

# **DOCUMENTO DE DESIGN DE JOGO**

## **INTELI ROADLAB**

DAYLLAN DE SOUZA ALHO

ELIAS BIONDO

GABRIEL ROCHA

JACKSON AGUIAR

MATHEUS FIDELIS

RENATO MACHADO

THEO TOSTO

18 de fevereiro de 2022

Versão: 0.2

## Controle de versões do documento

### Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
09/02/2022	Gamethinkers	0.1	início do preenchimento do documento, com as definições de objetivo, características, público alvo, diferenciais e criação de matriz swot do cliente
18/02/2022	Gamethinkers	0.2	adição de proposta de valor (seção 1.6) e requisitos do jogo (seção 1.7)

---

## 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
1.6 Proposta de valor (value proposition canvas)	6
1.7 Requisitos do Jogo	6
1.7.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente	6
1.7.2 Persona	6
1.7.3 Gênero do Jogo	7
1.7.4 Histórias do jogo (Game stories) ou Histórias dos usuários (user stories)	7
1.7.5 Mecânica	8
1.7.6 Fontes de Pesquisa / Imersão	8
<b>2. Bibliografia</b>	<b>10</b>
<b>Apêndice</b>	<b>11</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

O projeto aqui disposto possui como principal característica o propósito de abordar aspectos gerais e específicos dos diferentes cursos de graduação da grande área da computação, de forma a permitir alunos e estudantes, além de outros possíveis interessados, a capacidade de diferenciação entre cada uma das áreas anteriormente citadas. O jogo simulará um ambiente empresarial, num contexto cinematográfico e com enredo específico, com todos os setores de atuação possíveis divididos por departamentos em diferentes andares, onde serão apresentados conceitos introdutórios a respeito de cada curso. Para além disso, dinâmicas randomizadas de manutenções e sabotagens trarão dinamicidade ao game, fazendo com que o jogador tenha que priorizar algumas atividades em detrimento de outras - realizando escolhas por conta própria - e, também, concluindo tarefas e objetivos específicos relativos às supracitadas áreas.

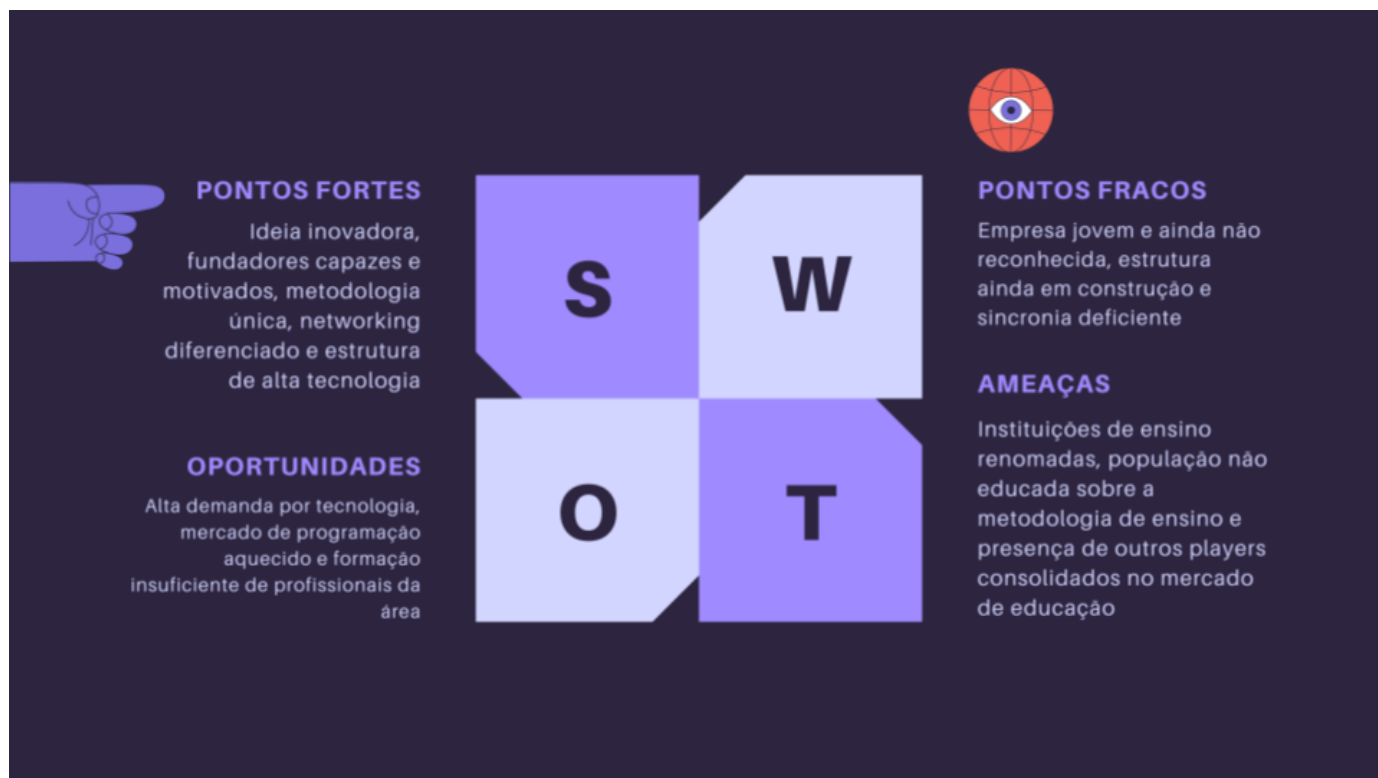
### 1.3 Público-alvo

O público alvo deste projeto são todas as pessoas que, independentemente de gênero, possuam mais de 16 anos e tenham interesse em realizar ensino superior em tecnologia na modalidade de bacharelado, especialmente àqueles com dúvidas sobre qual área de atuação escolher. Esclarece-se ainda que o público-alvo do projeto encontra-se multifacetado em camadas primárias e secundárias, são elas: estudantes que já integram o corpo discente da instituição em alguns dos quatro cursos oferecidos e futuros estudantes de tecnologia, que buscam informações sobre o mercado de trabalho e cursos de graduação.

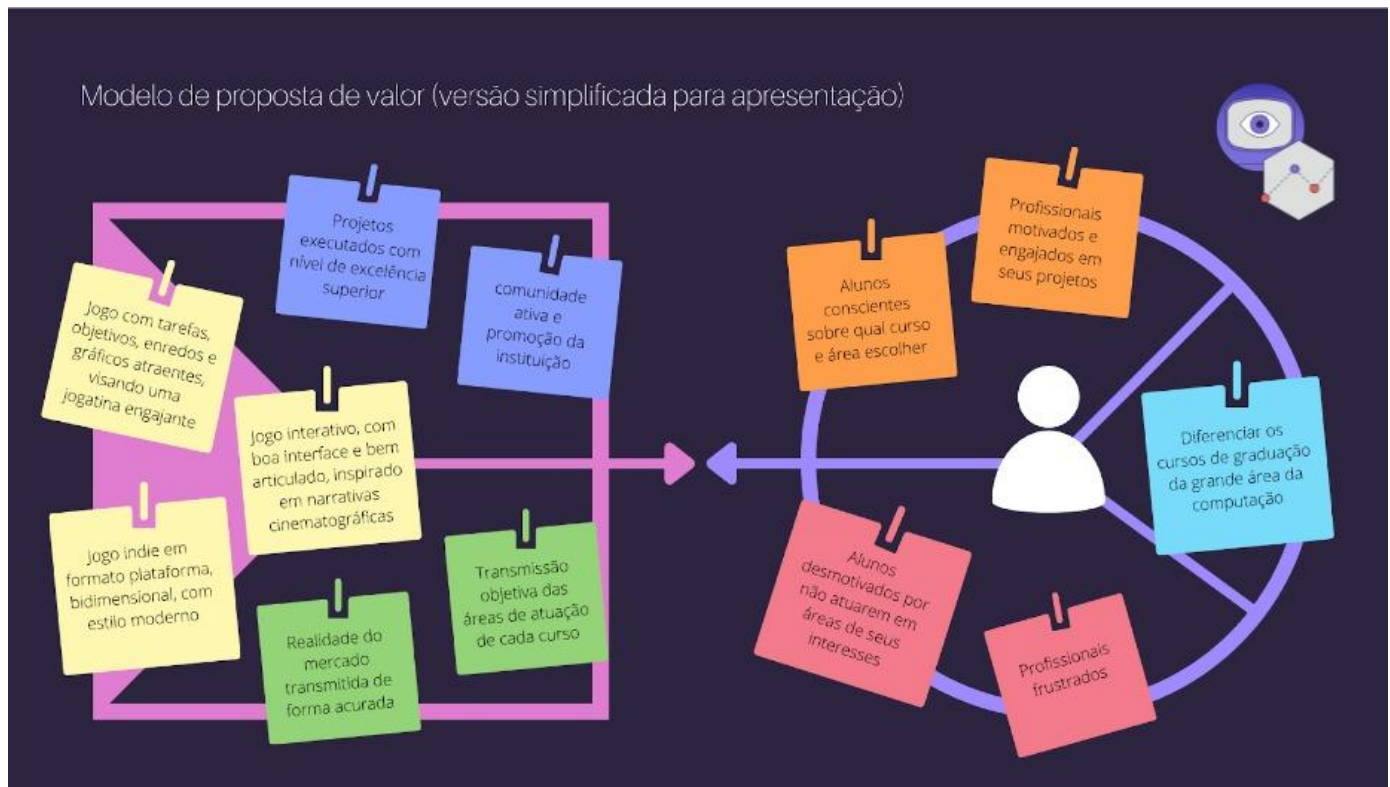
### 1.4 Diferenciais

Os diferenciais deste projeto encontram-se, de forma majoritária, nas abordagens simplificadas dos aspectos gerais e específicos de cada um dos cursos de graduação apresentados. A orientação por meio de atividades e objetivos, de forma lúdica, sem dúvidas, é um dos pontos fortes do projeto, uma vez que visa a compreensão geral, pelos estudantes, dos diferentes caminhos a serem tomados durante a sua formação. O sistema de progressão de níveis, presente na plataforma a ser disponibilizada, encaminhará o usuário a uma jornada única de autoconhecimento e autorreflexão que, em diferentes medidas, ajudará na escolha de um possível caminho a ser trilhado. Também emergem-se como diferenciais do projeto, dessarte, a articulação bidimensional, cenários únicos e reaproveitamento de padrões intuitivos.

### 1.5 Análise do cenário: matriz SWOT



## 1.6 Proposta de valor (value proposition canvas)



## 1.7 Requisitos do Jogo

### 1.7.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente

O jogo deverá esclarecer, de maneira objetiva e lúdica, as diferenças entre os cursos de graduação da grande área da computação. Tratando-se da história, é desejável que se utilize a jornada do herói ou o monomito como conceito de narratologia. A jogatina deve ser divertida e cíclica.

### 1.7.2 Persona

Através de pesquisas qualitativas e quantitativas, que somam juntas, até então, mais de 1070 entrevistados, conseguimos definir a persona do jogo com uma alta acurácia. A amostragem citada foi fundamental para o direcionamento do projeto por meio da tomada de decisões baseadas em dados, lado a lado de conceitos de design thinking e user experience (UX). A seguir, caracteriza-se a persona do projeto:

Isabela é uma adolecente de 17 anos, residente da cidade de São Paulo, que mora com os pais e seu irmão, muito criativa e com muitas dúvidas. Como meta, Isabela almeja trabalhar com algo que ama, além é claro, de poder comprar presentes para a sua gatinha Frida (de 3 anos) e ajudar a criar um mundo melhor por meio de soluções inovadoras. Isabela passa a maior parte do seu tempo de lazer assistindo filmes e séries ou jogando no celular e laptop, e apesar de fazer tudo com muito amor, ainda não encontrou algo que realmente a encante. Ela também cogita fazer um curso na área da tecnologia



17 ANOS

SÃO PAULO

CRIATIVA

MUITAS DÚVIDAS

### Metas

Trabalhar com algo que ama

Poder comprar presentes para a Frida - sua gatinha de 3 anos

Ajudar a criar um mundo melhor por meio de soluções inovadoras

### Sobre

Passa a maior parte do seu tempo de lazer assistindo filmes e séries ou jogando no celular e laptop! 🥰 Apesar de fazer tudo com muito amor, ainda não encontrou algo que realmente a encante.

Cogita fazer um curso na área da tecnologia 💡

## Isabela

Mora com os pais e seu irmão que, por sinal, entende muito de tecnologia!

### 1.7.3 Gênero do Jogo

Jogo indie em formato plataforma, bidimensional (2D), com estilo moderno, além de tarefas, objetivos, enredos e gráficos atraentes, visando uma jogatina engajante, com boa interface e bem articulado, inspirado em narrativas cinematográficas.

### 1.7.4 Histórias do jogo (Game stories) ou Histórias dos usuários (user stories)

Número	Descrição	Tamanho	Prioridade	Status
1	Eu, enquanto personagem do jogo, quero realizar tarefas e objetivos relacionados à grande área da computação, para passar de fase e chegar a novos cenários.	Grande	Alta	Em desenvolvimento
2	Eu, enquanto usuário do jogo, quero ter minha pontuação final relacionada com minhas habilidades, para que eu possa ter um resumo sobre minhas aptidões, talentos e possíveis cursos sugeridos.	Médio	Baixa	Pendente
3	Eu, enquanto NPC do jogo, quero ter minhas falas objetivas e concisas, para não confundir ou cansar o jogador do game.	Pequeno	Baixa	Em desenvolvimento

4	Eu, enquanto sabotagem do jogo, quero acontecer randomicamente e segundo os interesses do jogador, para surpreender e acelerar o processo de descoberta de novos caminhos e possibilidades.	Pequeno	Baixa	Em desenvolvimento
5	Eu, enquanto usuário do jogo, quero uma plataforma intuitiva e simples, para que eu possa aprender de maneira descontraída e interativa.	Grande	Alta	Em desenvolvimento
6	Eu, enquanto usuário do jogo, quero poder mover o meu personagem com as letras A,W,S,D do teclado, para que eu tenha uma melhor jogabilidade.	Pequeno	Baixa	Concluído
7	Eu, enquanto tarefa do jogo, quero ter um nível de dificuldade mediano, para que o jogador não me ache extremamente fácil ou extremamente difícil.	Pequeno	Baixa	Pendente
8	Eu, enquanto usuário do jogo, quero ter uma jogatina rápida de cerca de 20 minutos, para que eu possa jogar novamente várias vezes e descobrir novos caminhos.	Grande	Alta	Em desenvolvimento
9	Eu, enquanto stakeholder, quero que os jogadores terminem a gameplay conhecendo as diferenças entre os cursos da grande área da computação	Grande	Alta	Em desenvolvimento
10	Eu, enquanto menu, quero ser simples e objetivo, para poupar esforços por parte dos jogadores.	Pequeno	Baixa	Pendente

### 1.7.5 Mecânica


O jogo passar-se-á em um prédio com diferentes departamentos e andares referentes a cada um dos cursos de graduação incluídos no escopo do projeto. Serão utilizadas mecânicas de tarefas e objetivos, além de desafios que refletem as atividades e conteúdos alusivos a cada uma das supracitadas áreas. Para além disso, também serão impostas dinâmicas de manutenções e sabotagens emergenciais, que instigam o usuário a realizar determinadas atividades, em detrimento de outras, para gerar dados estatísticos de desempenho e de relação entre habilidades, aptidões e pontos a melhorar. Acrescenta-se ainda que as animações e artes serão produzidas para um ambiente de jogatina bidimensional (2D).

### 1.7.6 Fontes de Pesquisa / Imersão

A principal inspiração do projeto encontra-se no popular jogo multiplataforma “Among us” - dos gêneros sobrevivência e multiplayer, lançado no ano de 2018 e desenvolvido e publicado pelo estúdio de jogos estadunidense Inner Sloth. Nesse jogo, que se passa no espaço sideral, dentro de uma nave, vários jogadores, em um espírito colaborativo, com o objetivo de vencer a partida, devem realizar tarefas e objetivos antes que um “impostor” consiga sabotar ou assassinar todos os inocentes presentes.

Para além disso, como fontes de desenvolvimento, também foram utilizadas outras dezenas de pesquisas e imersões que levaram ao desenho momentâneo e atual do estilo de jogo e projeto, todos definidos no quadro abaixo:



Fonte
Histórias de usuários - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=MpNVGkl2RD4">https://www.youtube.com/watch?v=MpNVGkl2RD4</a>
O que são personas? - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XnG4c4gXaQY">https://www.youtube.com/watch?v=XnG4c4gXaQY</a>
Os quatro perfis de jogadores segundo Richard Bartle - <a href="https://opusphere.com/os-4-perfis-de-jogadores-segundo-richard-bartle/">https://opusphere.com/os-4-perfis-de-jogadores-segundo-richard-bartle/</a>
Introdução a design de games - <a href="https://www.udemy.com/course/introducao-a-design-de-games/">https://www.udemy.com/course/introducao-a-design-de-games/</a>
O que é Design Thinking - <a href="https://bundles.yourlearning.ibm.com/students/learn/#KXWWNXQXKXMG2M87">https://bundles.yourlearning.ibm.com/students/learn/#KXWWNXQXKXMG2M87</a>
Cenários - PGB 2021 - <a href="https://drive.google.com/file/d/1w0w1ng9aAM1zRUBZd2tPVVByOpiy6BE-/view">https://drive.google.com/file/d/1w0w1ng9aAM1zRUBZd2tPVVByOpiy6BE-/view</a>
Cenários - Pesquisa quantitativa interna -  Pesquisa universitária sobre jogos (Responses)
Cenários - Jogos eletrônicos - <a href="https://idocode.com.br/blog/tecnologia/jogos-eletronicos-mudaram-o-mundo/">https://idocode.com.br/blog/tecnologia/jogos-eletronicos-mudaram-o-mundo/</a>

---

## 2. Bibliografia

---

# Apêndice