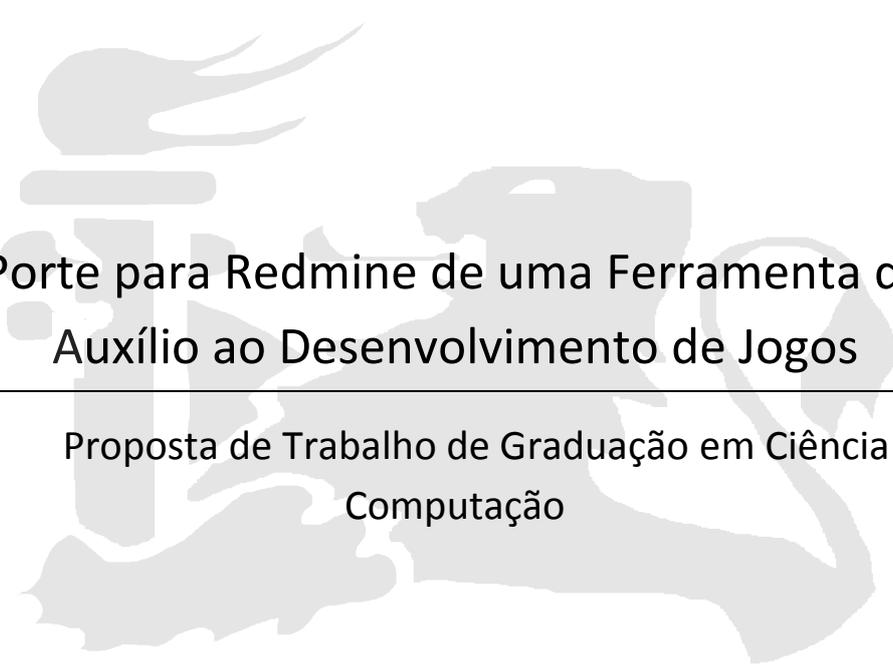


UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE INFORMÁTICA



Porte para Redmine de uma Ferramenta de  
Auxílio ao Desenvolvimento de Jogos

---

Proposta de Trabalho de Graduação em Ciência da  
Computação

Aluno: Thales Alex Tenório de Albuquerque ([tata@cin.ufpe.br](mailto:tata@cin.ufpe.br))

Orientador: Geber Lisboa Ramalho ([glr@cin.ufpe.br](mailto:glr@cin.ufpe.br))

Recife, 29/11/2013

## Contexto

Um Documento de Game Design (GDD, Game Design Document) é o principal documento usado no desenvolvimento de um jogo. O GDD armazena informações sobre o design do jogo, mecânica, níveis e decisões em geral e deve ser iniciado na fase de planejamento do projeto, para guiar todos os envolvidos com o desenvolvimento do jogo proposto [1].

GDD's são criticados por levarem muito tempo para serem criados, pois são difíceis de serem lidos e mantidos, além de ocasionarem erros de interpretação, falhas e retrabalho durante a produção [2]. [2] realiza um estudo sobre o caso e tenta solucioná-lo criando uma ferramenta para atenuar os conflitos provenientes do GDD.

O Game Live Logs (GLL) é uma ferramenta criada por Tiago que está em fase de prototipação e serve para construir um documento alternativo ao GDD que permite criar, manter e ter sempre atualizados os registros das decisões do projeto [2].

## Objetivo

O GLL é um prototipo construído em Java para rodar através do Goggle App Engine. O objetivo deste trabalho é portar o GLL para Redmine<sup>1</sup> a fim de usar seus vários recursos, melhorando a usabilidade, e, por ter uma grande comunidade de usuários, obter visibilidade para a ferramenta.

Abaixo temos o cronograma da realização das atividades para este trabalho:

	Dezembro				Janeiro				Fevereiro				Março	
Revisão de bibliografia														
Implementação														
Escrita da monografia														

---

<sup>1</sup> <http://www.redmine.org/>

## Referências

[1] MOURA, Luiz José. Ferramenta Wiki para Documentação de Game Design: Um Estudo de Caso. Disponível em: <<http://blogs.anhembibr.com.br/congressodesign/anais/artigos/69879.pdf>>. Acesso em: 23 nov. 2013.

[2] MACHADO, Tiago Lemos de Araujo. Game Live Logs: Uma Plataforma de Conversação para Atenuar Conflitos no Desenvolvimento de Games. 2013. 124 f. Dissertação (Pós Graduação em Ciência da Computação) - Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco.

## Possíveis Avaliadores

André Neves (Dep. de Design)

## Assinaturas

---

**Prof. Geber Lisboa Ramalho**

**Orientador**

---

**Thales Alex Tenório de Albuquerque**

**Aluno**