



igda
Rio Grande do Sul
Chapter



Global Game Jam 2012 UNISINOS

<http://globalgamejam.org>
<http://unisinosgj.wordpress.com>



Objetivo



- Promovido pela ***International Game Developer Association (IGDA)***
- Criar jogos em um ambiente **cooperativo**
- Ser desafiador – criar um jogo em 48 horas
- Fortalecer a rede de contatos dos desenvolvedores
- Promover a criação de novos jogos, equipes, empresas,...





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Keynote



- **Vídeo**

- Brenda Garno-Brathwaite & John Romero (Colaboração)
- Gonzalo Frasca (Experimentação)
- Bayion (Inovação)
- Will Wright (Fazer um jogo em 48 horas)



- Agradecimentos à PUC-PR. Esclarecimentos gerais
- Pode ser feitos pedidos de tele-entrega (pegar no saguão). Alimentos podem ser consumidos nas salas de aula
- A segurança da universidade sabe do evento e tem os nomes de todos vocês para garantir acesso
- Podem ou não ter equipes definidas. Quem já tem equipe pode complementar
- Podem ser criados jogos digitais e não digitais



- Ênfase na **cooperação**. As equipes podem se ajudar
- “Equipes” com no mínimo 1 participante (sugerido são 4 participantes)
- Os jogos poderão continuar sendo feitos após o fechamento da sede
- Se desejarem deixar os equipamentos tem segurança e as salas serão chaveadas
- Não terá premiação, mas vamos avaliar todos os jogos apresentados



- No Twitter - #unisinosgj12 e geral #ggj12
- Será enviado para todos nomes, e-mails, FB, Twitter e habilidades de cada um (facilitar contatos futuros)
- Após a jam será enviado por e-mail uma URL para avaliar a jam e receber sugestões para GGJ 2013
- Serão postados no blog as avaliações dos jogos pelos jammers
- Enviar notícias do jogo – submissões, premiações,...



igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Horários



- Sexta até as 23h
- Sábado – 8h às 23h
- Domingo – 8h às 18h





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Professores



- João Ricardo Bittencourt
- Maurício Bammann Gehling
- Rossana Batista Queiróz
- Vinicius Cassol
- Fernando Marson



Checkpoints



- **Sábado até 11h – Cadastro do projeto do jogo**
 - Eliminatório (*deadline*)
 - Deve ser feito oficialmente o cadastro do projeto do jogo e a equipe (todos os membros devem ter conta na GGJ)
 - Site da GGJ – globalgamejam.org
 - Só um membro da equipe vai em *Create Game Project 2012*

- **Domingo às 15h – Postagem do jogo**
 - Eliminatório (*deadline*)
 - Todos os jogos precisam ser postados
 - Submissão do jogo no site GGJ
 - globalgamejam.org
 - Opcionalmente postar junto um vídeo do *gameplay* do jogo
 - <http://globalgamejam.org/wiki/gameplay-videos>

- **Domingo às 16h – Apresentações**

- Apresentação no auditório. Tempo depende do número de equipes
- Demonstrar o jogo submetido
- Será feita a escolha pelos *jammers* do Jogo Destaque
- A apresentação deve incluir:
 - Design do game
 - Desenvolvimento – quais tecnologias usadas
 - O que deu certo? O que deu errado? Lições aprendidas



igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Submissão



- Postar um arquivo ZIP com os seguintes diretórios
 - */src* : o código-fonte completo com todos os *assets*
 - */release*: a distribuição do game incluindo um README.TXT contendo as instruções de instalação
 - */press*: uma imagem hi-res chamada *press.jpg* no mínimo com (1024x768)
 - */other*: fotos, vídeos, conteúdo adicional e a licença





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Submissão



- Encorajado o uso da língua inglesa, mas não é obrigatório
- Submissões multi-idiomas são interessantes
- Pode ser usado o Google Translate (colocar uma observação no README.txt)
- Todos os jogos serão distribuídos CC-by-nc-sa
- Deve conter o arquivo de licença
 - <http://globalgamejam.org/content/license-and-distribution-agreement>





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Avaliação



- Cada um irá receber uma cédula para votação
- Deve votar em 3 para cada categoria
- Evitar votar no próprio jogo.
- O importante é os jogos terem uma avaliação geral feita pelos próprios participantes (sem voto popular e nenhum júri técnico)





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Avaliação



- Melhor áudio
- Melhores gráficos
- História mais criativa
- Jogabilidade mais inovadora
- Ideia mais original
- Conceito melhor elaborado (mais 6 meses e tem um baita jogo)
- Mais politicamente incorreto (não posso mostrar pra minha família)
- Mais educativo
- Mais divertido (fun factor)
- Prêmio "que bom se esse jogo desse certo"
- Mais fácil de jogar
- Maior preocupação com os detalhes - menu, ícones, mensagens
- Melhor jogo no geral



Apresentações

- Dividir em grupos – Programadores, Artistas, Músicos/SFX e Game Designer
- 5 min: para se apresentarem dentro dos grupos
- 10 min: Em cada grupo o que um papel pensa da importância de determinado papel na game jam (sem trollagem) (3 aspectos)
 - Programadores falarão dos Músicos
 - Músicos falarão dos Artistas
 - Artistas falarão dos Game designers
 - Game designers falarão dos Programadores
- 15 min: para um representante apresentar os membros do grupo e compartilhar as idéias

Diversifiers

- Adicionam restrições e ao mesmo tempo estimulam o pensamento criativo
- O uso dos *diversifiers* é opcional
- No momento de submeter o jogo somente 4 podem ser escolhidos
- Não valem pontos
- Usem de forma bem evidente, auto-explicativo
- <http://globalgamejam.org/wiki/achievements-diversifiers>



igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Tema



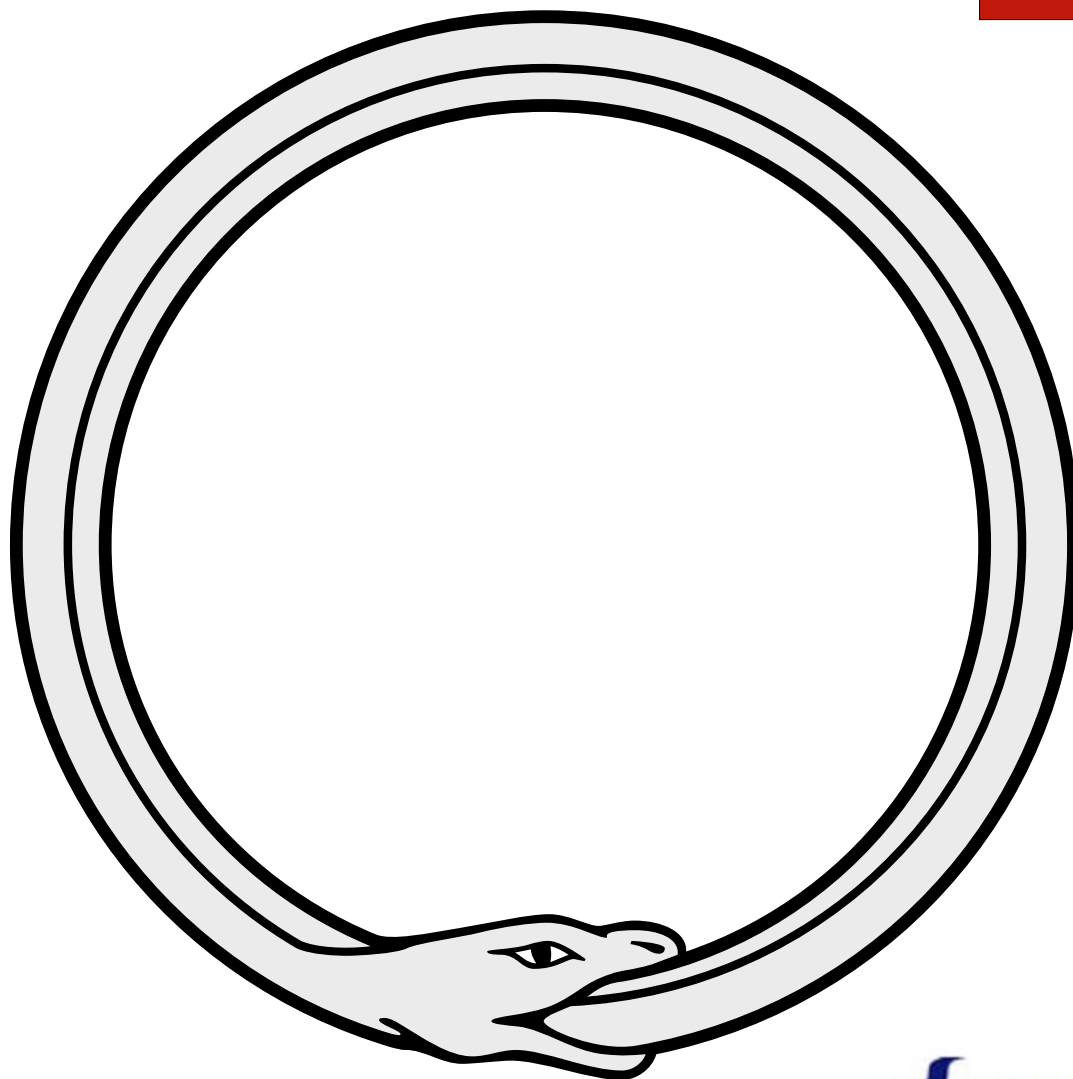
??????





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Tema





igda
Rio Grande do Sul
Chapter

Equipes



- **Equipes**

- Geekpower (2)
- Super Patos Ninjas (6)
- SwordtaleS (3)
- Heart of the Swarm (12)
- Audax Dreams (5)
- Happy Brazilians (5)
- Alguns informaram equipes sem nome (8)

- **26 inscritos sem equipe**





- Equipes 100% formadas com número de participantes ≥ 1 e desejar podem ir para as salas
- Aconselha-se as equipes com um membro participar da dinâmica, se não desejar podem ir para as salas
- Equipes incompletas ou dispostas a conhecer novas pessoas fiquem para dinâmica
- Pessoas sem equipes ficam para dinâmica





Formando equipes



- Cada um deve apresentar um ideia/conceito de jogo
- 10 minutos para pensar na ideia
- Em uma folha colocar
 - Conceito/ideia/nome do jogo
 - Plataforma e editor/ferramenta
 - Quais os papéis tem para fazer este conceito
 - Quais os papéis precisa para fazer
- Cada um terá **30 segundos** para apresentar



Formando equipes



- Cada um pega seu conceito e tenta vender para os demais
- Alguns vão desistir das suas ideias e se juntar em outras ideias (ideias podem ser combinadas)
- Poderão sobrar pessoas que não tem grupo. Negociação por papel.
- Todos devem ter equipe (trabalhar individualmente só em último caso)

