Oi Entre aqui com o seu nome	Qual o nivel de dificuldade você teve nessa quest?	Como você julga seu preparo para criar um orçamento de áudio pra games depois da quest?	Insira 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 diferencias de mercado, não exagere no texto, faça no máximo dois parágrafos médios!	Insira aqui o link da SIDEQUEST!	Obrigado! você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedback	Nota	Side Quest	Total
Antonio Marcos Vieira Costa	Médio	Médio, gostaria e preciso exercitar mais isso	https://drive.google.com/drive/folders/1PBdT-kEIvJhbs8hn4yEL6LoQBhHPCOp?usp=drive_link	.	.		Link fechado, solicitou acesso, para a correção confira se o link está aberto.	0	0	0
Eduardo Joji Barreto dos Santos Sugano	Baixo	Médio, gostaria e preciso exercitar mais isso	https://drive.google.com/file/d/1BWMecl09k0-ac_UWmskmqMwtV_6CaWU6/view?usp=sharing	Sou Eduardo Joji Barreto dos Santos Sugano, tenho 23 anos, estudo música desde os 16 anos, tendo estudado em escolas como a Escola de Música Estadual de São Paulo e a Game Audio Academy. Jogo videogames desde criança e sempre fui apaixonado por sua música. Sou proficiente em arranjos variados e bem familiarizado com a escrita polifônica, tendo como minhas principais inspirações Nobuo Uematsu, Yoko Shimomura, Toby Fox, J.S Bach e P.I. Tchaikovsky	https://www.instagram.com/p/C2wdvjpTZ7l/?img_index=1		**Feedback:** É importante mencionar para quem o orçamento é direcionado, no seu ficou A/C: ou seja, está em branco. Qual a tradição japonesa as músicas seguirão? As músicas serão dinâmicas? ou apenas loops? como as ambiências terão a temática japonesa?, os sons serão suaves, mas serão mais realista ou cartoon? ou a mescla de ambos? Em nenhum momento o FMOD foi citado, apenas nos valores, é interessante explicar a cada passo, tanto nas músicas quanto nos efeitos sonoros a importância do uso do middleware, e o motivo da escolha do FMOD para tal trabalho. **Sidequest:** Simples e direto, muito bom!	10	15	25
Livio Segnini	Médio	Médio, gostaria e preciso exercitar mais isso	https://www.dropbox.com/scl/fi/r9kcb9x6mvgzraeafxw0O/Orcamento.pdf?rlkey=m8bl4a1snrxs34qk2kar8owgc&dl=0	Associando a qualidade com uma metodologia eficaz, mantenho o contato frequentemente com o cliente para que ele possa acompanhar os resultados do trabalho e, assim, suas expectativas e necessidades sejam 100% atendidas. Com a experiência de mais de 20 anos como músico e de ser formado pela Game Audio Academy, meu trabalho vai: - Trabalho com qualidade de mixagem e produção profissionais. - Comunicação facilitada com o cliente para que o trabalho seja agilizado. - Foco total no projeto do cliente. - Um game com um áudio imersivo e estimulante de experienciar.	https://www.instagram.com/liviosegninimusic/p/C2iKqLEu_6l/	Nada, obrigado!	**Feedback:** É importante mencionar para quem o orçamento é direcionado, no seu ficou A/C: ou seja, está em branco. Poderia ser A/C GAA, A/C Thiago Adamo Quais instrumentos japoneses a música vai usar? será gravado o instrumento ou utilizará Vst? Qual esto musical terá a trilha do jogo? Qual o estilo dos efeitos sonoros? Realistas ou cartoon? Como será a variação randômica das músicas? (nessa parte você pode/deve apresentar e defender o uso do FMOD) Qual a diferença de um efeito sonoro intermediário para um efeito sonoro simples? O FMOD só é citado no desconto do orçamento, não é mencionado o que ele faz, a importância dele para o projeto, e como ele pode contribuir para imersão do jogo e facilitar a implementação reduzindo assim o custo com as horas dos programadores. **Sidequest:** Simples e direto, daria pra deixar alguma curiosidade sobre o processo	10	15	25