**DOCUMENTO PARA DESIGN DE GAMES**

**<EU PRESIDENTE>**

Autores: <Bruno Leão, Fernando Araujo,Helena Gallas, João Rodrigues, Mateus Almeida, Rafael Moritz, Sarah Ribeiro>

Data de criação:<07-02-2022>

Versão: <1.0>

**Controle do Documento**

**Histórico de revisões**

| **Data** | **Autor** | **Versão** | **Resumo da atividade** |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| <xx/xx/xxxx> | <Nome do autor> | <numero da versão> | <descrever o que foi feito nesta versão> |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**Sumário**

[**1. Visão Geral do Projeto <ADALOVE – Definir Proposta de Valor>**](#_43kr2guca2r7) **6**

[1.1 Objetivos do Jogo](#_ochexpkfbps0) 6

[1.2 Características gerais do Jogo](#_2701dutrlp2q) 6

[1.3 Público-alvo](#_k1efhtwb502f) 6

[1.4 Diferenciais](#_q4l7xa700y7w) 6

[1.5 Análise do cenário: Matriz SWOT](#_l3hzjuai0je8) 6

[1.6 Proposta de Valor: Value Proposition Canvas](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.amhntkys10uj) [6](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.amhntkys10uj)

[1.7 Requisitos do Jogo <ADALOVE – Documentar requisitos>](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.pn83j1kmfm5e) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.pn83j1kmfm5e)

[1.7.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.5ckh0wsmsu61) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.5ckh0wsmsu61)

[1.7.2 Persona](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.1wuiqk4cz5el) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.1wuiqk4cz5el)

[1.7.3 Gênero do Jogo](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.ksn7yjwkzm4m) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.ksn7yjwkzm4m)

[1.7.4 Histórias do jogo (Game stories) ou Histórias dos usuários (user stories)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.h0rbioda73xr) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.h0rbioda73xr)

[1.7.5 Mecânica](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.uvsx9wyj1m8y) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.uvsx9wyj1m8y)

[1.7.6 Fontes de Pesquisa / Imersão](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.vhfyyl6czc7) [7](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.vhfyyl6czc7)

[**2. Game Design <ADALOVE – Elaborar fluxograma do jogo>**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.52yr0otb8966)[**8**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.52yr0otb8966)

[2.1 História do Jogo](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.39vd0s97x7is) [8](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.39vd0s97x7is)

[2.2 Fluxo do Jogo e Níveis (os níveis são opcionais)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.eka2byy2kkmp) [8](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.eka2byy2kkmp)

[2.3 O Mundo do Jogo](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.9tlx08vey3e0) [8](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.9tlx08vey3e0)

[2.3.1 Locações Principais e Mapa](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.4i7ojhp) [8](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.4i7ojhp)

[2.3.2 Navegação pelo Mundo](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.577oi9rypazl) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.577oi9rypazl)

[2.3.3 Escala](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.7v0u6zop09gg) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.7v0u6zop09gg)

[2.3.4 Ambientação](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.dd1f2onpuv3r) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.dd1f2onpuv3r)

[2.3.5 Tempo](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.o0tvjxbsgewc) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.o0tvjxbsgewc)

[2.4 Base de Dados](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.lq1uqq3v2sgv) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.lq1uqq3v2sgv)

[2.4.1 Inventário](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.li4tz5z44db7) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.li4tz5z44db7)

[2.4.1.1 Itens Consumíveis (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.pu58xfjshvu) [9](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.pu58xfjshvu)

[2.4.1.2 Armamento (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.kqusinvitmj0) [10](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.kqusinvitmj0)

[2.4.2 Bestiário (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.bannxz7xu861) [10](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.bannxz7xu861)

[2.4.2.1 Inimigos Elementais de Água](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.y3qrg9uruuxj) [11](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.y3qrg9uruuxj)

[2.4.3 Balanceamento de Recursos (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.igq7ywouiklj) [11](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.igq7ywouiklj)

[**3. Level Design (opcional) <ADALOVE – Implementar mecânicas básicas do jogo - parte 1 a 5>**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.78z24wnxsa9q)[**13**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.78z24wnxsa9q)

[3.1 Fase <NOME DA FASE 1>](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.us1ckwfb5xwq) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.us1ckwfb5xwq)

[3.1.1 Visão Geral (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.ysxp13tv0op6) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.ysxp13tv0op6)

[3.1.2 Layout Área (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.qpc4ypb9otxl) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.qpc4ypb9otxl)

[3.1.2.1 Connections (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.sanqekx35td6) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.sanqekx35td6)

[3.1.2.2 Layout Effects (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.bq4bqkw0sf0f) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.bq4bqkw0sf0f)

[3.1.2.3 Quests e Puzzles (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.my042hoerbun) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.my042hoerbun)

[3.1.3 Balanceamento de Recursos (opcional)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.jceremyc4l9z) [13](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.jceremyc4l9z)

[3.1.4 The Boss](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.2nvku2pejbgj) [14](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.2nvku2pejbgj)

[3.1.5 Outros Personagens](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.4dezu3y8rjtf) [14](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.4dezu3y8rjtf)

[3.1.6 Easter Eggs](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.vmtb0oqgfb7y) [15](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.vmtb0oqgfb7y)

[**4. Personagens <ADALOVE – Implementar mecânicas básicas do jogo - parte 1 a 5>**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.yfvdssxbcrpj)[**16**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.yfvdssxbcrpj)

[4.1 Personagens Controláveis](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.k6u3gg1yuj4z) [16](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.k6u3gg1yuj4z)

[4.1.2 <NOME DO PERSONAGEM PRINCIPAL n>](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.vx1227) [16](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.vx1227)

[4.1.2.1 Backstory](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.gzt5stvz9pmg) [16](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.gzt5stvz9pmg)

[4.1.2.2 Concept Art](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.ofna0714faw6) [16](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.ofna0714faw6)

[4.1.2.3 Ações Permitidas](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.hw2sg8qhkofg) [16](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.hw2sg8qhkofg)

[4.1.2.4 Momento de Aparição](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.sgv5n49m4fq2) [16](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.sgv5n49m4fq2)

[4.2 Common Non-Playable Characters (NPC)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.jkgmf4ge8nbx) [17](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.jkgmf4ge8nbx)

[4.2.1 <NOME DO NPC COMUM n>](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.1v1yuxt) [17](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.1v1yuxt)

[4.3 Special Non-Playable Characters (NPC)](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.y6m9tvukgdh2) [17](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.y6m9tvukgdh2)

[4.3.1 <NOME DO NPC ESPECIAL n>](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.pn1v8pyw2lc) [17](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.pn1v8pyw2lc)

[**5. Teste de Usabilidade <ADALOVE – Desenvolver relatório de resultados do playtest>**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.bvup0gmjn2zq)[**18**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.bvup0gmjn2zq)

[**6. Relatório - Física e Matemática**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.eareksdzjnx0)[**19**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.eareksdzjnx0)

[6.1 Funções](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.a6t90936uqh8) [19](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.a6t90936uqh8)

[6.2 Cinemática Unidimensional](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.43w81wdkhhgm) [19](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.43w81wdkhhgm)

[6.3 Vetores](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.o5njz5p12rou) [19](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.o5njz5p12rou)

[6.4 Cinemática Bidimensional e mais](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.sjc8nq88ruay) [19](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.sjc8nq88ruay)

[**7. Bibliografias**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.s194bgir5xq6)[**20**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.s194bgir5xq6)

[**Apêndice**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.9rl841kv1n8k)[**21**](https://docs.google.com/document/d/1dsnC-6q8MMqoTYS5h1VhPRp6dIUiR7SR/edit#heading=h.9rl841kv1n8k)

**1. Visão Geral do Projeto** <ADALOVE – Definir Proposta de Valor>

**1.1 Objetivos do Jogo**

Definir o objetivo do desenvolvimento desse projeto. Dentre esses, devem ser considerados:

Instruir a população jovem sobre Direito e Política de maneira lúdica, simples e acessível, de forma a engajar os jovens no tema político em um país com pouco interesse e conhecimento no assunto. Assim, almeja-se que o aluno interaja com o conteúdo tanto dentro da sala de aula quanto fora. O jogo está sendo criado em uma instituição de ensino, e funcionará tanto como produto quanto como forma de aprendizado.

* Desafios e interesses pessoais no tipo de jogo criado
* Para que serve o jogo
* Para que o jogo está sendo criado
* Visão geral e contexto do jogo
* Contexto onde este jogo está sendo criado (justificar que é feito num bootcamp, que vai gerar um produto para o bootcamp)

**1.2 Características gerais do Jogo**

Elaborar uma síntese geral do jogo. Contextualização geral do jogo.

Um jogo em que o jogador tem que tomar decisões como o presidente. Cada decisão terá consequências quanto ao apoio do senado, população, etc. À medida que a história do jogo avança, o jogador poderá ganhar ou perder esse apoio, resultando em um “score” de acordo com a reputação alcançada. Ao final, o usuário poderá finalizar o jogo em uma situação de sucesso, de fracasso - impeachment -, ou em um quadro intermediário. Ao longo das decisões feitas, o jogador poderá adquirir um maior entendimento a respeito da organização governamental do país.

**1.3 Público-alvo**

Descreve o tipo de público a que se destina o jogo.

O game terá foco maior em atingir jovens, em especial estudantes do ensino médio de escolas públicas de São Paulo, mas de uma forma que pessoas de outras faixas etárias possam se interessar em jogá-lo.

**1.4 Diferenciais**

Descrever os diferenciais competitivos do jogo.

Com relação à concorrência, vamos eliminar os custos e materiais físicos, elevar a praticidade e o entretenimento, reduzir a complexidade de conceitos de direito e política e criar um modelo gameficado de ensino, que estimule a competitividade e a interação.

**1.5 Análise do cenário: Matriz SWOT**

Apresenta a Matriz SWOT.

|  | Interno | Externo |
| --- | --- | --- |
| Positivo | FORÇAS   * Simplicidade * União de estudo e diversão * Intiuitividade | OPORTUNIDADES   * Falta de computadores no mercado * Público alvo extenso e que consome jogos |
| Negativo | FRAQUEZAS   * Limitações técnicas * Complexidade e abrangência do assunto | AMEAÇAS   * Falta de interesse no assunto * Dificuldade de acesso à tecnologia |