



## *Pitch* de um projeto de jogo

Data de entrega: 19/10 - Olhar e-disciplinas

### Descrição:

Realizar a apresentação do projeto de jogo do seu grupo em formato de **pitch**. É importante que a apresentação seja feita como que apresentando o projeto a uma **publicadora que não tem informação prévia alguma do seu jogo**. Ou seja: temos conhecimento básico sobre jogos, mas vocês devem tentar vendê-lo como um produto interessante e lucrativo!

A apresentação consiste em mostrar a totalidade da ideia de seu projeto, junto com elementos de design e produção. É necessária a apresentação de protótipos, assim como na vida real! Os critérios avaliados serão:

#### ● Critérios de Conteúdo

- Análise de mercado e público
  - Quais os competidores? O mercado é lucrativo para eles? Como você se destaca?
  - Quem vai comprar? Por que compraria?
- Métodos de monetização
  - Venda única? Ads? Skins? Assinatura? Patreon? Kickstarter? Edital de governo (jogo educativo, por exemplo)?
- Desenvolvimento do mundo
  - Conciso e visual!
  - Foco no porquê isso diferencia seu jogo e vai ajudar a vendê-lo
- Personagens e Inimigos
  - Conciso e visual!
  - Foco no porquê isso diferencia seu jogo e vai ajudar a vendê-lo
- Jogabilidade e game design
  - Conciso e visual

- Foco no porquê isso diferencia seu jogo e vai ajudar a vendê-lo
  - Precisamos entender de verdade como joga e diferenciais!
  - Lembrem-se que precisamos VER como seu jogo joga (aka: controles, câmera, ideia de UI)
- Gestalt
  - Foco no porquê isso diferencia seu jogo e vai ajudar a vendê-lo
- “MVP”
  - Qual o produto mínimo viável? O que vocês com certeza precisam entregar pra ser bom? Quais os possíveis extras que farão se tiver tempo? Ou se continuarem pós-disciplina?
  - No nosso caso, consiste em:
    - Mecânicas *core*
    - Principais inimigos
    - Um nível (ou um mundo, depende do estilo de jogo)
    - Música, arte (assets em geral) para o nível e seus componentes
    - Menus principais
      - Inicial, créditos, recomeçar, fim de jogo
  - Escopo extra
    - Foco após MVP ser completado
  - Datas das principais entregas do MVP (até antes do dia 15/12, na Mostra de Jogos)
- Escopo e viabilidade
  - Faz parte do MVP: vocês conseguem entregar mesmo? Reforcem com o protótipo e o que a equipe tem preparado já. Podem mostrar cronograma planejado de entregas (SUPER SUCINTO)
- Arte e Música
  - Estilo artístico e estilo musical do jogo
    - Mesmo que pegue da internet os assets, mostre exemplos similares ao que pegarão para o projeto final. Cuidado com direitos autorais!
    - Artes conceituais, excertos de músicas, esboços de níveis ou artes já finalizadas são essenciais.
  - Não precisa de uma seção exclusiva pra isso, mas PRECISA ser mostrado com clareza junto com inimigos, mundo, gameplay, etc. Especialmente pois é o que ajuda a construir gestalt!

## ● Critérios de Forma

- Arguição
  - Falem com desenvoltura. SAIBAM o que estão falando sobre. Treinem!
- Clareza
  - Passem bem a ideia do jogo (imagens são essenciais)
  - Tenham um fluxo de ideias claro, bem ligado entre si. Não façam a apresentação ser uma colcha de retalhos soltos
- Envolvente

- Estejam animados! Se vocês estiverem desanimados com o próprio projeto, como vamos animar para dar boas notas?
  - Slides e apresentação
    - Slides bonitos!
    - Fontes boas e legíveis!
    - Imagens! Gifs!
    - Boa divisão de tópicos!
    -
- **Protótipo Jogável!**
  - Não precisa de arte, som, etc.
  - Mas precisa da mecânica principal implementada.
    - Pode ter bugs, sim. Mas deve funcionar pra mostrar o principal da ideia de vcs
  - Blocos, círculos, quadrados... usem placeholders à vontade
  - Não precisa de UI funcional ou algo assim, no geral. Mas é bom indicar com placeholders caso ela seja um foco do jogo!
  - Pelo menos deixem o layout básico com texto placeholder para indicar como ficará!

Lembre-se que é uma apresentação para vender a ideia de seu projeto: **evite excessos** de descrições, seja **objetivo**, mas faça sua ideia parecer **atraente!**

Cuidado com **excesso de informalidade**.

Lembrem-se de explicar o porquê das escolhas de projetos como estilos de arte e som, plataformas e público alvo, itens que entram no MVP, etc.

## Entrega:

Deverão ser entregues até a aula do dia 19/10 as apresentações (Slides no formato .pdf) via Moodle!

O nome do arquivo deverá ser "GrupoXX.pdf", sendo XX o número do seu grupo.

**Arquivos entregues com formato diferente terão desconto de nota.**

A apresentação deverá ter **5 minutos**. Leniência de 1 minuto para mais ou menos. Este tempo INCLUI o tempo para mostrar o protótipo. Apareçam com a Unity já aberta e preparada para rodar!

A apresentação poderá ser feita pelo grupo todo ou apenas 1 membro. Porém, perguntas poderão ser feitas a **qualquer membro** após a apresentação. E **com certeza** serão feitas para membros que não apresentarem.

É **obrigatória** a presença de todos os membros. Caso um membro não apareça sem justificativa válida, terá sua nota zerada!