

DDM

Your New Side Quest



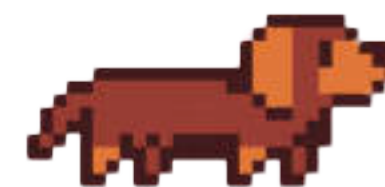
Faculdade de Design,
Tecnologia e Comunicação
 Universidade Europeia

Equipa



Ricardo Dias

Nº 20220494



João Coelho

Nº 20220753

Intro

Já Alguma Vez...

- Sentiu a necessidade de ouvir musica ou ver um video enquanto trabalhava...

Ou simplesmente a
necessidade de fazer mais
do que uma coisa ao
mesmo tempo



Problema

O nosso Tormento:

- Algumas pessoas sentem-se mais produtivas ao realizar varias atividades em simultâneo
- Muito do conteúdo que consumimos normalmente não tem em consideração esta prática. Como tal, a nossa atenção remove-se da nossa atividade inicial, diminuindo a nossa produtividade.



Solução

A Cura do Aborrecimento:

- Entretenimento que, apesar de cativante, incentive o utilizador a ser produtivo.
- Deixe o utilizador trabalhar e não exija a total atenção do mesmo, a toda a hora
- Faça com que o utilizador se sinta realizado e alegre



Objetivo

O Que Propomos Fazer:

- Um jogo simples, com tempos explícitos de espera e de interação do jogador
- Implementação de mecânicas de recompensa que motive os jogadores, mas não roube a sua atenção daquilo que já estão a fazer
- Responsividade do UI de forma a que o utilizador possa integra-la no seu desktop conjuntamente com outras.



**Proposta**

Proposta

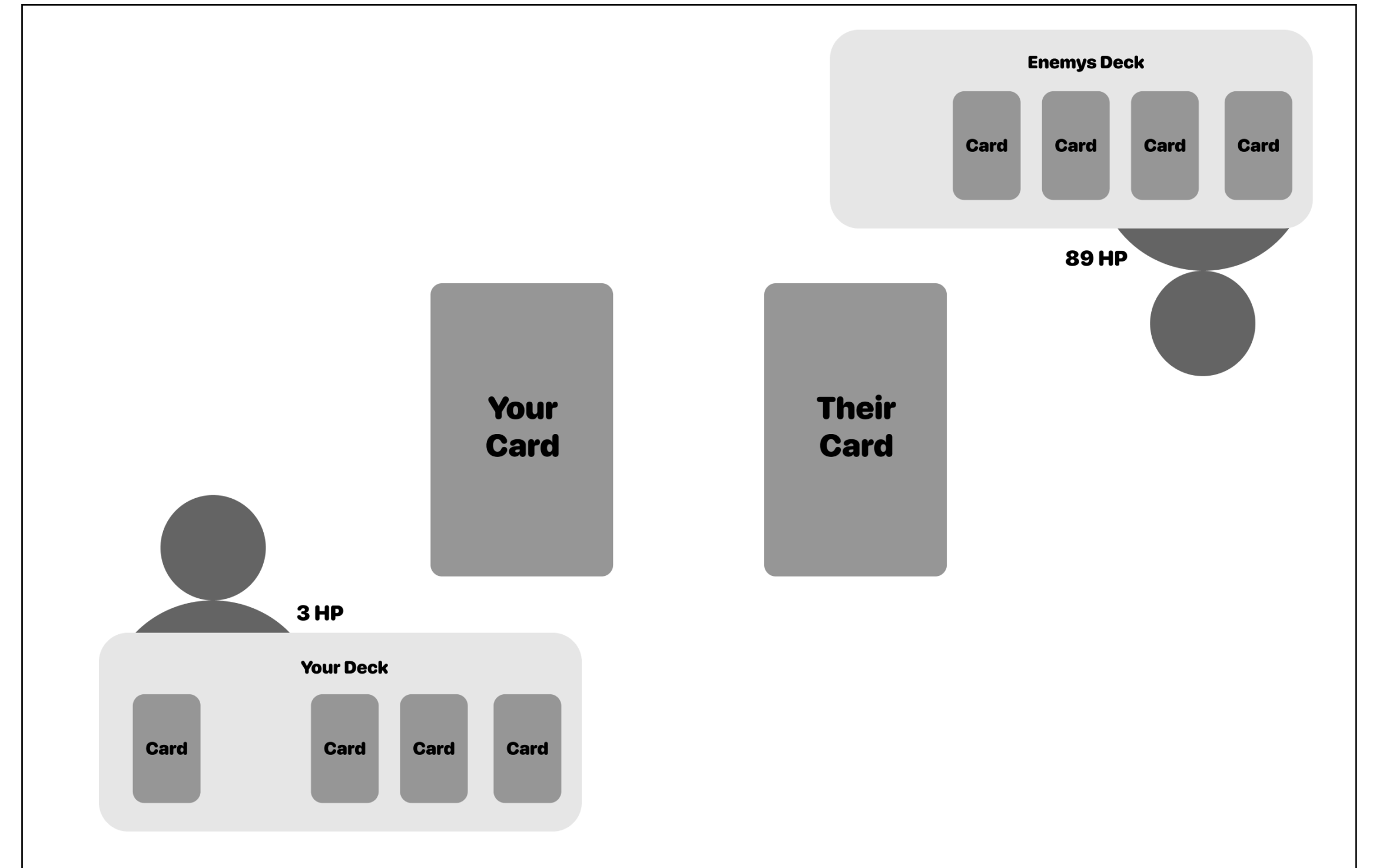
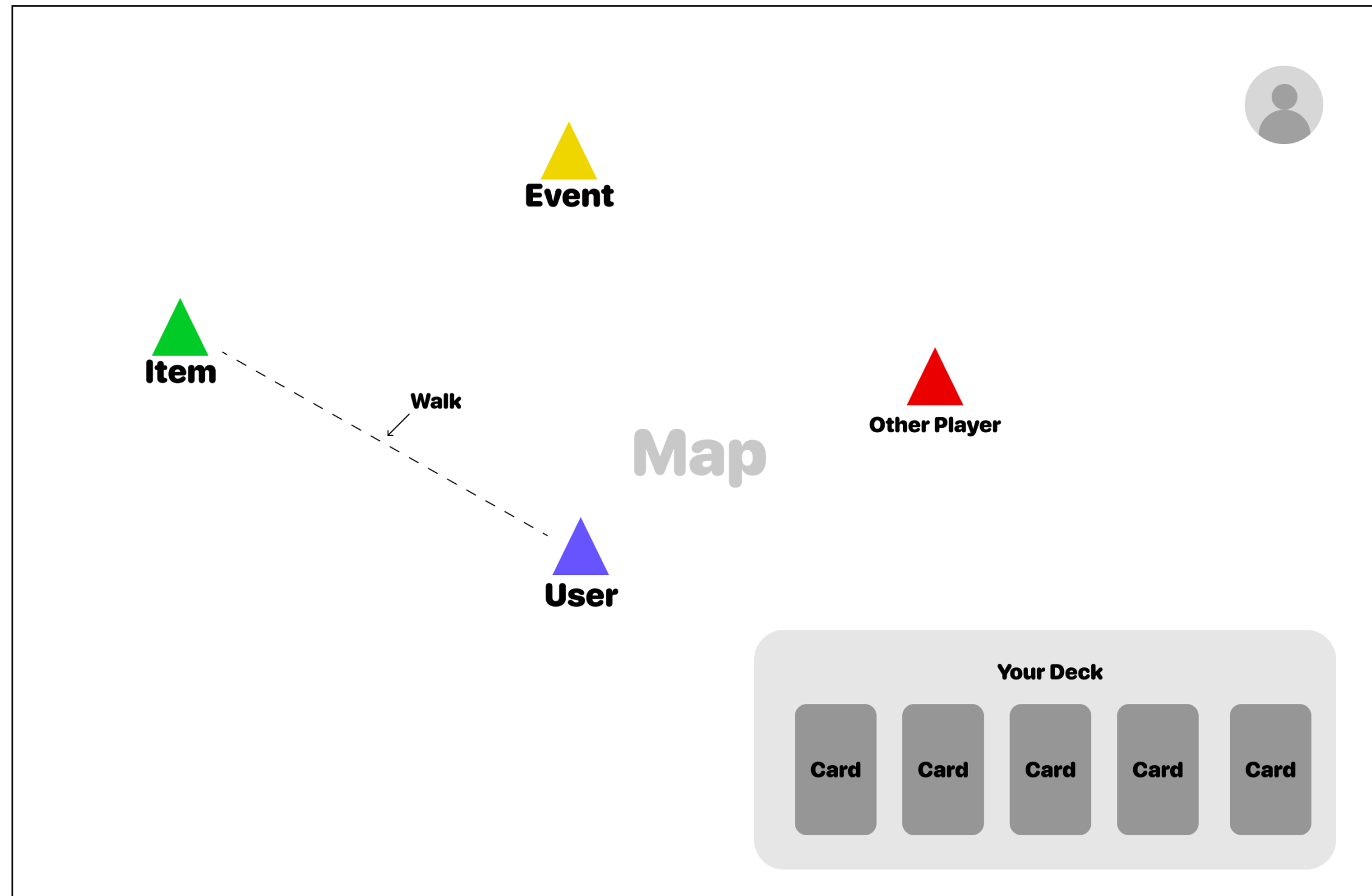
“Alguém sabe baralhar?”

- Jogo no estilo “Deck Builder”, onde os jogadores lutam uns com os outros com as cartas que tem na sua mão.
- De forma a simplificar, cada jogador só tem 5 cartas por jogo e só pode usar uma em cada ronda.
- As cartas podem ter vários efeitos na batalha ou nos jogadores.
- O jogador com mais vida no fim da partida ganha.



WireFrames

Os layouts principais:



Conclusão

Finalmente...

- Esperamos acabar este projeto com uma aplicação que ajude a melhorar a motivação e produtividade dos seus utilizadores.
- E que a ideia de “entretenimento enquanto trabalhamos” seja mais discutida e aprofundada.



Bark

