

ATIVIDADE – HIGH CONCEPT FOR FLOW

Curso: _____

Disciplina: _____

Nome do(a) aluno(a): _____

Data: //____

Título do jogo: _____

Preencha os campos abaixo com as informações do seu jogo digital:

1. Missão do jogo

(Descreva o propósito central do jogo. O que o jogador deve fazer?)

2. Público-alvo

(Qual é o público ideal para seu jogo? Idade, perfil, contexto?)

3. Ideia central

(O que torna seu jogo único? Qual é a mecânica principal?)

4. Recursos utilizados

(Quais elementos técnicos e criativos serão usados?)

5. Número de tarefas previstas

(Quantas tarefas de desenvolvimento serão necessárias? Liste exemplos.)

6. Estilo de diversão (Flow)

(Como o jogo manterá o jogador envolvido? Que tipo de desafio será proposto?)

7. Rejogabilidade

(O jogador terá vontade de jogar novamente? Por quê?)

ATIVIDADE – HIGH CONCEPT FOR FLOW

Curso: _____

Disciplina: _____

Nome do(a) aluno(a): _____

Data: // _____

Título do jogo: _____

Preencha os campos abaixo com as informações do seu jogo digital:

1. Missão do jogo

(Descreva o propósito central do jogo. O que o jogador deve fazer?)

2. Público-alvo

(Qual é o público ideal para seu jogo? Idade, perfil, contexto?)

3. Ideia central

(O que torna seu jogo único? Qual é a mecânica principal?)

4. Recursos utilizados

(Quais elementos técnicos e criativos serão usados?)

5. Número de tarefas previstas

(Quantas tarefas de desenvolvimento serão necessárias? Liste exemplos.)

6. Estilo de diversão (Flow)

(Como o jogo manterá o jogador envolvido? Que tipo de desafio será proposto?)

7. Rejogabilidade

(O jogador terá vontade de jogar novamente? Por quê?)
