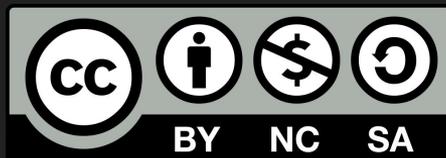


Post Mortem

Conceitos e Técnicas

Slides por:
Rafael Miranda Lopes





Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Índice

1. Objetivos e Justificativa
2. Post Mortem
3. Técnicas
4. Entrega
5. Referências



Objetivos e Justificativa



Objetivos e Justificativa

→ Contexto na Disciplina

- ◆ GDD
- ◆ *Pitch*
- ◆ Jogo
- ◆ Post Mortem



Objetivos e Justificativa

→ Contexto na Produção de Jogos

- ◆ Pré-produção
- ◆ Produção
- ◆ Testes
- ◆ Pós-produção
 - Post Mortem



Post Mortem



Post Mortem

→ Objetivo

◆ Aprendizado

→ Outros nomes

◆ “project retrospectives”, “post-mortem analysis”, “post-project review”, “project analysis review”, “quality improvement review”, “autopsy review”, “after action review”, and “touch down meetings”



Post Mortem

→ Definições

- ◆ T. Dingsøyr : “atividade de aprendizado coletivo, a qual pode ser organizada para projetos seja quando termina uma fase ou quando é finalizado. A principal motivação é refletir sobre o que aconteceu no projeto, de forma que se possa aprimorar práticas futuras - para os indivíduos que dele participaram e para a organização como um todo.”



Post Mortem

→ Definições

◆ PMBOK - Lições Aprendidas

- “As causas das variâncias, as razões por trás das ações corretivas tomadas, e outros tipos de aprendizado prático, devem ser documentados integrando um banco de dados histórico não só para o projeto em andamento, mas para os demais projetos da organização executora.”



Post Mortem

→ Definições

◆ PMBOK - Lições Aprendidas

- plano/documentação, desempenho/performance
 - Integração do Projeto
 - Mudança de Escopo
 - Cronograma
 - Custo
 - Encerramento Administrativo



Post Mortem

→ Objetivos

- ◆ Avaliar produto
- ◆ Avaliar processo
 - Relações pessoais/institucionais
 - Planejamento
 - Documentação
 - Custo
 - Qualidade geral
 - Modelo de produção?



Técnicas



Técnicas

- Por que utilizar?
 - ◆ Processo estruturado
 - ◆ Comparável entre projetos
 - ◆ Gerar estatísticas



Técnicas

- COLLIER, Bonnie; DEMARCO, Tom; FEAREY, Peter;
 - ◆ Survey
 - ◆ Informações Objetivas (custo, qualidade, etc.)
 - ◆ Reunião de discussão
 - ◆ Histórico do Projeto (análise de causas-raízes)
 - ◆ Publicar Resultados



Técnicas

→ WANG, Alf Inge

◆ Brainstorm

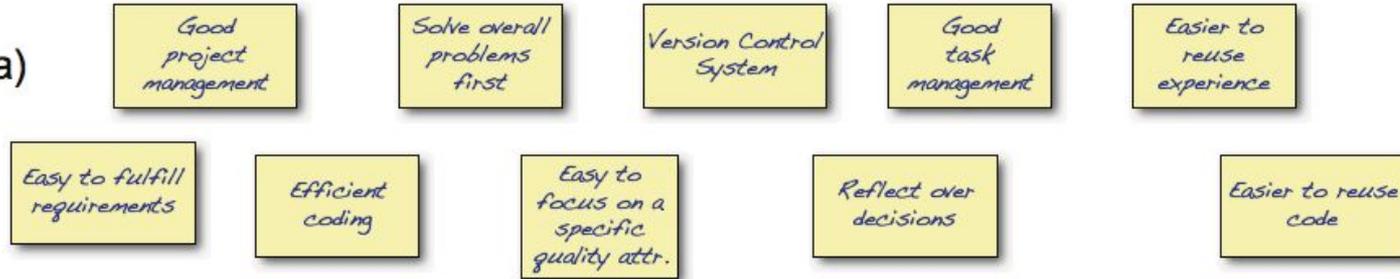
- Experiências mais significativas

- Boas e ruins

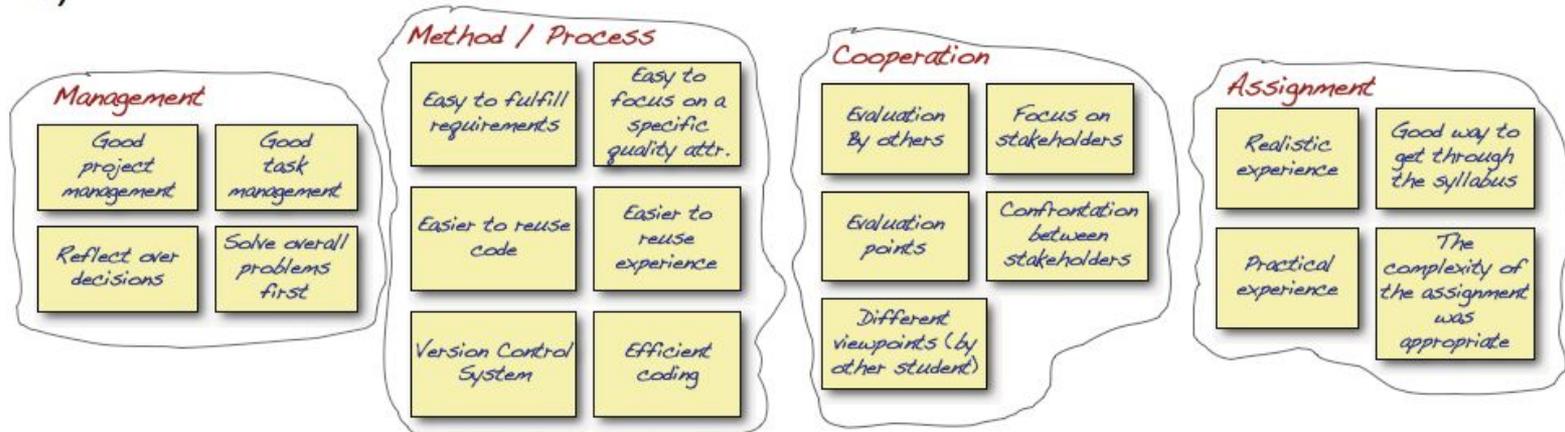
◆ Análise das causas-raízes



a)

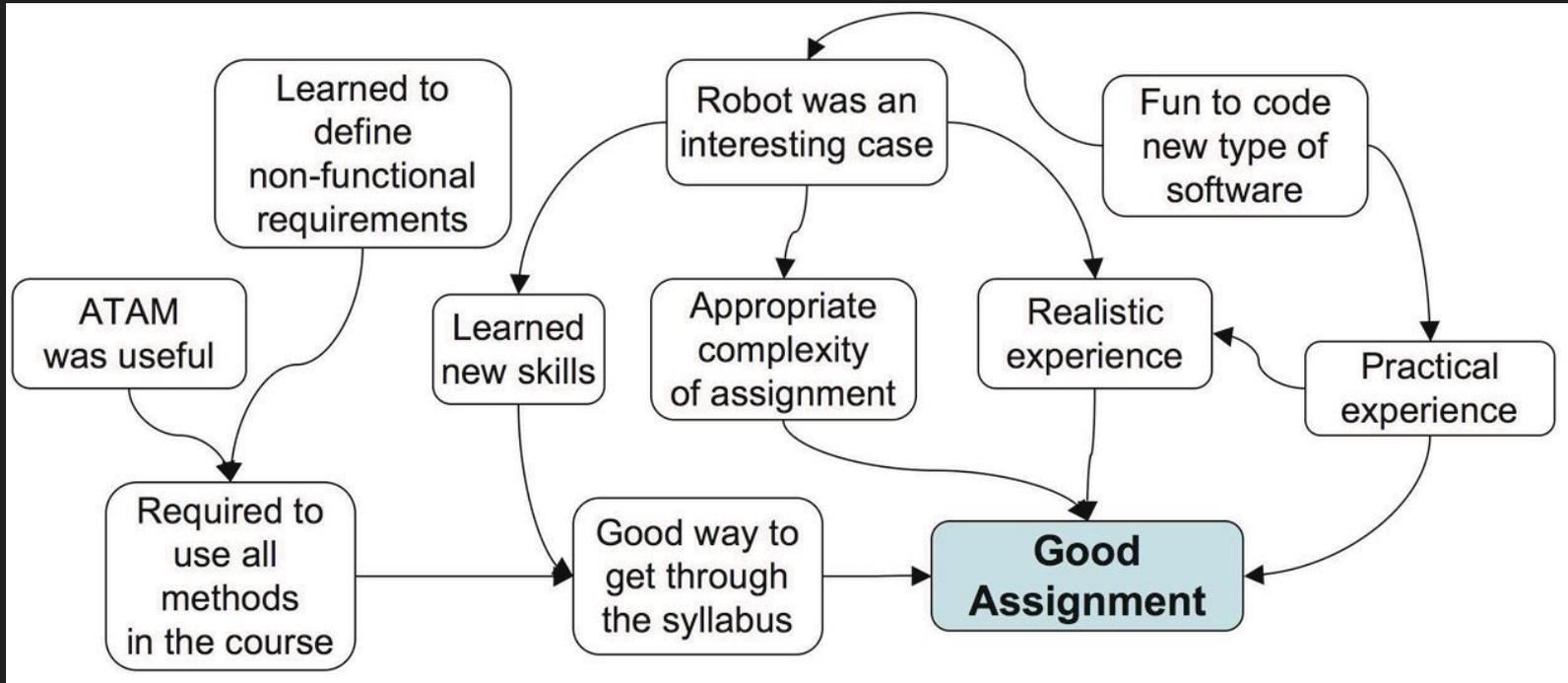


b)



Brainstorm [4]





Causas-Raíces [4]

Entrega



Entrega

- Documento (PDF)
 - 04/12
- Apresentação
 - 05/12 e 07/12



Entrega

→ Introdução

- ◆ Contexto do desenvolvimento (Disciplina)
- ◆ Breve explicação do jogo e de seus desafios
- ◆ Descrição da equipe
- ◆ Descrição do processo de produção adotado
 - Documentação, Pitch, Trello, Git, Relações com a “publicadora”, etc.



Entrega

→ Desenvolvimento

- ◆ O que deu certo?
 - Pelo menos 5 itens
- ◆ O que poderia ter sido melhor?
 - Pelo menos 5 itens
- ◆ Qual foi o papel da disciplina (aulas, cronograma, entregas, etc.) no desenvolvimento do jogo?

Entrega

→ Conclusão

- ◆ Apanhado geral do que deu certo/errado
- ◆ Qualidade geral do produto/processo
- ◆ Descrição geral da experiência
- ◆ Aprendizado



Referências

- [1] CHANDLER, H. M. *Manual de Produção de Jogos Digitais*. Bookman, 2012.
- [2] COLLIER, Bonnie; DEMARCO, Tom; FEAREY, Peter. A defined process for project post mortem review. *IEEE software*, v. 13, n. 4, p. 65-72, 1996.
- [3] GUIDE, A. *Project Management Body of Knowledge (PMBOK® GUIDE)*. In: Project Management Institute. 2001.
- [4] WANG, Alf Inge. Post-mortem analysis of student game projects in a software architecture course. In: ICE-GIC. 2009. p. 78-91.
- [5] <http://www.gamasutra.com/features/postmortem/>
- [6] <http://www.pixelprospector.com/the-big-list-of-postmortems/>

