

De entre aqui o nome de cada pessoa e sua função no grupo	Depois dessa simulação de projeto, você julga ter adquirido o conhecimento necessário para fazer um projeto em FMOD?	Depois dessa Quest você se julga capaz?	O que achou do tempo dessa quest?	Insera aqui o link dos seus vídeos (ou vídeos) criados para a Quest	Insera aqui o link do google spreadsheets/google drive/onedrive com todo material extra que você julga útil para nossa avaliação?	Conte um pouco sobre seu processo nessa quest, quais os maiores aprendizados e dificuldades	Você trabalhou em grupo? Como foi trabalhar em grupo se a resposta foi sim e porque não trabalhou se a resposta for não.	Compartilhe! Você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedback	Nota	Side Quest	Total
Lucas (Música e FMOD) / Igor (SFX e FMOD)	Sim	Com maior conhecimento de um projeto de games	Bom, foi corrido, mas eu tenho certeza que se não tivesse tempo eu não teria	VIDEO EXPLICATIVO NO YOUTUBE: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3123456789">https://www.youtube.com/watch?v=3123456789</a> SIDE QUEST IGOR: <a href="https://www.instagram.com/p/C123456789/">https://www.instagram.com/p/C123456789/</a> SIDE QUEST LUCAS: (vai postar depois da correção)	PDF DA DOCUMENTAÇÃO: <a href="https://drive.google.com/file/d/1mYv6jxTDMQ2AG7AMas8Y8BjE8Uyew2uqg/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1mYv6jxTDMQ2AG7AMas8Y8BjE8Uyew2uqg/view?usp=sharing</a>	Foi intenso, mas conseguimos	Sim, em dupla		<b>Sistema musical:</b> Simples e funcional, atendeu bem o gameplay. <b>Sistema SFX:</b> Transformação, trêis e pulso do heno ok, muito bom. Drive ficou ok, Intellig 1 ficou muito alto o som do mecanismo dele quando ele se prepara para atirar, pode diminuir um pouco o volume, o tiro ficou ok, clique ok, saída de escotilha e explosão de Bôas. Dúvida para cima ficou interessante n, trincadeiras a parte o som do boss ficou muito bom, o sustain point não ficou assim, tem que melhorar o loop do boss. As ambientações ficaram ótimas. <b>Snapshots:</b> OK simples e funcional, atendeu o solicitado. <b>Documentação:</b> Excelente! <b>SideQuest:</b> O post ficou simples, seria interessante contar mais sobre os desafios. <b>Sistema musical:</b> As músicas ficaram bem legais, e o sistema atendeu bem a proposta. As transições funcionaram muito bem, loops perfeitos. A música tema do boss o loop inicial não funcionou muito bem, depois revide para ver a ideia do loop no principio, acho que não precisa ligar a introdução do boss	20	15	35
Felipe yetti - SFX e FMOD e Boff Pazzes- música	Sim	Com maior conhecimento de um projeto de games	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://youtu.be/v6fpe1NX8">https://youtu.be/v6fpe1NX8</a>	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1boN1O-2e81Gz07vymA4dJhPhQV8Yusgd7wv?ln">https://drive.google.com/drive/folders/1boN1O-2e81Gz07vymA4dJhPhQV8Yusgd7wv?ln</a>	O processo foi bem difícil por ser desafio em fazer o FMOD e as SFX visto que 11 de nossos colegas sumiu no meio do percurso... o qz emm faz pensar que deveria ter um sr generalista mesmo qdando nos especializar em algo dentro do Game Audio!!	Foi muito legal trabalhar com a Boff, e pra ver que ela tem um grand epotencial na musica e pretendo trabalhar outras vezes com ela!		<b>Sistema SFX:</b> O sistema do dia aparentemente funciona, mas para "visualizar" é interessante ver o vídeo a qual o som pertence, isso facilita para a implementação. <b>Snapshots:</b> Faltou mostrar os snapshots <b>Documentação:</b> o Drive estava fechado, sempre antes de enviar algum documento no drive verifique se ele está aberto. <b>Sistema musical:</b> O sistema de gameplay está ok, atendeu bem o jogo.	15	0	15
Rafael Miranda - Technical Audio Designer e documentação / Renato Coutinho - Audio Designer / Gabriel Riban - Compositor	Sim	Com maior conhecimento de um projeto de games	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	<a href="https://youtu.be_Chq_v_118p">https://youtu.be_Chq_v_118p</a>	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1w0C9EjwAE8wF6wZ4A7qC8E8F2n-LwQ7H7Bjwdf?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1w0C9EjwAE8wF6wZ4A7qC8E8F2n-LwQ7H7Bjwdf?usp=sharing</a>	As maiores dificuldades foram fazer com que todos a equipe estivessem alinhados e organizada.	Sim. Foi interessante pra participar e entender a dinâmica de um trabalho em equipe em relação ao áudio. Tive desafios também. O principal deles, na minha opinião, foi equilibrar o "gap" de conhecimentos e interação de todos os membros do grupo, pois cada um possui um background no áudio diferente.		<b>Sistema SFX:</b> Para "visualizar" é interessante ver o vídeo a qual o som pertence, isso facilita para a implementação, porém o sistema do dia aparentemente funciona e atende a proposta, só é necessário ter a imagem para que o dev tenha uma ideia do que vai implementar e consigo conferir se está correto. Faltou mostrar as músicas do Boss e menu, não deixou claro, e nem mostrar se em um sistema diferente. <b>Snapshots:</b> ok atenderam o pedido. Quando for mostrar para um DEV é interessante colocar uma legenda do que é, e qual a proposta e o motivo dela existir dentro do jogo. <b>Mixagem ok</b> <b>Documentação:</b> É interessante colocar em "other informations" a descrição de cada evento, o que faz, como mixar, e para qual parte do jogo ele atende. e ser preciso ter informações e suficientes para implementar todo o jogo sem te fazer perguntas, para isso a documentação e o vídeo tem que ser completos de informações relevantes. <b>Sistema musical:</b> As músicas ficaram de acordo com o clima natalino, atendeu bem a proposta, o sistema por camadas ficou interessante e conseguiu passar o clima necessário sem causar a estafa auditiva, é interessante colocar uma automação de volume nas camadas, para que o volume não aumente em relação as camadas iniciais. <b>As Farfarras ficaram excelentes</b>	15	0	15
Guilherme Motta, Natan Babue e Márcio Fontes	Sim	Com maior conhecimento de um projeto de games	Muito bom, o tempo foi apropriado para a necessidade	Vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=48682W4c-4">https://www.youtube.com/watch?v=48682W4c-4</a> Quest: <a href="https://www.instagram.com/p/C123456789/">https://www.instagram.com/p/C123456789/</a> <a href="https://www.instagram.com/p/C123456789/">https://www.instagram.com/p/C123456789/</a>	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1y8l8Dn14cQJENLz0P9K6W6dC9C9222uqgshano">https://drive.google.com/drive/folders/1y8l8Dn14cQJENLz0P9K6W6dC9C9222uqgshano</a>	Eu e meus colegas fazemos mais de uma jam então conseguimos nos entregar bem e entregar resultado bem satisfatório para nós, principalmente com 2 pessoas estendendo em game jam no time. A maior dificuldade foi logo na primeira jam, que tivemos que fazer áudio sem nenhum referência ou assetes visuais, mas conforme entrando em mais jans fomos ficando mais confortáveis com isso.	Sim, Foi ótimo! Conheci um ótimo grupo que com certeza vai levar para futuros projetos :)	Foi mais ou menos 16 min de vídeo, nem consegui postar no Instagram, mas acho que cada minuto foi necessário para mostrar o jogo.	<b>Sistema SFX:</b> Faltou mostrar os efeitos no jogo, pelo que escutei no FMOD ficaram excelentes, mas a aplicação prática não foi demonstrada, então alguns efeitos não dá pra avaliar se atenderam o gameplay. <b>Snapshots:</b> ok Atendem a ideia do jogo, só que é interessante diferenciar um pouco um do outro, por exemplo, uma equalização diferente. <b>Mixagem ok</b> <b>Documentação:</b> Faltou mostra a documentação <b>SideQuest:</b> Ótimo post, parabéns!	15	15	30