



ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E
DESIGN DIGITAL

INSTITUTO INFNET

Ygor Luís da Silva Amaral

Projeto de Bloco - Jogos Advergames
Post Mortem

São João da Boa Vista
18 de abril de 2017

Tarefa 2

A. Os objetivos que foram atingidos e os que não foram. Para os que não foram, por que não?

Objetivos atingidos: Criação de um protótipo de advergame para a Caloi, utilização de assets modulares, implementação de mecânicas que acrescentem dificuldade no gameplay, modo de corrida infinita, moedas colecionáveis, o protótipo ficou polido.

Objetivos não atingidos: Não conseguir implementar uma loja com itens cosméticos para que o jogador pudesse gastar as moedas coletadas e compartilhamento da pontuação. Tal falta de implementação se deu pela falta de tempo. Outro objetivo não atingido foi a correção do bug de rotação da bicicleta que às vezes fica rotacionando no próprio eixo, o bug não foi corrigido por falta de conhecimento.

B. O cronograma, o escopo e as expectativas foram realistas?

O cronograma para o desenvolvimento do advergame foi parcialmente bem estipulado, pois os escopos iniciais acabaram sendo mudados e ainda há um prazo para desenvolvimento em aberto até a realização deste post mortem, porém creio que será necessário alterar a data de lançamento e finalização do jogo.

C. O que deu certo e o que não deu certo? Que lições aprendemos?

O que deu certo: Criar o protótipo do jogo de corrida infinita.

O que não deu certo: O escopo inicial não deu certo pois foi mal elaborado pela falta de experiência e conhecimento de mecânicas relacionadas ao gênero de corrida infinita.

Lições aprendidas: Gastar mais tempo na etapa de pré produção e tentar projetar o escopo elaborado para o futuro do projeto, assim será possível verificar se há erros nas ideias e requisitos estabelecidos para que então facilitar no desenvolvimento do projeto.