



Disciplina:	Projeto Integrado 1	Semestre:	2024.2
Professora:	Jeferson Kenedy		
Alunos:	Francisco Gabriel da Silva Lima Vitor Loula Silva Lorena Emanuele Pinheiro Ferreira Gabriel Al-Samir Guimarães Sales Paulo Victor Costa Ferreira	Matrícula:	514586 540622 516293 536039 557331

Game Design Document

Financinhas

Plataforma: Desktop

Faixa Etária: Alunos do Sexto Ano

Etapa de Elaboração

A ideia do Financinhas foi desenvolvida com o objetivo de ensinar educação financeira de forma lúdica. Utilizamos a técnica de **brainstorming** em equipe para gerar ideias e definir as principais mecânicas, buscando criar um jogo acessível, competitivo e educativo. Nosso foco é promover o aprendizado de conceitos como poupança, orçamento e consumo consciente, incentivando a participação ativa dos alunos.

Ideia 1 - “Quiz Interativo em Grupos”

A solução escolhida foi a criação de um quiz temático de educação financeira, onde os alunos participam em grupos organizados pelo professor. Cada grupo responde a perguntas de múltiplas escolhas, acumulando pontos com base em seu desempenho. A competição entre grupos e a comparação de resultados ao final de cada partida promovem o engajamento e a colaboração.

Principais fatores para a escolha:

- **Interatividade:** A competição em grupo torna o aprendizado mais dinâmico e colaborativo.
- **Feedback Imediato:** Ao fim do tempo da questão será mostrado se a opção escolhida foi a certa ou não.
- **Feedback:** Ao fim de um módulo mostra as respostas certas e uma explicação

Dessa forma, o Financinhas se consolidou como um projeto voltado para a educação financeira, unindo aprendizado e diversão em uma plataforma interativa e colaborativa.

Descrição do Jogo

Financinhas é um jogo de quiz educativo interativo onde os alunos, organizados em grupos, enfrentam desafios financeiros no formato de perguntas de múltipla escolha. O objetivo do jogo é proporcionar aos alunos uma experiência de aprendizado divertida e competitiva sobre conceitos financeiros, como orçamento, poupança e consumo consciente.

Cada grupo de alunos responde a perguntas em sequência, acumulando pontos conforme acertam as questões. O professor gerencia os grupos e acompanha o desempenho dos alunos. O jogo oferece **feedback ao fim de cada partida** e **ranking de grupos**, o que estimula a competição saudável e o aprendizado contínuo.

Principais Mecânicas de Jogo:

- **Participação no Quiz:**
 - Alunos participam de quizzes em grupo, com questões relacionadas a conceitos financeiros.
- **Feedback Imediato:**
 - Após o fim do tempo da pergunta, o jogo fornece se o grupo respondeu certo ou errado.
- **Feedback:**
 - Após cada módulo, o jogo fornece a resposta certa e a explicação sobre o conceito abordado, reforçando o aprendizado.
- **Ranking e Resultados:**
 - A pontuação é exibida durante a partida, logo após responder o grupo pode receber uma pontuação ou não, e ao fim o jogo mostra um ranking dos grupos que estimula a competição entre os alunos

Sistema de Pontuação

- **Pontuação por Acerto**
 - Cada resposta correta vale **10 pontos**.
 - Caso a resposta seja correta e respondida dentro da metade do tempo disponível, o grupo ganha **5 pontos extras** (bônus por rapidez).
- **Penalidade por Erro**
 - Respostas erradas não geram pontos, mas o grupo não perde pontos já acumulados.
- **Ranking de Grupos**
 - O ranking é atualizado em tempo real, exibindo as pontuações acumuladas de cada grupo.
 - O ranking também pode ser usado para incentivar a competição saudável, mostrando o desempenho geral e destacando o grupo líder.
- **Multiplicador de Dificuldade**
 - Cada pergunta tem um nível de dificuldade (fácil, médio, difícil), e as pontuações são ajustadas por multiplicadores:
 - Fácil: x1
 - Médio: x1.5
 - Difícil: x2

Configuração de Tempos e Fluxo do Jogo

- **Tempo de Leitura da Pergunta**
 - As equipes têm **10 segundos** para ler a pergunta antes que o botão de responder seja habilitado.
 - Durante esse período, o botão de resposta ficará desabilitado para evitar respostas precipitadas ou chutes.
- **Tempo para Responder**
 - Após o período de leitura, as equipes têm **1 minuto e 30 segundos** para responder à pergunta.
 - Se todas as equipes responderem antes do tempo acabar, o cronômetro é interrompido e a próxima tela é exibida.
 - Caso nenhuma equipe responda no tempo permitido, a tela "Acabou o tempo" é exibida por **5 segundos**.
- **Tela "Todos Responderam"**
 - Se todas as equipes responderem antes do tempo limite, aparece uma tela com a mensagem "Todas as Equipes responderam".
 - Esta tela é exibida por **5 segundos**.
- **Tela "Acabou o Tempo"**
 - Caso nenhuma equipe ou falte alguma responder no tempo permitido, a tela "Acabou o tempo" é exibida por **5 segundos**.

- **Tela de Resposta Certa**
 - Após a tela de "Todos responderam" ou "Acabou o tempo", é exibida a tela com a resposta correta e uma justificativa explicativa.
 - Enquanto a próxima pergunta é carregada, essa tela permanece por **1 minuto**, mas pode ser pulada.
 - Existe um botão "Continuar", que, ao ser clicado por todas as equipes, avança para a próxima pergunta imediatamente.
- **Ranking em Tempo Real**
 - O desempenho de cada equipe (quem acertou, errou ou não respondeu) será refletido no ranking em tempo real, atualizado ao final de cada rodada.
 - Esse ranking serve para motivar as equipes e acompanhar o progresso de forma clara.

Tema e Ambientação

- O grupo responde o quiz com perguntas separadas em módulos, iniciando do mais simples;
- O módulo vai ser selecionado pelo orientador
- As perguntas do quiz contém:
 - Alternativas, com uma opção correta;
 - Tempo limite para responder cada pergunta;
- Ao concluir o módulo, o grupo pode conferir seu resultado em comparação aos resultados de outros grupos da mesma turma.

Características

- Plataforma: Jogo multiplayer em grupo, acessado via PC;
- Arte 2D com design simples e colorido;
- Tecnologias: React.js, Electron e Firebase.