

Revisão	Item	Natureza da Alteração	Data
000		Emissão – Trabalho 1	26/02/2024

Elaborador:	Brayan Silva	Data 26/02/2024
Revisor:		

1. Objetivo

Detalhar a descrição do trabalho para composição da primeira nota, composta no total de 2 trabalhos ao longo da disciplina.

2. Aplicação

O trabalho se aplica, consolidando o que já foi visto em sala, através de conteúdos teóricos e outras atividades realizadas.

3. Definições

Não se aplica para este trabalho.

4. Equipamentos e Softwares

Não se aplica para este trabalho.

5. Condições Específicas

- Conforme conteúdo disponível em:
https://github.com/profBrayan/Aula_UNIFAN_SU_ESN5_Desenvolvimento_Jogos_Digitais/tree/main

Arquivo: **2 - PDF - Estudos de Viabilidade em jogos digitais - SBC 2021.pdf**

Descreva os seguintes itens :

- Estudo de viabilidade Técnica:
 - Definição do projeto;
 - Objetivo do projeto;
 - Escopo do projeto;
 - Gênero do jogo;
 - Tempo estimado de produção do jogo.
- Viabilidade econômica-financeira:
 - Etapas necessárias para desenvolvimento do jogo;
 - Descrição dos recursos e o custo de equipamentos e materiais necessários;
 - Descrição de valores e tempo destinado para o processo de criação do jogo.
- Viabilidade Artística:
 - Descrição da técnica de ilustração do jogo;
 - Descrição do detalhamento artístico do jogo;
 - Descrição da qualificação técnica dos responsáveis pelas artes do jogo;
 - Descrição do tempo de desenvolvimento e dificuldades da criação das artes do

- jogo;
- Descrição dos personagens e cenários necessários para desenvolvimento do jogo;
- Descrição das animações desenvolvidas para o jogo;
- Descrição da construção da narrativa (caso tenha);
- Descrição de efeitos sonoros utilizados no jogo.
- Viabilidade de Interação:
 - Descrição de suporte utilizado como guia ao usuário;
 - Descrição das expectativas de interação entre o jogo e seu usuário;
 - Descrição das expectativas esperadas pelo usuário com o jogo;
 - Descrição dos meios que serão utilizados pelo usuário em ter contato com o jogo.
- Viabilidade social e acessibilidades:
 - Descrição das possibilidades de personalização/modificação do seu jogo ao longo de próximas modificações;
 - Levantamento dos pontos passíveis de se tornarem dificuldades de acesso ao seu jogo, devido a acessibilidade para diferentes públicos.
- Conforme conteúdo disponível em:

https://github.com/profBrayan/Aula_UNIFAN_SU_ESN5_Desenvolvimento_Jogos_Digitais/tree/main

Arquivo: 4 - PDF - **Processo de Desenvolvimento de Software - UNIVASF.pdf**

Arquivo: 5 - PDF - **Metodologias de Desenvolvimento de Sistemas - CEUG.pdf**

Descreva os seguintes itens quanto ao modelo Linear/Cascata :

 - Detalhe as fases de cada um dos processos envolvidos neste modelo.
 - Descreva como isso poderia ter sido realizado para uma construção formal do seu projeto de jogo em 2-D.

6. Forma de Envio

- O envio deverá ser feito para o e-mail: brayan.dados@gmail.com. Sendo necessário colocar no assunto do e-mail: “nome da disciplina” + nome completo da dupla ou do aluno (caso este opte por um desenvolvimento individual). Não se esquecendo de submeter o anexo no formato pdf.

7. Anexos

Não se aplica para este trabalho.