

Guiding Questions

Group: Team Appic

Rodrigo Noronha Máximo

Richard Netto

Gustavo de Mello Crivelli

Felipe Scarpitta Succi

App name: Ainda não definido

Descrição:

- Jogo de Tiro, para a Apple TV, com temática de Paintball, onde o(s) jogador(es) terão de acertar os alvos que surgem se movimentando na tela para receber uma pontuação. Conforme os alvos são atingidos, um efeito de “splash” surge na parede do fundo, pintando a tela e os alvos.

Quais tecnologias serão utilizadas?

- SceneKit, SpriteKit, GameplayKit, GameController, GameKit?

Como fazer um jogo de tiro ao alvo amigável para Apple TV usando os sensores disponíveis no controle?

- Utilizar o Mood Board para se ter uma noção do jogo esperado, e analisar jogos semelhantes para se ter uma ideia.

Quantos jogadores? Simultaneamente ou em turnos?

- Single player e também multiplayer (4 jogadores simultâneos no máximo).

Como pensar na interface com usuário?

- Priorizar uso do controle da AppleTV;
- Utilizar uma interface que seja primeiramente compatível com o controle da AppleTV;
- Interface deve possuir um padrão relacionado a temática do jogo.

Como deixar o jogo interessante/desafiador? Como criar a vontade de jogar?

- Tentar deixar o jogo divertido com base na temática de tintas e cores e posteriormente validar com as personas e com entrevistas essa informação;
- Estimular multiplayer entre pessoas em um cômodo comum;
- Gamificar com pontuação na tela para comparação de resultados.

Como aplicar os conceitos de MDA (Mechanics Dynamics Aesthetics)?

- Estudar artigo MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research.

Como aumentar os níveis de dificuldade, sem desequilibrar totalmente o jogo?

- Pensar na dinâmica de níveis e de score.

Quais são possíveis achievements?

- 100% accuracy;
- 0% accuracy;
- 100 target combo;
- Combo máximo;
- Pegar alvo secreto.

O que fazer quanto a usuários daltônicos?

- Seguir ideia do Colors Attack e usar cores que façam sentido para todos os tipos de daltonismo.

Quais são as nossas Personas?

- Tarefa que será realizada na próxima semana.

Como integrar o iPhone como controlador?

- Podemos usar CocoaPods prontos para facilitar o processo de desenvolvimento (ao menos nesse quesito);
- Caso Pod não seja viável, verificar o uso de GameController.

Quais funções são programáveis no controle nativo da Apple TV?

- Accelerometer, gyroscope, todas as gestures, botões (Quantos? Quais?)

O que diz o HIG da AppleTV? O que ele diz a respeito de jogos também para AppleTV?

- Ler a respeito.

Empreendedorismo

Quais são os concorrentes? Quais jogos de tiro ao alvo existem para tvOS?

- Pesquisar nomes na app store.
- Fazer pesquisa e análise de mercado.

Qual o mercado de apps para tvOS?

- Cerca de 10% dos jogadores jogam em suas SmartTVs < INSERIR LINK DA PESQUISA AQUI >

Qual a solução para o problema do pequeno mercado em comparação aos outros mercados de jogos?

- Pesquisar a respeito.

Quantos jogos existem para a AppleTV? Quantos jogos de tiro?

- Pesquisar a respeito.

Quem são as pessoas que usam apps em TVs?

- Pesquisar a respeito.

Usuários compram Apple TVs para uso de aplicativo?

- Pesquisar a respeito.

Qual a relação/comparação do mercado iOS game x tvOS game?

- Pesquisar a respeito.

Jogos para tvOS são viáveis? É possível monetizá-los?

- Pesquisar a respeito.

Existem jogos direcionados exclusivamente para tvOS?

- Pesquisar a respeito.

Pessoas utilizam tvOS para jogar? O que jogam?

- Sim.

O que as pessoas esperam de um app para TV?

- Pesquisar e entrevistar pessoas.

Um jogo de tiro ao alvo multiplayer utilizando o iPhone como periférico secundário pode ser feito no tempo que temos disponível?

- Vide pergunta abaixo

Existiria algo de inovador, um diferencial para os outros jogos desse mesmo tipo?

- Pesquisar e pensar a respeito.

Qual é o modelo de monetização?

- App pago?
- Anúncios
- Gerar recompensas após visualização de vídeos
- Compra de moedas, power-ups