

Entre aqui com o seu nome	Inira aqui o link do seu orçamento EM PDF (o link precisa ser do google drive ou do dropbox e, por favor, verifique se está aberto publicamente)	Digite aqui sua cover letter, se apresentando e fornecendo os motivos pelos quais eu poderia te contratar e seus diferenciais de mercado, não exagere no texto, faça no máximo dois parágrafos médios!	Inira aqui o link da SIDEQUEST!	Obrigado! você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedbacks	Nota	Sidequest	Total
Guilherme Lohmann	https://drive.google.com/file/d/1dIP1yV91tFR0XhmodJorVvdKtAK3q/view?usp=drive_link	Eu inseri isso no próprio orçamento, da mesma forma que o Thiago fez na live sobre isso.	https://www.instagram.com/julianammuniscipic616z7vu_4U/	A francos e barrancos, seguimos! hehehe	Feedback: Ótima apresentação, com logo, bem organizada e definida. Agora sobre a proposta, você mencionou uma reunião anterior. Qual reunião anterior? Já se reuniu com o Rbater? Lembra que o orçamento está direcionado a Ele, como a reunião não aconteceu ainda, não é necessário citar essa informação. Sobre a proposta da trilha, você menciona instrumentos étnicos, o orçamento comporta a gravação desses instrumentos? A contratação de músicos? Caso contrário, se for usar Vstl, foque em dizer "sonoridade" de instrumentos étnicos, assim você não se "obriga" a gravar instrumentos reais, e o custo do projeto fica mais realista. Os efeitos sonoros cobriram pouco do jogo. Cuidado os ataques do pesamegam principal? Os especiais? Os golpes, especiais e movimentação dos inimigos, e a ambientação? Defendeu um pouco o FMOD, comentando que a aplicação dele é fundamental, mas o ideal é explicar a cada momento, por exemplo, quando mencionar a trilha, já diga se ela será dinâmica, e como o fmod ajudará na implementação, o mesmo com efeitos sonoros complexos. SideQuest: Simples e direto, muito bom!	15	15	30
Paulo	https://www.dropbox.com/s/c1f0zwb0ggnkhr5d0892ml0r_amento_Chesa-Knights_Shinobi.pdf?filekey=569e5une7f81120wias3zbt8t&dl=1	Com uma paixão de longa data pela criação de música eletrônica e um histórico de sucesso como DJ e produtor musical, acredito que posso contribuir significativamente para a sua equipe de desenvolvimento de jogos. Com mais de 20 anos de experiência na indústria da música, viajando pelo país e tocando em uma variedade de locais e eventos, adquiri uma compreensão profunda da importância do áudio na criação de experiências imersivas e envolventes. Minha formação na respeitada Game Audio Academy aprimorou minhas habilidades técnicas e me proporcionou uma compreensão sólida das complexidades do design de áudio para jogos. Além disso, meu conhecimento abrangente de software e hardware me permite adaptar facilmente minha abordagem criativa às necessidades específicas de cada projeto. Estou comprometido em fornecer resultados excepcionais e trabalho de qualidade, mantendo sempre uma comunicação transparente e profissional com a equipe. Estou particularmente entusiasmado com a oportunidade de aplicar minha experiência e paixão pelos jogos em colaborações criativas, trazendo mundos virtuais à vida por meio de trilhas sonoras envolventes, efeitos sonoros intensos e design de áudio inovador. Prezando Thiago Adamo	https://www.instagram.com/jc4su0uik77/ http://sourceig_web_copv_link	Nada a mais!	Feedback: Ótima explicação e defesa do FMOD, porém, ela deve ocorrer no decorrer do orçamento, e é necessário informar os detalhes do que será criado. Exemplo, qual o estilo musical da trilha sonora? Qual a sonoridade você propõe para o jogo e por qual motivo? E como o Fmod facilitará a implementação desse sistema de forma que contribua para a jogabilidade e imersão do jogo? Também é legal explicar sobre os efeitos sonoros, qual o estilo deles, são todos simples? Complexos? Como o Fmod pode ajudar na implementação deles? SideQuest: Ficou bom, bem direto, mas talvez seria interessante deixar alguma questão pra gerar participação nos comentários.	15	15	30
Jobo Pedro	https://drive.google.com/drive/folders/1Q475wvEnUJk0JiHe_DzmyHnG03MMNbnvYt?usp=drive_link	Me chamo João Pedro Araújo Dias e estou animado com a possibilidade de trabalhar junto com você. Com mais de 10 anos de estudo, me destaco por aprender rápido, ser eficiente, ter capacidade de trabalhar em equipe, ouvir as opiniões dos colegas e colaborar de forma construtiva e colaborativa. Tento estar constantemente atualizado sobre as tendências e desenvolvimentos da indústria, buscando trazer minha obsessão e compreensão profunda desse universo para agregar criativamente à sua equipe. Atenciosamente, João Pedro Araújo Dias	https://www.instagram.com/jc4su0uik77/ http://sourceig_web_copv_link&page=Mc6C08BNWFZ2=&	tudo certo ;)	Feedback: Muito bom, explicou desde o começo a sonoridade que propõe para a trilha sonora e a utilização do FMOD, só alguns detalhes para arrumar: A valor dos efeitos sonoros ficou baixo, talvez determinar qual será o estilo dos efeitos sonoros, cartoon, realista, a mescla de ambos? SideQuest: Excelente	15	15	30
Mauro	https://www.dropbox.com/s/c1f0zwb0ggnkhr5d0892ml0r_amento_Chesa-Knights_Shinobi.pdf?filekey=569e5une7f81120wias3zbt8t&dl=1	Meu nome é Mauro Evangelista, músico compositor e detentor do artista VORT6, focado em músicas sintetizadas em diversos estilos. Como EDM, lo-fi, synth, hip-hop e alguns estilos experimentais. Com criatividade e adaptabilidade em qualquer cenário, me sinto preparado para qualquer desafio. Com foco em músicas para jogos, ingressei, em 2023, na Game Audio Academy, onde aprendi a usar as ferramentas necessárias e se preparar para as possibilidades desse mercado que está em constante evolução e que exige profissionais preparados e competentes, e tudo isso sem deixar de lado o senso criativo, foco e dedicação que elaboro, criação e implementação de materiais de áudio, respeitando as exigências de cada projeto. Igor Rod, músico há mais de 20 anos, compositor e arranjador, técnico de áudio há 5 anos e profissional capacitado pela Game Audio Academy, a melhor formação de áudio para games do Brasil. Ofereço qualidade de trabalho com metodologias ágeis e detalhadas, preço acessível e facilitação nas formas de pagamento através de entregas semanais e reuniões de feedback para garantir as validações de qualidade pelo cliente.	https://www.instagram.com/jc4su0uik77/ http://sourceig_web_copv_link&page=Mc6C08BNWFZ2=&	aguardarei o feedback desta quest para melhores conclusões em relação as dúvidas que terei no grupo do telegram.	Feedback: Cuidado com a escrita, tem alguns erros que podem confundir a sua proposta, e é interessante citar exemplos, quais músicas orientais você utilizará como referência? Alguma sonoridade/estilo específico? E qual o motivo dessa escolha? O mesmo com os efeitos sonoros, qual será o estilo deles? Como você deixará eles baseados em vaders? sons realistas? cartoon? 25 músicas de gameplay? é um número alto, ainda mais pela proposta por músicas com alta complexidade, ita a entender que serão dinâmicas, logo, atendem uma parte grande do jogo, não sendo necessário músicas de baixa complexidade, e qual o motivo para ter 5 músicas para UI? É ao citar a complexidade dos efeitos e das músicas é uma "deixa" para citar a importância do FMOD e como ele será essencial na implementação.	15	0	15
Igor Rod	https://drive.google.com/file/d/1mabeVoiP_4H1b685YvYn16e9986tE/view?usp=sharing	Possibilidade de utilizar, de forma desejável, áudio dinâmico e adaptativo, método já utilizado em jogos que possuem qualidade superior de áudio, promovendo para sua empresa. • Mais agilidade na entrega dos áudios e possibilidade de interação sonora do jogo. • Economia ao não precisar de menus óbvios e interrupção de áudio por parte dos programadores; e • Maior qualidade de mixagem e teste por parte dos profissionais de áudio.	https://www.instagram.com/jc4su0uik77/ http://sourceig_web_copv_link&page=Mc6C08BNWFZ2=&		Feedback: O número de assets (trilha sonora e SFX) foi adequado, mas faltaram informações importantes para a direção sonora do jogo. Qual o estilo musical da trilha do jogo? E qual o motivo dessa escolha, como ela agregará ao gameplay? Qual a instrumentação dele? O que seria uma instrumentação densa? Citar a explicação das músicas de gameplay, só faltou informar que o FMOD é primordial para a realização desse sistema. Qual o estilo das SFX? e qual o motivo dessa escolha? e que diferencia o SFX simples, do intermediário e do Complexo? O Fmod é necessário para facilitar a implementação desse sistema de SFX? Faltou defender melhor o FMOD.	15	0	15