

Roteiro Aula Prática



**PROJETOS DE DESENVOLVIMENTO
DE GAMES**

ROTEIRO DE AULA PRÁTICA

NOME DA DISCIPLINA: PROJETOS DE DESENVOLVIMENTO DE GAMES

Unidade: U3 _GERENCIAMENTO DE PROJETOS

Aula: A3_ASPECTOS DE PRÉ-PRODUÇÃO

OBJETIVOS (campo obrigatório – exibição para todos)

Definição dos objetivos da aula prática:

1. Realizar uma pesquisa de mercado básica para o jogo.
2. Compreender as fases iniciais do planejamento de jogos.

SOLUÇÃO DIGITAL

Infraestrutura mínima necessária para execução.

- Acesso à internet para pesquisa de mercado.
- Acesso a um computador com software de gestão de projetos (Trello, Asana, etc.).

Trello

Trello é uma plataforma visual de gerenciamento de projetos que utiliza quadros, listas e cartões para organizar tarefas e projetos. Possui uma interface intuitiva e flexível, permite a colaboração em tempo real, facilitando o acompanhamento de atividades, prazos e responsabilidades de forma simples.

Asana

Asana é uma ferramenta de gerenciamento de projetos que facilita a organização e a colaboração em equipe. Com recursos como tarefas, subtarefas, projetos e cronogramas, permite o acompanhamento do progresso e prazos, promovendo comunicação clara entre os membros da equipe.

PROCEDIMENTO PARA INSTALAÇÃO: NSA

LINK:

<https://trello.com/pt-BR>

<https://asana.com/pt>

PROCEDIMENTOS PRÁTICOS

Procedimento/Atividade nº 1 (Digital)

Atividade proposta:

Planeje o desenvolvimento de um jogo de plataforma online muito simples mas inovador, onde o jogador controla um personagem que precisa desviar de obstáculos e atravessar um labirinto para alcançar o final do nível. O objetivo é aplicar os conceitos de pesquisa de mercado e pré-produção em um ambiente prático. Siga o passo a passo para concluir a atividade de forma individual.

Procedimentos para a realização da atividade:

Link do vídeo ilustrativo da aula: (NÃO OBRIGATÓRIO – APARECER QUANDO DISPONÍVEL)

Qualquer ajuste ou alteração do procedimento poderá ocorrer, sem qualquer prejuízo na realização da aula prática. (COMENTÁRIO SERÁ APRESENTADO APENAS NO RAP DO ALUNO)

Passo-a-passo do procedimento para a execução da atividade/procedimento prático:

Parte 1: Pesquisa de Mercado

1. Pesquisa de Mercado em Jogos de Plataforma Online
 - Objetivo: Identificar o público-alvo e as tendências de mercado para jogos de plataforma online.
 - Atividade:
 - Escolha o gênero de jogo de plataforma com mecânica de labirinto e obstáculos.
 - Utilize ferramentas como **Google Trends** e **fóruns** de jogos para coletar dados sobre o interesse do público nesse gênero. Recomenda-se também utilizar os dados da PGB (Pesquisa Game Brasil) do ano corrente: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/edicao-gratuita/>.
 - Documente os principais achados em um relatório de meia página.
2. Pesquisa em Pré-produção
 - Objetivo: Planejar os recursos necessários e definir o escopo do projeto.
 - Atividade:
 - Liste os recursos necessários para o desenvolvimento do jogo (equipe, ferramentas, tempo).
 - Crie um cronograma preliminar usando um software de gestão de projetos como **Trello** ou **Asana**.

Parte 2: Planejamento do Jogo

1. Planejamento do Conceito

- Objetivo: Definir a mecânica básica e o design do jogo.
- Atividade:
 - Descreva o conceito do jogo, incluindo o enredo, personagens e cenário.
 - Utilize o modelo de Game Design Document (GDD) de Steve Rabin para estruturar o planejamento do jogo. O GDD deve conter:
 - Visão Geral do Jogo: Descrição geral, objetivos do jogador e resumo das mecânicas principais.
 - Personagens: Descrição dos personagens jogáveis e NPCs.
 - Mecânicas de Jogo: Descrição detalhada das mecânicas principais (movimento, pulo, desvio de obstáculos, navegação no labirinto).
 - Níveis e Cenários: Descrição dos diferentes níveis e cenários do jogo.
 - Interface do Usuário: Planejamento da interface e elementos de HUD (Heads-Up Display).
 - Recursos Visuais e Sonoros: Lista de ativos visuais e sonoros necessários.

2. Definição de Recursos e Cronograma

- Objetivo: Detalhar os recursos e o cronograma do projeto.
- Atividade:
 - Liste os ativos visuais necessários (sprites, backgrounds).
 - Liste os sons e músicas que serão utilizados.
 - Defina um cronograma detalhado para cada fase do projeto, considerando prazos para cada tarefa e marco.

Checklist:

Conferência dos pontos importantes que devem ser pontuados na execução da atividade/procedimento.

- Escolher o gênero do jogo de plataforma.
- Realizar pesquisa de mercado sobre jogos de plataforma online.
- Documentar os principais achados da pesquisa de mercado em um relatório de meia página.
- Listar os recursos necessários para o desenvolvimento do jogo (equipe, ferramentas, tempo).
- Criar um cronograma preliminar usando Trello ou outro software de gestão de projetos.

- Descrever o conceito do jogo, incluindo enredo, personagens e cenário.
- Preencher o Game Design Document (GDD) utilizando o modelo de Steve Rabin.
- Listar os ativos visuais necessários (sprites, backgrounds).
- Listar os sons e músicas necessários.
- Definir um cronograma detalhado.
- Revisar e ajustar o planejamento conforme necessário.
- Preparar todos os documentos e materiais para entrega.

RESULTADOS

Resultados de Aprendizagem:

Espera-se que ao final desta aula prática o aluno tenha desenvolvido:

- Habilidade de realizar uma pesquisa de mercado para jogos.
- Conhecimento das fases iniciais de planejamento de jogos.

ESTUDANTE, VOCÊ DEVERÁ ENTREGAR

Descrição orientativa sobre a entrega da comprovação da aula prática:

- Relatório de pesquisa de mercado (meia página).
- Game Design Document (GDD) completo.
- Cronograma preliminar detalhado.
- Lista detalhada de recursos necessários.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Descrição (em abnt) das referências utilizadas

RABIN, Steve. **Introdução ao Desenvolvimento de Games - Volume 1 - Entendendo o universo dos jogos** - Tradução da 2ª edição norte-americana. São Paulo: Cengage Learning, 2011.