



UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO - ICMC  
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS DE COMPUTAÇÃO  
SSC0770 - “Introdução ao Desenvolvimento de Jogos  
Eletrônicos” - 2ºSem/2020  
Post-Mortem

## Projeto 4 - Post-Mortem

Para essa entrega, vocês deverão fazer um documento de Post-Mortem adaptado para a disciplina de jogos. Nele, além das informações contidas normalmente nos post-mortem comuns, pedimos também algumas informações e feedbacks seus sobre a disciplina de jogos. Temos um template pronto para ajudá-los a escrever:

<https://docs.google.com/document/d/1lg5-XmkJ-Zml8Wzo4wyk-KsNQ938zOtFRcpgwGN3RXs/edit?usp=sharing>

Não existe um limite de páginas. Porém, vocês devem seguir as dicas para encontrar os problemas dos projetos dadas em aula (e contidas nos slides sobre a aula de Post-Mortem no Moodle). O texto deve ser claro, e a coerência, coesão e ortografia correta serão levados em conta na correção. Assim como se ficou claro entender os pontos levantados em cada tópico.

Vocês podem usar o post-mortem do The Binding of Isaac como bom exemplo (mas não precisa ser tão grande):

[https://www.gamasutra.com/view/feature/182380/postmortem\\_mcmillen\\_and\\_himsls\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/182380/postmortem_mcmillen_and_himsls_.php)

### Apresentação

Além do documento, vocês deverão **apresentar o Post-Mortem** de vocês na aula do dia **16/12**. Todos os grupos apresentarão neste dia, e a **presença de todos os integrantes é essencial**. Não é necessário montar uma apresentação de slides, vocês podem apresentar o documento em si. Porém, a apresentação fica muito melhor com slides, já que facilita o acompanhamento e entendimento, e vocês podem destacar as ideias mais importantes com facilidade.

A apresentação deve durar, no máximo, **8 minutos**, e deve focar nos pontos de acertos e erros do projeto. Não é necessário apresentar o projeto em si! Apresentem os membros, falem sobre o que cada um fez, e falem dos pontos positivos e negativos do jogo.

Especialmente para a apresentação (**não incluíam no documento pro escrito!**) vocês podem também acrescentar pontos sobre a disciplina de jogos e nos dar o feedback de vocês sobre a experiência dela e os pontos positivos e negativos que sentiu durante o semestre. Como exemplificado abaixo:

### [Especial para a Disciplina de Jogos]

#### O que deu certo na disciplina?:

<Você vai descrever os pontos da disciplina de jogos que acharam mais positivos. Aulas que mais gostaram, conteúdos abordados que acharam mais interessante, aulas marcantes, exemplo de modo de ensino, estilo de aula/didática que gostaram, se o projeto foi interessante, se a divisão de entregas em 4 partes foi interessante, se o que foi cobrado foi condizente, se a Mostra de Jogos foi uma experiência positiva, etc.>

### [Especial para a Disciplina de Jogos]

#### O que deu errado na disciplina?:

<Usando a mesma ideia do parágrafo de cima, coloquem aqui as críticas de vocês sobre qualquer um dos temas levantados no parágrafo anterior ou outros. Podem ser sinceros nas críticas e, se possível, ofereçam sugestões para que possamos melhorar cada vez mais a disciplina. Todo e qualquer feedback vai ser bem-vindo. Fiquem tranquilos, não haverá qualquer forma de retaliação contra nada que for dito aqui, vocês tem nossa palavra.>

## Entrega

A entrega dos documentos em pdf deverá ser feita até o dia **20/12, às 23:59** pelo E-disciplinas. Devem ser entregues o documento de Post-Mortem em pdf, e a apresentação, também em pdf, caso exista.