

# GAME DESIGN DOCUMENT

## DOCUMENTAÇÃO DE DESIGN DO JOGO

### Office Skills

Autores: [Beatriz Monsanto](#)

[Guilherme Linhares](#)

[Lídia Mariano](#)

[Luiz Leão](#)

[Michel Khafif](#)

[Nicollas Isaac](#)

[Pedro Henrique](#)

[Lucas Bittencourt](#)

Data de criação: 02/02/2023



# 1. Controle do Documento

## 1.1. Histórico de revisões

Data	Autor	Versão	Resumo da atividade
02/02/2023	Pedro/Luiz	1ª Versão	Foi iniciado o processo de preenchimento do documento
12/02-2023	Beatriz/Michel	2ª versão	preencher características gerais do jogo

## 1.2 Organização da equipe

Nome	Versão	Funções
Beatriz	1ª versão	Programadora
Lídia	1ª versão	Programadora
Nicollas	1ª versão	Programador
Luiz Fernando	1ª versão	Documentação
Pedro Henrique	1ª versão	Documentação
Guilherme	1ª versão	Design
Michel	1ª versão	Design
Lucas	1ª versão	Design

---

## 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 e emocional
Referência	“Detroit: Become Human”

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

Vendas

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

---

## 3. Visão Geral do Projeto

---

### 3.1 Objetivos do Jogo

O jogo “Office Skills” visa a otimização dos treinamentos da empresa “Cia de Talentos”, utilizados para o desenvolvimento de soft skills em profissionais empregados,

- 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

---

### 3.2 Características do Jogo

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

O jogo é um game learning de gestão de conflitos empresariais, onde a personagem Rafa está em seu primeiro dia de trabalho como estagiária. O jogo aborda a gestão de conflitos envolvendo os estilos de conflitos de Thomas Kilmann, contendo as dinâmicas do meta-espelho de Robert Dilts. O objetivo é ajudar Rafa a aprender a gerenciar conflitos e escolher o estilo de conflito apropriado para lidar com situações empresariais desafiadoras. O jogo é projetado para ensinar habilidades de resolução de conflitos para pessoas que nunca tiveram contato com essa área de conhecimento, tornando o aprendizado divertido e interativo.

#### 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? >

O jogo consiste em simulação e estratégias abordando decisões dentro de um ambiente corporativo, no qual somente uma personagem principal (Rafa) é controlada. O objetivo é aprimorar habilidades de gestão de conflitos. O grande diferencial do jogo é a capacidade de aprimorar a habilidade de resolver conflitos de forma prática e realista, aplicável na rotina dos clientes.

### 3.2.2 Personas

---

**Nome:** Joana Dos Santos.

**Idade:** 21 anos.

**Gênero:** feminino.

**Ocupação:** estagiária junior de programação.

**Situação civil:** solteira.

**Localização:** Campinas.

**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, COD (Call of Duty, jogo de tiro em primeira pessoa) e LOL (League of Legends, jogo de role-play).

**Outras informações:** mãe de hamster, 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.

### 3.2.3 Gênero do Jogo

---

◁Detalhar o gênero do jogo, justificando a escolha de acordo com as necessidades do projeto. >

O jogo é do gênero simulação e estratégia, foi escolhido por permitir a prática realista da resolução e gerenciamento de conflitos. Além disso, o protagonista do jogo é facilmente identificável para o usuário, já que são escolhas diárias dentro de um escritório, o que o ajuda a aprender de forma mais eficaz.

### 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 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 terá que ler os cards de sugestões 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 de cada fase, 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.

### 3.2.5 Dinâmica

---

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 afetam o curso da história e 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.

‹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.›

### 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?›

O jogo é divertido por causa das suas mecânicas gamificadas e dos seus pixels. Assim, os elementos de jogos em contextos lúdicos, engajam as pessoas e tornam as atividades mais atrativas. Além das possibilidades oferecidas ao jogador, como escolhas de diálogos e resoluções de conflitos. Em relação aos pixels, são estratégias de design gráfico que consistem em criar imagens a partir de pontos coloridos, o que pode dar ao jogo um visual retrô ou pixel art. Essa técnica pode ser utilizada para criar um ambiente nostálgico e atraente para os jogadores. Outro aspecto mencionado no jogo é a presença de situações-problema baseadas no cotidiano empresarial. Essa é uma estratégia comum em jogos educativos, pois permite que os jogadores se identifiquem com as situações apresentadas e aprendam a lidar com elas de forma lúdica. Além disso, ao experimentar soluções diferentes e aprender com os seus erros, os jogadores podem desenvolver habilidades de resolução de problemas, pensamento crítico e criatividade. A interface do jogo deve ser intuitiva e fácil de usar, para que os jogadores não percam tempo tentando entender como jogar.

---

## 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 cada fase 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 ambiente 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. >

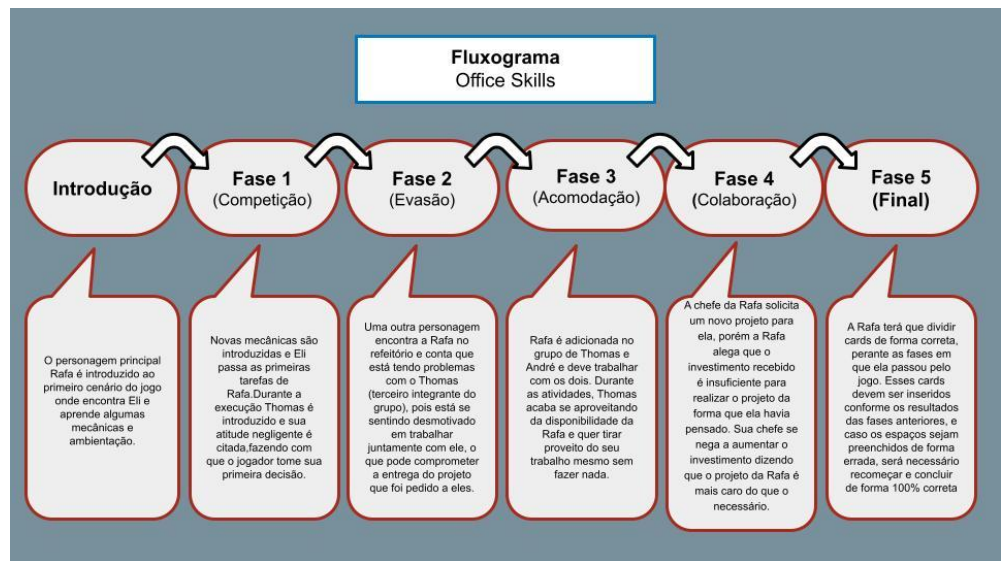
No início do jogo, o usuário terá contato com o ambiente de trabalho, por uma funcionária, a Eli. Dessa forma, este NPC ao mesmo tempo que introduz a Rafa a empresa, explica como funcionará a mecânica do jogo por meio de diálogos e invocações, exemplo: “Me siga”, “Caminhe até aqui”. Assim como se movimentar dentro dos cenários, como passar para as próximas falas, entre outras introduções básicas

Após a breve introdução da mecânica, será aumentada a dificuldade para a primeira parte da dinâmica do jogo: as possibilidades. Serão introduzidos situações problemas e o usuário terá que assinalar a correta. Tanto aquele que acertar quanto o que errar, aparecerá para este sugestão de conteúdos externos a fim de mostrar uma gestão ideal de cada conflito. Caso o jogador erre, há a opção de assimilar os conteúdos, e assim, estes guiarão o jogador a alternativa correta

Por fim, a fase final é a mais difícil que será introduzida no final de cada módulo: o teste. O jogador terá que subdividir cards corretamente em grupos: “o que ela começará a fazer”, “irá parar” e “continuará fazendo”. Caso o usuário subdivida errado, terá que recomeçar até acertar 100% das subdivisões

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

O jogador utilizará o jogo por cerca de 10 a 15 minutos

### 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).>

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.

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.

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 .

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.

Cláudia é a quarta NPC, ela é uma chefe negligente e não soube administrar e escutar sugestões em relação a negócios com os 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.

FIGURA 1 - MENU INICIAL



FONTE: Autoria Própria

Outra 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. Por fim, outros dois elementos evidentes na tela é a caixa de diálogo, que 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. O segundo elemento é a logo do parceiro Cia de Talentos colocada no canto superior direito das telas de maneira geral 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 como texto branco para uma leitura facilitada do jogador.

FIGURA 3 - MAPA DA PRIMEIRA 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, em algumas fases estão

presentes indicações dos comandos do jogo, como no tutorial e na fase um, na qual há a representação das teclas de um teclado necessárias para, por exemplo, realizar a movimentação do personagem principal ou acessar menus e avançar os diálogos.

### 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>
Mapa	Mapa 1 (tutorial)	Mapa do tutorial 1 (paredes e móveis)	parede_e_movel_cenario1.png
Mapa	Mapa 1 (tutorial)	Paredes do escritório	Room_Builder_Office.png
Mapa	Mapa 2 (fase 1)	Mapa completo da fase 1	cenario_cena2_1.png
Menus	Menu inicial	Menu do início	menu_office_skills.jpg e inicio_novo.png
Fundo	Fundo dos mapas	Fundo do jogo	fundo jogo 2.1.png
Personagem	Personagem jogável	Personagem utilizado pelo jogador	rafaProtagonista.png
Personagem	Mapa 1 (tutorial) e Mapa 2 (fase 1)	NPC Eli	Eli.png
Personagem	Personagem não-jogável	NPC Thomas	Character_017.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

---

## 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 preocupação com a acessibilidade existe já que o jogo não apresenta áudio obrigatório, ou seja, não é necessário ouvir diálogos e os sons são opcionais. Dessa forma pessoas com problemas auditivos poderão jogar sem danificar a narrativa do jogo.

---

### 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.»

Apenas é usado um som ambiente para tornar o jogo mais atrativo

No jogo existe:

- Som da música principal na tela inicial;
- Som de ambientação na tela de tutorial;
- Som da música principal com tons menores na fase 1 para deixar o jogo agradável.

---

### 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 foi para deixar o jogo de uma forma mais lúdica e atraente ao usuário, pretende causar uma atmosfera feliz e animada. A trilha sonora foi baixada por uma open-source na web. Consideramos que é importante manter constante a trilha sonora com o intuito de ser um som característico do nosso jogo, ao mesmo tempo que engajante e nostálgico, assim como os sons memoráveis de jogos famosos como o “Mario Bros”.

## 7. Análise de Mercado

### 7.1 Análise SWOT

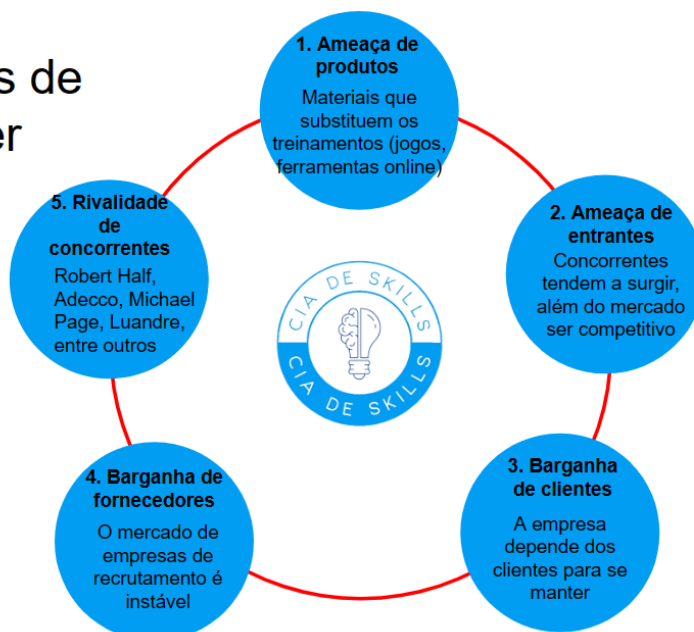
STRENGTHS	OPPORTUNITIES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Consolidação no mercado</li><li>• Altamente tecnológicas nos processos seletivos</li><li>• Ótima capacidade de recrutamento, seleção e desenvolvimento</li><li>• Execução prototipada</li><li>• Pensamento ecológico</li><li>• Flexibilidade mental</li><li>• Potencialização de funcionários</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Muitas oportunidades de Trainee e estágios</li><li>• Gestão de Programas presente em 15 países</li><li>• Contato com grandes e consolidadas empresas</li></ul>
WEAKNESSES	THREATS
<ul style="list-style-type: none"><li>• Processo de treinamento pouco atrativo</li><li>• Site apresenta problemas de funcionamento</li><li>• Atendimento apresenta déficit (e-mail, telefonemas)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rivalidade entre concorrentes (gupy, Robert Half, Adecco, Michael Page, Hays, Indeed, Luandre, Revelo, entre outros)</li><li>• Nível de dependência com os clientes</li><li>• Substituição de produtos</li><li>• Ameaça de entrada de novos concorrentes</li><li>• Mercado instável</li></ul>



SWOT

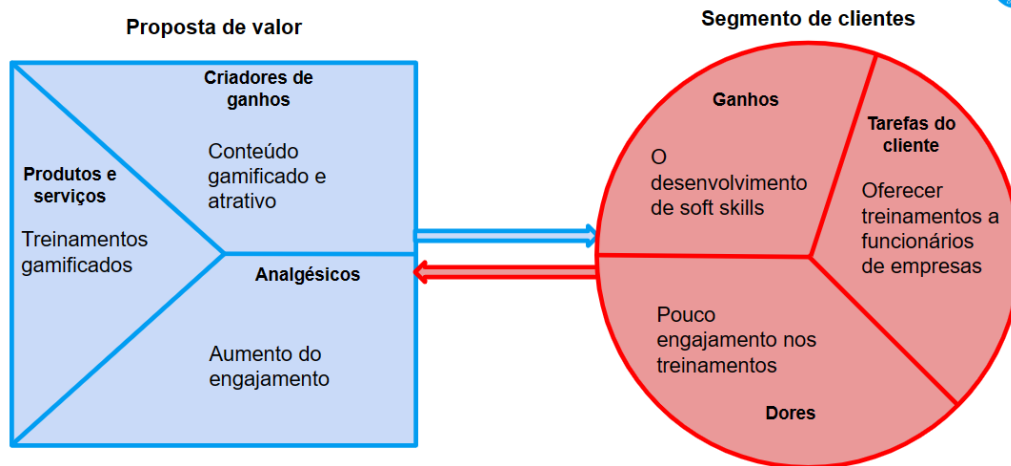
### 7.2 5 Forças de Porter

#### 5 Forças de Porter






### 7.3 Value Proposition Canvas



### 7.4 Matriz de Riscos

Probabilidade	Alta	Mercado Instável	Novos concorrentes	
	Média	Demissão de funcionários que treinam os recrutados	Funcionários desengajados	Falha no sistema
	Baixa		Cair a energia	
Matriz de riscos		Baixo	Médio	Alto
		Impacto		

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		

---

## 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.»

---

### 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.»

---

### 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. >

---

## 9. Referências

DOCS Godot. 3.0. (CC-BY-3.0). ed. [S. I.]: Juan Linietsky, 2014.  
Disponível em: [docs.godotengine.org](https://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/ilinkagajgfdmfnnidjijjobijlfjfgnb?hl=pt>. Acesso em: 8 fev. 2023.

GIT HUB. Git Hub. Disponível em: <https://github.com/>. Acesso em: 8 fev. 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