

Produção de Jogos Digitais

Conceitos, Técnicas e Ferramentas

Slides por:

Rafael Miranda Lopes

Contribuições:

Leonardo Tórtoro Pereira





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. Visão Geral da Produção de Jogos
3. Gerenciamento de Projetos
4. Referências



Objetivos e Justificativa



Objetivos e Justificativa

→ Facilitar o gerenciamento do projeto da disciplina

◆ GDD

◆ *Pitch*

◆ Jogo

◆ Post Mortem



Visão Geral da Produção de Jogos



Visão Geral da Produção de Jogos

- Processo de desenvolvimento de software
 - ◆ Quais são os desafios específicos para jogos?

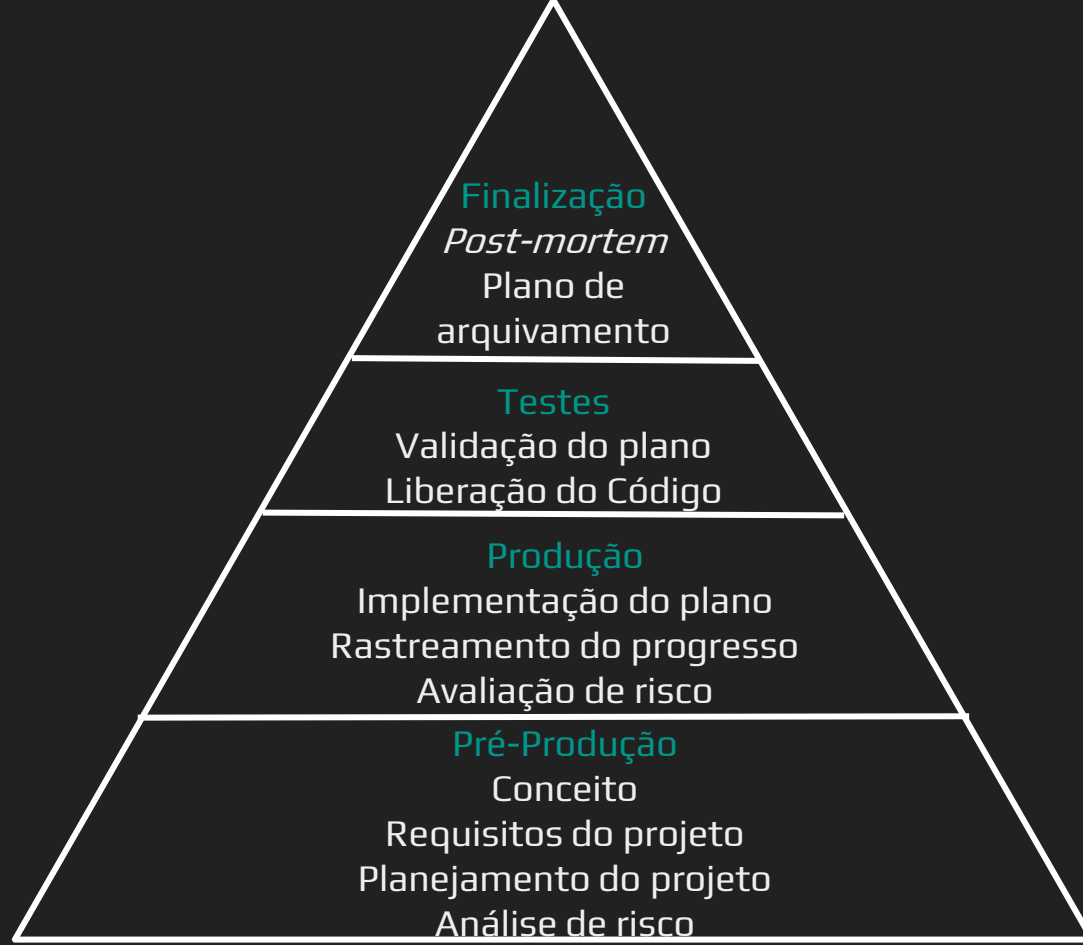


Visão Geral da Produção de Jogos

→ Processo de produção dividido em 4 fases

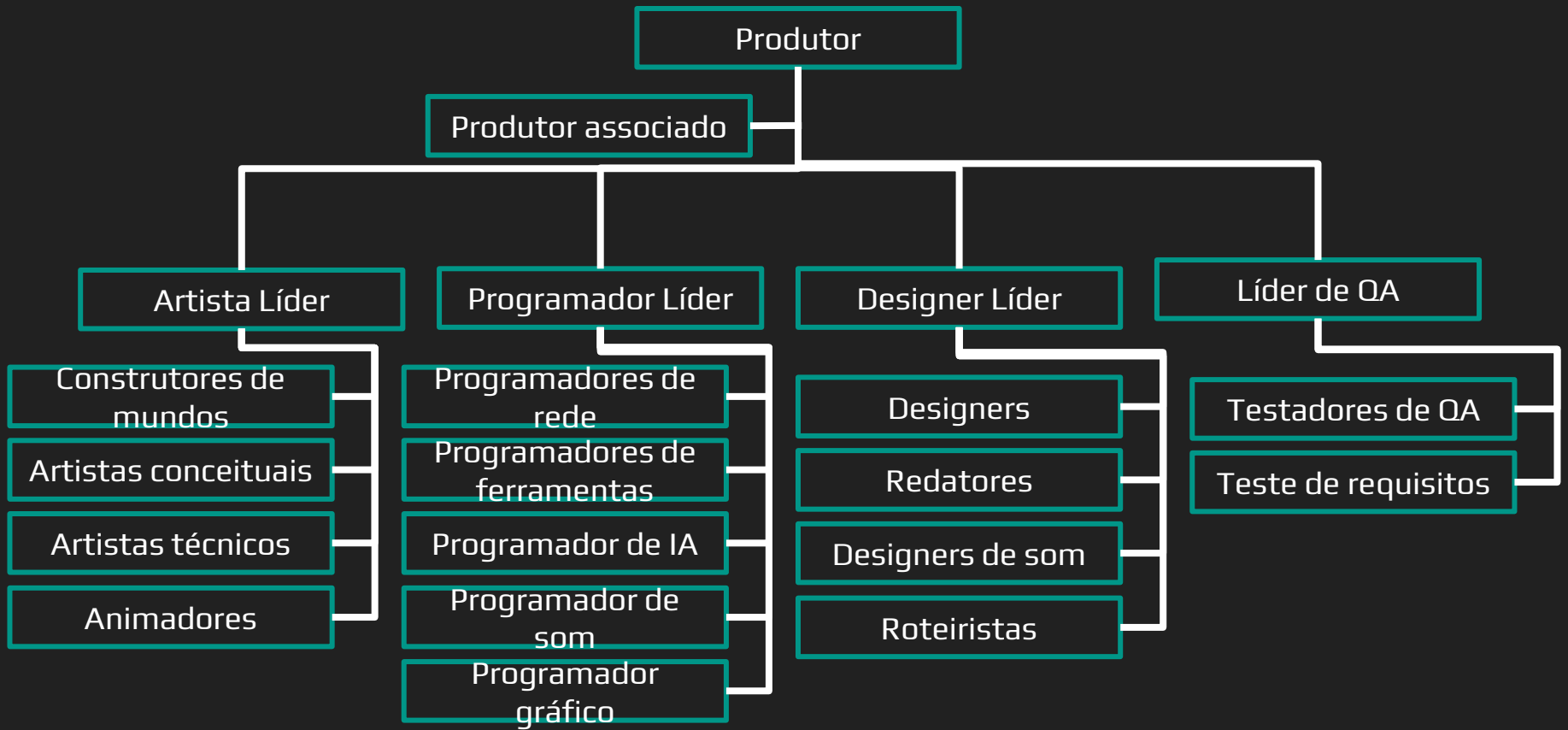
- ◆ Pré-produção
- ◆ Produção
- ◆ Testes
- ◆ Pós-produção





Ciclo básico de produção de jogos





Equipe grande com estrutura de produtor/líder



Gerenciamento de Projetos



Gerenciamento de Projetos

→ Conceitos

- ◆ Projeto

- ◆ Gerenciamento de Projeto

- ◆ Risco

→ Técnicas

→ Ferramentas



Gerenciamento de Projetos

- PMBOK: Project Management Body of Knowledge
 - ◆ Um guia para conceitos e boas práticas no gerenciamento de projetos



Gerenciamento de Projetos

→ O que é um projeto?

- ◆ Esforço temporário para se alcançar um objetivo específico



Gerenciamento de Projetos

→ O que é gerenciamento de projeto?

- ◆ Aplicação de habilidades, **conhecimentos, ferramentas e técnicas** nas atividades da iniciativa com o objetivo de satisfazer seus requisitos



Gerenciamento de Projetos

→ Processos do gerenciamento de projeto

- ◆ Iniciação
- ◆ Planejamento
- ◆ Execução
- ◆ Monitoramento e Controle
- ◆ Encerramento



Gerenciamento de Projetos

→ Risco

- ◆ Probabilidade
- ◆ Impacto
 - Tempo
 - Custo
 - Escopo
 - Qualidade



Gerenciamento de Projetos

→ Conceitos

→ Técnicas

- ◆ Scrum

- ◆ WBS

- ◆ Burnout Chart

- ◆ Storyboard

- ◆ Atas

→ Ferramentas



Gerenciamento de Projetos

→ SCRUM



Gerenciamento de Projetos

- Work Breakdown Structure (WBS)
 - ◆ PT: Estrutura Analítica do Projeto (EAP)
 - ◆ Transformar **User Stories** em **Tarefas**
 - ◆ Subdivisões somam exatamente 100% do pai



Gerenciamento de Projetos



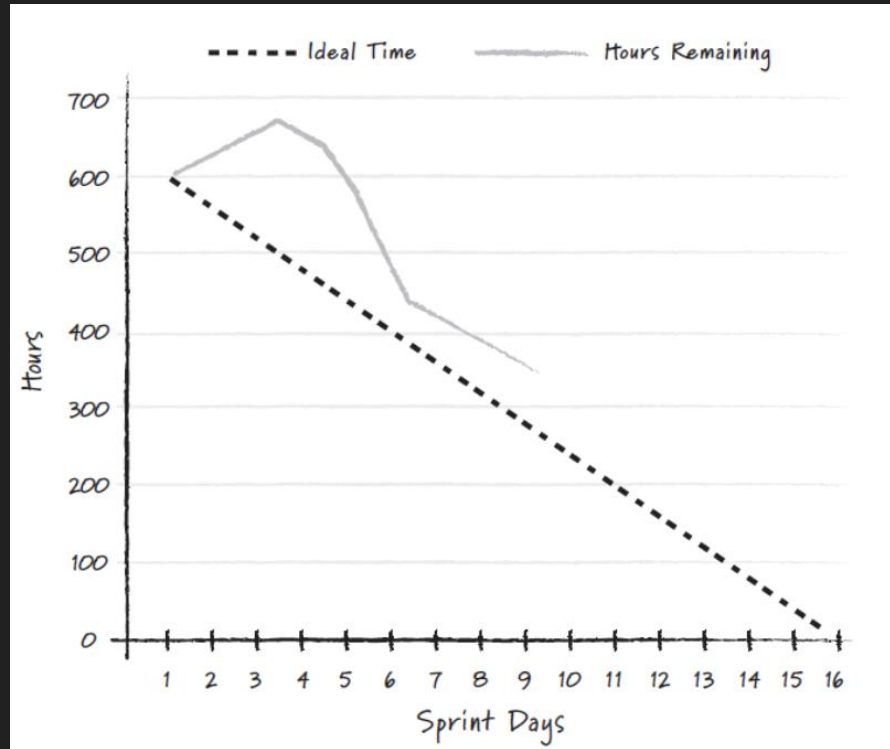
Gerenciamento de Projetos

→ Burnout Chart

- ◆ Mostra se o trabalho está sendo executado em velocidade suficiente para o cumprimento do prazo
- ◆ Permite antecipação e adaptação



Gerenciamento de Projetos



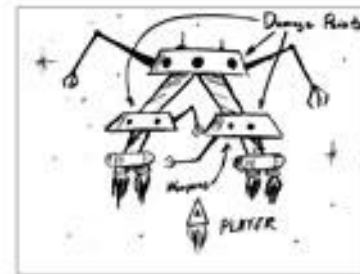
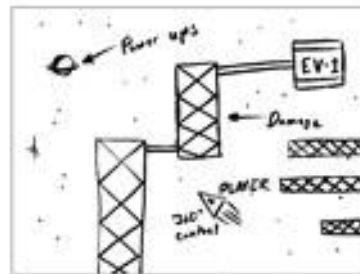
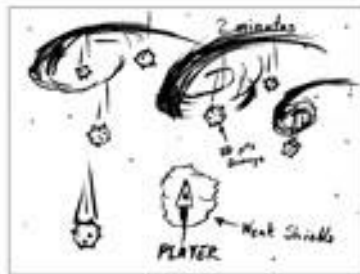
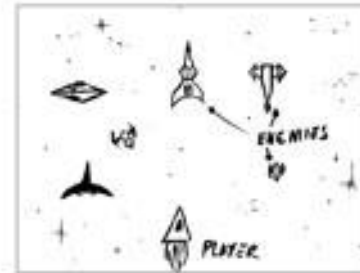
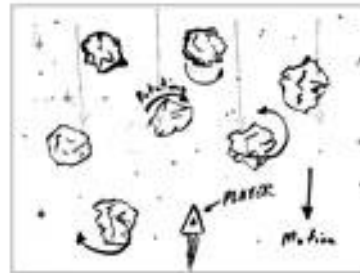
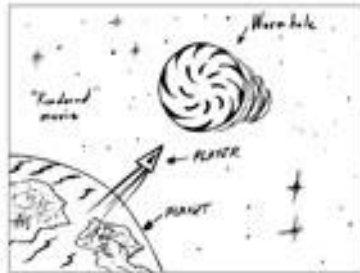
Gerenciamento de Projetos

→ Storyboard

◆ Unificar e comunicar visão do jogo



Gerenciamento de Projetos



Gerenciamento de Projetos

→ Atas

- ◆ Registrar decisões e mudanças
- ◆ Manter histórico do processo de produção
- ◆ Favorecer aprendizado



Gerenciamento de Projetos

→ Conceitos

→ Técnicas

→ Ferramentas

◆ Trello

◆ Google Drive



Gerenciamento de Projetos

→ Trello

◆ <https://trello.com/>

→ Outra opção: HacknPlan

◆ <https://hacknplan.com/>

→ Exemplo esboçado em aula:

◆ <https://trello.com/b/Yb9msjTh/aula-produ%C3%A7%C3%A3o>



Referências

CHANDLER, H. M. *Manual de Produção de Jogos Digitais*. Bookman, 2012.

GUIDE, A. *Project Management Body of Knowledge (PMBOK® GUIDE)*. In: Project Management Institute. 2001.

KEITH, Clinton. *Agile game development with Scrum*. Pearson Education, 2010.

RABIN, S. *Introdução ao desenvolvimento de games: vol. 4: a indústria de jogos: produção, marketing, comercialização e direitos autorais*. Editado por Steve Rabin, 2012.

