

Desenvolvimento de jogos

Professor: Fred Sauer

Alunos: Jonas de Araújo Barros

Pedro Louredo Alves da Silva

Introdução

- * O desenvolvedor de jogos trabalha na criação e no desenvolvimento de jogos digitais.
- * É uma área que reúne uma série de diferentes conhecimentos – nas áreas de web design, programação, gráfica, encenação física, roteiro, entre muitas outras.

Características do profissional

- * O desenvolvedor de jogos deve ser um profissional multifacetado, com pelo menos um bom entendimento em diversas áreas da computação.
- * Para ingressar na carreira, deve-se ter graduação em ciência da computação e áreas semelhantes.

Características do profissional

- * Principais atividades exercidas:

- * Arte / computação gráfica (Modelagem 3d, animação, criação de efeitos visuais);
- * Programação (criação do código-fonte);
- * Design (criação da jogabilidade, ambiente, cenários, sons, etc.);

Características do profissional

- * Conhecimentos e experiências mais comumente pedidas:
 - * Programação em C++, C#, Java, Javascript;
 - * Experiência com Game Engines, em especial Unity 3d;
 - * Animação 2D/3D;
 - * Bom nível de inglês, geralmente intermediário para cima.

Game Engines

Game Engine

- * Uma game engine também chamado motor de jogo, ou simplesmente engine) é um programa e um conjunto de bibliotecas, para simplificar e abstrair o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real. A funcionalidade tipicamente fornecida por um motor de jogo inclui: um motor gráfico para renderizar gráficos 2D e/ou 3D, um motor de física para simular a física ou simplesmente para fazer detecção de colisão, suporte a animação, sons, inteligência artificial, gerência de arquivos, suporte a uma linguagem de *script*.

Game Engine

- * Engines oferecem componentes reutilizáveis que podem ser manipulados para dar vida ao jogo. Em contraste a isso, o conteúdo do jogo, modelos e texturas específicas, o modo que os objetos e personagens interagem com o mundo, são componentes que os desenvolvedores podem criar do zero.
- * Possuem SDKs, que são frameworks com conteúdo diversificado para auxiliar o desenvolvimento do jogo.

Game Engine

- * Exemplos de game engines:
 - * Unreal Engine
 - * Unity3d
 - * OGRE
 - * Source

Game Engine

- * Unreal Engine:

- * Desenvolvida pela produtora Epic Games, usada pela primeira vez em 1998 no jogo Unreal. Foi desenvolvida primariamente para desenvolvimentos de FPS, mas já foram desenvolvidos diversos tipos de jogos.
- * Escrita em C++, é open-source e suporta múltiplas plataformas, incluindo consoles (Ps2, PS3, Ps4, Xbox, X360, e sistemas operacionais (windows, linux, Mac).

Game Engine

- * Atualmente na versão Unreal Engine 4, possui sua SDK (chamada UDK, Unreal Development Kit) com muitíssimos recursos para facilitar e promover um bom resultado final.
- * Engine de forte presença na indústria, sendo utilizada por várias empresas em muitos títulos.

Game Engine

- * Alguns jogos desenvolvidos com a Unreal Engine:
 - * Batman (Arkham Asylum, Arkham City, Arkham Origins)
 - * Goat Simulator
 - * DmC: Devil May Cry
 - * Outlast
 - * Gears of War 2

Content Browser

Content BrowserActor ClassesLevelsSceneGroupsAttachmentsReferencesPrimitive StatsBuilding Stats

16 items (1 selected)

Type here to search (Ctrl+Shift+F)

All Assets

Shared Collections

My Collections

Packages

In use by:

Tagged

Untagged

Both

Loaded

Unloaded

Object Type

Tags

Attribute

Texture2D

Material

New

Import

100%

Reset

128

Sort by Name

Game Engine

- * Unity

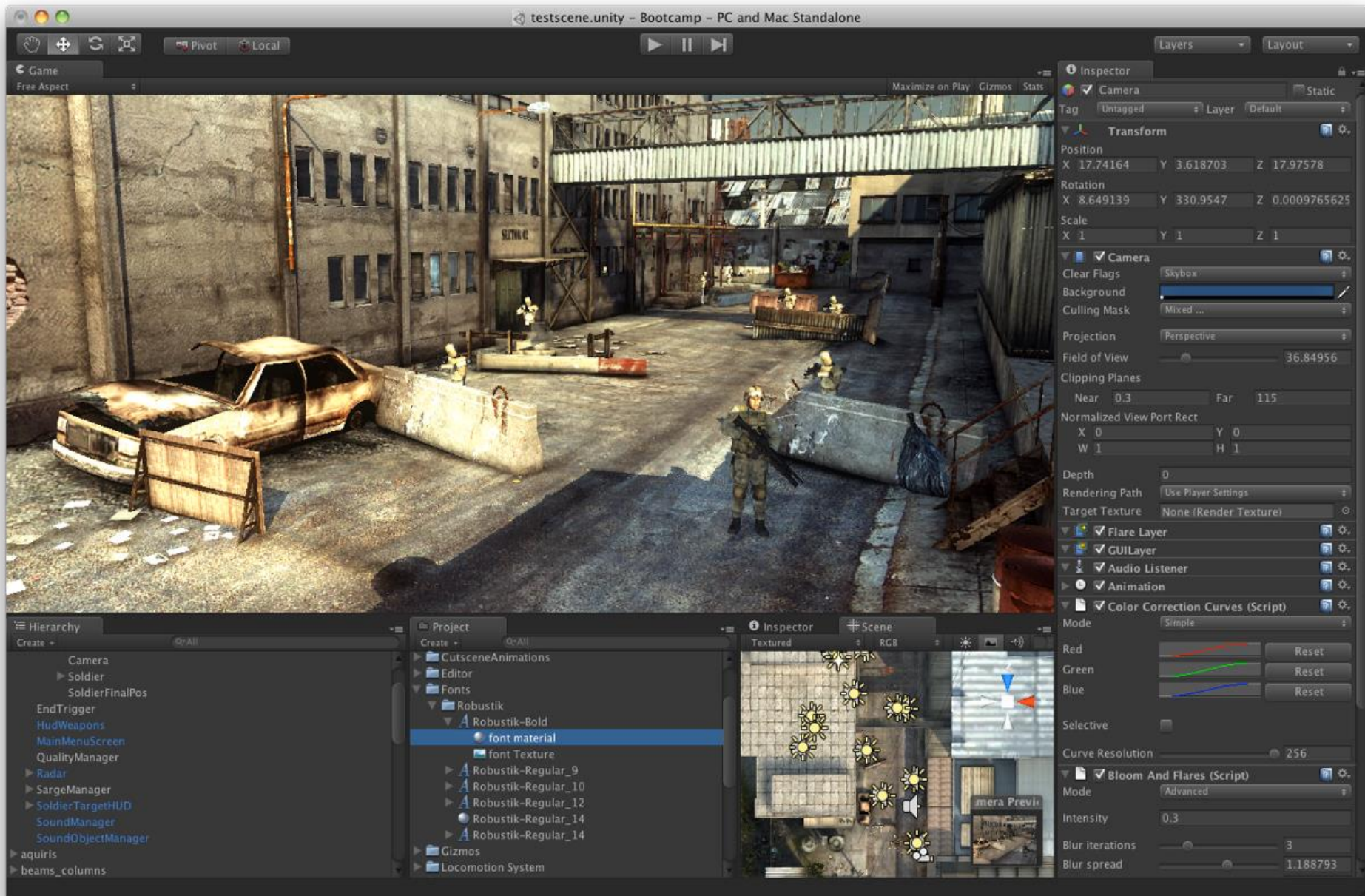
- * Engine criada pela Unity Technologies em 2005, apenas para MAC OS, mas que hoje suporta mais de 15 plataformas.
- * Escrita em C++ e C#.
- * Além das plataformas mais conhecidas, também oferece suporte para desenvolvimento para Windows phone 8, Blackberry 10 e Oculus Rift.

Game Engine

- * Um grande diferencial do Unity é a Asset Store, que são basicamente elementos prontos para serem adicionados ao desenvolvimento. Nele temos sets de câmeras, luzes, paisagens e ambientes, modelos, entre muitos outros componentes. É possível fazer parte de um jogo sem de fato ter que criar alguma coisa.
- * A interface do Unity foi desenvolvida para ser a mais amigável possível, além de requerer pouca codificação. Por isso o Unity é muito utilizado por desenvolvedores independentes e é considerado uma das mais simples engines existentes atualmente.

Game Engine

- * Jogos desenvolvidos com o Unity:
 - * Surgeon Simulator 2013
 - * Slender: The Arrival



Game Engine

- * OGRE

- * Sua principal característica é não ser exatamente um motor de jogo, e sim um motor de renderização.
- * Tem como objetivo proporcionar uma solução geral para renderizar gráficos. Em termos de desenvolvimento de jogos, não pode ser usado sozinho, pois não possui suporte para áudio e física.

Game Engine

- * O uso do OGRE como motor gráfico permite que desenvolvedores usem quaisquer física, audio, linguagem de scripting que quiserem, deixando que os especialistas em OGRE se concentrem exclusivamente no trabalho com os gráficos.

Game Engine

- * Source:

- * Engine desenvolvida pela Valve Corporation e lançada em 2004 com o jogo Counter Strike: Source.
- * Engine muito completa com uma grande variedade de recursos de efeitos de luz, efeitos especiais, e de animação, em especial de animação facial de personagens.

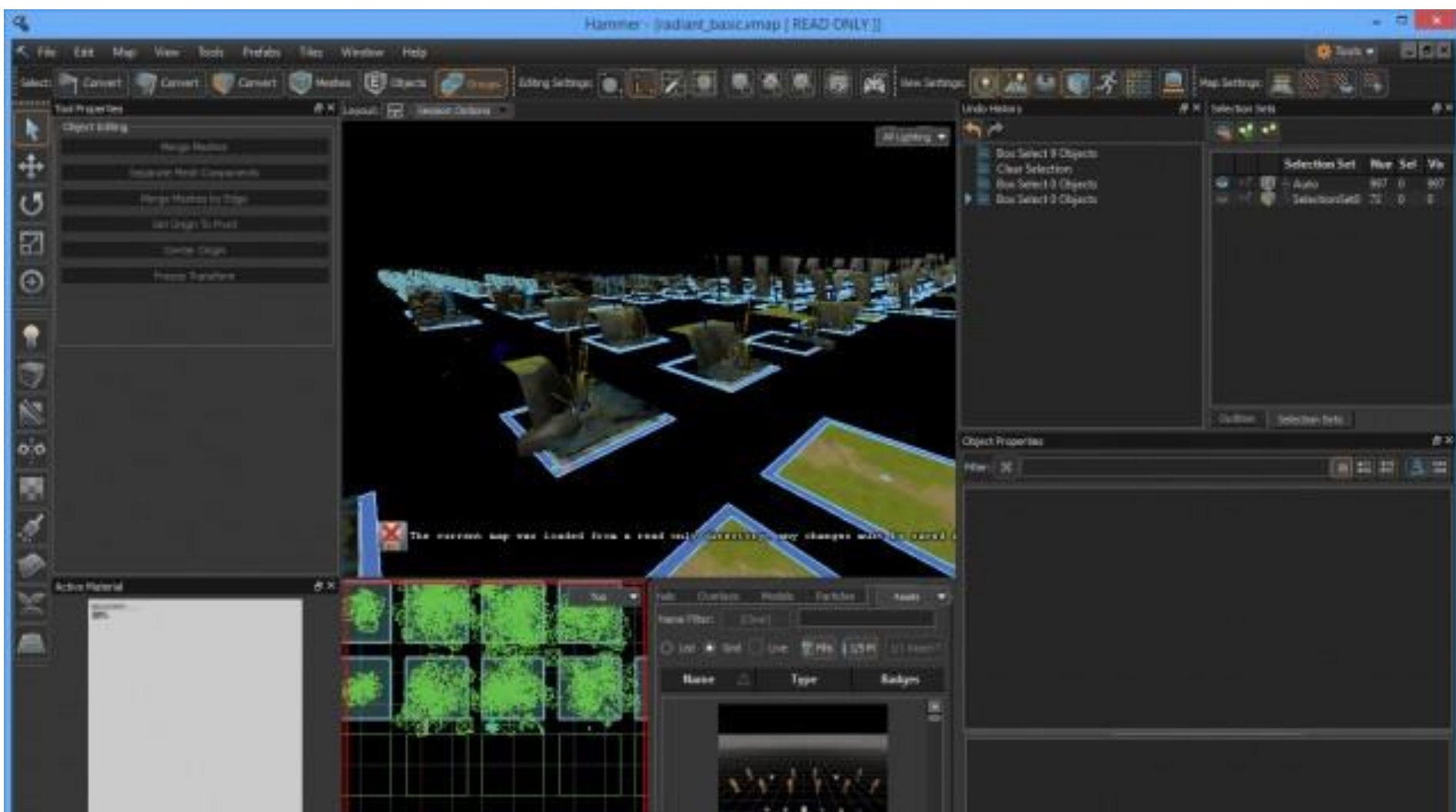
Game Engine

- * Apesar disso, sua SDK é muito criticada por ser de difícil utilização. A Valve está atualmente desenvolvendo uma SDK mais completa, intuitiva e de utilização mais simples.

Game Engine

- * Jogos desenvolvidos com Source:

- * Left 4 Dead
- * Team Fortress 2
- * Titanfall
- * Dota 2
- * Half-life 2



Softwares 3d

- * Ambiente para a criação de personagens e cenários para o desenvolvimento do jogo. Geralmente é o processo inicial no desenvolvimento do jogo.
- * Normalmente é mais utilizado para modelagem e rig de personagem, já que algumas game engines não possuem essas funções.



AUTODESK
3DS MAX

3D Studio Max (Ferramenta completa, preferido e mais utilizado por muitos);



Autodesk®
Maya

Maya (Completo, ainda bem usado, mas tem perdido espaço para o 3d studio max);



Blender (Completo, gratuito e open-source, além de possuir uma game engine integrada);



Zbrush (Muito utilizado para modelagem).

Salários e mercado

- * Aqui no Brasil, existe um mercado razoável para quem deseja trabalhar com jogos, é um mercado que se expande muito rapidamente, embora ainda não seja tão grande. Porém, no exterior ainda se encontram muito mais vagas, e com salários superiores.

Salários e mercado

- * Programadores:

- * Salário inicial de cerca de R\$2.000,00, podendo passar de R\$5.000 para experientes.
- * No exterior, o salários variam entre US\$72.000,00 e US\$127.000,00 ao ano (média de US\$6.000,00 a US\$ 10.000,00 por mês).

Salários e mercado

- * Artistas gráficos:
 - * Salário inicial entre R\$1.500,00 e R\$3.500,00 reais, depende da região do país.
 - * No exterior, dependendo da experiência, o salário fica entre US\$50.000,00 e US\$100.000,00 por ano.

Salários e mercado

- * Designers:

- * Salário inicial de R\$1.200,00 a R\$1.800,00. Com experiência, pode passar de R\$4.000,00.
- * No exterior, o salário fica entre US\$55.000,00 a US\$105.000,00 por ano.

Salários e mercado

- * Também existe a opção de trabalhar como *freelancer*, onde o desenvolvedor trabalha apenas por contrato, sem vínculo empregatício. Podem trabalhar tanto para produtores independentes quando para empresas. Inclusive pode-se ter outro emprego e trabalhar de *freelancer* no tempo livre para complementar a renda.

Indie Developers

- * Desenvolvedores independentes (Indie):
 - * Uma outra opção para a área é o desenvolvimento independente. Você mesmo, seja sozinho ou com sua própria equipe, desenvolve um jogo, de sua própria autoria. Alguns desenvolvedores Indie podem vender seus jogos na internet para obter ganhos. Atualmente existem muitos jogos Indie na web, alguns gratuitos e outros pagos.

▼ Designer de Jogos Pleno

Sex, 14/11/14

Salário: A Combinar

1 vaga: Manaus - AM (1)

Assinante,
envie o seu currículo agora!
Ex-assinante,
reative sua assinatura

enviar seu currículo
7 dias grátis

Ser responsável por criar o mundo ou cenário onde se passa o jogo, o tema, qual o pano de fundo e pontos de apoio. Criar o sistema de regras à ser aplicado ao mundo, cenário e personagens do jogo, levando em consideração as definições do que o jogo deve contemplar mediando também o balanceamento (dificuldade x interesse dos usuários do jogo).

Necessário experiência em produção de jogos e plataformas de mercado (apresentar pelo menos um produto / jogo do qual tenha participado do desenvolvimento), produção de jogos eletrônicos, roteirização e story board.

Ensino Superior em Design Gráfico, Web Design, Design de Games, Ciência da Computação, Engenharia de Softwares ou correlatos.

Desejável certificações em produtos e tecnologias utilizadas no ambiente de desenvolvimento de jogos. Desejável conhecimentos na metodologia Scrum. Sólidos conhecimentos em ilustração e animação 2D / 3D e em ferramentas como 3D Max, Blender, CorelDRAW, Photoshop, Projeto 3D, Game Maker, Valve Hammer, 3D Game Studio ou equivalentes.

ocultar

Benefícios: Assistência Médica / Medicina em grupo, Assistência Odontológica, Seguro de vida em grupo, Tiquete-refeição, Vale-transporte

Regime de contratação: CLT (Efetivo)

Informações adicionais: Ter disponibilidade para trabalhar em Manaus, AM.

Idiomas: Inglês - Intermediário

Perfil: Profissional

Área profissional:

Artes Gráficas
Internet/ E-Commerce/ E-Business/ Web/ Web
Designer
Publicidade e Propaganda

Nível hierárquico:

Profissional especializado com curso superior
Profissional com ensino
médio/profissionalizante

Perfil: Informática

Área profissional:

Informática /TI / Engenharia da Computação
Desenvolvimento/ Programação

Nível hierárquico:

Designer

▼ Junior Games Developer

Qui, 13/11/14

Salário: A Combinar

1 vaga: Manaus - AM (1)

Assinante,
envie o seu currículo agora!
Ex-assinante,
reative sua assinatura

Act with Matrix Math, basic data structures and algorithms and Mobile Software development.

Experience with Unity or another middleware 3D engine.

Bachelor's degree in Computer Science or relevant discipline.

Competence in C# or C++. Strong grasp of Linear Algebra. Intermediate communication level in English.

ocultar

Benefícios: Assistência Médica / Medicina em grupo, Assistência Odontológica, Auxílio Creche, Previdência privada, Tiquete-alimentação, Tiquete-refeição

Regime de contratação: CLT (Efetivo)

Idiomas: Inglês - Avançado

Perfil: Profissional

Área profissional:

Artes Gráficas
Informática /TI / Engenharia da Computação
Internet/ E-Commerce/ E-Business/ Web/ Web
Designer

Nível hierárquico:

Profissional especializado com curso superior
Supervisão / Chefia

Perfil: Informática

Área profissional:

Informática /TI / Engenharia da Computação
Desenvolvimento/ Programação

Nível hierárquico:

Programador

enviar seu currículo
7 dias grátis

▼ Estágio na área de Desenvolvimento e Teste de Jogos

Bolsa auxílio: Até R\$ 1.000,00

1 vaga: Manaus - AM (1)

Cursando 1º ano, 2º ano, 3º ano ou 4º ano.

Deverá estar cursando: Ensino Superior em Engenharia ou Ciência da Computação e áreas afins.

Apoiar as atividades de implementação, elaborar casos de teste e executar testes de integração, de usabilidade e de desempenho em diferentes plataformas (Android, iOS, WP) e devices.

Desejável conhecimento em desenvolvimento de aplicações JAVA e/ou C# /C++. Conhecimento de linguagens de programação para dispositivos móveis das plataformas Android e/ou iOS e/ou WP é um diferencial. Conhecimento de SCRUM e XP Programming é um diferencial.

ocultar

Benefícios: Tíquete-refeição, Vale-transporte

Horário: Diurno

Idiomas: Inglês - Intermediário

Perfil: Estagiário

Área de formação:

Exatas
Ciência da Computação
Eng. de Sist./ Computação

Seg, 17/11/14

Assinante,
envie o seu currículo agora!
Ex-assinante,
reative sua assinatura

enviar seu currículo
7 dias grátis