Oi entre aqui o nome de cada pessoa do grupo	https://youtu.be/tt_HShIx7Eo https://www.instagram.com/reel/C4JRt1NyYZG/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	Insira aqui o link do google spreadsheets/google drive/dropbox da documentação criada (confira se o acesso está aberto)	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.	Obrigado! você tem mais alguma coisas para adicionar?	Feedbacks	Nota	Sidequest	Total
Mauro	https://youtu.be/9cruR1Qr568	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1W1h8kWaEDiCJ4hdKYsqb57q3W3p8azvd48C4FR2IKo/edit?usp=sharing	Nessa quest percebi que devo tomar muito cuidado com tudo que eu vá criar e propor para o cliente, pois preciso coletar o máximo de informação sobre o que ele precisa. A maior dificuldade foi o tempo que eu perdi mas por coisas pessoais e isso pode ocorrer de fato quando eu estiver dentro de um projeto e tenho que tomar cuidado para não desapontar o cliente e manter sempre uma boa comunicação.	Eu havia combinado antes mesmo da quest iniciar com um dos colegas , mas pelos problemas pessoais que tive que enfrentar , preferi não atrasa-lo junto comigo	ainda fiquei com dúvida de como documentar toda a janela do mixer. Até perguntei mas não deu tempo de reformular a pergurtta quando o grupo estava aberto no mesmo dia em que estou entregando esse trabalho.	**FMOD e sistema:** Boa organização no FMOD pontuou bem as ideias de SFX e de música, porém faltou demonstrar os eventos no FMOD, mesmo em branco, mas explicando, quais serão dinâmcios quais serão one-shoot e os motivos, ou seja, falto ufaze o esqueleto **Snapshots:** ok **Documentação:** Ótima documentação, parabéns! Ps. É interessante colocar ao menos uma música de fundo no vídeo, como o trabalho é de áudio, soa bem estranho um vídeo de um profissional de áudio sem som, poderia criar um lo-fi pra já ambientar o dev do que está por vir.	15	0	15
João Pedro	https://www.instagram.com/reel/C4JRt1NyYZG/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA== https://youtu.be/tt_HShIx7Eo	https://drive.google.com/drive/folders/1RpyyELL8OCOhaDGOh5eId9t05KsvTD-S?usp=drive_link	foi um processo de aprendizado sobre planejamento	preferi fazer sozinho pra nao depender de outra pessoa no processo	desconsiderar o envio anterior pois fiz uma alteração	**FMOD e sistema:** Levantamento de SFX e música ficou adequado. O sistema proposto da música ficou bom, o evento de música no fmod ficou simples e funcional, só não ficou claro a variação, ela é por camadas? se for o sistema tá errado, pois quando mudar vai tocar apenas a camada e não a soma delas, esse modo que você utilizou seria mais para uma "Playlist" ou seja, cada música teria que ter a camada à mais que você propôe. No caso é melhor colocar em pistas separadas e colocar as probabilidades nas tracks. **Snapshots:** ok. **Documentação:** a documentação ficou boa, só cuidado ao formatar para o PDF, talvez ficari mais interessante no formato retrato ao invés de paisagem. **SideQuest:** Ótimo Post!	15	15	30
Paulo	https://www.instagram.com/reel/C4JiSOIIK_Up/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA==	https://www.dropbox.com/scl/fi/3oq2jtkzbar4s37ef11uo/hillbopjourney-events-by-Paulo-Trip.xlsx?rlkey=hmxln1ujkmx474ozdd5tfpe1&dl=0	Tem que prestar bastante atenção pra não deixar passar nenhum detalhe. É uma tarefa tranquila mas que exige bastante paciência.	Trabalhei sozinho porque meus horários são difíceis. E teria dificuldade pra sincronizar horarios.	Nada a mais	**FMOD e sistema:** O sistema musical ficou eficiente, e atenderia a proposta do jogo, pelo que você diz,só faltou uma fanfarra para derrota. A ideia do fone é um tanto quanto complexa para rodar durante todo o gameplay ela teria que combinar com todas as músicas, já pensou na complexidade disso? Mapeou muito bem os SFX, só que você utilizou o evento de action, ele não é tão usual. E não tem nenhum efeito que você imagina um sistema de casting ou loop? todos são on-shot? **Snapshots:** Muito boa a ideia do item final, os outros snapshots estão ok. **Documentação:** Ótima documentação **SideQuest:** Bom Post! Simples, direto e funcional, para o insta o video poderia ser mais direto, já mostrando os eventos do FMOD	15	15	30
Igor Rod	https://www.youtube.com/watch?v=44s2ABuwPMU	https://docs.google.com/spreadsheets/d/1rNNz7Uz6flAVMsvcRBl40bQcbs1XvQlP/edit?usp=sharing&ouid=110374315819562272816&rtpof=true&sd=true	de início, foi bem diferente pensar no processo inverso do que seria uma composição. fazer um esqueleto sem ter composto nada exigiu mais pensamento de como fazer e porquê fazer. a maior dificuldade foi os feedbacks das quests 3 e 4 junto da quest 5, isso atrapalhou muito.	estou tentando fazer tudo dentro do prazo estipulado pra não acumular trabalhos e etc. Sugari fazer em dupla com alguém do grupo, mas não obtive resposta. alguns falaram que nem chegram na quest 5 ainda, pra não ficar ainda mais atrasado, acabei fazendo sozinho.	https://www.instagram.com/reel/C4BM_mDLU1B/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRlODBiNWFlZA== ainda farei uma parte 2 concluindo o processo	**FMOD e sistema:** Sistema musical ficou interessante, a ideia do mesmo bpm é desafiadora, será necessário criatividade pra criar variações interessantes e músicas com aspectos diferentes pra evitar a fadiga auditiva. A música exemplo ficou muito boa e se encaixa perfeitamente na proposta do jogo, a ideia por camadas ficou ótima, as camadas são bem sutis, talvez seria interessante tirar o piano em alguns momentos, e colocar algum tipo de solo pra entrar em algum momento, pra aumentar a variação da música e consequentemente a durabilidade dela evitando a fadiga auditiva. Sistemas de Efeitos sonoros atendeu o necessário, mas faltou mostrar o esqueleto deles no fmod **Snapshots:** Ok, fez exatamente o solicitado. **Documentação:** Ótima documentação, muito bem organizada	15	0	15