UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
CENTRO DE INFORMÁTICA

Uma Abordagem Para a Criação de Jogos Orientada a Uma Maior Conexão entre o Design e o Desenvolvimento.

PROPOSTA DE TRABALHO DE GRADUAÇÃO

Aluno: Tiago Lemos de Araujo Machado (tlam@cin.ufpe.br)
Orientador: Geber Lisboa Ramalho (glr@cin.ufpe.br)

12 de Agosto de 2009

Índice

1. Contexto ..... **Erro! Indicador não definido.**
2. Objetivo 4
3. Cronograma 5
Referências 6
Assinaturas 7

1. Contexto

O processo de desenvolvimento de jogos envolve uma série de etapas multidisciplinares. Até a implementação do jogo ser iniciada uma série de idéias a respeito do mesmo origina o Documento de Game Design, tal documento é tido como o artefato principal que guiará toda a equipe até a finalização do projeto [3]. Entretanto, para os desenvolvedores, é possível perceber que o Documento de Game Design não é suficiente para obtenção de requisitos concretos que venham a dar suporte a implementação do jogo[5].

Muitas vezes um mesmo Documento de Game Design quando entregue a diferentes equipes de desenvolvimento resultam em jogos diferentes. Ao contrário do que ocorre em outras indústrias, como a automobilística, por exemplo, na qual padrões de design são seguidos no ciclo de desenvolvimento de forma bastante precisa [1]. Um outro exemplo acontece na indústria de Cinema, na qual a passagem do *script* para o filme é realizada através do Design de Produção, que com técnicas como ilustrações e *storyboards* orientam o diretor e sua equipe para dar forma ao filme previamente descrito no roteiro.

Uma das decorrências desse problema na indústria de jogos vem do fato de que muitas vezes a produção de um jogo busca atender um determinado conjunto de características que embora sejam bem especificadas no Documento de Game Design, ainda são ineficientes em mostrar para o desenvolvedor o que ele precisa implementar para atingir os efeitos pretendidos em tais características.

Um outro fator é a forma pela qual a indústria de jogos trata essas características atualmente. Elas não são concebidas como o resultado de um processo de engenharia focado em requisitos do usuário, mas sim como um processo exploratório com o uso de protótipos do jogo, no qual as experiências do jogador fazem com que determinadas características do jogo sejam re-visitadas e re-avaliadas várias vezes [1].

2. Objetivo

Nosso objetivo é propor um modelo de análise dentro do processo de desenvolvimento de jogos para permitir que a passagem do Documento de Game Design para a implementação do software ocorra de forma mais precisa. Com isso estimamos obter ganho em produtividade, deixando o jogo final mais próximo do que foi escrito no Documento de Game Design e assim obter reduções de tempo e esforço da equipe de desenvolvimento.

Para isso passaremos os próximos meses estudando como se dá essa conexão entre o Documento de Game Design e o desenvolvimento do software do jogo a partir do contato com desenvolvedores e designers tanto da academia quanto da indústria.

Ao final do estudo revelaremos nossas conclusões sobre como se deve proceder para que essa passagem (do Documento de Game Design para a implementação do software) ocorra de forma mais eficiente, quais pontos são imprescindíveis para consulta do game designer e se será o caso de gerar um novo artefato para conectar essas duas fases do processo.

3. Cronograma

	Mês															
Atividade	*Agosto*				*Setembro*				*Outubro*				*Novembro*			
Revisão Bibliográfica																
Preparação de Questionários e Entrevistas																
Contato com Designers e Desenvolvedores																
Análise dos Processos de Desenvolvimento de Jogos Utilizados nas Empresas																
Elaboração das Soluções																
Escrita do Relatório Final																
Preparação da Apresentação Oral																

Referências

[1] Furtado, A. W. B. **Domain-Specific Game Development**. Tese de Doutorado, CIn – UFPE, 2009.

[2] Soriano, Leila. **ELEGY: Aplicando o Processo de Fábrica de Jogos Ao Domínio de Role-Playing Games (RPGs).** Trabalho de Graduação, CIn – UFPE, 2009.

[3] Carvalho, Gustavo. **Um Modelo Preditivo Para Desenvolvimento de Jogos de Computador**. CIn – UFPE, 2006.

[4] Jantke, K. **Games That Do Not Exist: Communication Design Beyond The current Limits.** ACM-INTERACTIONS, 2008.

[5] Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research,** 2004. <acessado em: http://cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>

Assinaturas

Recife, 12 de Agosto de 2009.

_____

Geber Lisboa Ramalho (Orientador)

_____

Tiago Lemos de Araujo Machado (Proponente)