# ead23827908

Willian Batista Oliveira

# Desenvolvimento do Jogo - Gútema: Aventura no Quintal

Este documento detalha o desenvolvimento do jogo \*Gútema: Aventura no Quintal\*, um jogo de aventura onde o protagonista, Gútema, explora o quintal de sua casa através de uma narrativa imaginativa, assumindo diferentes papéis de animais. Abaixo estão todas as informações relevantes para o planejamento, organização e execução deste projeto, utilizando plataformas de gerenciamento de tarefas como Trello, lógica de programação, definição de equipe e metodologias de desenvolvimento.

## 1. Cronograma de Desenvolvimento

O cronograma de desenvolvimento foi estruturado para acompanhar todas as fases de criação do jogo, desde a pré-produção até o lançamento final. Cada etapa inclui marcos importantes e prazos, detalhados semanalmente. Segue abaixo o cronograma completo do projeto.

Aqui está uma sugestão de cronograma inicial para o desenvolvimento do jogo de aventura Gútema em que o protagonista, um garotinho negro de cabelo ruivo, vive uma aventura imaginativa no quintal de sua casa. Esse cronograma está organizado em semanas e abrange desde a fase de pré-produção até a finalização do jogo.  
  
Fase/Atividade | Semana 1 | Semana 2 | Semana 3 | Semana 4 | Semana 5 | Semana 6 | Semana 7 | Semana 8 | Semana 9 | Semana 10  
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------  
1. Pré-produção   
- Definição de conceito e narrativa ✔  
- Criação do documento de design (GDD) ✔  
- Pesquisa visual (arte e estilo gráfico) ✔  
- Storyboard e design dos personagens ✔  
- Criação dos assets iniciais (protótipos) ✔  
- Planejamento de fases e mecânicas ✔  
  
2. Produção Inicial   
- Desenvolvimento do ambiente (quintal) ✔  
- Programação de mecânicas básicas ✔  
- Animações dos personagens ✔  
- Desenvolvimento das fases (transformações) ✔   
- Implementação de interações ✔  
  
3. Testes de Jogabilidade e Ajustes   
- Testes iniciais de jogabilidade ✔  
- Ajustes de mecânicas e animações ✔  
- Feedback dos testes e implementação ✔  
  
4. Refinamento e Polimento   
- Refinamento de arte e efeitos visuais ✔  
- Ajustes finais no ambiente e personagens ✔  
- Testes finais e QA ✔  
- Implementação de correções finais ✔  
  
5. Finalização e Lançamento   
- Preparação de materiais de divulgação ✔  
- Lançamento do jogo ✔

Gráfico, Histograma

Descrição gerada automaticamente

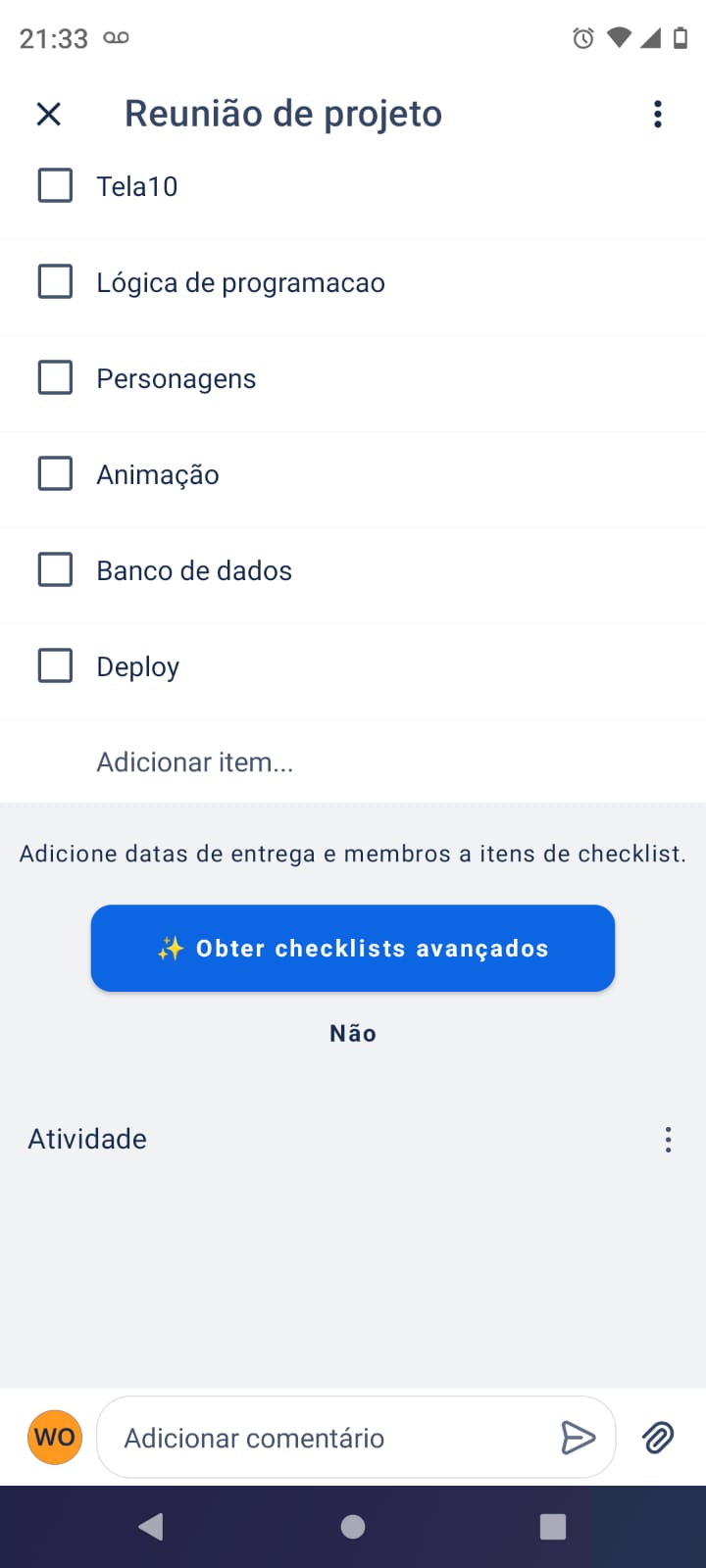
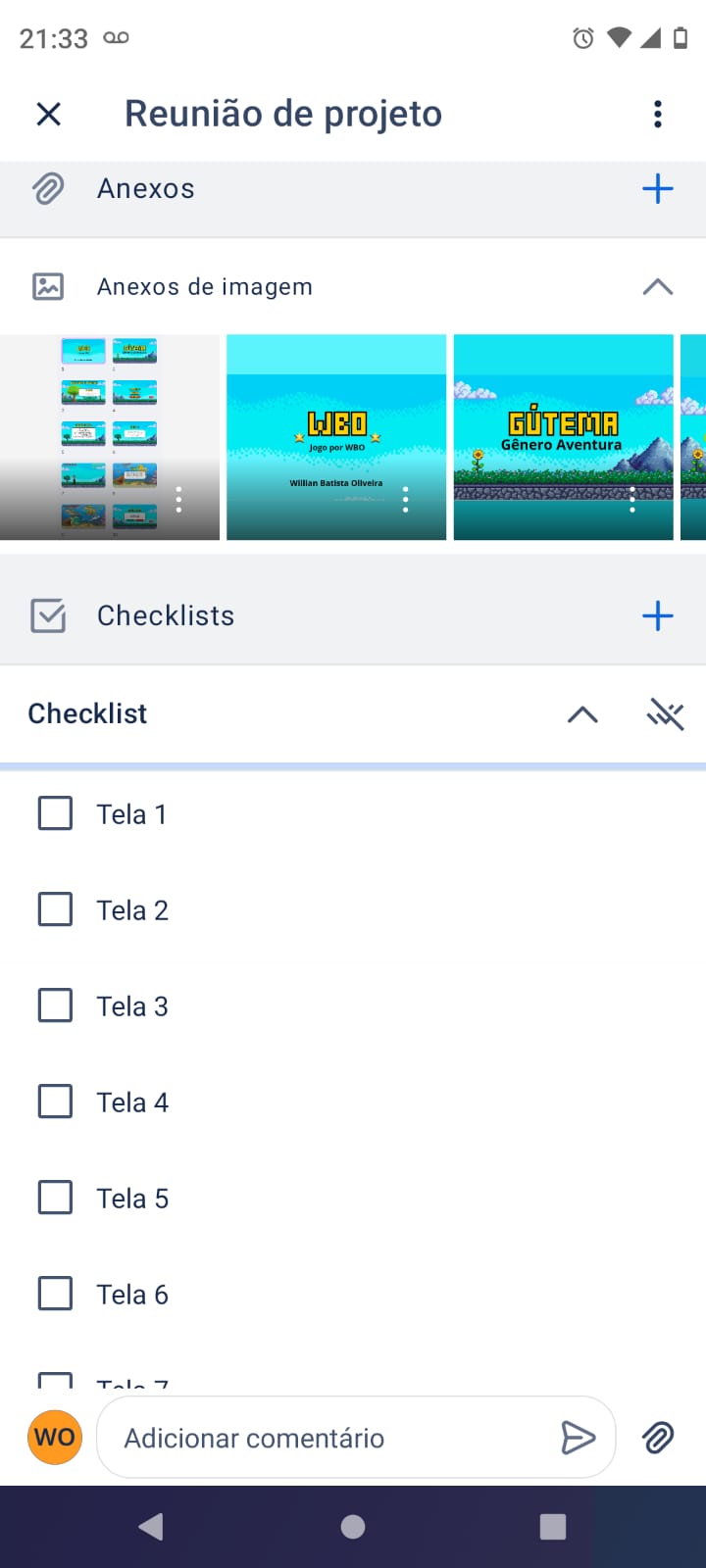
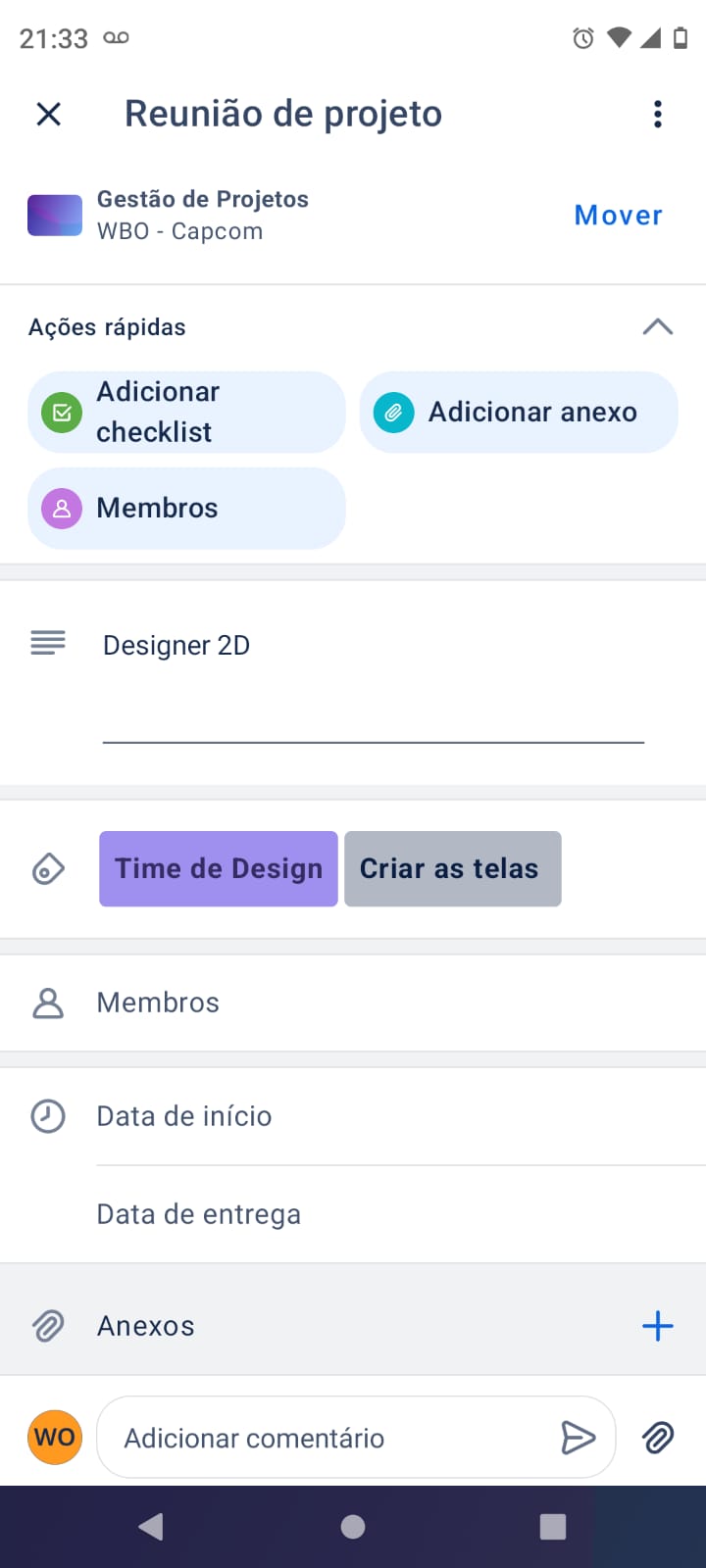
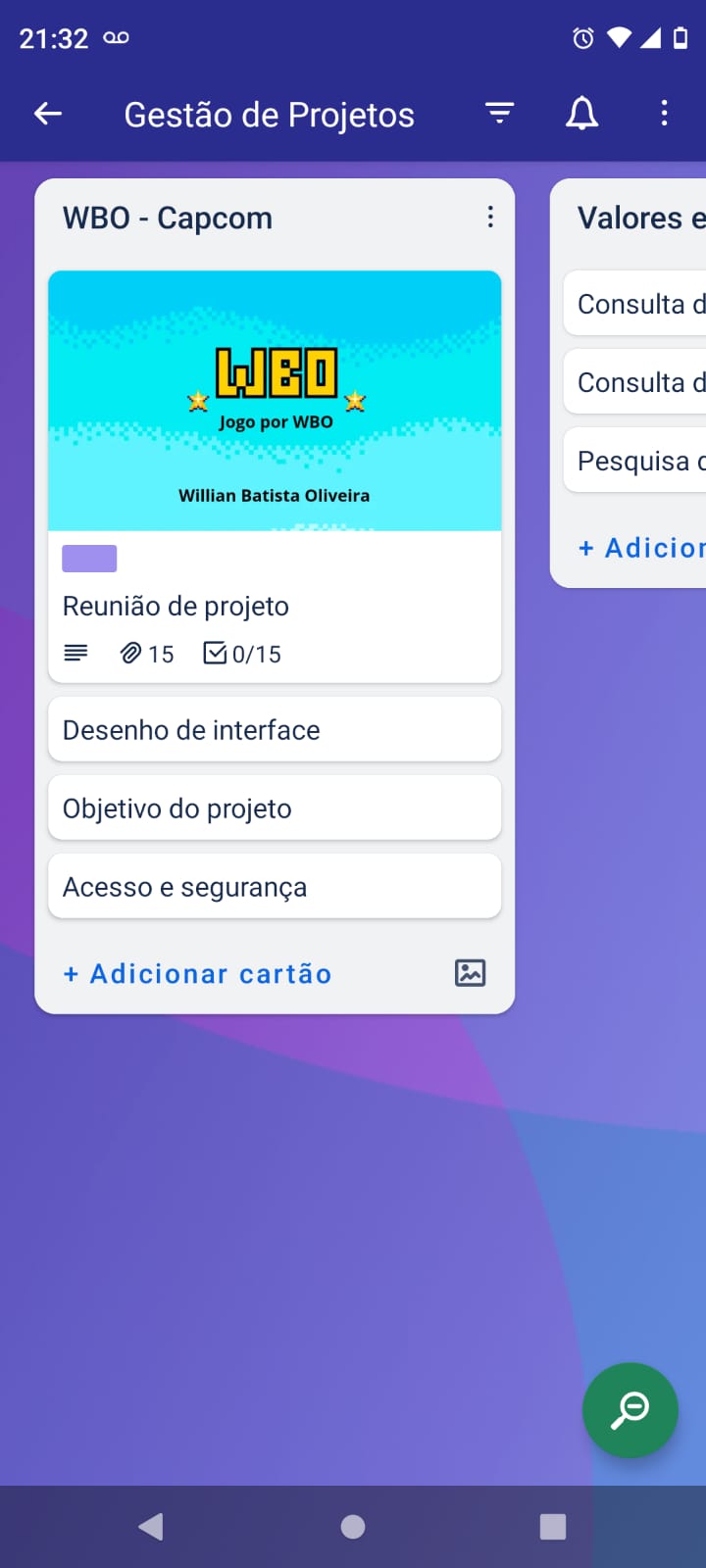
## 2. Lista de Recursos Necessários

Para o desenvolvimento de \*Gútema: Aventura no Quintal\*, foram identificados vários recursos essenciais, divididos entre recursos humanos, técnicos, artísticos e outros recursos complementares para garantir a organização e execução eficaz do projeto.

1. Recursos Humanos  
- Produtor de Jogos: Coordenação geral do projeto, cronogramas, e comunicação entre as equipes.  
- Designer de Jogos: Responsável pelo design de fases, mecânicas e narrativa do jogo.  
- Artista 2D/3D: Desenvolvimento de concept art, assets gráficos dos personagens, ambientes e UI.  
- Animador: Criação das animações dos personagens, animais e elementos de cenário.  
- Programador: Programação do motor do jogo (game engine), desenvolvimento das mecânicas e sistemas de jogo.  
- Engenheiro de Som: Criação e edição de efeitos sonoros para cada ação do personagem e dos animais.  
- Compositor de Trilha Sonora: Composição e produção das músicas de fundo para cada fase do jogo.  
- Testador de Qualidade (QA): Testes de jogabilidade, identificação de bugs e feedback sobre experiência do usuário.  
  
2. Recursos Técnicos  
- Game Engine: Uma engine como Unity ou Unreal para desenvolvimento do jogo, programação e integração de assets.  
- Softwares de Design Gráfico: Ferramentas como Adobe Photoshop e Illustrator para criação de concept art e sprites.  
- Software de Modelagem e Animação 3D: Blender ou Maya para modelagem e animação dos personagens e cenário.  
- Ferramenta de Controle de Versão: Git ou uma plataforma como GitHub/GitLab para gerenciamento de código e assets.  
- Editor de Som: Software como Audacity ou Adobe Audition para edição de efeitos sonoros.  
- Software de Composição Musical: FL Studio ou Ableton para criação da trilha sonora.  
- Computadores e Equipamentos Gráficos: Computadores com alto desempenho gráfico e tablets de desenho para criação de arte e animação.  
  
3. Recursos Artísticos e Sonoros  
- Concept Art: Arte conceitual dos personagens (Gútema e versões animais) e do ambiente (quintal com áreas específicas).  
- Assets Gráficos: Elementos visuais como personagens, cenários, objetos interativos (como brinquedos, plantas e animais).  
- Sprites Animados: Animações para os personagens e animais em diferentes ações, como correr, pular e interagir.  
- Efeitos Visuais: Partículas para efeitos de ação e de interações no ambiente.  
- Efeitos Sonoros: Sons de passos, latidos, miados, canto de pássaros, e outros sons que refletem a interação do jogador.  
- Trilha Sonora Original: Música ambiente que cria a atmosfera de aventura e imaginação no quintal.  
  
4. Outros Recursos Necessários  
- Licenças de Software: Licenças para todos os softwares e ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento.  
- Espaço de Trabalho: Um ambiente colaborativo para a equipe, seja físico ou através de plataformas de colaboração remota.  
- Servidores de Teste e Armazenamento: Espaço na nuvem para backup dos arquivos, armazenamento e compartilhamento dos recursos.  
- Equipamentos de Teste: Consoles ou dispositivos móveis para garantir compatibilidade e otimização em diferentes plataformas.

## 3. Ferramentas de Gerenciamento - Trello

Para o gerenciamento do projeto, foi utilizado o Trello, uma ferramenta visual que permite organizar tarefas através de quadros, listas e cartões. O Trello facilita a atribuição de responsabilidades, prazos e o acompanhamento das atividades, promovendo uma visão clara do progresso do projeto e da comunicação entre os membros da equipe.



## 4. Lógica de Programação e Desenvolvimento

A lógica de programação para o desenvolvimento de \*Gútema\* envolve a implementação de mecânicas básicas de jogo, como movimentação, colisão e transformação do personagem em diferentes animais para explorar novas áreas. O motor de jogo (game engine) selecionado para o projeto é o Unity, pela sua facilidade de uso e recursos visuais. A lógica básica considera variáveis de estado, eventos de interação com o cenário e animações que acompanham a narrativa de transformação.

Texto

Descrição gerada automaticamente com confiança média Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

# Lista Detalhada de Recursos Necessários para o Projeto "Gútema"

Para o desenvolvimento do jogo 'Gútema: Aventura no Quintal', será necessária uma lista abrangente de recursos, classificados em várias categorias, incluindo recursos humanos, técnicos, e artísticos. Abaixo estão os principais recursos detalhados.

## 1. Recursos Humanos

- \*\*Produtor de Jogos\*\*: Coordenação geral do projeto, cronogramas, e comunicação entre as equipes.  
- \*\*Designer de Jogos\*\*: Responsável pelo design de fases, mecânicas e narrativa do jogo.  
- \*\*Artista 2D/3D\*\*: Desenvolvimento de concept art, assets gráficos dos personagens, ambientes e UI.  
- \*\*Animador\*\*: Criação das animações dos personagens, animais e elementos de cenário.  
- \*\*Programador\*\*: Programação do motor do jogo (game engine), desenvolvimento das mecânicas e sistemas de jogo.  
- \*\*Engenheiro de Som\*\*: Criação e edição de efeitos sonoros para cada ação do personagem e dos animais.  
- \*\*Compositor de Trilha Sonora\*\*: Composição e produção das músicas de fundo para cada fase do jogo.  
- \*\*Testador de Qualidade (QA)\*\*: Testes de jogabilidade, identificação de bugs e feedback sobre experiência do usuário.

## 2. Recursos Técnicos

- \*\*Game Engine\*\*: Uma engine como Unity ou Unreal para desenvolvimento do jogo, programação e integração de assets.  
- \*\*Softwares de Design Gráfico\*\*: Ferramentas como Adobe Photoshop e Illustrator para criação de concept art e sprites.  
- \*\*Software de Modelagem e Animação 3D\*\*: Blender ou Maya para modelagem e animação dos personagens e cenário.  
- \*\*Ferramenta de Controle de Versão\*\*: Git ou uma plataforma como GitHub/GitLab para gerenciamento de código e assets.  
- \*\*Editor de Som\*\*: Software como Audacity ou Adobe Audition para edição de efeitos sonoros.  
- \*\*Software de Composição Musical\*\*: FL Studio ou Ableton para criação da trilha sonora.  
- \*\*Computadores e Equipamentos Gráficos\*\*: Computadores com alto desempenho gráfico e tablets de desenho para criação de arte e animação.

## 3. Recursos Artísticos e Sonoros

- \*\*Concept Art\*\*: Arte conceitual dos personagens (Gútema e versões animais) e do ambiente (quintal com áreas específicas).  
- \*\*Assets Gráficos\*\*: Elementos visuais como personagens, cenários, objetos interativos (como brinquedos, plantas e animais).  
- \*\*Sprites Animados\*\*: Animações para os personagens e animais em diferentes ações, como correr, pular e interagir.  
- \*\*Efeitos Visuais\*\*: Partículas para efeitos de ação e de interações no ambiente.  
- \*\*Efeitos Sonoros\*\*: Sons de passos, latidos, miados, canto de pássaros, e outros sons que refletem a interação do jogador.  
- \*\*Trilha Sonora Original\*\*: Música ambiente que cria a atmosfera de aventura e imaginação no quintal.

## 4. Outros Recursos Necessários

- \*\*Licenças de Software\*\*: Licenças para todos os softwares e ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento.  
- \*\*Espaço de Trabalho\*\*: Um ambiente colaborativo para a equipe, seja físico ou através de plataformas de colaboração remota.  
- \*\*Servidores de Teste e Armazenamento\*\*: Espaço na nuvem para backup dos arquivos, armazenamento e compartilhamento dos recursos.  
- \*\*Equipamentos de Teste\*\*: Consoles ou dispositivos móveis para garantir compatibilidade e otimização em diferentes plataformas.