**FICHA TÉCNICA**

Lorenço Garbiel: 1MTEC Desenvolvimento de sistemas

Emylly Grazyely: 1MTEC Desenvolvimento de sistemas

**Público Alvo:**

Este manual destina-se a estúdios de design de jogos indie.

**Capítulo 1:**

**Descrição geral do sistema:**

O Sistema de gerenciamento de projetos para estúdios de design de jogos indie será desenvolvido com o objetivo de trazer um recurso simples, porém com todos os materias necessários, facilitando a vida dos designers. Este sistema tem como importância trazer mais dinâmica e conforto, sem complexidades para as pessoas envolvidas no projeto.

**Capítulo 2:**

**Requisitos funcionais (casos de uso):**

RF001: O sistema deve armazenar os ativos do jogo: como personagens, áudio, cenário, história etc.

RF002: O sistema deve oferecer desafios adequados aos jogadores.

RF003: O sistema deve desenvolver uma boa jogabilidade.

RF004: O sistema deve armazenar dados de cadastro do jogador.

RF005: O sistema deve ter a interação online entre os jogadores.

RF006: O sistema deve oferecer a possibilidade de o jogador alterar as configurações.

**Capítulo 3:**

**Requisitos não funcionais:**

NF001 O sistema deve fazer atualizações e adicionar conteúdos.

NF002 O sistema deve se adaptar a diversas plataformas.

NF003 O sistema deve ter a interface baseada em seu tema/história.

NF004 O sistema deve proteger os dados dos jogadores.

NF005 O sistema deve obter os idiomas referente aos jogadores.

NF006 O sistema deve ter gráficos de áudios atraentes que contribuam para a experiencia do jogador.