Game Design Document

DOCUMENTAÇÃO DE DESIGN DO JOGO

Bumba-Code

Autores: Diogo Pelaes Burgierman

Freddy Mester Harari

Gabriel Pelinsari Ribeiro

Joselito Júnior Motta de Carvalho

Kaiane Souza Cordeiro

Patrick Brett Savoia

Vitoria Novaes Xavier

Data de criação: 02 de Fevereiro de 2023

Versão: 1.2.0

1. Controle do Documento

* 1. Histórico de revisões

| Data | Autor | Versão | Resumo da atividade |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 09/02/2023 | Freddy Harari | 1.0.0 | Escrita da mecânica do jogo |
| 23/02/2023 | Kaiane Souza | 1.1.0 | Correção e complementos |
| 14/03/2023 | Vitoria Novaes | 1.1.1 | Correção e complementos |
| 22/03/2023 | Gabriel Pelinsari | 1.2 | Implementação dos resultados do playtest |

1.2 Organização da equipe

| Nome | Versão | Funções |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| <Nome do autor> | <Número da versão> | <Funções no projeto> |
| Vitoria Novaes Xavier | 1.0.0 | UX Designer, Documentação, Trilha Sonora |
| Patrick Savoia | 1.1.0 | Documentação, UX Designer |
| Diogo Burgierman | 1.1.1 | Programador, Documentação |
| Kaiane Souza | 1.2 | Programadora, Documentação, Trilha Sonora |
|  |  |  |

1. Introdução

* 1. Escopo do Documento

Este documento descreve como o jogo BUMBA CODE está projetado, levando em consideração aspectos técnicos relacionados à concepção do jogo no que diz respeito à história, personagens, *game* *design*, *level* *design,* documento sobre o entendimento de negócio e outros aspectos semelhantes.

* 1. Requisitos do Documento

Este é um documento técnico que descreve o projeto do jogo <NOME DO JOGO>. O documento referencia um conjunto de conceitos, metodologias e ferramentas fundamentais para o funcionamento do projeto. Os leitores devem ficar atentos a essas terminologias e conceitos. Abaixo, alguns exemplos:

* Gráfico de Flow (Mihaly Csikszentmihalyi)
* Arquétipos de personagens
* Jornada dos: Herói / Heroína
* etc

<Este texto exemplo deve ser adaptado e mais detalhado para o jogo que está sendo descrito. Os exemplos de terminologias e conceitos apresentados devem ser acrescidos de tudo aquilo que será utilizado no jogo.>

* 1. Visão Geral do Jogo

| Descrição | | |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Gênero | 2D isométrico | |
| Elementos | Narrativa com algoritmos de movimentação e progressão de mapa | |
| Conteúdo | Educacional | |
| Tema | Fantasia | |
| Estilo | <Ex: Comix> | |
| Sequência | <Ex: Narrativa em capítulos> | |
| Jogadores | <Ex: Um> | |

| Referência | | |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Taxonomia | <Ex:Jogo Educativo> | |
| Imersão | <Ex: Narrativa e Emocional> | |
| Referência | <Ex: Jogos Metroidvania, plataforma como Castlevania: Symphony of the Night> | |

| Especificações Técnicas | | |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Apresentação | <Ex: Gráficos bidimensionais > | |
| Visão | <Ex: Terceira pessoa bidimensional> | |
| Plataformas | <Ex: Windows, MacOS, Linux, Android, iOS> | |
| Engine | Godot | |

| Vendas | | |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| Público-alvo | <Ex: Jovens entre 18 e 34 anos, com interesse em visual novels e ficção científica, falantes dos idiomas português e inglês> | |
| Pagamento | <Ex: Será realizado por meio da plataforma de vendas Steam> | |
| Referência | <Ex: Jogo completo por R$9,99> | |

1. Visão Geral do Projeto

* 1. Objetivos do Jogo

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

* 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

* 1. Características do Jogo

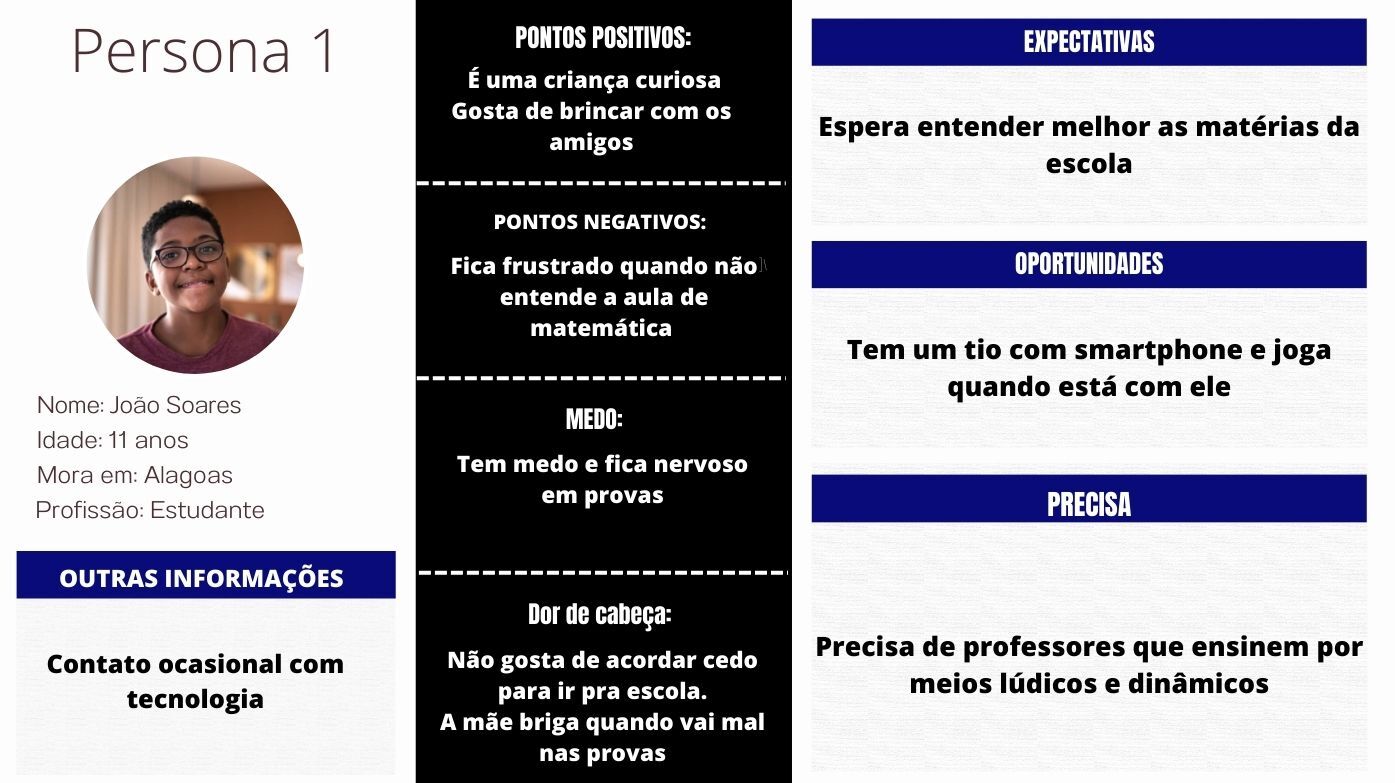
No estado de Alagoas, o personagem “João” é procurado pelo Boi-Bumbá para resgatar objetos perdidos (instrumentos musicais, trajes de roupas, etc) a fim de realizar o festival do bumba meu boi. Assim, ele passa por diversos pontos turísticos e pelos biomas regionais do caminho para, ao final do jogo, atingir seu objetivo.

* + 1. Requisitos coletados na entrevista com o cliente

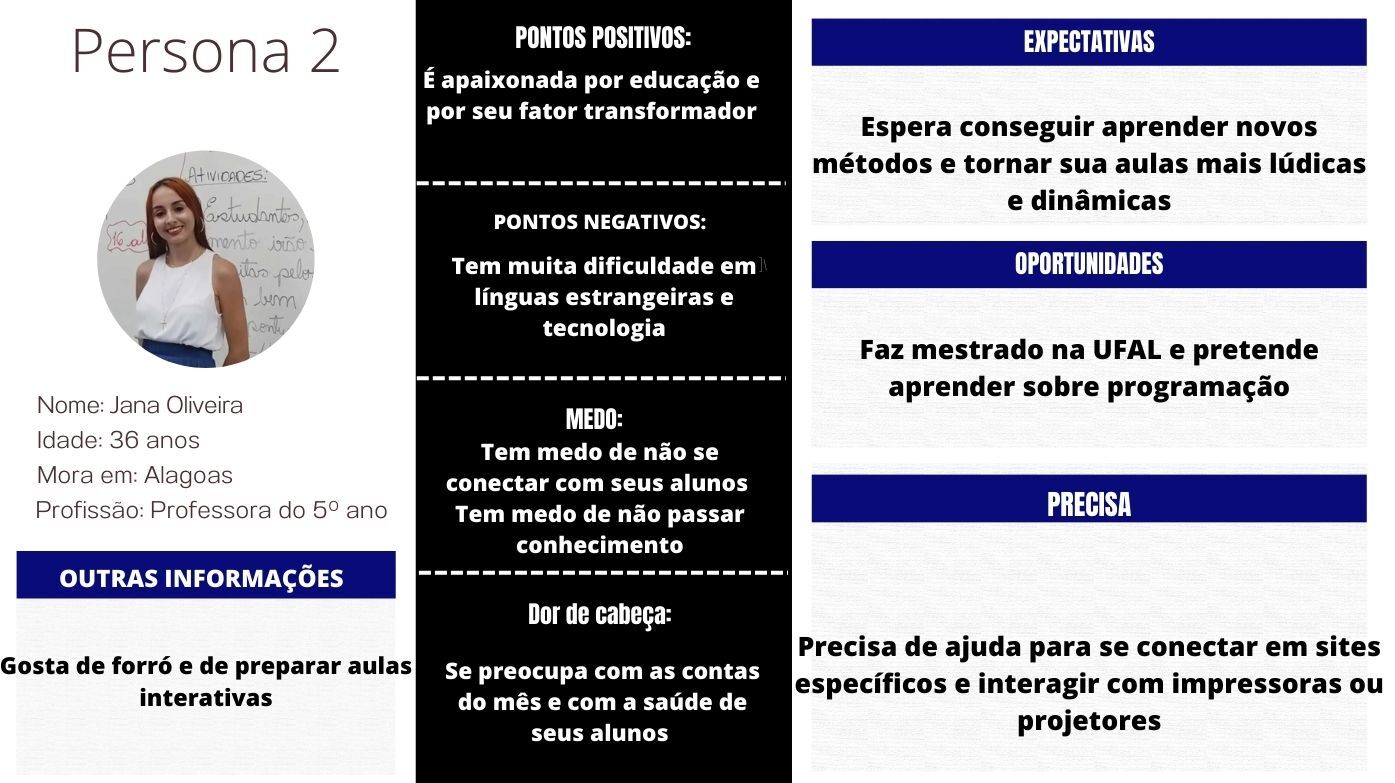
O jogo “Bumba-Code” é direcionado a crianças e professores da rede pública do estado de Alagoas. O cenário se passa e a história se passa em Alagoas, em alguns dos seus pontos turísticos. O jogador é capaz de controlar a movimentação do personagem principal, que consiste em andar pelo caminho pré definido e limitado. O projeto definido pela parceira e nosso jogo em particular têm diferentes vantagens sobre outros similares, tais como: identificação com a cultura Brasileira e local Alagoana, linguagem acessível e em potuguês e com voz para aqueles que quiserem ouvir os comandos e instruções.

* + 1. Persona

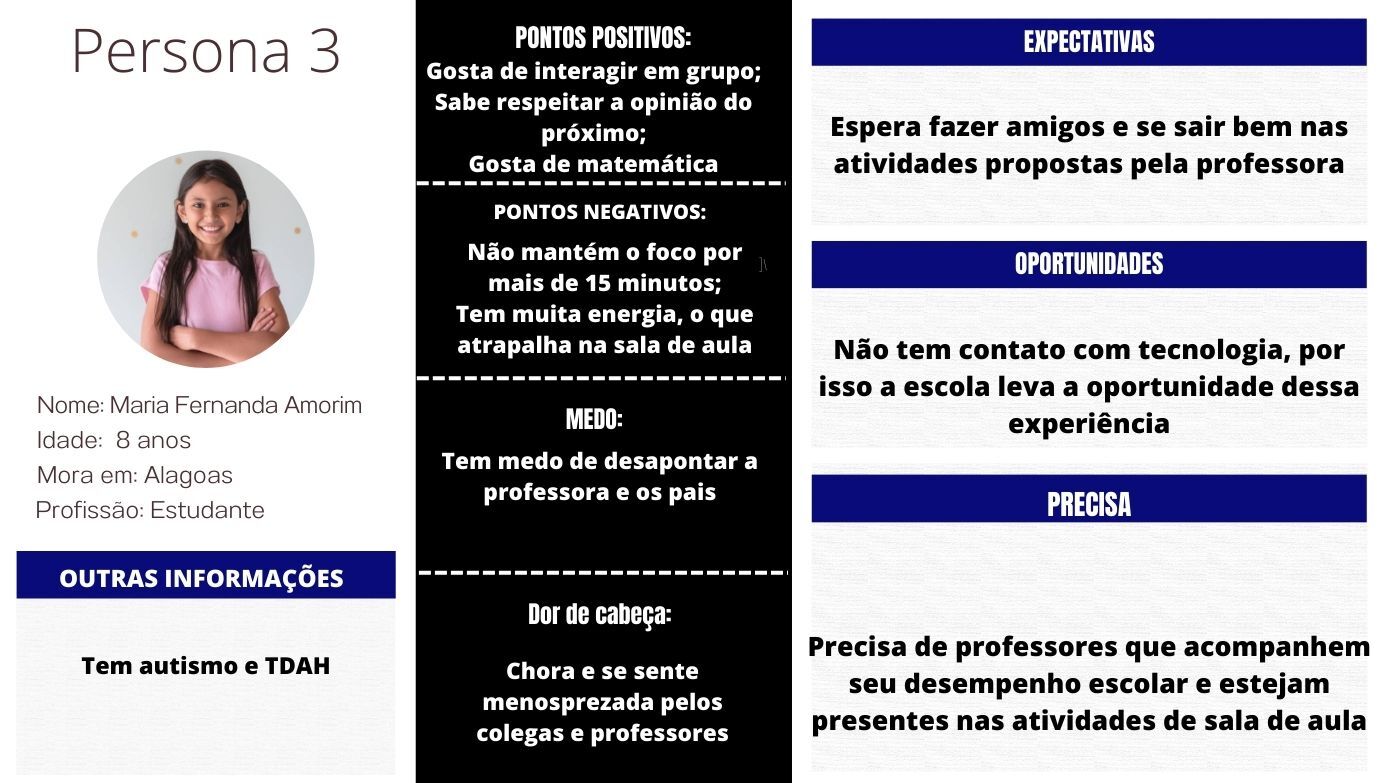
Nossa primeira persona é o João Soares, ele tem 11 anos e é um estudante de uma escola privada de Alagoas, ele tem contato ocasional com a tecnologia, é uma criança curiosa, gosta de brincar com os amigos e é muito agitado. Seu contato ocasional com a tecnologia vem de um tio que tem um smartphone e João joga quando está com ele. Ele espera entender melhor as matérias da escola, porém precisa de professores que ensinem por meios lúdicos e dinâmicos. João fica muito estressado quando não entende a matéria, ele não gosta de acordar cedo para ir para escola e quando vai mal nas provas sua mãe briga com ele, por isso em épocas de provas ele fica nervoso, ansioso e com muito medo.



Nossa segunda persona é a Jana Oliveira, tem 36 anos, trabalha como professora do 5 ano de uma escola pública de Maceió, gosta muito de forró e de preparar aulas interativas e extrovertidas. É apaixonada por educação e por seu fator transformador. Faz mestrado na UFAL e pretende aprender mais sobre programação. Espera conseguir aprender novos métodos e tornar suas aulas mais lúdicas e dinâmicas, precisa de ajuda para se conectar em sites específicos e interagir com impressoras ou projetores. Tem muita dificuldade em línguas estrangeiras e tecnologia, se preocupa com as contas do mês e com a saúde de seus alunos, ela tem medo de não conseguir se conectar com seus alunos e de não conseguir passar conhecimento.



O nome da nossa terceira e última persona é Maria Fernanda Amorim, ela tem 8 anos e estuda em uma escola pública de Alagoas, ela tem TDAH e autismo. ​​Gosta de interagir em grupo, sabe respeitar a opinião do próximo e gosta de matemática, ela não tem contato com tecnologia, por isso a escola leva a oportunidade dessa experiência, Maria espera fazer amigos e se sair bem nas atividades propostas pela professora. Ela não consegue se concentrar por mais de 15 minutos, tem muita energia oque acaba atrapalhando a aula.



Todas nossas personas tem uma relação muito forte com o que foi visto nos encontros e conteúdos de autoestudo sobre definição de personas pois todas se baseiam em uma pessoa clássica de Maceió, suas dificuldades e as coisas que eles precisam enfrentar durante o dia como a falta de tecnologia e principalmente a falta de oportunidade de aprender.

* + 1. Gênero do Jogo

O Bumba-Code é um jogo isométrico, 2D, educativo sobre lógica e estratégia. Essa escolha atendeu nossas necessidades visto que proporciona um mecanismo interativo entre o usuário e os conhecimentos matemáticos exigidos. Além disso, essa dinâmica torna nosso game atrativo e interativo para nosso público alvo.

* + 1. Mecânica

A mecânica que estamos usando são as setas inspiradas na mecânica do Kodable. Nosso personagem é pseudo controlável, com mecânica definida e visual pré-definido, com opção de escolha entre 2 personagens, o período do jogo é um cenário recente de Alagoas, o personagem se interage com o contexto através do festival de "Bumba meu boi": ela ajuda o boi a realizar o festival (recuperando elementos que foram perdidos, como instrumentos musicais ou roupas típicas). A dimensão do jogo é pré-definida, com mapas limitados e um caminho definido. A conectividade tem relação à jogabilidade individual, já que o jogo possui o objetivo de ensinar programação e matemática ao usuário único que esteja jogando. Este é um jogo de perspectiva em terceira pessoa e visual externo, com a interatividade do jogo se baseando no storytelling.

* + 1. Dinâmica

Dentro do mapa e caminho pré-definido, é possível atingir o objetivo final por diferentes caminhos dando o comando representados por setas e, por meio da lógica de programação, fazer o personagem se mover até o destino indicado. Nesse destino, haverá um problema matemático para ser resolvido, como equações matemáticas básicas envolvendo soma, subtração, multiplicação e divisão. A pessoa jogadora poderá escrever o resultado usando o teclado numérico do computador ou do celular, também utilizando mecanismos de botões para a movimentação do personagem e tecnologia touch.

* + 1. Estética

A estética do “Bomba-Code” é voltada para a cultura brasileira com ênfase na ambientação Alagoana. Assim, o jogo é envolto por características locais, tais como: paleta de cores voltadas para o festival “Bumba meu Boi", construção de cenários naturais característicos de biomas locais e elementos musicais da região. Dessa forma, toda essa estética, gera uma identificação do usuário com o jogo, tornando atrativo para nosso público alvo. Além disso, ao completar fases, o personagem coleta ítens importantes para a história e provoca uma sensação de realização.

1. Roteiro

* 1. História do Jogo

Descrever os seguintes aspectos:

* Tema (*storyline*): O personagem precisa recuperar elementos perdidos por Alagoas para realizar o festival “Bumba meu Boi”
* Conceito: Jogo com foco no ambiente nacional e alagoano. Com foco no aprendizado de matemática básica e linguagem de programação.
* Pano de fundo da história (*backstory*): O personagem é uma criança alagoana que ao brincar com seus brinquedos favoritos, entre eles o Boi Bumbá, imaginou um mundo de aventuras. Essa imaginação tão fértil levou o Boi Bumbá a ganhar vida e a se tornar o guia de João em sua jornada, a qual, ao pedido do Boi Bumbá, o personagem deverá organizar um festival do Bumba Meu Boi, coletando itens importantes pelo estado de Alagoas.
* Premissa: O festival “Bumba meu boi" é típico da região alagoana e acontece todo ano com representações culturais de comidas, trajes e músicas nordestinas. Ajudar a personalização do Boi Bumbá na realização de seu festival é o objetivo do jogo.
* Sinopse: João ou Maria (o usuário pode escolher o seu personagem) é convocado pelo Boi Bumbá para ajudar a recuperar objetos de seu festival que estão perdidos e espalhados por Alagoas. Passando por diversos locais turísticos e historicamente significativos, o personagem recupera objeto por objeto ao concluir fases compostas por desafios de lógica de programação e matemática básica.
* Estrutura narrativa escolhida: A narrativa é mostrada por meio de diálogos e instruções da personificação/sprite do Boi Bumbá. Assim, o jogo e sua história são conduzidos de maneira simples e intuitiva.
* Elementos do roteiro para a estrutura narrativa escolhida: Instruções serão passadas por meio de diálogos com o Boi Bumbá. Haverão animações no começo e no final do jogo, para a introdução de personagens e para a realização do festival, respectivamente

* 1. Fluxo do Jogo

No início do jogo há uma explicação sobre a história e a apresentação dos personagens. Essa primeira contextualização mostra a localização de Alagoas e introduz o enredo principal, contando sobre o festival “Bumba meu boi”. Durante a primeira fase, os comandos são simples e fáceis de serem entendidos, porém, conforme o jogo avança, as fases vão aos poucos ficando mais complexas. Ao passar pelo caminho dirigido por setas e entender sobre a lógica de programação, haverá um segundo desafio em cada fase sobre operações básicas de matemática. Ao completar esses desafios, em cada fase haverá um elemento cultural sobre o festival, como uma fantasia, um instrumento musical ou um objeto decorativo. Dessa maneira, o *flowchart* do game é simples e claro, composto por cinco fases, cada uma com um desafio de lógica de programação e um desafio de matemática. Assim, optando por um jogo 2D, isométrico e educativo, todas as necessidades são satisfeitas. Além disso, o jogo terá duração entre 40 minutos e 1 hora para ser concluído.

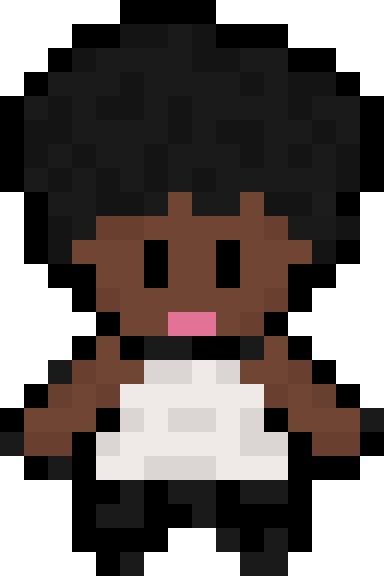
* 1. Personagens

João e Maria: No início do jogo, o usuário tem a opção de escolher entre dois personagens principais: João ou Maria. O personagem é controlado pelo usuário através de comandos por blocos durante as fases. Sua arte foi criada com atenção aos detalhes para que os jogadores pudessem se conectar com ele.

A história do personagem começa em uma noite estrelada enquanto brinca em seu quarto com seus brinquedos favoritos, incluindo seu Boi Bumbá. O personagem adora a cultura nordestina e fica fascinado com as histórias do festival do Bumba meu boi. Enquanto brinca com seu Boi Bumbá, algo mágico acontece: o brinquedo ganha vida e começa a falar com o personagem. O Boi Bumbá pede ao personagem para organizar um festival do Bumba meu boi, coletando itens importantes pelo estado de Alagoas. O personagem, animado com a ideia, segue as instruções do Boi Bumbá e parte em sua jornada. Ao longo do caminho, o personagem enfrenta desafios e encontra personagens interessantes, que o ajudam a coletar os itens necessários para o festival. No final da aventura, o personagem organiza um grande evento, com muita música, dança e comida típica. Ele se diverte muito e se sente feliz por ter realizado algo tão especial.

No entanto, assim que o festival acaba, o personagem percebe que tudo foi apenas sua imaginação. O personagem sorri, feliz por ter se divertido tanto, e guarda o Boi Bumbá em sua caixa de brinquedos com um carinho especial. Com essa história, o personagem se torna cativante e encantador, que estimula a imaginação e a criatividade dos jogadores.

Boi Bumbá: No jogo, o Boi Bumbá é um brinquedo que ganhou vida através da imaginação do personagem principal. Ele tem um papel muito importante. É um orientador para o jogador e um amigo para o João ou Maria. Ele é um personagem que ajuda o jogador a navegar pelo jogo, fornecendo orientações sobre a história, as missões e os desafios a serem enfrentados.

Além disso, o Boi Bumbá também ajuda o jogador a superar obstáculos, oferecendo dicas e sugestões úteis. Ele é um personagem confiável e divertido, que faz parte da jornada do jogador, acompanhando-o desde o início até o final do jogo.

1. Recursos Visuais

* 1. Telas

A resolução básica do jogo é de 1920 x 1080, que confere alta qualidade e definição ao jogo.

* Tela Inicial

Primeiramente, a tela inicial é composta por elementos simples, sendo eles “iniciar”, “controles”, “sair” e “desligar/ligar música”, cujas funções são : começar o jogo, abrir aba de controles do jogo, fechar o game e desativar ou ativar os recursos visuais, respectivamente.



* Tela de Controles

A tela de controles apresenta uma mecânica simples, com um botão para voltar à tela inicial e instruções não interativas que guiem o jogador aos controles do jogo.



* Primeira Fase

Na primeira fase, o jogador terá acesso a uma mecânica simples de movimentos por setas, nessa fase, ele deverá seguir o caminho predefinido e chegar até o final para passar ao minigame de matemática. Ao selecionar a sequência de movimentos, o jogador irá clicar no botão de iniciar o movimento.



* Tela de Game Over

Tela que retorna quando o jogador erra a movimentação e oferece a ele a opção de tentar novamente



* Primeiro Minigame de Matemática (Catedral de Alagoas)

Este é o primeiro minigame de matemática, nele o jogador deverá visualizar os números, que aparecerão nas portas da direita e esquerda, e realizar a operação, que aparecerá na porta do meio. Assim, o jogador terá um input para enviar a resposta, se a resposta estiver correta, ele baterá na porta da catedral, até que ela abra.



* 1. Graphical User Interface

A interface do jogo é dividida em três partes principais : telas de usuário (tela inicial e game over), cena principal e HUD de mecânicas. As telas de usuário possuem design e mecânica simples, contendo somente o necessário para navegação, como botões e textos. Já na cena principal, os elementos utilizados variam entre um Tilemap que orientará a gameplay do jogador e um personagem que será controlado pelos movimentos do usuário. Nesse Tilemap, os elementos são sprites estritamente individuais e sprites de colisão para limitar o mapa. Já o personagem tem limitação de movimento, já que se move com os controles que o usuário envia. Por último, o HUD tem controles simples com setas para os quatro lados que armazenam os valores para o player andar e um botão de iniciar que, quando acionado, irá juntar os movimentos e carregar no mapa

* 1. Lista de Assets

| Categoria | Local de Aplicação | Descrição | Nome |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| Personagem | Todos os mapas | Sprite feminino: Maria | sprite girl 1\_0 grande.png |
| Personagem | Todos os mapas | Sprite masculino: João | sprite boy 1\_0.png |
| Personagem | Todos os mapas | Sprite: Boi Bumbá | avatarBumba.png |
| Sprite Catedral | Minigame da catedral | Sprite da igreja de Maceió | catedral 2.png |
| Seta | Fases principais | Setas da movimentação do personagem (esquerda) | seta\_esquerda.png |
| Seta | Fases principais | Setas da movimentação do personagem (direita) | seta\_direita.png |
| Seta | Fases principais | Setas da movimentação do personagem  (pra cima) | seta\_cima.png |
| Seta | Fases principais | Setas da movimentação do personagem  (pra baixo) | seta\_baixo.png |
| Botão | Fases principais | Botão de play | botaoPlay.png |
| Cenário | Fases principais | Sprite da palmeira, grama, caminho e rio. | Minifantasy\_DesolateDesertProps.png |

1. Efeitos Sonoros e Música

* 1. Sons de interação com a interface

Selecionamos efeitos sonoros cuidadosamente para garantir uma experiência de jogo agradável e envolvente para os jogadores. Um dos efeitos sonoros que escolhemos foi o som de clique para indicar que um botão foi pressionado pelo usuário. Esse som é curto e nítido, o que ajuda a indicar claramente que o jogador realizou uma ação.

Outro som que escolhemos foi um efeito sonoro de “game over” para indicar falha e o fim de uma fase. Esse som é mais longo e mais grave, pois sugere uma pausa, um momento de reflexão, e geralmente é associado a uma situação de fracasso ou término, transmitindo uma sensação de tensão e suspense, aumentando a intensidade da experiência do jogador, mas não o deixando irritado.

Existe uma ideia que será aplicada futuramente, que é implementar um áudio descritivo para auxiliar deficientes visuais ao decorrer do menu e fases do jogo, além da confirmação de um comando aplicado por meio do mesmo áudio.

* 1. Sons de ação dentro do game

São utilizados sons de ação dentro do jogo como por exemplo o som de passos enquanto o personagem caminha. Por enquanto pensamos apenas nesse som, mas no decorrer do desenvolvimento da primeira fase e seus obstáculos iremos adicionar mais sons como de baú abrindo e sons de brilhos quando o jogador for pegar o item cultural.

* 1. Trilha sonora

A trilha sonora foi feita com base em músicas nordestinas famosas transformadas em 8bits, queríamos pegar elementos culturais e proporcionar o sentimento intenso de pertencimento e imersão ao jogador. Mas teremos que mudar a trilha sonora porque achamos que não teria problemas com copyrighting. Pretendemos usar trilha sonora durante o jogo na parte do circuito, escolha de personagens, menu e orientação.

<https://www.beepbox.co/#9n31s0k0l00e03t2ma7g0fj07r1i0o432T1v1u31f0qwx10r511d08AbF6B2Q069eP7b72E3b76367iT1v1u61f0qwx10v311d08A5F2B6Q0530Pf636E2b677T1v1u60f0q0x10h51d19AbF8B7Q0471Peb9aE2b676T2v1u15f10w4qw02d03w0E0b4h400000000h4g000000014h000000004h400000000p16000000>

1. Análise de Mercado

Sobre a indústria de games brasileira, é interessante apontarmos sua crescente abordagem no mercado. Segundo a Forbes: “O Brasil é o maior mercado de games da América Latina com uma receita estimada de R$ 11 bilhões em 2021 e um crescimento de 6% previsto para 2022”, o que retrata esse progressivo aumento de visibilidade e relevância. Contudo, esse mercado ainda é muito marcado e influenciado por fatores externos ao Brasil, muitas das vezes não representando a realidade do dia a dia brasileiro e gerando um sentimento de falta de identificação nos seus principais consumidores.

Por isso, visando os quatro tipos de *Players* (realizadores, exploradores, socializadores e predadores) e o contexto nacional, criamos o “Bumba Code”. Nossa missão é levar um jogo acessível, educativo e interativo que represente de verdade a vida de crianças e professores das escolas públicas de Alagoas.

Nesse mercado, nossa proposta de modelo de negócio é *“Business to Consumer”*, uma vez que estamos desenvolvendo um produto que será oferecido para o consumidor final. Nesse sentido, nossas concorrências são praticamente inexistentes, uma vez que além dos outros grupos presentes nesse módulo, não existem jogos sendo desenvolvidos com a mesma proposta e para o mesmo grupo, com o mesmo objetivo.

* 1. Análise SWOT



Outras considerações:

As plataformas Loadable e Scratch elas não são traduzidas, sendo completamente em inglês, não tendo uma conexão com a cultura brasileira, então existe uma concorrência mas ao mesmo tempo são tão desconectadas com o contexto social brasileiro que não podem considerar uma concorrência forte.

Em relação ao valor salarial, ele diz a respeito aos profissionais da universidade de Alagoas. Essa informação veio a partir de fóruns na internet sobre a UFAL.

O problema que temos como objetivo resolver consiste na melhoria do raciocínio lógico em matemática e programação, habilidades que se tornaram essenciais no mundo atual. Uma boa base nesses temas pode trazer benefícios significativos para as crianças no futuro. Para isso, a Universidade Federal de Alagoas (UFAL) nos forneceu diversos dados relacionados ao contexto cultural e ao cotidiano das crianças, informações que nos ajudaram a criar um jogo capaz de ajudá-las da melhor maneira possível.

Assim, nossa solução consiste na criação de um jogo que envolve programação básica. Nele, o jogador precisa passar por níveis em que é necessário seguir um caminho indicado por setas. Ao final de cada caminho, é exigido que o jogador resolva uma conta matemática básica para cumprir o nível. Além disso, o enredo do jogo é baseado na história do Boi-Bumbá, uma narrativa tradicional de Alagoas com a qual as crianças poderão se relacionar facilmente.

O jogo estará disponível por meio de um aplicativo para celular que não requer conexão à internet de alta velocidade, o que é um grande benefício, pois nem todos têm acesso a essa tecnologia em Alagoas.

O critério de sucesso para nosso projeto será avaliado com base no feedback que receberemos da professora Claudia, dos próprios professores das escolas públicas de Alagoas e, principalmente, das crianças. Queremos saber se elas gostaram do jogo e o que acharam da experiência.

Por fim, cabe ressaltar que nossa proposta visa contribuir para o desenvolvimento educacional das crianças em Alagoas, oferecendo uma ferramenta divertida e acessível que pode ajudá-las a melhorar seu raciocínio lógico em matemática e programação.

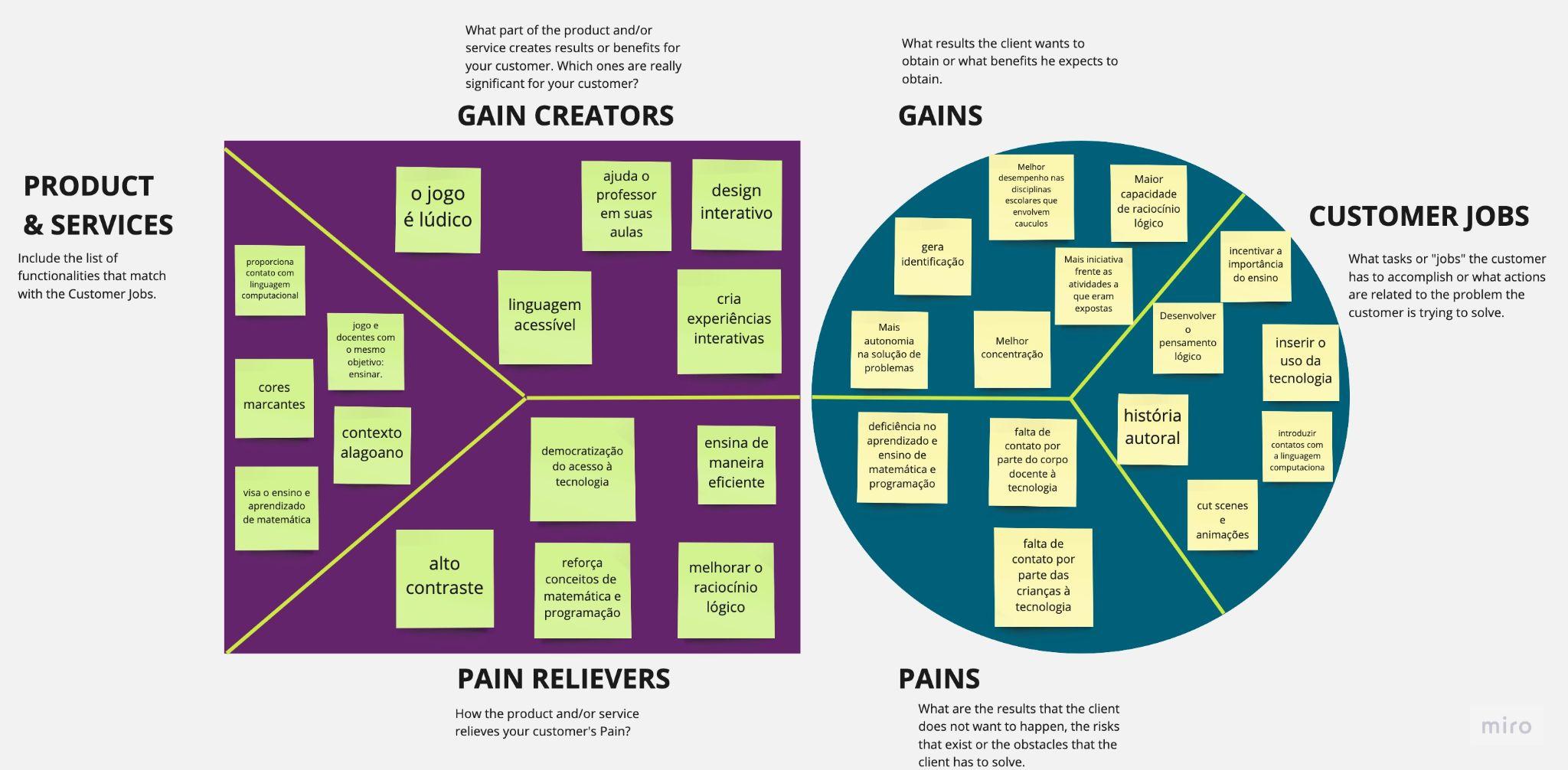
* 1. 5 Forças de Porter

A Universidade Federal de Alagoas (UFAL) é uma instituição de ensino superior localizada no estado de Alagoas, Brasil. É uma universidade federal, o que significa que é financiada pelo governo federal e oferece ensino gratuito aos seus estudantes.

A análise de cinco forças de Porter é uma ferramenta utilizada para avaliar a atratividade de um setor. Aqui está uma análise de cinco forças de Porter da UFAL:

* 1. Concorrência entre os participantes do mercado: A UFAL enfrenta uma concorrência moderada de outras universidades públicas e privadas no estado de Alagoas e região. No entanto, como é uma universidade federal, tem uma vantagem sobre outras instituições de ensino superior, pois pode oferecer ensino gratuito aos seus estudantes.
* 2. Poder de barganha dos fornecedores: O poder de barganha dos fornecedores da UFAL é moderado, pois a instituição tem recursos financeiros suficientes para adquirir os bens e serviços de que precisa, mas também depende de fornecedores externos para atender às suas necessidades.
* 3. Poder de barganha dos compradores: O poder de barganha dos compradores (os estudantes) da UFAL é moderado, pois a instituição oferece ensino gratuito aos seus estudantes, o que pode limitar o poder de barganha destes. No entanto, a UFAL enfrenta a concorrência de outras instituições de ensino superior, o que pode dar aos estudantes mais opções e, portanto, mais poder de barganha.
* 4. Ameaça de novos entrantes: A ameaça de novos entrantes no setor de ensino superior na região da UFAL é moderada, pois é necessário investimento significativo em recursos financeiros, humanos e tecnológicos para entrar no setor. Além disso, a UFAL tem uma posição estabelecida e reconhecida na região, o que pode dificultar a entrada de novos competidores.
* 5. Ameaça de produtos substitutos: A ameaça de produtos substitutos da UFAL é moderada, pois existem outras opções de ensino, como escolas técnicas e profissionais, que podem oferecer formação para algumas áreas de trabalho. No entanto, a UFAL oferece uma ampla gama de programas de graduação e pós-graduação, o que diferencia a instituição de outras.

* 1. Value Proposition Canvas



* 1. Matriz de Riscos:

|  |  | Pequeno | Moderado | Alto |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Alta | Problemas momentâneos no código do jogo que são resolvidos no mesmo dia | Professores e instrutores não reconhecerem como o jogo é válido para o aprendizado dos alunos | Falhas complexas no software que não são resolvidos facilmente |
| Probabilidade | Moderada | Não finalização de todos os arcos propostos para o jogo, mesmo que com o funcionamento deste | Falta de atratividade do game e desinteresse por parte dos jogadores | Pouca disponibilidade de aparelhos que comportem o jogo |
|  | Baixa | Não compatibilidade do jogo no contexto das salas de aula das escolas alagoanas | Probabilidade dos jogadores não conseguirem resolver os exercícios de matemática propostos | Falta de conhecimento acerca da tecnologia usada (celular), mesmo com treinamento |
|  |  |  | Impacto |  |

Matriz de Oportunidades:

| Alto | Moderado | Pequeno |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Melhora no aprendizado de lógica de programação e matemática | Incentivar crianças a gostarem de matemática | Gerar um estímulo pontual e proporcionar aulas mais dinâmicas | Alta |  |
| O jogo ganhar investimento para melhorias e novas features gerando rentabilidade | Alguma celebridade do estado de Alagoas ser vista jogando nosso jogo e popularizar ele | Traduzir e exportar pra outros países | Moderada | Probabilidade |
| O jogo ter uma boa escalabilidade e sair da esfera da UFAL para democratizar o ensino de programação e matemática e outras escolas ao redor do Brasil | Gerar reconhecimento para a UFAL e para o jogo | Proporcionar para o professor ensinamentos sobre lógica de progrmação | Baixa |  |
|  | Impacto |  |  |  |

Plano de ação:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Pequeno | Moderado | Alto |
|  | Alta | Procurar ajuda dos outros colegas mais experientes | Implementar no jogo uma explicação sobre os benefícios educacionais do mesmo | Procurar ajuda dos professores e especialistas sobre o godot |
| Probabilidade | Moderada | Adaptar o enredo e a dinâmica do jogo para algo que seja palpável | Investir tempo e dedicação no design e na arte do jogo | Fazer com que o jogo possa ser acessado do maior número de dispositivos possíveis |
|  | Baixa | Se manter informado sobre as demandas da Professora Cláudia e estar aberto a críticas. | Realizar e programar desafios que avancem de forma gradual | Implementar no jogo um tutorial simples e fácil sobre como jogar e resolver os desafios |
|  |  |  | Impacto |  |

1. Relatórios de Testes

* 1. Recursos de acessibilidade

Acessibilidade visual: o jogo inclui recursos para jogadores que possuem algum tipo de deficiência visual em relação a pouca visibilidade e daltonismo. Por exemplo botões intuitivos, grandes e com formato que se destaca, para que jogadores possam ter a experiência completa do jogo. Além disso, o jogo possui um contraste de cores que auxilia na diferenciação de recursos dentro do game.

Acessibilidade auditiva: O jogo possui um sistema que permite com que jogadores com deficiência auditiva possam jogar o jogo sem nenhuma dificuldade, tendo legendas nos tutoriais, transcrição de diálogos e opções de volume ajustável.

Acessibilidade cognitiva: inclui recursos que permitem que jogadores com dificuldades em matemática e lógica possam jogar, pois as instruções são bem claras e simples, tendo dificuldades progressivas, além de feedback visual e auditivo com efeitos sonoros.

Acessibilidade de linguagem: Possui um sistema de recursos, incluindo visuais e audiovisuais, que caracterizam o contexto regional apresentado na narrativa com vocabulário transparente e compreensível. Esse contexto é o mesmo em que o game será utilizado e aplicado.

* 1. Testes de qualidade de software

As avaliações que fazemos são baseadas em um conjunto de perguntas predefinidas que exploram diferentes aspectos do jogo, incluindo contexto do aplicativo, configurações do ambiente, design do jogo, funcionalidade do código e consistência da cena. Essas provas são aplicadas no Instituto de Tecnologia e Liderança (INTELI) e elaboradas por outras turmas do primeiro semestre da universidade. Os testes são realizados com os palestrantes presentes, usando o próprio estúdio como ambiente de teste.

| Nome/Idade | Feedback |
| --- | --- |
| Marcelo Miguel Pereira de assis, 18 anos | Marcelo é estudante do primeiro ano no Inteli e o teste aconteceu em uma versão html do jogo. O usuário não teve dificuldades em iniciar o jogo. O primeiro ponto elucidado por ele foi a presença de um plano de fundo que possui uma variação excessiva de cores, porém o grupo não irá manter um plano de fundo desta forma, mas sim uma imagem estática que caracterize a temática do jogo. Ele gostou da forma que as transições foram feitas, com uma dinâmica criativa e rápida. No desenvolvimento do jogo, o jogador se deparou com um desafio na hora de passar os diálogos, trazendo a necessidade de um botão que passasse esses, ao invés de clicar em qualquer lugar da tela. O usuário trouxe críticas positivas em relação às artes do jogo e sua facilidade de entendimento para uma criança. Outro ponto trazido por ele foi a presença de muitos diálogos, o que é um ponto de atenção para o grupo, já que os diálogos podem ser um impeditivo para algumas crianças. |
| Gabrielle Mitoso, 19 anos | Esse teste foi realizado em um computador que possui os códigos do jogo. Gabrielle faz parte da cultura nordestina e por ser cearense trouxe contribuições significativas para o game. Em um primeiro momento ela não teve dificuldade em iniciar o jogo, mas não gostou da tela inicial com cores piscantes. Gabrielle elogiou a música escolhida e a representatividade que ela trouxe, também apontou sobre a diferença cultural dentro dos estados do nordeste, trazendo referências sobre a festa de “São João”, que seria mais característico de Alagoas do que o Festival do “Bumba Meu Boi”, na sua opinião. Além disso, a usuária apontou sobre como o design das caixas de texto atrapalha na leitura do diálogo e como seria interessante incluir sprites que apontem que os botões estão sendo pressionados. Esse usuário teve dificuldade em entender o objetivo da fase e não compreendeu como a movimentação por setas funcionava, para esse impeditivo, o grupo irá trazer uma dinâmica de tutoriais que auxiliem o jogador. Também indicou que não é possível saber quanto o personagem anda em cada comando dado na seta, porém esse problema já foi solucionado pelo grupo. |
| Marcela Issa, 17 anos | Marcela tem dezessete anos e é estudante do primeiro ano do Inteli da turma 2023.1. Ela realizou o teste do jogo e apresentou um feedback bastante proveitoso. Ela expressou sua satisfação com a possibilidade de desativar e ativar o áudio facilmente, além de elogiar as transições entre as cenas. No entanto, ela sugeriu que reduzisse a vegetação presente nas artes das caixas de textos, uma vez que tal excesso pode torná-las visualmente poluídas, além de comprometer a legibilidade do texto. Ademais, ressaltou a importância de incluir um botão de "continuar" para que os jogadores possam pular os diálogos caso assim desejem. Também, notou que há usos incorretos de pronomes pessoais em diálogos entre NPC e personagem, o que pode gerar desentendimento por parte do usuário. Por fim, ela salientou que a representação de um personagem tomando cerveja pode ser considerada ofensiva por alguns jogadores e que o mesmo personagem, sendo um adulto, tinha uma estatura reduzida comparado a uma personagem criança, porém a sprite indicada como “ofensiva” era somente um *placeholder* , que irá ser trocado no desenvolvimento do projeto. |
| Isabella Fernandes, 17 anos | A usuária gostou das animações e do design visual do jogo. Como apontamento negativo a usuária apontou que as caixas de diálogo estão um pouco confusas, que o nome da personagem não aparece no diálogo e que as sprites de personagens, quando em diálogo, não se movimentam. Como solução vamos simplificar o design da caixa de texto. Em relação à movimentação da sprite durante o diálogo vamos, como um recurso adicional, adicionar frames de animação para os diálogos. Em relação à ausência do nome no diálogo, isto é um recurso intencional cujo objetivo é gerar uma maior identificação entre o jogador e o personagem. |
| Luigi Otavio, 18 anos | O usuário nos deu como feedback positivo boas sprites e sons e demonstrou que o diferencial do nosso jogo são as cutscenes. Como feedback negativo o usuário nos deu a oportunidade de idealizar melhor a orientação do jogo, já que para ele ficou confuso. Além disso, nos deu a ideia de implementar a pausa entre comandos, orientação de teclas e de reduzir a quantidade de texto nas caixas de fala de personagens. |
| Guilherme Pardi Borges, 18 anos | O usuário gostou bastante do enredo do jogo, comentando sobre sua criatividade e simplicidade, da mecânica, trazendo como ponto positivo a simplicidade dos comandos, telas e dos cutscenes. Como feedback construtivo, o usuário nos recomendou a elaboração de botões que permitem retornar as caixas de diálogo para ter um controle do que é lido, nesse âmbito, o grupo irá diminuir o tamanho dos diálogos e elaborar um botão para esse processo Outro ponto que ele elucidou foi a de ter sprites identitárias do contexto que iremos representar, já que as opções para isso são bem diversas. |

* 1. Testes de jogabilidade e usabilidade

Nossos testes foram direcionados por perguntas pré-estabelecidas que abordam aspectos diferentes do jogo. São eles: o design do jogo, a funcionalidade do código, a homogeneização do cenário, o enredo, a trilha sonora e outros aspectos gerais.

Esses testes foram realizados no Instituto de Tecnologia e Liderança (INTELI) e escritos por outros grupos do primeiro semestre da faculdade. Assim, o ambiente de testes foram os próprios ateliês e essa atividade foi conduzida por orientadores presentes. Os testes também foram realizados em horário de desenvolvimento, em dia letivo e em computadores laptop da Dell, core i5 com a versão 1.5 do jogo (html na web).

| Número do relatório | Feedback |
| --- | --- |
| Relatório n°1 | No relatório apresentado, os testes mostram que os jogadores conseguiram terminar o jogo e levaram 5 minutos até concluírem os desafios propostos. Também mostraram que o jogo foi conduzido de forma justa e coerente, além de alertarem que a animação no personagem gera um leve estranhamento no jogador. Em contrapartida, analisaram que o cenário apresenta coesão e bom contraste para que não se misture com o personagem. Contribuíram dizendo que toda a parte artística do jogo é muito gratificante, desde a parte da diversidade de *tiles,* até as sprites dos personagens principais e os designs de *NPCs*. Classificaram a (antiga) Interface como mediana: “Cores exageradas que não condizem com o jogo”. Indicaram a inexistência de uma tela de controles com *Pause* e acrescentaram que o *HUD* é eficaz, simples e com informações essenciais. Elogiaram o tutorial inicial e a narrativa implícita do jogo. |
| Relatório n°2 | Nesse documento, os usuários não identificaram um final para o jogo, sendo que foi oferecida uma versão do jogo cujo final ainda não havia sido implementado. Os usuários citaram que o tempo necessário para a realização de cada fase foi de, aproximadamente, 10 segundos, visto que as fases foram feitas para crianças do primeiro ao quinto ano. Mesmo realizando as fases em pouco tempo, os usuários tiveram que reiniciar o jogo algumas vezes por não conseguir finalizar corretamente o trajeto, nesse contexto, o erro não é prejudicial, já que o objetivo é induzir o pensamento e capacidade de desenvolver soluções. Visto isso, esses jogadores morreram 4 vezes. Por fim, eles avaliaram a experiência de jogatina como “boa” e que o jogo foi justo.  Em relação aos gráficos e animações, o jogador avaliou que o design do protagonista traz um aspecto de identificação ao jogo. Além disso, ele trouxe que o contraste do cenário é bem definido, e a ambientação produz uma contextualização com a região. Outros fatores que o usuário apontou como positivos foram : *NPC’s*, Itens coletáveis, Diversidade dos recursos, *Game Over, HUD* e identidade da arte. Por conseguinte, o jogador recomendou a mudança da tela inicial, já que esta oscilava entre duas cores, trazendo problemas para quem possui epilepsia, por exemplo. Referindo-se à acessibilidade e mecânicas, ele elogiou a interatividade do jogo, assim como a funcionalidade dos botões, animações e movimentação do player.  Por último, o usuário recomendou a explicação do objetivo do jogo, de forma clara. |
| Relatório n°3 | Os usuários que preencheram este relatório disseram que conseguiram finalizar o jogo normalmente. Nesse teste, a duração de cada fase girou em torno de 30 segundos. Eles apontaram que no início não fica claro se o jogo já iniciou, necessitando uma reinicialização. Nele, os indivíduos disseram que morreram, ao menos, uma vez, além disso, sentiram falta de um encerramento, apesar de terem gostado muito da metodologia e julgarem o jogo justo. Um ponto trazido por eles é que na última fase, existe uma pergunta de matemática que ficou confusa para os jogadores, já que não especifica certamente o que precisa. Os usuários criticaram positivamente os seguintes pontos: Contraste do ambiente, ambientação, variedade e diversidade, *NPC’s* condizentes, design das latas de tinta do minigame de matemática.  Além disso, trouxeram críticas sobre o menu inicial, que não possui identificação com o jogo e design não muito interessante.  Sobre a jogabilidade, eles consideram que a acessibilidade é interessante, a movimentação é boa e indicaram que as perguntas de matemática poderiam mudar. Além disso, apontaram a falta de clareza no tutorial, com um bom balanceamento na progressão de dificuldade. |
| Relatório n°4 | Neste documento, os usuários foram capazes de concluir o jogo sem dificuldades. Eles informaram que o tempo necessário para cada fase foi de segundos, não sendo necessário reiniciar nenhuma vez, e que não morreram durante o jogo. Além disso, destacaram que nosso jogo é um meio interessante de ensinar matemática para as crianças.  Em relação aos gráficos e animações, recebemos muitos elogios. Os usuários afirmaram que o design do protagonista produz uma identificação com o jogador e está de acordo com o tom de voz do jogo. Eles também apreciaram muito os cenários, descrevendo-os como "muito bons!" em termos de contraste e ambientação.  Quanto ao design e animações dos NPCs, as críticas foram positivas, e nossos NPCs foram elogiados por sua aparência fofinha. Em relação aos itens coletáveis, recebemos uma crítica construtiva sugerindo que o personagem pudesse coletar tintas pelo caminho e levá-las para o pintor.  A interface do jogo foi avaliada como boa, com exceção do botão de pause, considerado desnecessário pelos usuários. Em relação à tela de "Game Over", eles afirmaram que não acham apropriado tê-la, pois consideram que a punição é muito severa caso o jogador erre a pergunta.  No que diz respeito à jogabilidade e mecânica do jogo, os usuários afirmaram que o mapeamento e a responsividade dos controles estavam confortáveis, e as animações e indicações de ação estavam adequadas. Os avaliadores de teste reportaram que a acessibilidade não se aplica ao jogo e que as ações do jogador são correspondidas adequadamente. Em relação ao Level Design, eles afirmaram que a clareza e objetividade foram bem intuitivas. No entanto, observaram que o balanceamento e a evolução da dificuldade não foram sentidos de forma significativa, sem evidências de uma curva de aprendizado adequada. Em relação à narrativa, os avaliadores sugeriram que a história do Boi-Bumbá no Fogo poderia ser mais desenvolvida para estabelecer uma conexão mais forte com os jogadores. |
| Relatório n°5 | Neste relatório os usuários conseguirem terminar o jogo sem impedimentos. Os jogadores informaram que passaram no máximo um minuto em cada fase, não reiniciaram o jogo nenhuma vez e morreram em média duas vezes. No final da experiência o usuário relatou que faltou algo mas não descreveu oque e como poderíamos melhorar.  Dentro do tópico de gráficos e animações os usuários relataram que o design do protagonista gera um sentimento de pertencimento e identificação com o jogador. Os cenários e ambientes apresentam contraste o suficiente para que o protagonista e cenário não se misturem, a ambientação contribui para a imersão do jogador no jogo além da diversidade e variedade de tiles e cenários. O usuário descreveu o design e animação do NPCs como bons e que seus visuais estão de acordo com as funções desempenhadas por eles, relataram também que não há design e animação de inimigos. No quesito de interface os usuários relataram que está bom mas que a tela inicial deveria ser estática e que esse poderia ser um ponto de melhora, que não tem botão de pausar e que o botão de game over está bom esteticamente, com HUD intuitivos. No quesito de identidade e direção de arte os usuários relataram que a tela inicial poderia seguir uma paleta de cores parecidas com as do cenário.  Em relação à jogabilidade e mecânicas do jogo, os usuários descreveram que os mapeamentos e botões estão confortáveis, não tendo animação ou tells, com acessibilidade e adaptabilidade correspondendo às necessidades do jogador, movimentação e game feel são correspondidas e com o jogo recebendo inputs e tendo impactos reais e com a oportunidade de dar replay.  No quesito de level design, os usuários relataram que está faltando tutorial e controles mas que há balanceamento e evolução de dificuldade. Em narrativas o usuário descreveu o desenvolvimento e desdobramento narrativo do jogo como bom. Como otimizações e sugestões para o futuro do jogo, os usuários relataram que no *gitpage* não há a opção de sair, colocar o enter para passar o diálogo e que no teclado de fazer conta deveria colocar a opção de usar o teclado do PC para enviar usando a tecla ‘enter’. |

Após a realização dos testes, decidimos que é necessário fazer uma melhor conclusão para a nossa história, tal como aprimorar o menu inicial substituindo o plano de fundo e os botões, criar uma trilha sonora original e implementar um sistema de inventário e itens colecionáveis no jogo. Tais melhorias serão executadas para elevar a qualidade geral da experiência do usuário e garantir uma maior satisfação das crianças.

* 1. Testes de experiência de jogo

Na primeira bateria de testes, a versão antiga do jogo foi utilizada e a avaliação ocorreu de forma mais informal, com a presença dos membros do grupo. Já na segunda bateria de testes, as perguntas foram pré-selecionadas e os testadores foram deixados livres para avaliar o jogo sem a presença dos desenvolvedores, fazendo assim uma avaliação mais imparcial e precisa

Através da análise dos resultados obtidos nos testes e da avaliação dos feedbacks recebidos, foram efetuadas melhorias nas versões mais recentes do jogo, como a implementação de um sistema de inventário e itens colecionáveis, melhorias no design dos ambientes e a correção de bugs. Além disso, foi desenvolvida uma trilha sonora original e foi elaborado um tutorial mais eficiente, com menor quantidade de diálogos.

1. Referências

GLASSDOOR. Pagamento mensal: salário mensal de um professor da Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Disponível em:

<<https://www.glassdoor.com.br/Pagamento-mensal/Universidade-Federal-de-Alagoas-UFAL-Professor-Universit%C3%A1rio-Macei%C3%B3-Pagamento-mensal-EJI_IE915021.0,36_KO37,60_IL.61,67_IC2443621.htm#:~:text=A%20m%C3%A9dia%20salarial%20de%20Professor,que%20%C3%A9%20de%20R%24%2017.265.13>> Acesso em: 13 de Jun. 2022.

RECLAMEAQUI. UFAL: Universidade Federal de Alagoas. Disponível em <[https://www.reclameaqui.com.br/empresa/universidade-federal-de-alagoas-ufal/lista-reclamacoes/ 24/02/2020](https://www.reclameaqui.com.br/empresa/universidade-federal-de-alagoas-ufal/lista-reclamacoes/)> Acesso em 24 Fev 20

PALÁCIO, Krishna. Sprite: Minifantasy - Desolate Desert. Disponível em: <<https://krishna-palacio.itch.io/minifantasy-desolate-desert/download/qD5evk5oU0R5cK6hXFU5kHkXZXIlZZV9k_hrRcOX15/02/2023>> Acesso em 24 Fev 2023

RODRIGUES, Marcos. Educação pública de Alagoas ocupa as piores posições entre os Estados do país. Gazetaweb, Alagoas, Jul, 2019. Disponível em: <<https://www.gazetaweb.com/noticias/concurso-e-educacao/educacao-publica-de-alagoas-ocupa-as-piores-posicoes-entre-os-estados-do-pais/>> Acesso em: 13 Fev. 2023.

Pacete, Luiz. O que faz do Brasil um mercado estratégico para os games? Disponível em: <<https://forbes.com.br/forbes-tech/2022/06/o-que-faz-do-brasil-um-mercado-tao-estrategico-para-os-games/>> Acesso em 24 Mar 2023.

Apêndice A

<Os apêndices representam informações adicionais que não caberiam no documento exposto acima, mas que são importantes por alguma razão específica do projeto. Em geral, os apêndices do GDD podem incluir os rascunhos das fases, outros *concept* *arts* do jogo, diagramas diversos etc.>

Apêndice B

Apêndice C