**Atividades de Game Design para o 1º bimestre:**

1) Montar o grupo de 4 pessoas

2) Construir a história do Jogo

-Experiência Essencial (passar as situações pelas 6 lentes) e demais que serão vistas.

3) Requisitos do Jogo

* 5 níveis
* Cenários para os 5 níveis
* 10 Personagens
* 10 Assets
* GDD e LDD detalhados conforme template
* Para os cenários, personagens e assets: Concept art e modelagem

3) Critérios de avaliação do 1º bimestre:

-Entrega do GDD e das lentes. Todos os itens que constam da planilha de avaliação serão contabilizados.

**Atividades do Jogo para o 2º bimestre:**

**1) Construir o jogo no Roblox / RPG Maker, ou tabuleiro físico.**

-Construir uma cena e testar. Fazer o mesmo para as demais cenas (pelo menos três – mundo aberto).

-Como o Roblox é mundo aberto (versão grátis), cada cena pode ser uma parte do mesmo mundo.

-Para o RPG maker, fazer um mapa com todas as transições (3 situações/contextos) caso a versão grátis não permita fazer mais de um mapa.

-Para o Jogo de tabuleiro, construir todos os elementos do jogo: base, peças, cartas, assets, etc.

2) Cada equipe deverá testar os jogos das outras equipes

-fazer uma avaliação do ponto de vista do jogador.

-gráfico, jogabilidade (gameplay), mecânica, avaliar o uso das lentes(se tem, como foi feito, se atingiu o objetivo proposto pela lente)

**3) Critérios de avaliação do 2º bimestre:**

3.1) Qualidade dos gráficos, personagens, cenários, assets.

3.2) Aplicação das lentes no jogo implementado: se o jogo (feito) tem a lente e como esta foi implementada no jogo.

3.3) Gameplay (Jogabilidade): o que foi planejado foi implementado (como).

3.4) Game Mechanics (Mecânica do jogo): o que foi planejado foi implementado (como).

3.5) Para os jogos digitais, pelo menos três cenas completas devem ser feitas e abordar todas as lentes (mundo aberto).

3.6) Para os jogos de tabuleiro, todo o jogo deve ser implementado.

3.7) Um documento detalhando os itens de 3.2 à 3.6 deve ser entregue junto com o jogo.

3.8) Nos dias da apresentação, o jogo deve ser jogado pelo grupo que o fez e também mostrar a execução do item 3.7.

3.9) Os itens 3.3 e 3.4 serão avaliados em função do que foi planejado no GDD para aquela cena/situação/contexto.

4.0) Cada aluno de cada grupo deve fazer os itens de 3.2 à 3.7 para 2 cenas/contextos de forma individual.