

GAME DESIGN DOCUMENT

DOCUMENTAÇÃO DE DESIGN DO JOGO

Office Skills

Autores:

- Beatriz Monsanto
- Guilherme Linhares
- Lidia Mariano
- Lucas Bittencourt
- Luiz Leão
- Michel Khafif
- Nicollas Isaac
- Pedro Henrique

1ª versão

data: 10/02/2023

2ª versão

data: 26/02/2023

3ª versão

data: 10/03/23

1. Controle do Documento

1.1. Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
10/02/2023	Pedro Henrique, Luiz Fernando	1ª Versão	Preenchimento das seções 7.1 ;7.2.; 7.3 ;7.4.
26/02/2023	Beatriz Monsanto *	2ª versão	Preenchimento das seções 3.2; 3.2.1; 3.2.2; 3.2.5; 3.2.6; 4.1; 4.2; 4.3
10/03/2023	Lidia Mariano, Nicollas Isaac, Lucas Bittencourt	3ª versão	Preenchimento da seção 8.2

1.2 Organização da equipe

Nome	Versão	Funções
Beatriz Monsanto	3	Design
Guilherme Linhares	3	Programação
Lidia Mariano	3	Documentação
Lucas Bittencourt	3	Documentação
Luiz Fernando	3	Programação
Michel Khafif	3	Design
Nicollas Isaac	3	Documentação
Pedro Henrique	3	Design

Beatriz Monsanto	2	Documentação
Guilherme Linhares	2	Design
Lidia Mariano	2	Design
Lucas Bittencourt	2	Programação
Luiz Fernando	2	Design
Michel Khafif	2	Documentação
Nicollas Isaac	2	Design
Pedro Henrique	2	Programação
Beatriz Monsanto	1	Programação
Guilherme Linhares	1	Design
Lidia Mariano	1	Programação
Lucas Bittencourt	1	Design
Luiz Fernando	1	Documentação
Michel Khafif	1	Design
Nicollas Isaac	1	Programação
Pedro Henrique	1	Documentação

2. Introdução

2.1 Escopo do Documento

Este documento descreve como o jogo Office Skills 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.

◁Este texto exemplo deve ser adaptado e mais detalhado para o jogo que está sendo descrito>

2.2 Requisitos do Documento

Este é um documento técnico que descreve o projeto do jogo Office Skills. O documento faz referência a 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.>

2.3 Visão Geral do Jogo

Descrição	
Gênero	Simulação / Estratégia
Elementos	Narrativa de múltipla escolha com uma história linear
Conteúdo	Gestão de conflitos
Tema	Trabalho corporativo
Estilo	Pixel
Sequência	Narrativa em níveis
Jogadores	1

Referência	
Taxonomia	Jogo educativo
Imersão	Narrativa, educativa e emocional
Referência	“Detroit: Become Human”

Especificações Técnicas	
Apresentação	Gráficos bidimensionais
Visão	Terceira pessoa bidimensional
Plataformas	Windows, MacOS, Linux
Engine	Godot

Vendas

Público-alvo	Jovens entre 18 e 30 anos com o interesse de desenvolver soft skills
Pagamento	Não se aplica
Referência	Não se aplica

3. Visão Geral do Projeto

3.1 Objetivos do Jogo

Objetivos do Jogo "Office Skills":

- Otimizar o processo de treinamento da empresa, tornando o conteúdo mais atrativo e menos maçante;
- Utilizar um modelo clássico de jogos de simulação, em pixel, para inserir o jogador em seu primeiro dia de trabalho na empresa "Office Skills";
- Criar um ambiente corporativo comum, o que aumenta a familiaridade e o interesse do jogador no jogo;
- Atrair e envolver o jogador para cumprir o principal objetivo de aprimorar e integrar os cursos da "Cia de Talentos".

3.2 Características do Jogo

◀ [Elaborar uma síntese geral do jogo. Contextualização geral do jogo.](#) ▶

O "Office Skills" é um *game learning* que se concentra em ajudar os jogadores a aprender habilidades de resolução de conflitos de forma divertida e interativa. O jogo é baseado na história de Rafa, uma estagiária que está em seu primeiro dia de trabalho e que precisa lidar com situações empresariais desafiadoras que envolvem conflitos entre colegas de trabalho.

O jogo apresenta os estilos de conflitos de Thomas Kilmann, fornecendo ao jogador diferentes opções para escolher a melhor abordagem para cada situação. Além disso, o jogo apresenta as dinâmicas do meta-espelho de Robert Dilts, o que ajuda o jogador a entender suas próprias reações diante dos conflitos.

O objetivo do jogo é ensinar aos jogadores as habilidades necessárias para gerenciar conflitos em um ambiente corporativo, através do aprendizado das técnicas

de resolução de conflitos e da escolha do estilo de conflito mais adequado em cada situação.

Em resumo, o “Office Skills” apresenta um conjunto de características que o tornam uma excelente ferramenta para o ensino de habilidades de resolução de conflitos, incluindo um enredo envolvente, a utilização de diferentes estilos de conflitos e técnicas de resolução, e a interatividade com o jogador. Nesse sentido, ele oferece uma maneira acessível, envolvente e divertida de aprender essas habilidades importantes, e pode ajudar a reduzir os custos de treinamento, enquanto aprimora a qualidade dos resultados de aprendizagem.

3.2.1 Requisitos coletados na entrevista com o cliente

<Que jogo é esse? Onde se passa este jogo? O que eu posso controlar? Quantos personagens eu controlo? Qual é o objetivo do jogo? O que é diferente no jogo em comparação com outros similares?>

Durante a entrevista com o cliente, foram coletados os seguintes requisitos para o jogo “Office Skills”:

- Que jogo é esse? É um game learning de gestão de conflitos empresariais, projetado para ensinar habilidades de resolução de conflitos para pessoas que nunca tiveram contato com essa área de conhecimento.
- Onde se passa este jogo? O jogo se passa em um ambiente corporativo, onde a personagem principal, Rafa, está em seu primeiro dia de trabalho como estagiária.
- O que eu posso controlar? O jogador pode controlar as ações de Rafa e escolher o estilo de conflito apropriado para lidar com as situações empresariais desafiadoras que ela enfrenta.
- Quantos personagens eu controlo? O jogador controla apenas um personagem, a personagem principal, Rafa.
- Qual é o objetivo do jogo? O objetivo é ajudar Rafa a aprender a gerenciar conflitos e escolher o estilo de conflito apropriado para lidar com situações empresariais desafiadoras.

- O que é diferente no jogo em comparação com outros similares? O jogo é baseado em uma história envolvente e apresenta os estilos de conflitos de Thomas Kilmann e as dinâmicas do meta-espelho de Robert Dilts, oferecendo ao jogador diferentes opções para escolher a melhor abordagem para cada situação. Além disso, o jogo é projetado para tornar o aprendizado divertido e interativo, e pode ser utilizado como uma ferramenta de treinamento de soft skills pela Cia de Talentos.

3.2.2 Personas

Primera Persona



Nome: Joana Dos Santos.

Idade: 25 anos.

Gênero: Feminino.

Ocupação: Estagiária junior de programação.

Situação civil: Solteira.

Localização: Manaus

Estilo de vida: Não curte sair de casa e gosta de ficar sozinha (introvertida fisicamente e extrovertida virtualmente).

Hobbies: Uma pessoa que gosta de jogar The Sims(jogo de simulação de vida em primeira pessoa), COD (Call of Duty, jogo de tiro em primeira pessoa) e LOL (League of Legends, jogo de role-play).

Outras informações: Tem um hamster como bicho de estimação, toca guitarra e é entusiasta do rock.

Pontos positivos: Ela é uma pessoa produtiva, organizada, estrategista e criativa.

Pontos negativos: sensível, não sabe expressar as ideias, tendência a evitar ou negar o conflito, em vez de enfrentá-lo e resolvê-lo, geralmente culpa os outros pelas suas falhas, propensão a reagir de forma impulsiva.

Por que a persona precisa do produto?

Ela precisa do produto para desenvolver as habilidades de resolver conflitos e aprimorar a comunicação, dessa forma, estimulando uma efetivação no trabalho.

Segunda persona



Nome: Pablo Rodrigues

Idade: 35 anos

Gênero: Masculino

Ocupação: Programador

Situação civil: Casado

Localização: Brasília

Estilo de vida: Não faz atividades físicas, passa os finais de semana com os filhos em casa ou faz churrasco com os amigos

Hobbies: Carpintaria e mecânica de carros

Outras informações: Gosta de ouvir rock clássico brasileiro

Pontos positivos: Dedicado ao seu trabalho e bom raciocínio lógico

Pontos negativos: Desorganizado, deixa seus colegas de trabalho abusarem da sua boa índole.

Por que a persona precisa do produto? Pablo, com o nosso *game*, poderia desenvolver suas habilidades de gestão de conflito e ser mais incisivo quando quando necessitasse trabalhar em grupo

Terceira persona



Nome: Bianca Monteiro

Idade: 20 anos

Gênero: Não-binário

Ocupação: Influencer

Situação civil: Solteira

Localização: São Paulo

Estilo de vida: Costuma passar a maior parte do seu tempo em casa para produzir conteúdo para o Instagram. Gosta de sair com os amigos para se divertir e fotografar

Hobbies: Fotografia e tocar instrumentos como violão e piano

Outras informações: Foi recentemente contratada por uma agência que gerencia sua carreira e suas mídias sociais

Pontos positivos: É uma pessoa criativa e sociável

Pontos negativos: Pode se estressar facilmente, tem dificuldade de admitir que está errada, é desorganizada, interrompe o trabalho de seus colegas com suas diversas ideias que nem sempre podem ser colocadas em prática.

Por que a persona precisa do produto? Bianca poderia se beneficiar com o game, pois desenvolveria melhor suas habilidades de produção de conteúdo caso conseguisse organizar e gerenciar seus conflitos.

3.2.3 Gênero do Jogo

< [Detalhar o gênero do jogo, justificando a escolha de acordo com as necessidades do projeto.](#) >





O gênero escolhido para o jogo "Office Skills" é o de simulação. Isso porque o jogo tem como objetivo ensinar habilidades de resolução de conflitos em um ambiente corporativo, e o gênero de simulação permite que o jogador se envolva em situações realistas e interaja com personagens e elementos do jogo de uma forma que imita a realidade. Além disso, foi realizada uma pesquisa de campo, pelo grupo "Cia de Skills", com 120 pessoas que são parecidas com nossa persona e nela foi constatado que as pessoas tendem a aprender melhor quando estão envolvidas em atividades práticas e interativas, o que é exatamente o que um jogo de simulação pode oferecer. Portanto, o gênero de simulação foi escolhido para o "Office Skills" com o objetivo de fornecer ao jogador uma experiência mais realista e imersiva, permitindo que ele aprenda habilidades de resolução de conflitos de uma forma mais natural e prática.



3.2.4 Mecânica

< [Descrever as interações do jogo, suas regras, a estrutura que o fará funcionar em termos programáticos de gameplay.](#) >

A mecânica básica se subdivide nos seguintes aspectos: A primeira tela apresenta o botão que ao clicar neste, move o usuário a segunda tela do jogo. Ademais, a segunda tela do jogo introduz os botões "tab" e "enter" que são responsáveis para dar sequência a próxima fala, além das setas ("←" e "→") ou ("a" e "d") para locomoção de

esquerda e direita da “Rafa”, além do primeiro npc (“Eli”) que introduz o usuário ao jogo. Assim, a terceira tela incorpora as setas (“↑” e “↓”) ou (“w” e “s”) para a controlar a direção cima e baixo da “Rafa”, além disso, após as falas contextualizarem o usuário ao problema, será apresentado também um vídeo contextualizador. Assim será introduzida a primeira parte do jogo, ou seja, a primeira situação problema: o usuário terá que decidir entre três opções/possibilidades de resolução do conflito, com o ponteiro do mouse, o usuário decidirá qual opção é a mais correta. Tanto se o usuário assinalar a solução correta quanto incorreta, serão apresentados cards de conteúdos em relação ao tipo do conflito. Se o jogador acertar, será introduzido diretamente a próxima situação problema, caso contrário, o usuário será apresentado a um pequeno vídeo sobre o tema, de modo a compreender e voltar a situação problema para uma segunda tentativa, é válido ressaltar que o jogador só passará de fase se assinalar a alternativa correta. Ao final das fases, conjunto de situações problemas, será apresentado um teste final: um quadro onde o usuário terá que testar seus conhecimentos, assim, aparecerá diversos cards, aos quais o usuário terá que dividi-los entre três grupos, sendo eles “o que ela começará a fazer”, “irá parar” e “continuará fazendo”. Caso o usuário subdivida errado, terá que recomeçar até acertar 100% das subdivisões.

Imagem	Nome	Função
	Seta direcionada para direita	Movimenta a Rafa para a direita
	Seta direcionada para esquerda	Movimenta a Rafa para a esquerda
	Seta direcionada para cima	Movimenta a Rafa para cima
	Seta direcionada para baixo	Movimenta a Rafa para baixo

	Tecla TAB	Aciona o menu do jogo
	A tecla "S" do teclado	Movimenta a Rafa para baixo
	A tecla "W" do teclado	Movimenta a Rafa para cima
	A tecla "A" do teclado	Movimenta a Rafa para esquerda
	A tecla "D" do teclado	Movimenta a Rafa para direita
	A tecla "Enter" do teclado	Aciona alguns botões

3.2.5 Dinâmica

‹ Descrever os comportamentos emergentes esperados do game. Quais as ações que a pessoa jogadora pode realizar por meio das regras e da estrutura proposta? Por exemplo: É possível explorar o mapa do jogo em busca de pistas sobre a história. ›

O jogo aborda simulação e estratégia em que o jogador assume o papel de um estagiário recém-contratado numa empresa. O objetivo é progredir através das fases resolvendo problemas e conflitos com os colegas de trabalho. A jogabilidade é dividida em fases, cada uma com seu próprio conjunto de objetivos e desafios. O jogador é guiado através das fases por meio de diálogos e interações com personagens não jogáveis.

Durante o jogo, o jogador deve tomar decisões que determinam o sucesso ou fracasso da fase. Se o jogador tomar uma decisão incorreta, ele terá que recomeçar a fase. No

entanto, o jogo oferece recursos para ajudar o jogador a tomar as decisões corretas, como dicas e acesso a conteúdo externo relevante, com o propósito de desenvolver as habilidades de gestão de conflitos.

Ademais, há uma mecânica de interação com objetos e personagens não jogáveis, que pode desencadear diálogos e desbloquear o acesso a novas áreas. Assim, o jogo também é progressivo, em que o jogador pode desbloquear novas habilidades e recursos à medida que avança pelas fases. Por exemplo, o jogador pode desbloquear habilidades de resolução de conflitos ou de gestão de tempo. Em geral, a dinâmica do jogo visa fornecer uma experiência envolvente e desafiadora ao jogador, incentivando-o a tomar decisões inteligentes e aprender habilidades relevantes de gestão de conflitos para o ambiente de trabalho.

3.2.6 Estética

‹O que torna o jogo divertido? Qual a experiência estética que se busca criar por meio do jogo? É um jogo competitivo? É um jogo exploratório? É um jogo de autodescobrimento? Como ele proporciona estas experiências? ›

A estética do jogo "Office Skills" busca proporcionar uma experiência divertida e educativa para o jogador. O jogo é um *game learning* de gestão de conflitos empresariais, que utiliza a simulação de situações reais do ambiente corporativo para ensinar habilidades de resolução de conflitos. O jogador controla a personagem Rafa, que está em seu primeiro dia de trabalho como estagiária, e precisa lidar com situações desafiadoras envolvendo conflitos entre colegas de trabalho.

A experiência estética buscada no jogo é a de aprendizado por meio da imersão em um ambiente simulado, onde o jogador pode testar diferentes abordagens e técnicas para resolver conflitos. O jogo é exploratório, pois o jogador precisa explorar o ambiente e as diferentes opções disponíveis para escolher a melhor abordagem para cada situação.

Não é um jogo competitivo, mas o jogador é desafiado a resolver situações difíceis e a tomar decisões importantes, o que proporciona uma experiência de autodescobrimento e desenvolvimento de habilidades de resolução de conflitos. A

estética do jogo é baseada em um modelo clássico de jogos de simulação em pixel, que insere o jogador em um ambiente corporativo comum, tornando-o familiar e interessante.

4. Roteiro

4.1 História do Jogo

Descrever os seguintes aspectos:

Tema (*storyline*):

- O tema principal deste jogo é a simulação e estratégia no ambiente de trabalho, especificamente, o desafio de resolver problemas e conflitos com os colegas de trabalho como um estagiário recém-contratado.

Conceito :

- O conceito do jogo é oferecer uma experiência envolvente e desafiadora ao jogador, incentivando-o a tomar decisões inteligentes e aprender habilidades relevantes de gestão de conflitos para o ambiente de trabalho.

Pano de fundo da história (*backstory*):

- A história se passa em uma empresa, onde o jogador assume o papel de um estagiário recém-contratado. A empresa é um ambiente corporativo, e o usuário terá que resolver problemas e conflitos com os colegas de trabalho para progredir em sua carreira.

Premissa :

- A premissa do jogo é realista e focada em habilidades relevantes de gestão de conflitos, que são úteis no ambiente de trabalho e em outras áreas da vida. Os jogadores são incentivados a ver as situações de conflito como oportunidades para aprender e crescer, e a lidar com elas de maneira eficaz para avançar na carreira e no jogo.

Sinopse :

- O jogo começa com o jogador sendo contratado como estagiário em uma empresa corporativa. A cada fase, o usuário enfrenta diferentes desafios e conflitos com seus colegas de trabalho. O jogador deve

tomar decisões que afetam o curso da história e determinam o sucesso ou fracasso da fase. O jogo oferece recursos para ajudar o usuário a tomar as decisões corretas, como dicas e acesso a conteúdo externo relevante. À medida que o jogador avança pelas fases, ele pode desbloquear novas habilidades e recursos para ajudá-lo a resolver os desafios.

Estrutura narrativa escolhida :

- A estrutura narrativa escolhida para o jogo é a progressão por fases, em que o usuário deve resolver um número de problemas e conflitos com os colegas de trabalho para progredir cronologicamente em sua carreira na empresa, ou seja, desbloquear uma nova fase. Cada fase tem seu próprio conjunto de objetivos e desafios introduzidos a Rafa por meio de diálogos iniciados pelos NPCs, esta será controlada pelo jogador ao qual decidirá a decisão mais correta de acordo com o contexto introduzido a aquele. Em síntese, o jogador é guiado por meio de diálogos e decisões corretas para prosseguir o jogo. Após as fases do treinamento, haverá um teste final no qual o usuário terá que classificar diversos cards em três grupos. Esses grupos são "o que ela começará a fazer", "irá parar" e "continuará fazendo". Além disso, as fases cinco, divididas nos seguintes temas sobre resolução de conflito : competição, evasão, acomodação, colaboração e conciliação.
- Elementos do roteiro para a estrutura narrativa escolhida
<Ex: Animação, cut-scenes, McGuffin, diálogos, foreshadowing, inciting incident, etc. >

Haverá os seguintes elementos do roteiro:

Personagem principal: A Rafa, o jogador controla uma estagiária recém-contratada na empresa.

Enredo: o jogador progride através das fases, resolvendo problemas e conflitos com o objetivo de avançar na história e avançar na carreira.

Ambiente: a história se passa em diversos ambientes empresariais que mudam conforme a narrativa avança.

NPCs: introduzem um novo contexto e situações-problemas por meio de diálogos

Conflito: o jogador deve lidar com problemas e conflitos que surgem ao longo da rotina de trabalho, e deve escolher a melhor maneira de resolvê-los.

Diálogos: o jogador é guiado através das fases por meio de diálogos com NPCs, e suas decisões afetam o curso da história.

Foreshadowing: algumas interações com objetos e personagens não jogáveis podem desbloquear novas áreas, sugerindo que decisões inteligentes são necessárias para avançar.

Inciting incident: a contratação do jogador como estagiário na empresa é o ponto de partida da história.

Mecânica de interação: o jogador pode interagir com objetos e personagens não jogáveis, o que pode desencadear diálogos e desbloquear novas áreas.

Progressão: o jogador pode desbloquear novas habilidades e recursos à medida que avança pelas fases, incentivando-o a aprender e melhorar suas habilidades.

4.2 Fluxo do Jogo

◁No início do jogo é dada uma ênfase maior para o aprendizado, isto é, “como jogar”, posteriormente há um aumento significativo na dificuldade e algum mecanismo de premiação pelos objetivos alcançados. Descrever esse mecanismo de premiação. Por exemplo, objetos secretos que aparecem de acordo com a eficiência do jogador, ou seja, aparecerá algum item valendo mais pontos se o jogador alcançar uma pontuação excepcional em um determinado tempo. Uma forma para o jogo se tornar mais dinâmico é atribuir

características aleatórias para o local e o tempo em que esses objetos secretos serão mostrados.

Fazer o *flowchart* do jogo (grafo representando o fluxo do jogo) e descrever qual o tipo escolhido: baseado em ações, em quests, na narrativa, etc. Justificar de acordo com o gênero escolhido. Por fim, quanto tempo o jogador provavelmente utilizará com o jogo? Ou seja, uma média de tempo de permanência. >

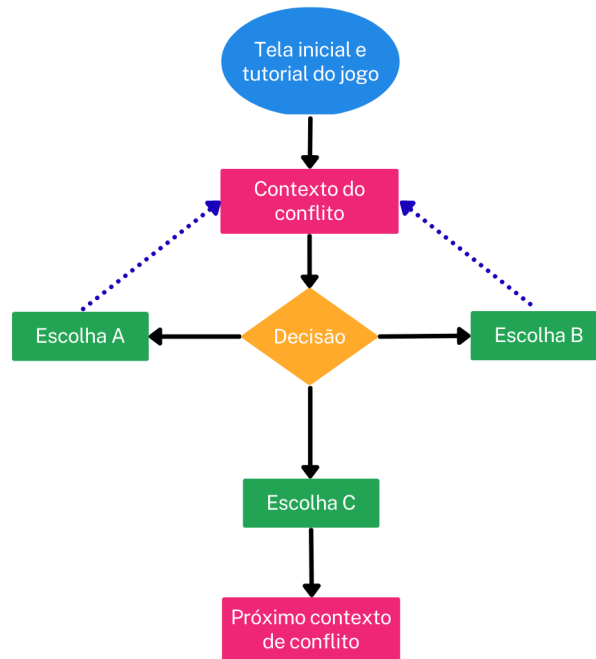
No início do jogo, o usuário terá contato com o ambiente de trabalho, por uma funcionária, a Eli. Dessa forma, este NPC ao mesmo tempo que introduz a Rafa a empresa, explica como funcionará a mecânica do jogo por meio de diálogos e invocações, exemplo: “Me siga”, “Caminhe até aqui”.. Assim como se movimentar dentro dos cenários, como passar para as próximas falas, entre outras introduções básicas. Antes do início da próxima fase, será apresentado um pequeno vídeo, site ou artigo contextualizando um pouco mais sobre o tema para o jogador, preparando-o também para responder a pergunta.

Após a breve introdução da mecânica e a contextualização do tema por meio do vídeo, será aumentada a dificuldade para a primeira parte da dinâmica do jogo: as possibilidades. Serão introduzidas situações problemas e o usuário terá que assinalar a correta. Caso o jogador erre, há a opção de assimilar os conteúdos, e assim, estes guiarão o jogador a alternativa correta, já em relação ao que acertar, esse terá a opção de avançar para a próxima fase.

Para finalizar sua jornada de trabalho, será introduzida uma fase final. Essa fase terá uma dificuldade superior em relação às outras e será chamada de: O teste. Nela o jogador terá que subdividir cards corretamente em grupos: “o que ela começará a fazer”, “irá parar” e “continuará fazendo”. Caso o usuário subdivida incorretamente, o mesmo terá que recomeçar até que 100% das subdivisões estejam corretas.

Existem 5 fases, que remetem a cada tema de resolução de conflitos: competição, evasão, acomodação, colaboração e conciliação. Um conjunto de situações problemas formam uma fase, e essas terão o teste final.

flowchart do jogo (grafo representando o fluxo do jogo):



FONTE: Autoria Própria


4.3 Personagens

<Para cada personagem (se houver mais de um), descrever como foi criado, qual é a sua *backstory*. É interessante que apareçam os esboços (desenhos) do mesmo. Deve existir algum mecanismo inicial para a seleção de personagem, quando for o caso. Deve permitir seleção de itens básicos iniciais para o personagem, quando for o caso.

Explicar quando se trata de um NPC (Non-playable character, ou personagem não jogável).>



4.3.1 Personagens Jogáveis



Nome	Breve descrição	Imagem
------	-----------------	--------

Rafa	Estagiária , focada e disposta a se adaptar ao novo ambiente de trabalho.	
------	---	---

- Rafa é nossa personagem principal, sua estética foi definida não pela identificação do usuário, mas sim como ela chama atenção e é facilmente distinguida dos demais personagens já existentes, seus tons pastéis indicam calma, ou seja, suas futuras habilidades apaziguadoras de conflitos. Além disso, é uma funcionária dedicada e focada em suas tarefas, mas também prestativa e amigável com seus colegas. Com base nessas informações, nos textos que você me enviou e nos textos que te envie, crie uma descrição do personagem da rafa para seção "personagem " do game design document, algumas instruções: Para cada personagem (se houver mais de um), descrever como foi criado, qual é a sua backstory. É interessante que apareçam os esboços (desenhos) do mesmo. Deve existir algum mecanismo inicial para a seleção de personagem, quando for o caso. Deve permitir seleção de itens básicos iniciais para o personagem, quando for o caso.

4.3.2. Personagens não jogáveis

Nome	Breve descrição	Imagem
Eli	Coordenadora de Recursos Humanos da "Office Skills", sempre disposta a ajudar novos funcionários.	
Thomas	Funcionário da empresa caracterizado por suas atitudes rebeldes.	

André	Funcionário da empresa com atitudes impulsivas.	
Cláudia	Cláudia é chefe da Rafa e por conta de seu cargo ela é pouco compreensiva.	

- Eli é o primeiro NPC, seguindo a história cronologicamente. A imagem dela foi criada a partir de cores mais fluorescentes, como o amarelo do cabelo, que indicam singelamente uma pessoa alegre e receptiva, por isso, introduz a Rafa ao ambiente de trabalho. Sua função na empresa é como coordenadora de recursos humanos, sendo ela a responsável pelo estágio da Rafa.
- Thomas é o segundo NPC, este foi criado a partir de uma imagem mais rebelde. Isso pois, seu cabelo vermelho remete subjetivamente a raiva e problema, mais de um conflito são gerados pelo Thomas, já que este apresenta pouca paciência e habilidade de resolução de conflitos que envolvam competição, evasão, acomodação, colaboração e conciliação . Thomas já possui mais tempo de empresa, o que acaba também gerando tais atitudes.
- André é o terceiro NPC, um funcionário que está há muito tempo na empresa, gestão do tempo é seu ponto forte, sempre entrega as atividades no prazo proposto. Porém, é individualista e tem problemas em trabalhar em equipe. André faz parte do mesmo time de Rafa e Thomas, mostrando suas atitudes no decorrer do jogo.
- Cláudia é a quarta NPC, ela é a chefe do projeto de Rafa, Thomas e André. Com suas atitudes negligentes Claudia não sabe administrar e ouvir sugestões em relação a negócios com clientes.

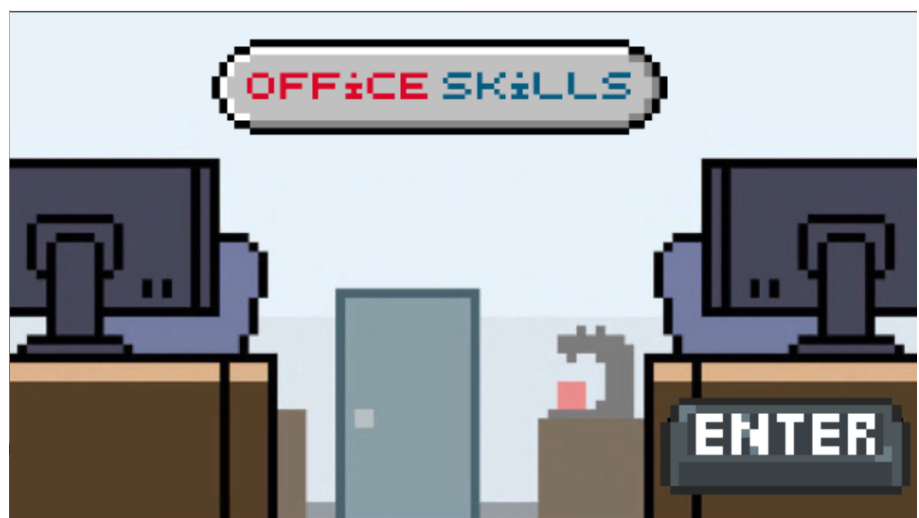
5. Recursos Visuais

5.1 Telas

<Apresentar as principais telas do jogo, com estudos de proporção entre personagens, objetos e elementos do cenário.>

A tela inicial (FIGURA 1) busca destacar os principais elementos que estão presentes durante a jogatina sendo eles a personagem principal (Rafa) colocada ao centro com um tamanho maior que os demais componentes, representando sua relevância para o desencadeamento da história. No plano de fundo observa-se o cenário com mais proeminência do jogo que é utilizado em grande parte das fases, que é o escritório da “Office Skills”, empresa fictícia onde se passa o enredo. Acima do personagem há um detalhamento do nome da empresa que propositalmente representa o título do jogo, utilizando das cores do parceiro Cia de Talentos. Por fim, no canto inferior direito há o botão que dá início ao jogo e simboliza a tecla “enter” do teclado colocado em uma posição de menos destaque mas acessível ao jogador, que ao ser clicado, leva o jogador para a primeira cena.

FIGURA 1 - MENU INICIAL



FONTE: Autoria Própria

A próxima tela que possui destaque, é a do tutorial (FIGURA 2) que apresenta uma perspectiva “top-down” na qual o jogador possui uma visão aérea e bidimensional da situação apresentada. Além das duas personagens principais serem apresentadas visualmente nessas telas, estão presentes elementos de um escritório comum feitos através de “pixel art” com cores e formas limitadas a pixels 8-bit, posicionados estrategicamente para simular um ambiente de escritório real. Nesta tela também são expostos os comandos utilizados pelo jogador para comandar o jogo, representados como teclas do teclado também através de pixel art, colocados em uma área “vaga” dos espaços do escritório com destaque, facilitando o entendimento do jogador para suas necessidades básicas durante a jogatina. Durante o jogo elementos como a caixa de diálogo se torna visível na tela. A caixa de diálogo, apresenta as conversas entre os personagens naquela situação, com um indicativo do nome do personagem na posição de título para diferenciar-se dos textos apresentados e o diálogo que está sendo desenvolvido logo abaixo. Por fim observa-se também a logo do parceiro Cia de Talentos colocada no canto inferior esquerdo da tela com o objetivo de indicar o propósito do jogo que seria um método de treinamento oferecido pela empresa.

FIGURA 2 - MAPA DO TUTORIAL



FONTE: Autoria Própria

As telas de cada fase foram baseadas principalmente na tela de tutorial apresentada anteriormente, com elementos semelhantes também feitos através de “pixel art”, porém, posicionados de maneira estratégica e diferente para se indicar um

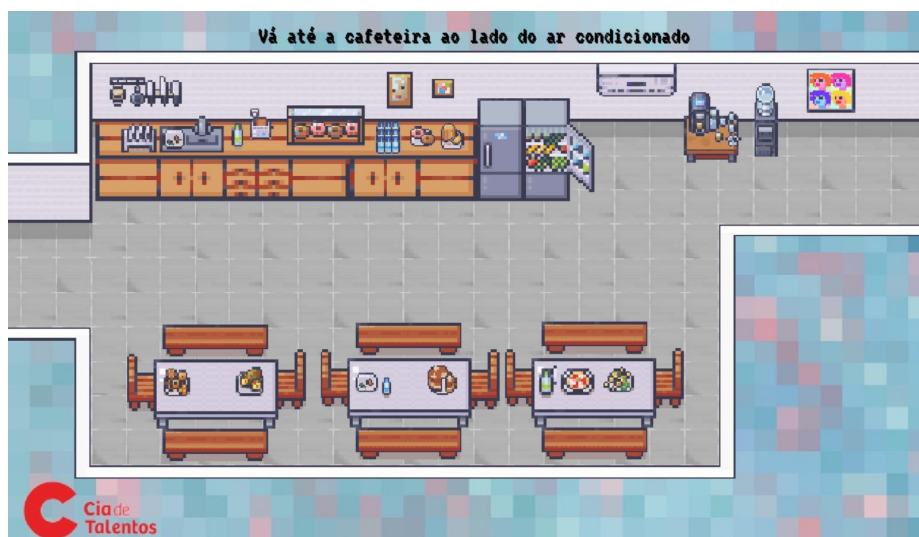
outro ambiente de trabalho dentro da mesma empresa. Entretanto, para o final de cada fase é designada uma tela padrão com a pergunta problematizadora daquela situação problema seguida das alternativas a serem escolhidas em um estilo de “quiz” a ser resolvido. Tanto a pergunta quanto suas alternativas são destacadas com a utilização de um retângulo cinza que entra em contraste com o texto branco, tudo isso sobre um fundo vermelho facilitando a leitura do jogador. Após a escolha, é retornado ao jogador seu resultado em um fundo “pixelado” com texto preto, com dois novos botões introduzidos, o de avançar para a próxima fase, ou reiniciar a fase atual.

FIGURA 3 - MAPA DA PRIMEIRA FASE



FONTE: Autoria Própria

FIGURA 4 - MAPA DA SEGUNDA FASE



FONTE: Autoria Própria

5.2 Graphical User Interface

<Apresentar os elementos gráficos da interface de jogo. Deve constar o detalhamento da HUD e exemplos de sua aplicação nas telas mais comuns.>

Para a interface do game, há um destaque maior para as caixas de diálogo colocadas ao lado direito das telas. Além disso, nas etapas iniciais, como no tutorial e na fase um, estão presentes indicações dos comandos do jogo por meio de uma representação das teclas de um teclado necessárias para, por exemplo, realizar a movimentação do personagem principal ou acessar menus e avançar os diálogos. Esses comandos ficam representados ou na área superior ou inferior da tela. Esses são, as setas para movimentar a personagem nas quatro direções, o “tab” para acessar o menu/pause, e o “enter” para confirmar ou passar as falas do diálogo.

5.3 Lista de Assets

Categoria	Local de Aplicação	Descrição	Nome
<Tipo do asset. Ex: Ícone>	<Ex: Mapa 1>	<Ícone de maçã.>	<ico_maca.png>
Background	Mapa 1 (tutorial)	Mapa do tutorial 1 (paredes e móveis)	cena112.png
Background	Mapa 2 (fase 1)	Mapa completo da fase 1	cenario_cena2_1.png
Background	Mapa 3 (fase 2)	Mapa completo da fase 2	CenaFase3.png
Background	Menu inicial	Menu do início	menu_office_skills.jpg inicio_novo.png
Background	Fundo dos mapas	Fundo do jogo	fundo jogo 2.1.png
Sprite	Personagem jogável	Personagem utilizado pelo jogador	rafaProtagonista.png
Sprite	Mapa 1 (tutorial) e Mapa 2 (fase 1)	NPC Eli	Eli.png
Sprite	Personagem não-jogável	NPC Thomas	Character_017.png

Categoria	Local de Aplicação	Descrição	Nome
Sprite	Personagem não-jogável	NPC André	Character_001.png
Sprite	Personagem não-jogável	NPC Cláudia	Character_023.png
Elemento da cena	Mapa 1 (tutorial) e Mapa 2 (fase 1)	Inclui objetos, móveis, elementos estruturais, e outros tipos de decoração	Room_Builder_Office_32x32.png
Botão	Tela inicial e Mapa 1 (tutorial)	Botão de iniciar o jogo, continuar os diálogos e pause	Keyboard_Extras.png
Botão	Mapa 1 (tutorial) e Mapa 2 (fase 1)	Movimentação do personagem	Keyboard_Letters.png
Menus	Mapa 2 (fase 1)	Tela de tomada de decisão	decision1.png e quest_decision1.jpg
Menus	Mapa 2 (fase 1)	Tela de acerto da decisão	acertou_conteúdo.png
Menus	Mapa 2 (fase 1)	Tela de erro da decisão	errou_conteúdo.png
Áudio	Menu inicial	Música do menu inicial	music_1_menu.mp3
Áudio	Mapa 1 (tutorial)	Música do mapa 1	music_2_cena1.mp3
Áudio	Mapa 2 (fase 1)	Música do mapa 2	music_below_mp3
Áudio	Enter Tela Inicial	Efeito sonoro para iniciar o jogo.	botao_tela_inicial.wav
Áudio	Pause e Diálogos	Efeito sonoro para avançar os diálogos e acionar pause.	botoes_no_pause.wav

6. Efeitos Sonoros e Música

6.1 Sons de interação com a interface

«Apresentar a lógica de seleção dos sons de interação com a interface, se houver. Existe uma preocupação com a acessibilidade? Com a confirmação de um comando aplicado por meio de recurso sonoro? Etc.»

A lógica para a seleção dos sons do jogo foi desenvolvida com base na mensagem que o jogo pretende transmitir, sendo assim, foi escolhida uma música mais animada para a tela inicial com o intuito de tornar a interação do usuário com o jogo mais atrativa e engajante. Outrossim, cada fase possui um som ambiente singular, para criar uma identificação entre cenário e trilha sonora, porém sem perder a identificação sonora do jogo. Por fim, há a preocupação com a acessibilidade, pois quando qualquer comando é acionado um som é tocado como forma de confirmação daquela ação.

6.2 Sons de ação dentro do game

«São utilizados sons de ação dentro do game? Ex: Som de exclamação ao se selecionar um NPC para conversar, som de uma bola sendo arremessada, etc.»

Os sons de ação que são utilizados no jogo são:

1. Som de ação para botão “Enter”, efeito sonoro para iniciar o jogo.
2. Som de ação para “pausar e pular diálogos”.

6.3 Trilha sonora

«Foi selecionada alguma trilha sonora de uso livre para o jogo? Qual o critério de seleção? Foi composta alguma pelos componentes do grupo? Qual a atmosfera que se

pretendia causar? Em quais momentos a trilha sonora é importante para a intensidade da experiência de jogo? >

O critério de seleção para a trilha sonora do Office Skills tinha como objetivo deixar o jogo mais lúdico e atraente ao usuário, por meio de uma atmosfera feliz e animada. A trilha sonora foi baixada por uma open-source na web e possui características nostálgicas assim como os sons memoráveis de jogos famosos, como o “Mario Bros”. É essencial que se mantenha um som característico e constante durante a jogatina, para que dessa forma o jogador se mantenha engajado tendo o jogo como seu foco principal.

7. Análise de Mercado

7.1 Análise SWOT

STRENGTHS	OPPORTUNITIES
<ul style="list-style-type: none"> • Consolidação no mercado • Altamente tecnológicas nos processos seletivos • Ótima capacidade de recrutamento, seleção e desenvolvimento • Execução prototipada • Pensamento ecológico • Flexibilidade mental • Potencialização de funcionários 	<ul style="list-style-type: none"> • Muitas oportunidades de Trainee e estágios, ou seja, mercado em expansão • Diversificação dos serviços como treinamentos, coaching, mentoria, entre outros • Investimento em tecnologia • Foco em diversidade e inclusão • Presença nacional e internacional
WEAKNESSES	THREATS
<ul style="list-style-type: none"> • Processo de treinamento pouco atrativo • Site apresenta problemas de funcionamento • Atendimento apresenta déficit (e-mail, telefonemas) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rivalidade entre concorrentes (gupy, Robert Half, Adecco, Michael Page, Hays, Indeed, Luandre, Revelo, entre outros) • Nível de dependência com os clientes • Substituição de produtos • Ameaça de entrada de novos concorrentes • Mercado instável



SWOT

FONTE: Autoria própria

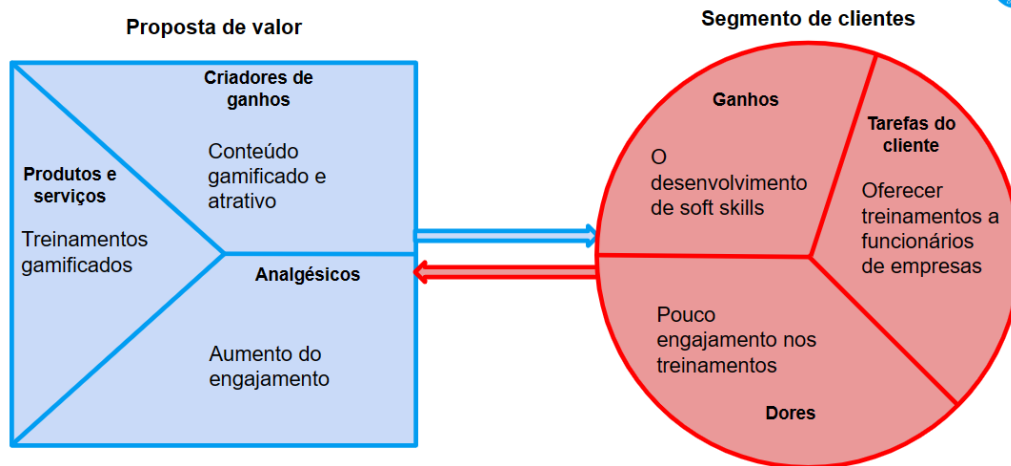
5 Forças de Porter

5 Forças de Porter



FONTE: Autoria própria

7.2 Value Proposition Canvas




FONTE: Autoria própria

7.3 Matriz de Riscos

Probabilidade	Alta		pelo jogo ser virtual, não ter a certeza se os conteúdos serão absorvidos	Funcionários desengajados em relação ao game
	Média	distrações externas durante o jogo, como por exemplo o celular		jogo ser mais recreativo que o conceito de "jogos sérios"
	Baixa		Cair a energia	Falha no sistema
		Baixo	Médio	Alto
		Impacto		

Matriz de riscos

FONTE: Autoria própria

Probabilidade	Baixa		Expansão internacional	
	Média		Aumento de clientes	Valorização da empresa
	Alta		Aumento do engajamento	Melhora das Soft Skills
 Matriz de oportunidades		Baixo	Médio	Alto
		Impacto		

FONTE: Autoria própria

8. Relatórios de Testes

8.1 Recursos de acessibilidade

«O jogo possui recursos de acessibilidade? Quais? A quais necessidades esses recursos atendem?»

8.2 Testes de qualidade de software

«Descrever os processos de realização dos testes de qualidade de software, contextualizando a aplicação e resumizando os resultados nesta seção. Refletir sobre os problemas encontrados e possíveis soluções. Tabelas e levantamentos de dados brutos devem ser colocados no Apêndice A do documento.»

Para garantir que o jogo funcione corretamente, foram realizados testes para cada uma das telas e fases com suas funcionalidades. Neles, foram utilizados um padrão de parâmetros. Sendo eles: a localização, utilizada para descrever o ambiente do teste; a criticidade, utilizada para avaliar a criticidade do teste; o objetivo, para descrever os objetivos do teste; pré-condições para que funcione o teste ocorra; procedimento, descrevendo o processo de teste, e por fim os resultados esperados e validados.

Os testes de qualidade de software citados anteriormente foram realizados e documentados em tabelas, onde para cada fase ou função foi utilizada uma tabela diferente., essas, inseridas no apêndice “A” deste documento. Sob esse contexto, tais informações são essenciais para garantir a redução de erros e falhas no nosso jogo antes de seu lançamento. Resultando no aumento de confiabilidade e satisfação de nossos clientes.

8.3 Testes de jogabilidade e usabilidade

«Descrever os processos de realização dos testes de jogabilidade e usabilidade, contextualizando a aplicação e resumizando os resultados nesta seção. Identificar problemáticas relatadas pelos *testers* e apresentar propostas de solução. Tabelas e levantamentos de dados brutos devem ser colocados no Apêndice B do documento.»

Com o objetivo de captar novos feedbacks e problemáticas, foram realizados também, testes com usuários externos. Para tal realização também utilizamos tabelas separadas por fase, com parâmetros padronizados. Nesse teste os parâmetros foram: botões, sons, personagens, jogabilidade, design, interação e engajamento. Em cada um deles eram inseridos os feedbacks relacionados ao mesmo.

Os testes de jogabilidade e usabilidade citados anteriormente foram inseridos no apêndice “B” deste documento.

8.4 Testes de experiência de jogo

«Descrever os processos de realização dos testes de experiência de jogo, contextualizando a aplicação e resumizando os resultados nesta seção. A experiência de jogo está dentro do esperado? Caso a resposta seja negativa, quais as ações indicadas para corrigir o percurso? Tabelas e levantamentos de dados brutos devem ser colocados no Apêndice C do documento.»

Em relação aos testes de experiência do jogo, esses são semelhantes aos testes de jogabilidade. O jogo também passa por um grupo de “testers” porém dessa vez, são testados aspectos mais relacionados com a experiência do jogador sendo estes menos técnicos. Nele tabelas também foram utilizadas com um padrão de parâmetros, sendo eles: Narrativa e História, para que o jogador descreva sua experiência neste aspecto; Aprendizado, apresentando

tudo que foi aprendido durante o percurso do jogo; Gráfico e Interface, apresentando feedbacks do design do jogo; e por fim elementos como Desafio e Exploração, em que o jogador diz sobre a dificuldade e explorabilidade do projeto.

Os testes de experiência do jogo citados anteriormente foram inseridos no apêndice “C” deste documento.

9. Referências

DOCS Godot. 3.0. (CC-BY-3.0). ed. [S. l.]: Juan Linietsky, 2014. Disponível em: docs.godotengine.org. Acesso em: 30 jan. 2023.

MODERN Office. In: Modern Office. 1.0. Itch.io: LimeZu, 2014. Disponível em: <https://limezu.itch.io/modernoffice>. Acesso em: 13 fev. 2023.

STRATEGYZER. Valu_proposition _canvas. Disponível em: <https://www.strategyzer.com/canvas/value-proposition-canvas>. Acesso em: 8 fev. 2023.

EXCEL_ONLINE. Excel. Disponível em: <https://chrome.google.com/webstore/detail/excel-online/ilinkagajgfdmfnnidjjjobijlfjfgnb?hl=pt>. Acesso em: 8 fev. 2023.

GITHUB. GitHub. Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 8 fev. 2023.

ANÁLISE SWOT: grupo de business. Informativo, Inteli, p. 1-7, 24 jan. 2022

MEIRY KAMIA. Canal Interativo 34:O que fazer com colegas folgados no trabalho?YouTube, 28 out.2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rU65XnlVI6s>. Acesso em: 7 mar.2023.

PSICÓLOGOS EM SÃO PAULO: Pessoas “folgadas”. Youtube, 30 mai.2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=htZ0jU5tVWQ> . Acesso em: 7 mar.2023.

MURILO MANZANO: Como Lidar Com Conflitos Entre os Membros da Equipe. YouTube, 21 mai.2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=g_Ld-p6jv3A . Acesso em: 7 mar.2023.

TEDX TALKS: Abraçando conflitos | Tomas Drunkenmolle | TEDxFranca. YouTube, 27 fev.2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BtahWGGipqg>. Acesso em: 7 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. ▷

Tabela de teste da tela de início:

Contador:	001
Localização:	Tela “inicial”
Criticidade:	Média
Objetivo do Teste:	Verificar o comportamento ao clicar no botão de iniciar o jogo.
Caso de teste:	Testar o botão de início.
Pré-Condição:	Iniciar o jogo.
Procedimento:	<ol style="list-style-type: none">1. Iniciar o jogo.2. Pressionar botão “enter” para iniciar.
Resultado Esperado:	O sistema deverá iniciar o jogo automaticamente após o enter.
Resultado Validado:	O botão e a tela funcionaram da forma que deveriam .

FONTE: Autoria própria

Tabela de teste da tela de pause:

Contador:	002
Localização:	Tela de “pause”, em qualquer momento do jogo ao pressionar “tab”
Criticidade:	Média
Objetivo do Teste:	Verificar o comportamento da tela de pause ao clicar “tab” e todas suas funcionalidades.
Caso de teste:	Testar botões e acesso.
Pré-Condição:	Iniciar o jogo e fases.
Procedimento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar o jogo e a fase. 2. Pressionar o botão “tab” para abrir.
Resultado Esperado:	O sistema deverá abrir a tela automaticamente após o “tab” ser pressionado..
Resultado Validado:	O botão e tela funcionaram da forma que deveriam.

FONTE: Autoria própria

Tabela de teste da fase de introdução:

Contador:	003
Localização:	Fase de introdução.
Criticidade:	Alta
Objetivo do Teste:	Verificar se todos comandos e diálogos funcionam adequadamente sem nenhum bug.

Caso de teste:	Testar comandos de movimento, diálogo e funcionamento do ambiente.
Pré-Condição:	Tela de início ter funcionado adequadamente.
Procedimento:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iniciar a fase. 2. Pressionar botões de movimento. 3. Movimentar-se pelo mapa para checar colisões. 4. Observar o funcionamento dos botões de diálogo da caixa de diálogo.
Resultado Esperado:	Botões deverão funcionar adequadamente e o personagem deverá movimentar-se sem travamentos.
Resultado Validado:	Todos os botões funcionam adequadamente.

FONTE: Autoria própria

Tabela de teste da tela da fase 1:

Contador:	004
Localização:	Fase 1.
Criticidade:	Alta.
Objetivo do Teste:	Verificar se todos comandos e diálogos funcionam adequadamente como na fase anterior sem nenhum bug. Porém agora com novos botões de escolha.
Caso de teste:	Testar comandos de movimento, diálogo, ambientação, escolhas e links.

Pré-Condção:	Fase de introdução ter funcionado corretamente para que a fase 1 seja iniciada..
Procedimento:	1.Iniciar a fase. 2.Pressionar botões de movimento. 3. Movimentar-se pelo mapa para diálogos. 4. Testar o funcionamento dos botões de escolha . 5.Testar alternativas corretas e incorretas da pergunta.
Resultado Esperado:	Botões deverão funcionar adequadamente e o personagem deverá movimentar-se sem travamentos. A tela de escolhas deve abrir como todos botões e links funcionando adequadamente.
Resultado Validado:	As novas funções funcionaram corretamente.

FONTE: Autoria própria

Tabela de teste da tela de fase 2:

Contador:	005
Localização:	Fase 2.
Criticidade:	Alta.
Objetivo do Teste:	Verificar se todos comandos e diálogos funcionam adequadamente como na fase anterior sem nenhum bug.
Caso de teste:	Testar comandos de movimento, diálogo, ambientação, escolhas e links.
Pré-Condção:	Fase 1 ter funcionado corretamente, para que a fase 2 seja iniciada.

Procedimento:	1.Iniciar a fase. 2.Pressionar botões de movimento. 3. Movimentar-se pelo mapa para diálogos. 4. Testar o funcionamento dos botões de escolha . 5.Testar alternativas corretas e incorretas da pergunta.
Resultado Esperado:	Botões deverão funcionar adequadamente e o personagem deverá movimentar-se sem travamentos. A tela de escolhas deve abrir como todos botões e links funcionando adequadamente.
Resultado Validado:	Tudo funcionou corretamente.

FONTE: Autoria própria

Tabela de teste da tela de escolhas:

Contador:	006
Localização:	Final de todas as fases.
Criticidade:	Alta.
Objetivo do Teste:	Verifique se alternativas funcionam corretamente.
Caso de teste:	Testar se todas alternativas são clicáveis e responsivas apresentando ao jogador seu resultado.
Pré-Condição:	Diálogo e fase atual ter funcionado corretamente.
Procedimento:	1.Iniciar a fase. 2. Garantir que diálogo, movimentação e ambiente funcionem adequadamente. 3. Testar todas as alternativas corretas e incorretas apresentadas

	ao jogador. 4. Testar links dos vídeos.
Resultado Esperado:	Alternativas devem apresentar links diferentes e todos botões devem ser clicáveis com resultados diferentes.
Resultado Validado:	Tudo funcionou corretamente.

FONTE: Autoria própria

Apêndice B

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 1:

Contador:	001
Botões:	Há apenas um botão, para início da fase. Funciona como esperado é fácil e intuitivo
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Há somente a personagem inicial, Rafa, com a qual o jogador teve uma resposta positiva
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouca interação
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 2:

Contador:	002
Botões:	Há introdução aos demais botões, os quais possuem as funções de pular diálogo e movimentação do personagem. Todos funcionam adequadamente e parecem ser fáceis e intuitivos
Sons:	Áudio muito alto e agudo

Personagens:	Hão as personagens Rafa e Eli, as quais o jogador parecem ter boas respostas
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Interativo, porém com muitas falas, o que o torna cansativo
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade cena 3:

Contador:	003
Botões:	Botões de redirecionar ao conteúdo e iniciar tutorial funcionam bem e são claros e intuitivos
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Não há personagens nesta tela
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouca interatividade
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 4:

Contador:	004
Botões:	Botões de movimento e pular de fala funcionam adequadamente
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Hão as personagens Rafa, Thomas e Eli, as quais o jogador parece ter uma boa interação
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Interativo, porém com muitas falas e personagens com velocidades lentas, o que o torna cansativo
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 5:

Contador:	005
Botões:	Botões de escolha de decisão funcionam adequadamente
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Não há personagens
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouco interativo

Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito
---------------------	--

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 6:

Contador:	006
Botões:	Botões de redirecionar ao conteúdo e iniciar nova fase ou voltar na decisão funcionam bem e são claros e intuitivos
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Não há personagens nesta tela
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouca interatividade
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 7:

Contador:	007
Botões:	Botões de redirecionar ao conteúdo e iniciar fase funcionam bem e são claros e intuitivos
Sons:	Áudio muito alto e agudo

Personagens:	Não há personagens nesta tela
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouca interatividade
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 8:

Contador:	008
Botões:	Botões de movimento e pular de fala funcionam adequadamente
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Hão as personagens Rafa e André as quais o jogador parece ter uma boa interação
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Interativo, porém com muitas falas e personagens com velocidades lentas, o que o torna cansativo
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 9:

Contador:	009
Botões:	Botões de escolha de decisão funcionam adequadamente
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Não há personagens
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouco interativo
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Autoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 10:

Contador:	010
Botões:	Botões de redirecionar ao conteúdo e iniciar tutorial funcionam bem e são claros e intuitivos
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Não há personagens nesta tela
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom

Interação:	Pouca interatividade
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Aatoria própria

Tabela de jogabilidade e usabilidade da cena 11:

Contador:	011
Botões:	Botões de redirecionar ao conteúdo e iniciar fase funcionam bem e são claros e intuitivos
Sons:	Áudio muito alto e agudo
Personagens:	Não há personagens nesta tela
Jogabilidade:	Fácil e intuitiva
Design:	Bom
Interação:	Pouca interatividade
Engajamento:	Bom engajamento, o jogador parece saber o que deve ser feito

FONTE: Aatoria própria

Apêndice C

Tabela de teste de experiência de jogo da cena 1

Contador:	001
Narrativa e história:	Com o uso da tecla enter, a narrativa se inicia junto ao jogo
Aprendizado:	O jogador ainda não passou por momentos de aprendizado
Gráfico:	Bom e boas animações
Desafio:	Não há situações de desafio
Diversidade:	Há elementos diversos
Interface:	Simples e boa
Exploração:	Pouca exploração

FONTE: Autoria Própria

Tabela de teste de experiência de jogo da cena 2

Contador:	002
Narrativa e história:	Instruções úteis para o progresso do jogo

Aprendizado:	O jogador ainda não passou por momentos de aprendizado
Gráfico:	Bom
Desafio:	Entendimento das dinâmicas do jogo, para poder avançar com êxito
Diversidade:	Há elementos diversos pelo cenário
Interface:	Botões de Pause, movimentação e de Enter, que ajudam a evidenciar as mecânicas do jogo
Exploração:	É possível se movimentar pelo cenário

FONTE: Autoria Própria

Tabela de teste de experiência de jogo da cena 3

Contador:	003
Narrativa e história:	Após mais interações entre o personagem e o NPC, a primeira situação de conflito é envolvente
Aprendizado:	Aprender a lidar com o conflito da melhor forma possível
Gráfico:	Bom

Desafio:	Responder corretamente a pergunta da tela de escolhas
-----------------	---

Diversidade:	Há elementos diversos pelo cenário e mais personagens são inseridos
---------------------	---

Interface:	Simples e útil
-------------------	----------------

Exploração:	É possível se movimentar pelo cenário
--------------------	---------------------------------------

FONTE: Autoria Própria

Tabela de teste de experiência de jogo da cena 4

Contador:	004
------------------	-----

Narrativa e história:	Há uma nova situação de conflito em que será necessário tomar uma outra decisão
------------------------------	---

Aprendizado:	Aprender a lidar com o conflito da melhor forma possível
---------------------	--

Gráfico:	Bom e bonito
-----------------	--------------

Desafio:	Responder corretamente a pergunta da tela de escolhas
-----------------	---

Diversidade:	Há um cenário novo com mais elementos, e outro personagem é inserido
---------------------	--

Interface:	Repetitiva em relação às fases anteriores
-------------------	---

Exploração:	É possível se movimentar pelo cenário
--------------------	---------------------------------------

FONTE: Autoria Própria

Tabela de teste de experiência de jogo do menu de pausa

Contador:	005
------------------	-----

Narrativa e história:	É pausada com sucesso com a utilização o botão de pausa
------------------------------	---

Aprendizado:	Nenhum
---------------------	--------

Gráfico:	Pouco engajador
-----------------	-----------------

Desafio:	Nenhum
-----------------	--------

Diversidade:	Há botões com funcionalidades diferentes
---------------------	--

Interface:	Funcionalidades sem problemas
-------------------	-------------------------------

Exploração:	Nenhuma
--------------------	---------

FONTE: Autoria Própria

Tabela de teste de experiência de jogo das telas de escolhas

Contador:	006
Narrativa e história:	As dinâmicas de perguntas e respostas relacionadas aos conflitos das fases são envolventes
Aprendizado:	Através de acertos ou erros nas respostas, e também por meio de links com conteúdos extras sobre o tema
Gráfico:	Cores confusas e pouco nítidas
Desafio:	Responder corretamente a pergunta da tela de escolhas
Diversidade:	Nenhuma
Interface:	Poucas animações nas opções de respostas
Exploração:	Nenhuma

FONTE: Autoria Própria