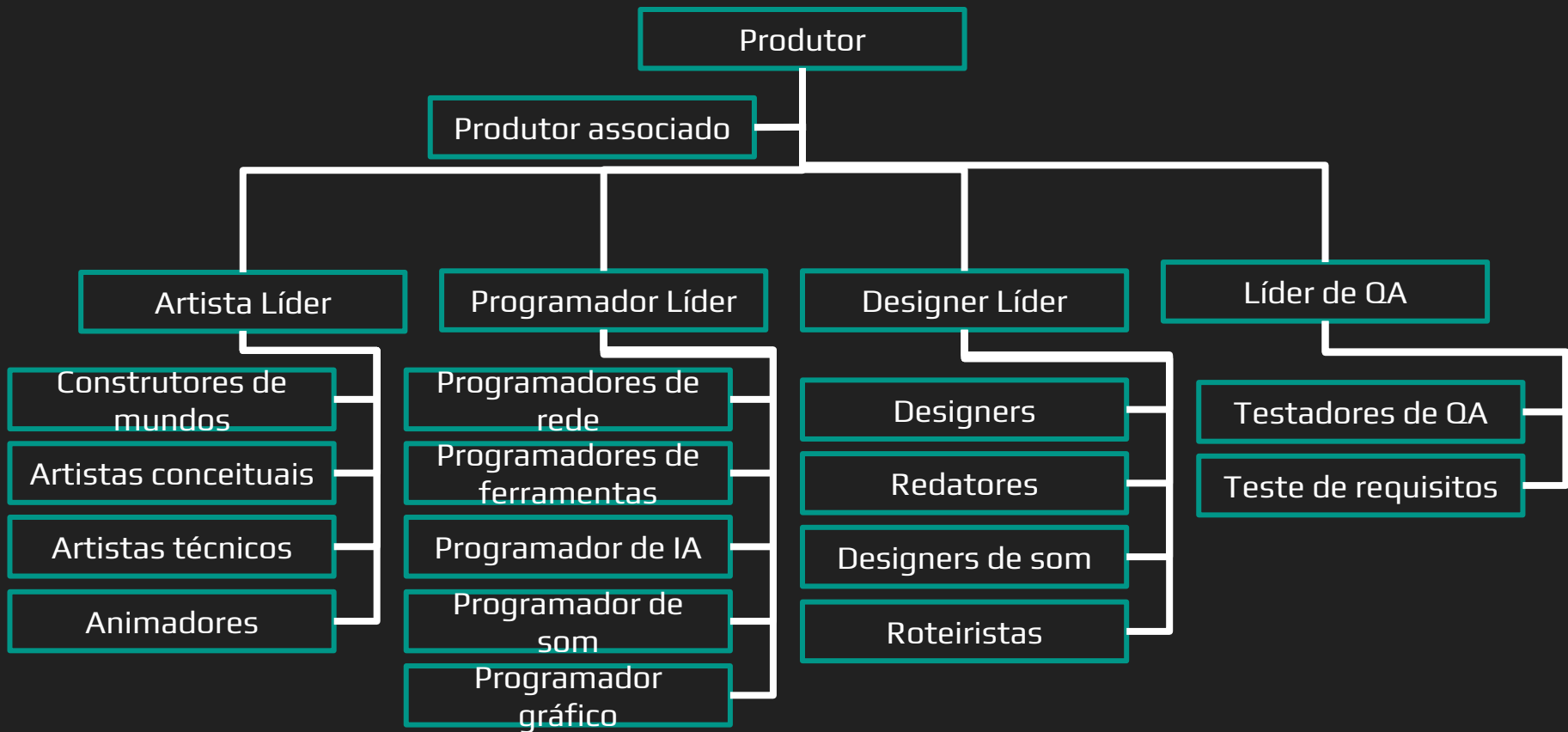
- Processo de produção dividido em 4 fases
 - ◆ Pré-produção
 - ◆ Produção
 - ◆ Testes
 - ◆ Pós-produção





Ciclo básico de produção de jogos





Equipe grande com estrutura de produtor/líder

Gerenciamento de Projetos



Gerenciamento de Projetos

- Conceitos
 - ◆ Projeto
 - ◆ Gerenciamento de Projeto
 - ◆ Risco
- Técnicas
- Ferramentas

Gerenciamento de Projetos

- PMBOK: Project Management Body of Knowledge
 - ◆ Um guia para conceitos e boas práticas no gerenciamento de projetos

Gerenciamento de Projetos

- O que é um projeto?
 - ◆ Esforço temporário para se alcançar um objetivo específico

Gerenciamento de Projetos

- O que é gerenciamento de projeto?
 - ◆ Aplicação de habilidades, **conhecimentos**, **ferramentas e técnicas** nas atividades da iniciativa com o objetivo de satisfazer seus requisitos

Gerenciamento de Projetos

→ Processos do gerenciamento de projeto

- ◆ Iniciação
- ◆ Planejamento
- ◆ Execução
- ◆ Monitoramento e Controle
- ◆ Encerramento

Gerenciamento de Projetos

→ Risco

- ◆ Probabilidade

- ◆ Impacto

- Tempo
- Custo
- Escopo
- Qualidade

Gerenciamento de Projetos

- Conceitos
- Técnicas
 - ◆ Scrum
 - ◆ WBS
 - ◆ Burnout Chart
 - ◆ Storyboard
 - ◆ Atas
- Ferramentas

Gerenciamento de Projetos

→ SCRUM

Gerenciamento de Projetos

- Work Breakdown Structure (WBS)
 - ◆ PT: Estrutura Analítica do Projeto (EAP)
 - ◆ Transformar **User Stories** em **Tarefas**
 - ◆ Subdivisões somam exatamente 100% do pai

Gerenciamento de Projetos

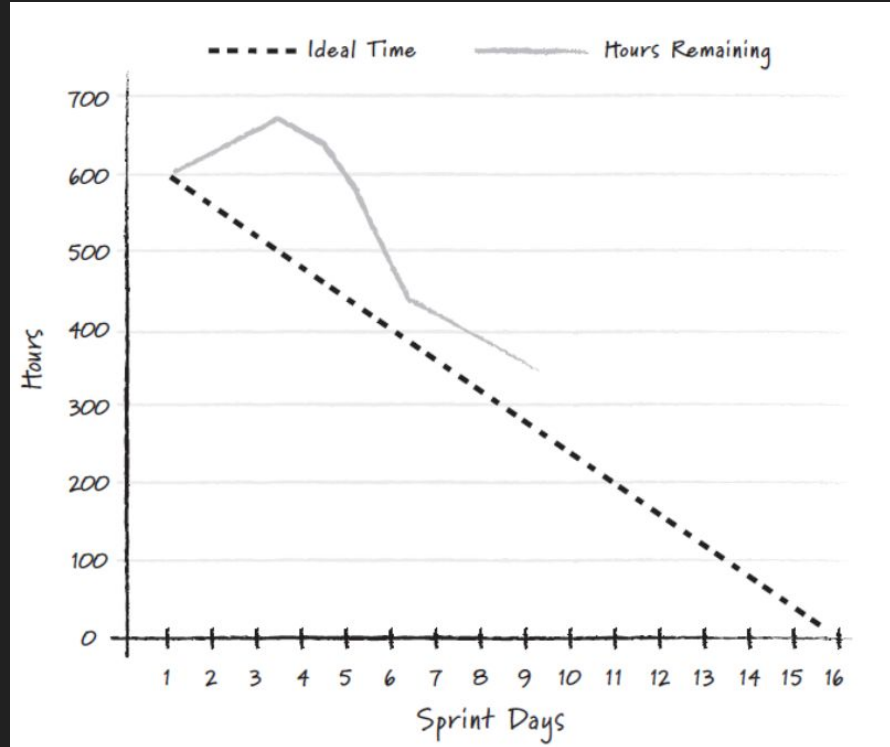


Gerenciamento de Projetos

→ Burnout Chart

- ◆ Mostra se o trabalho está sendo executado em velocidade suficiente para o cumprimento do prazo
- ◆ Permite antecipação e adaptação

Gerenciamento de Projetos



Agile Game Development with Scrum - Clinton Keith

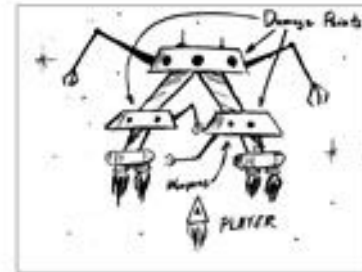
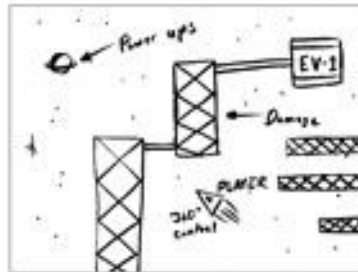
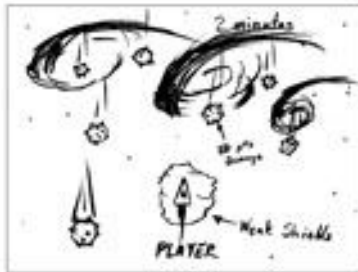
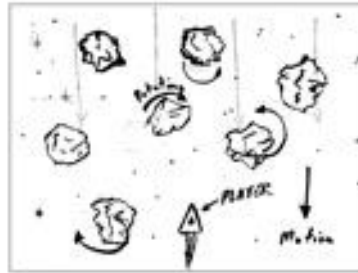


Gerenciamento de Projetos

→ Storyboard

◆ Unificar e comunicar visão do jogo

Gerenciamento de Projetos



Gerenciamento de Projetos

→ Atas

- ◆ Registrar decisões e mudanças
- ◆ Manter histórico do processo de produção
- ◆ Favorecer aprendizado

Gerenciamento de Projetos

- Conceitos
- Técnicas
- Ferramentas
 - ◆ Trello
 - ◆ Google Drive

Gerenciamento de Projetos

→ Trello

◆ <https://trello.com/>

→ Outra opção: HacknPlan

◆ <https://hacknplan.com/>

→ Exemplo esboçado em aula:

◆ <https://trello.com/b/Yb9msjTh/aula-produ%C3%A7%C3%A3o>

Referências

CHANDLER, H. M. *Manual de Produção de Jogos Digitais*. Bookman, 2012.

GUIDE, A. *Project Management Body of Knowledge (PMBOK® GUIDE)*. In: Project Management Institute. 2001.

KEITH, Clinton. *Agile game development with Scrum*. Pearson Education, 2010.

RABIN, S. *Introdução ao desenvolvimento de games: vol. 4: a indústria de jogos: produção, marketing, comercialização e direitos autorais*. Editado por Steve Rabin, 2012.