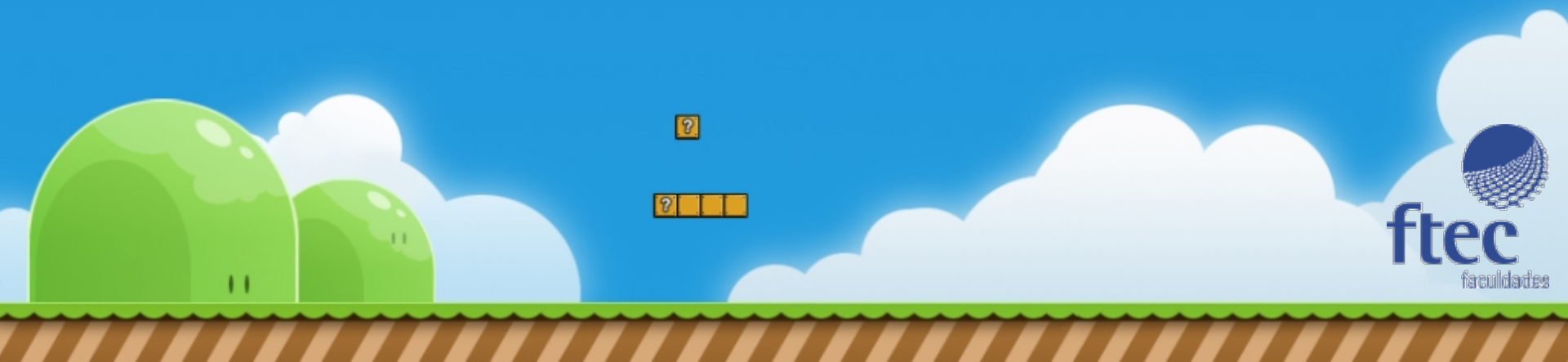


Processo de Projetos de Jogos Digitais

Aula 3



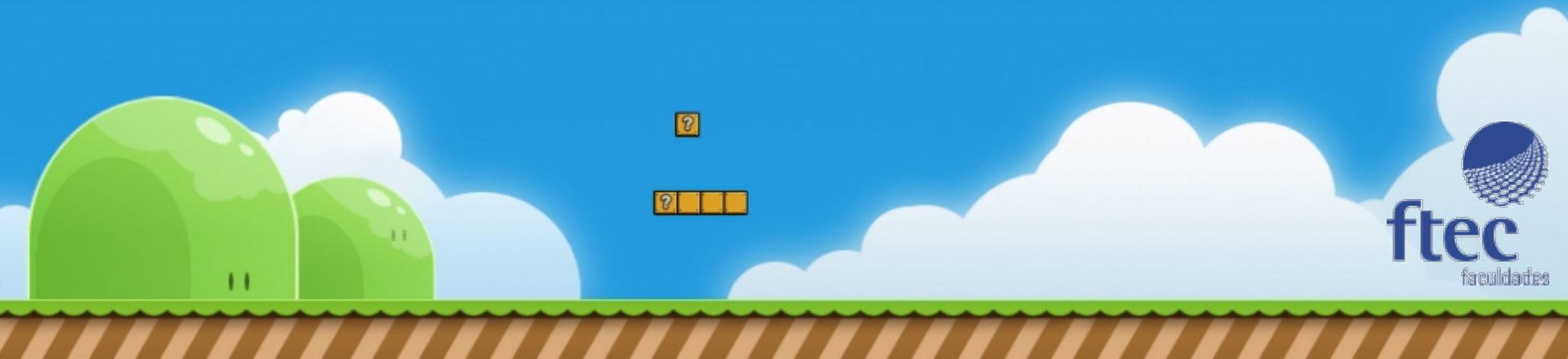
Produção

- A produção consiste em colocar a mão na massa, ou seja, após planejar o cronograma e as etapas da pré-produção, começaremos o desenvolvimento em si.
- Para isso iremos trabalhar as seguintes etapas:
 - Técnicas de produção;
 - Ciclos de produção artística, design e programação;
 - Criação de build;
 - Classificação do Software;
 - Localização.



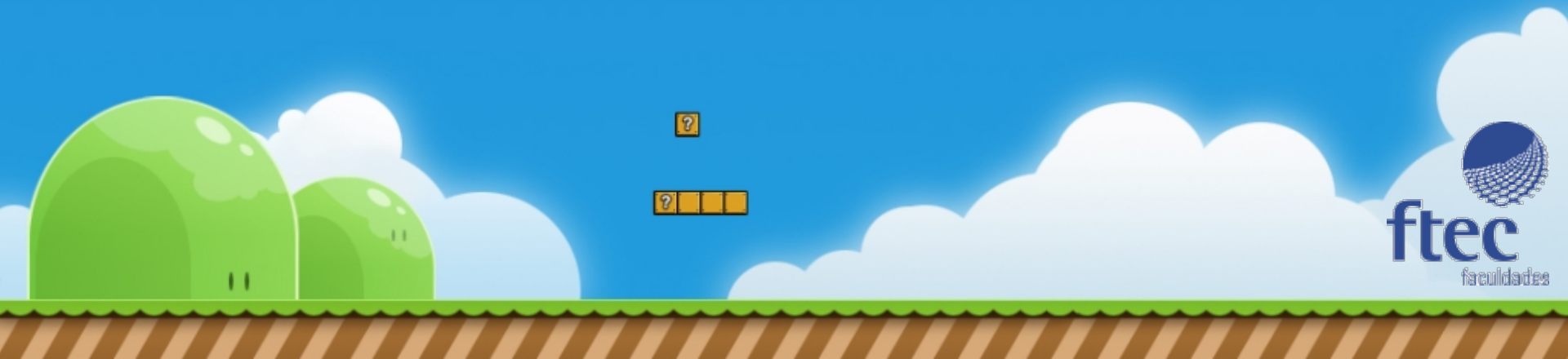
Técnicas de Produção

Nas técnicas de produção iremos definir como será produzido nosso ambiente, maquinários, plataformas, softwares desenvolvedores.



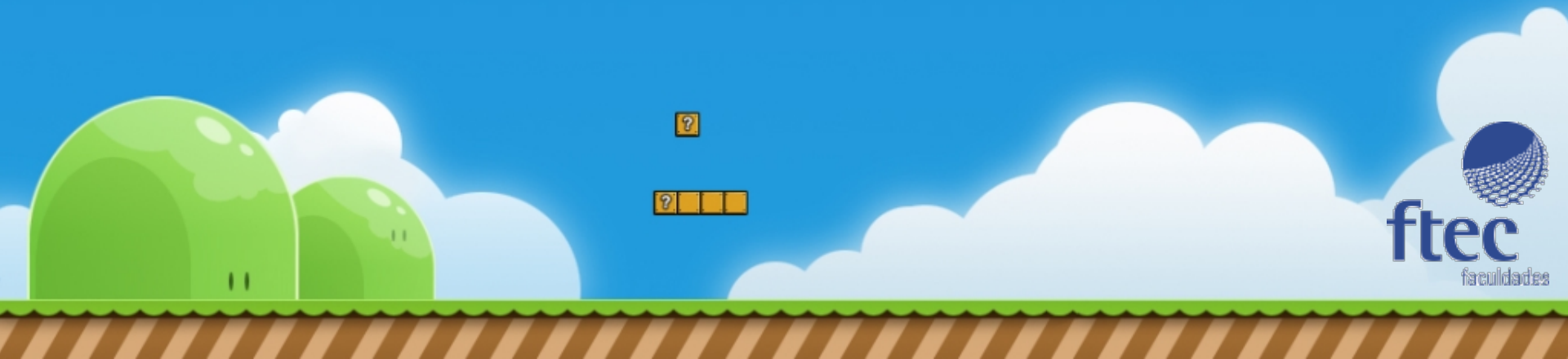
Ciclos de Produção

Os ciclos de produção envolvem as etapas de criação, desenhos, desenvolvimento, vetorização, modelagem do ambiente, personagens e objetos, animações, movimentações, ações de personagens, assets e programação.



Build

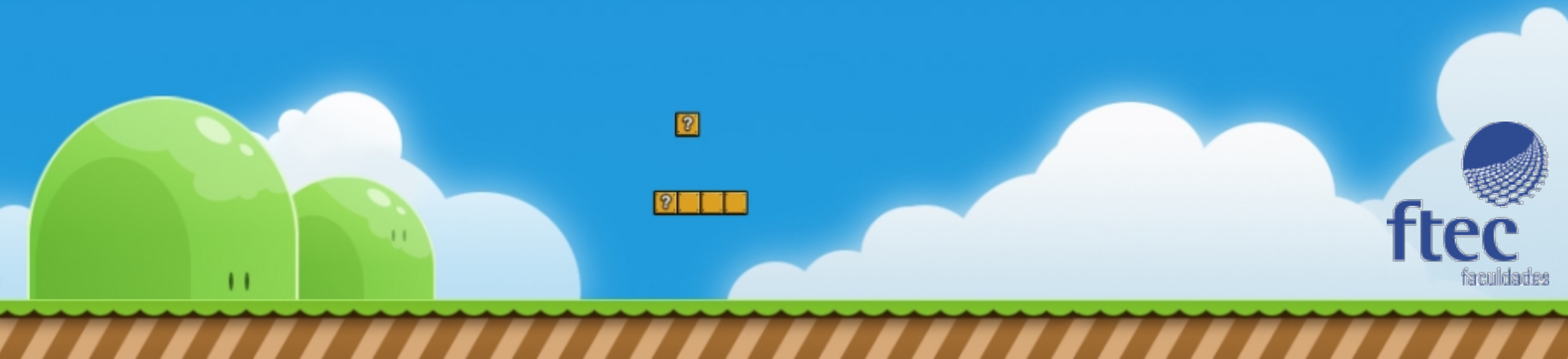
Produção da versão de compilação do Jogo.
É importante criar várias versões de build enquanto o jogo é desenvolvido, antes de ser finalizado.



DEJUS/COCIND

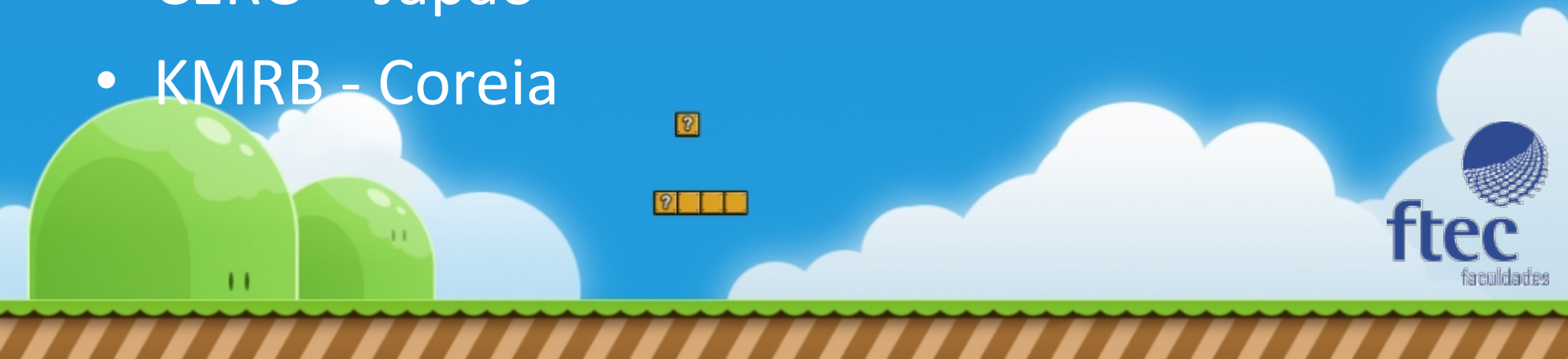


- Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro
- <http://culturadigital.br/classind/>
- <http://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao>



Classificação do Software – Faixa etária

- ESRB – Estados Unidos
- PEGI – Europa
- BBFC e VSC – Reino Unido
- USK – Alemanha
- OFLC – Austrália
- CERO – Japão
- KMRB – Coreia



Classificação do Software – Faixa etária

- ESRB – Estados Unidos
- PEGI – Europa
- BBFC e VSC – Reino Unido
- USK – Alemanha
- OFLC – Austrália
- CERO – Japão
- KMRB – Coreia

