

FINEP - Software

TECNOLOGIA DE JOGOS DISTRIBUÍDOS NA INTERNET



FUTWEB



Luiz Velho (IMPA)

Siome Klein Goldenstein (UNICAMP)

Paulo Mattos (Olympya)

FUTEBOL, PAIXÃO NACIONAL

- Todo Brasileiro é um Técnico...



visite
FUTWEB.com.br



BANCO DE RESERVAS



Estatísticas		J	Vas	Fla
Chutes a Gol			0	0
Desarmes			0	0
Faltas			0	0
Passes Errados			0	0
Cartões Amarelos			0	0
Cartões Vermelhos			0	0
Posse de Bola			0	0

VASCO - JGIL

Jogadores		P	P	V	C	P	D	D	D
14	Dani5								
2	Dani1								
3	Karla1								
10	Ze4								
4	Ze2								
5	Dani2								
6	Karla2								
7	Ze3								
8	Dani3								
9	Karla3								
1	Ze1								
11	Dani4								
12	Karla4								
13	Ze5								



Vasco x Flamengo

(21) Charron

Fernando (6)

NÃO SÓMENTE UM JOGO

- Cultura do Futebol

Logado

login
jgil

saldo
5.000.000

atualizar

news
principal
saiba mais
ranking
jogo treino
transações
leilão de bens
login
cadastro

FUTWEB
COM.BR

BradescoNet
COMÉRCIO ELETRÔNICO

clique aqui

FUTWEB NEWS

Parabéns, através do e-mail XXXX, você se tornou o mais novo membro da comunidade FUTWEB. Agora é hora de chamar um amigo com quem você gostaria de jogar, dê à ele o endereço da nossa página. Lembre-se, as 1000 primeiras pessoas que nos enviarem e-mail terão o direito de se divertir gratuitamente, ganhar prêmios e dinheiro durante 1 ano no mundo FUTWEB. Você receberá nosso ticket de

USUÁRIOS

Rk	Nome
4	jgil

atualizar

Procurar

OK

Desafiar

Disponível?

sim não

MODELO DE NEGÓCIO INOVADOR

- Distribuição Totalmente On-Line
- Potencializada por sistema de corrente (*FutWeb Ticket*)



- * *“Cada novo usuário é um divulgador interessado”*
Seth Godin

PROPOSTA

- Desenvolver um Jogo de Última Geração
 - Competitivo a nível nacional e internacional
 - Realismo visual e comportamental
 - Plataforma escalável na Internet
- Aplicar Novas Tecnologias
 - Padrões - software / hardware
- Avançar o Conhecimento na Área
 - Pesquisa de ponta

CARACTERÍSTICAS

- Jogo Estratégico de Futebol
 - MMOG (Massive Multiplayer On-line Game)
 - Universo Persistente / Comunidade Participativa
 - Simulação Física e Arquitetura Flexível
- Áreas de Pesquisa
 - Computação Gráfica 2D e 3D
 - Animação
 - Interface Homem-Máquina
 - Rede de Dados

DESAFIOS TECNOLÓGICOS

- Visualização
 - *Rendering tridimensional hyper-realista adaptável*
- Interface com Usuário
 - *Contrôles gestuais e comandos por voz*
- Simulação
 - *Motor para simulação física e comportamentos emergentes*
- Internet
 - *Processamento distribuído nos clientes*
 - *Servidor escalável*
- Arquitetura de Software
 - *API simples e modular, permite o reuso*
 - *Projeto orientado a dados, independência da implementação*

CONSÓRCIO

- Laboratório VISGRAF – IMPA
 - Núcleo de Excelência em Computação Gráfica
 - Instituto de Computação – UNICAMP
 - Tradição na Área de Informática
 - Olympya Tecnologia de Informação
 - Empreendedorismo em Jogos
- *Composição Adequada para Vencer o Desafio*
- *Pesquisa*
 - *Desenvolvimento*
 - *Negócio*

ESTRATÉGIA DE IMPLEMENTAÇÃO

- IMPA e UNICAMP
 - Revisão da Versão 1.0
 - Pesquisa para a Versão 2.0
- Olympya
 - Modificações da Versão 1.0
 - Desenvolvimento da Versão 2.0
- *Todos os Parceiros*
 - Testes

PARTICIPAÇÃO do IMPA e da UNICAMP

- Avaliação técnica do sistema
- Modelo matemático da simulação
- Testes de rede e do servidor
- Experimentos de usabilidade
- Realismo visual e sonoro
- Planejamento da animação
- Atuação do usuário em vários papéis

PARTICIPAÇÃO DA OLYMPYA

- *Disponibilizará para o consórcio o trabalho realizado até agora com recursos próprios.*
- Olympya será responsável por:
 - Arquitetura do sistema
 - Integração do programa
 - Desenvolvimento de componentes
 - Testes
 - Comercialização do produto
 - Telas em inglês
 - Suporte administrativo do projeto

EQUIPE

- A equipe atual da Olympya é formada por 6 pessoas, 5 engenheiros, 3 com mestrado em diversas especializações técnicas e business e 1 designer. Dois outros funcionários serão agregados a equipe.
- A equipe do IMPA será composta além do coordenador do projeto de mais 1 doutor e 2 mestres.
- A equipe da UNICAMP além do coordenador terá 1 doutor e 1 mestre

METODOLOGIA E SISTEMA GERENCIAL

A implementação da proposta foi desenvolvida considerando os seguintes elementos

Academia

As duas instituições têm tradição e prestígio no campo de pesquisa e os dois coordenadores tem 26 papers publicados em áreas relacionadas ao projeto.

Empresa

Tem um projeto em desenvolvimento que será o ponto de partida para a implementação da proposta onde já foram investidos com recursos próprios cerca de 600.000 reais.

A partir de uma metodologia de desenvolvimento de projeto, de uma definição clara de responsabilidades entre os parceiros e de uma estratégia de implementação, desenvolveu-se com a ajuda de uma ferramenta específica um projeto detalhado com mais de 120 atividades / responsabilidades. Este trabalho permitiu que fossem sumarizadas e incluídas na proposta 9 metas 50 atividades e indicadores.

Para complementar o planejamento foi criado um sistema gerencial que permitirá o acompanhamento, controle e monitoramento da evolução do projeto

INFRA-ESTRUTURA FÍSICA

- A estrutura do Laboratório VISGRAF possibilita a realização de pesquisas nas seguintes áreas:
 - computação gráfica
 - vídeo e multimídia
 - visualização estereoscópica interativa
 - fotografia 3D
- O IC da UNICAMP têm diversas instalações de informática e está montando um laboratório de visão computacional.
- A Olympya consta de um conjunto de 3 salas onde podem ser alocados até 12 profissionais, a infra-estrutura hoje tem 6 computadores e 6 profissionais desenvolvendo diferentes tarefas no projeto.

CONTRAPARTIDA

- Olympya
 - Conceituação do *FutWeb*.
 - Modelo de negócio e 5000 pessoas já cadastradas.
 - Criação de 120 telas em português.
 - Desenvolvimento na área do cliente e do servidor, envolvendo 5 componentes (i.e., toolkits) e mais de 200.000 linhas de código.

* [Website Preview](#) & [teste de conceito](#)