

GAME DESIGN DOCUMENT

DOCUMENTAÇÃO DE DESIGN DO JOGO

Office Skills

Autores: [Beatriz Monsanto](#)

[Guilherme Ferreira](#)

[Lídia Mariano](#)

[Luiz Haddad](#)

[Michel Khafif](#)

[Nicollas Isac](#)

[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

2. Introdução

2.1 Escopo do Documento

Este documento descreve como o jogo Cia de 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 Cia de 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 ou mais

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, Android, iOS
Engine	Godot

Vendas	
Público-alvo	Jovens entre 18 e 25 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

O jogo “Cia de 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 e LOL

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.»

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.

Além disso, o jogo tem uma mecânica de movimentação básica, com o jogador podendo se mover para a esquerda, direita, cima e baixo. 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 possui uma mecânica de progressão, 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 mecânica 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.

3.2.5 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. ›

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? ›

4. Roteiro

4.1 História do Jogo

Descrever os seguintes aspectos:

- Tema (*storyline*)
- Conceito
- Pano de fundo da história (*backstory*)
- Premissa
- Sinopse
- Estrutura narrativa escolhida
- Elementos do roteiro para a estrutura narrativa escolhida
<Ex: Animação, cut-scenes, McGuffin, diálogos, foreshadowing, inciting incident, etc. >

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.>



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).>

5. Recursos Visuais

5.1 Telas

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

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.>

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>

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.▷

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.▷

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?▷

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 • Gestão de Programas presente em 15 países • Contato com grandes e consolidadas empresas
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



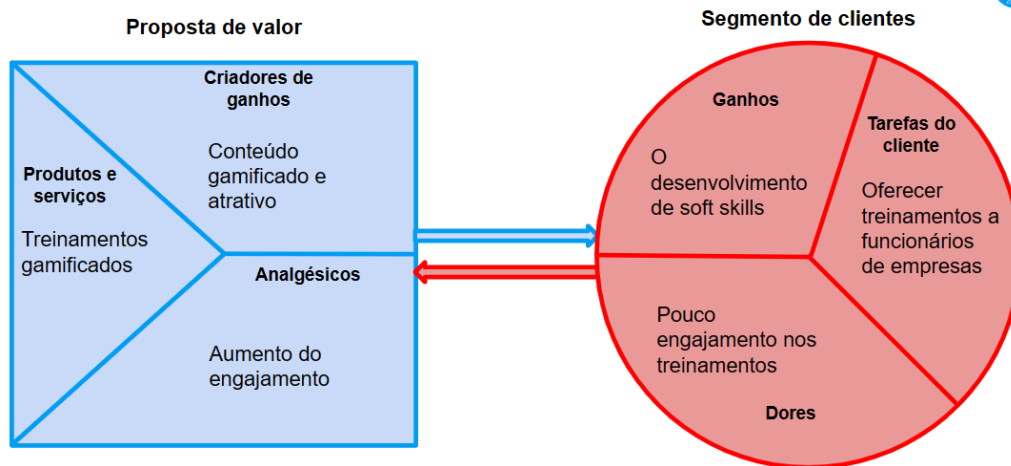
SWOT

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. 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.

canva aesprite documentos

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