

Oí entre aqui o nome de cada pessoa e sua função no grupo.	Depois dessa simulação do projeto, você julga ter aptidão para fazer um projeto em FMOD?	Insira aqui o link dos seus vídeos (ou vídeo) criado para a Quest!	Insira aqui o link do google spreadsheets/google drive/ Dropbox com todo material extra que você julgou 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.	Obrigado! você tem mais alguma coisa para adicionar?	Feedbacks	Nota	Sidequest	Total
Victor Kutak - Implementação de Audio; Eduardo Agui - SPX; Livio Seghini - Música	Sim	Segue o link do game no próximo	<a href="https://yaseq.tech/infall-from-grace">https://yaseq.tech/infall-from-grace</a>	Foi um grande aprendizado, desde o processo de encontrar a jam e o time para realizar o projeto, Brainstorming de ideias pra depois fazer a curadoria delas. Aprendemos a gerenciar o time e criar um conceito sonoro para o game em pouco tempo.	Sim. Foi bem interessante e dinâmico, pois as tarefas foram muito bem divididas.	Nada, obrigado!	Parabéns por participar de uma jam, a experiência é fundamental para aprendizado, porém, nessa quest o solicitado é mandar o vídeo do gameplay, com você explicando e pontuando o que foi realizado, as estratégias e tudo mais. Falaram da link do gameplay, e como você fez no fmod (ou como prepara o sistema no FMOD caso não subiu no Jam), mas foi encaminhado apenas o link para baixar o jogo. No material extra também a posíveis e desepado, mandar a documentação caso houver, as músicas separadas em uma playlist e outros links que achar necessário para a avaliação.	0	0	0
Antônio Marcos Vieira Costa - realizei todas funções	Sim	<a href="https://www.instagram.com/realC11ERX?u=6067480764031745470790314">https://www.instagram.com/realC11ERX?u=6067480764031745470790314</a>	<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1jurdakUjXy7ZfWMLdGdX70J1AulHX_FX?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1jurdakUjXy7ZfWMLdGdX70J1AulHX_FX?usp=sharing</a>	Eu tive dificuldades para conciliar o trabalho em grupo e acabei fazendo tudo sozinho. Apesar da dificuldade relacionada a grande quantidade de tarefas, achei legal ter avaliado o desafio e ter construído um cronograma de trabalho que deu certo. Eu acredito que passou a compreender melhor o fmod e adionei ter trabalhado com o sandbox. Sinto que estou bem mais preparado para trabalhar no fmod, se comparado com as quests anteriores.	não trabalhei em grupo, pois as pessoas que fiz contato já tinham se organizado. E posteriormente, quando consegui um grupo, eu já havia começado o processo de composição das músicas e efeitos, mas a vaga remanescente no grupo era para a implementação no Fmod. Mas tarde, na medida em que fui realizando a quest, até me arrepiei dessa decisão (não abri mão do que eu já havia feito), pois pensei que o maior aprendizado da quest (na minha opinião) estava na implementação, e portanto, teria sido uma boa oportunidade de trabalhar com o grupo. Mesmo assim, acho que consegui aproveitar bem os aprendizados da quest.	Coloquei no drive alguns arquivos adicionais referentes às músicas criadas. Se possível, gostaria de um retorno sobre a adequação das músicas com o jogo. Como a ideia era criar um tema e músicas que evoluíssem a cada ondate/level, enviei os principais arquivos em wav.	<p><b>Música Tema:</b> Muito bom, a música combinou bem com o jogo, é uma ótima introdução para o jogo, ambienta bem.</p> <p><b>Música de Gameplay:</b> Ótima composição, as variações ficaram interessantes, só ficou curioso pra ver um exemplo no gameplay, daria pra colocar em cima do vídeo e fazer as entradas no Fmod, pra ver como fica.</p> <p><b>Música de Boss:</b> Gostei do clima que você criou, mas faltou mostrar a transição da música de Gameplay para a música de boss, tem um vídeo perfido pra mostrar essa transição, utilize ele.</p> <p><b>Ambiência:</b> E você chama de ambiência algo claramente musical, na realidade é uma camada de música, a ambiência seriam sons do ambiente mesmo, cuidado pra não confundir.</p> <p><b>Snapshot:</b> O do boss ficou muito bom, a ideia de destacar mais os efeitos, de pausas também ficou interessante.</p> <p><b>Efeitos sonoros:</b> Para demonstrar os efeitos sonoros, é fundamental mostrar com a imagem, pois o dev não tem muita noção da sincronia sem a imagem, quando for demonstrar os efeitos, toque em mostrar junto com a animação.</p> <p><b>Documentação:</b> Faltou a planilha do FMOD, com ela que o Dev fara a implementação!</p> <p><b>Side quest:</b> Ótimo post.</p>	15	15	30