

# **DOCUMENTO DE DESIGN DE JOGO**

## **MY ROADLAB**

DAYLLAN DE SOUZA ALHO

ELIAS BIONDO

GABRIEL ROCHA

JACKSON AGUIAR

MATHEUS FIDELIS

RENATO MACHADO

THEO TOSTO

10 de fevereiro de 2022

Versão: 0.1

## Controle de versões do documento

## Histórico de revisões

[illegible]

---

## Sumário

<b>1. Visão Geral do Projeto</b>	<b>4</b>
1.1 Objetivos do Jogo	4
1.2 Características gerais do Jogo	4
1.3 Público-alvo	5
1.4 Diferenciais	5
1.5 Análise do cenário: matriz swot	5
<b>2. Bibliografia</b>	<b>6</b>
<b>Apêndice</b>	<b>7</b>

# 1. Visão geral do projeto

## 1.1 Objetivos do jogo

O desenvolvimento desse projeto tem como objetivo principal elucidar e direcionar uma escolha consciente de curso por parte de estudantes e futuros estudantes da **graduação inteli**. Em outras palavras, a proposta de jogo tem como intenção ajudar discentes a decidirem os seus cursos de graduação com base em seus interesses, aptidões e habilidades, fundamentando-se em termos atuais de mercado e possíveis áreas de atuação. Os cursos abordados no *game* pertencem a grande área da computação, e são oferecidos como opções de graduação pelo Instituto de Tecnologia e Liderança (Inteli). São eles: engenharia de computação, ciência da computação, engenharia de software e sistemas de informação.

Os principais desafios que regem o tipo de jogo pensado estão relacionados à produção de narrativas e aos interesses pessoais de seus possíveis jogadores. Sendo assim, estão encaminhadas pesquisas de campo para entregas orientadas a dados, que visam quantificar não tão somente quantitativamente, mas também qualitativamente, os gostos e preferências do público em questão. Espera-se evitar tais objeções e, sobretudo, garantir, além de um jogo, uma experiência compartilhável de autoconhecimento e reflexão.

O jogo será utilizado como forma de pontuar habilidades e competências pré-existentes dos usuários, relacionando-as com alguma opção de curso, e, para além disso, indicando possíveis *skills* e conhecimentos que devem ser desenvolvidos para um desempenho satisfatório em uma desejada área de atuação. Um sistema de pontuação único será desenvolvido para realizar as medições entre as diferentes áreas, e uma tabela de correspondência será criada para que esse relacionamento seja eficaz.

O projeto está sendo desenvolvido, primordialmente, em razão da baixa diferenciação entre os cursos de graduação, na área de tecnologia, por parte de estudantes internos e externos da instituição. A grande incerteza acerca de qual curso de graduação escolher por parte dos discentes é uma das principais justificativas da necessidade do projeto, que visa atenuar essa dúvida e guiar, mesmo que minimamente, os alunos para uma escolha cômica.

Inteli Roadlab, assim inicialmente denominado, é um jogo indie multiplataforma que simula um ambiente virtual para a apresentação dos cursos da grande área da computação, todos oferecidos pelo Instituto de Tecnologia e Liderança (Inteli), bem como suas áreas de atuação, baseado em tarefas e objetivos internos pontuados. Sua principal característica é ser um jogo informativo e divertido sobre as mais variadas formas de processos de trabalho na área de computação.

O jogo será desenvolvido e entregue como requisito de avaliação, e o produto final será disponibilizado para o cliente na forma de código aberto. Os direitos acerca da produção e a propriedade do referido objeto são resguardados sobre a licença Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), sendo, o cliente, livre para compartilhar, criar cópias, distribuir o material em qualquer mídia, adaptar, transformar, e construir sobre o material com qualquer propósito, inclusive comercial, desde que dado os devidos créditos da criação.

## 1.2 Características gerais do jogo

Nossa ideia inicial é um jogo que vai abordar aspectos gerais dos quatro cursos que são trabalhados na Inteli. O jogo tentará simular o ambiente da Inteli e terá um andar para cada curso, onde será dada uma explicação introdutória a respeito de cada curso, e logo em seguida o jogador será levado a uma atividade onde terá que resolver um problema respectivo ao curso do andar que estiver, teremos pelo menos uma atividade de cada curso.

### 1.3 Público-alvo

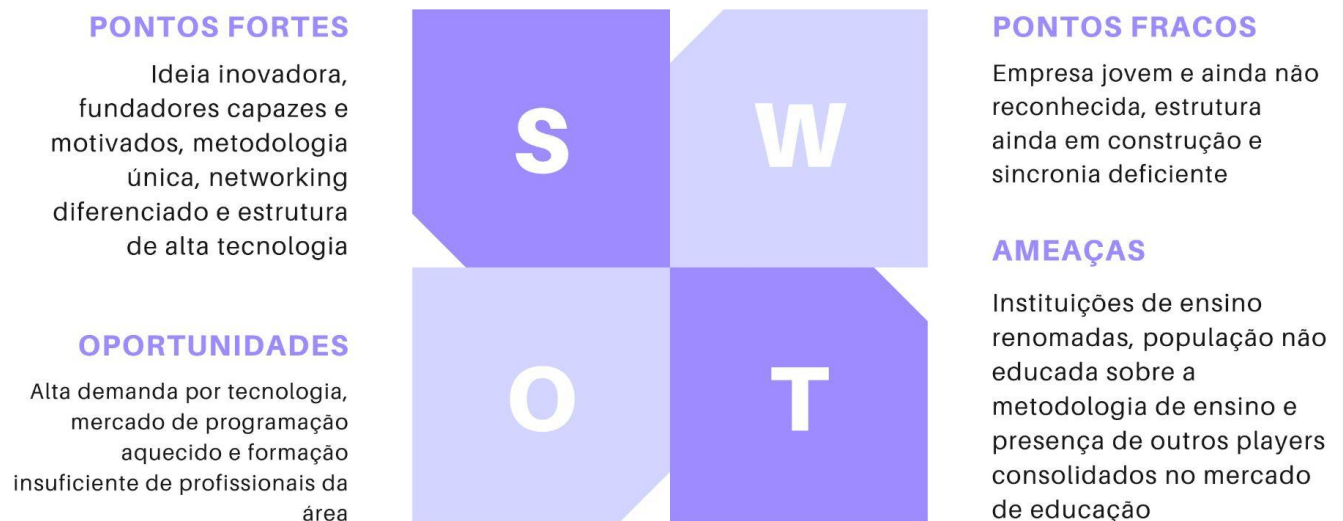
Nosso público-alvo são ambos os gêneros com idade a partir de 16+ interessadas em cursar o ensino superior em tecnologia, e que sejam curiosas e destemidas. Nosso público está organizado em camadas, onde a primeira camada é o público que já integra o corpo discente da INTELI, nos cursos de Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Engenharia de Software e Sistema da Informação. A segunda camada são os futuros estudantes em tecnologia e que atualmente estão buscando informações sobre o mercado de trabalho e cursos de bacharelado, geralmente, esse público se localiza no Ensino Médio, com idade entre 15 a 18 anos.

### 1.4 Diferenciais

Os diferenciais do nosso projeto são as abordagens mais simplificadas aos aspectos dos cursos de graduação, buscando orientar os estudantes a compreender de maneira mais geral o que este encontrará durante a graduação e quais ofertas de trabalho poderá desempenhar. Desenvolveremos um sistema de progressão de níveis, onde em cada nível o usuário passará por desafios e tarefas com a finalidade de um conhecimento mais amplo sobre os objetivos do projeto.

Nosso projeto também está articulado com modelos 2D e com cenário único, onde a jogabilidade é bastante intuitiva e será compatível com diversas plataformas.

### 1.5 Análise do cenário: matriz swot



---

## 2. Bibliografia

---

# Apêndice