



Tema: Estruturação de processo de criação de jogos independentes

---

## **Estudantes da Poli-USP desenvolvem metodologia para desenvolvimento de jogos eletrônicos independentes**

*São Paulo, 7 de Dezembro de 2020*

No dia 16 de Dezembro de 2020, os alunos Guilherme Adissy e Rafael Barone dos cursos de Engenharia da Computação e Engenharia Elétrica, respectivamente, da Escola Politécnica da USP apresentarão seu trabalho de conclusão de curso, desenvolvido sob orientação do Professor Ricardo Nakamura.

O projeto consiste na estruturação de uma metodologia de desenvolvimento de jogos independentes, direcionada a tentar solucionar parte dos problemas encontrados durante o processo de implementação de jogos eletrônicos encontrados frequentemente nesse segmento da indústria. A intenção deste trabalho é tentar solucionar, principalmente, problemas relacionados a definição de escopo e de público alvo desses jogos.

Além da formulação da metodologia, os alunos fizeram uso da mesma no desenvolvimento de um jogo de combate baseado em turnos para, em seguida, conseguir promover uma análise crítica do funcionamento da metodologia, permitindo concluir se a mesma consegue alcançar os objetivos a que se propõe ou não, bem como analisar possíveis problemas encontrados durante sua aplicação.

---

Integrantes: Guilherme Adissy e Rafael Barone  
Professor Orientador: Ricardo Nakamura