***Postmortem***

***O que deu certo?***

**Equipe que se comunica rende mais ;**

A equipe se saiu muito bem ,pois todos se esforçaram na hora de concretizar e integrar nossas ideias .Foi bem estranho pensar em trabalhar com pessoas que você convive mas não tem um contato direto,porém logo essas barreiras foram ultrapaçadas, conseguimos assim, trabalhar e unir nossos esforços por uma causa maior que foi esse projeto.

**plataforma(no caso o face)**

Foi uma forma de levar o jogo ao o publico de maneira fácil e acessível,sem falar de uma ótima propaganda e meio de divulgar nosso trabalho,pois quem que hoje em dia não tem a sua disponibilidade o acesso ao facebook? Quase ninguém.

**A escolha do tema;**

O tema por nós escolhido é interessante pois pode ser aplicado em todas as jogabilidades previstas ,sem falar que é um tema que nunca sai de moda,pode se dizer que é um tema popular já que a maioria das pessoas gostam de super heróis.

**Arte**

As artes foram de vários estilos contudo se encaixam muito bem,essa mistura das artes, contornos melhor dizendo, de traços,traz mais graça ao jogo,faz com que ele tenha uma cara única.Cada nível tem um pouco do estilo de cada artista do grupo que é uma prova clara de como cada um se esforçou.

**O que deu errado?**

**Equipe sem comunicação não existe;**

Houveram alguns problemas de comunicação que resultaram em atritos que depois foram superados e a equipe voltou a trabalhar como um todo.

**Organização**

Deixou a desejar ,pois a organizadora e distribuidora de tarefas demorou para se localizar e posicionar no cargo fazendo com que houvesse um atraso significativo na finalização do trabalho.

Porém a equipe se posicionou bem diante disso e eles mesmos se organizaram para o bem estar do grupo.

Bombardeio de ideias

No início do projeto houveram muitas ideias que foram dadas em cima das quais não estávamos trabalhando,foi ruim pois atrapalhou o andamento da equipe de design. As próximas idéias tem que convir com o combinado desde o início do projeto para que mal entendidos não existam.