

# Relatório de Análise de Problema: Projeto "Dekora"

**Data:** 12 de agosto de 2025

**Projeto:** Jogo Eletrônico "Dekora"

Este relatório apresenta a fase inicial de desenvolvimento do projeto "Dekora", com foco na identificação e definição do problema do cliente, utilizando a metodologia de Design Thinking conforme as diretrizes da disciplina e o material de referência do SERPRO.

---

## 1. Análise do Estudo de Caso

O estudo de caso para o projeto "Dekora" não se baseia em uma empresa existente, mas sim na análise de um **cenário de mercado e de um perfil de usuário específico**. O "caso" em questão é a crescente demanda por experiências digitais que promovam o bem-estar e o relaxamento, em contraste com um mercado de jogos frequentemente saturado por títulos baseados em competição, ação de alta intensidade e estresse.

A análise parte da seguinte premissa: existe um público significativo, composto por jogadores casuais, que busca nos jogos uma forma de escape criativo e uma ferramenta para aliviar a ansiedade da rotina diária. No entanto, esses usuários encontram dificuldades em achar títulos que atendam a essa necessidade de forma direta e satisfatória.

O problema central identificado é a **lacuna entre a oferta de jogos e a demanda por entretenimento digital calmante e personalizável**. Jogadores que desejam simplesmente organizar, decorar e criar ambientes esteticamente agradáveis, sem a pressão de objetivos complexos, pontuações ou limites de tempo, formam um nicho com necessidades claras, mas pouco atendidas.

Esta análise de cenário, portanto, serve como o fundamento para a aplicação das etapas de Design Thinking, começando pela definição aprofundada do problema a ser solucionado pelo nosso projeto.

---

## 2. Aplicação do Método 5W ao Problema

Para estruturar e detalhar o problema identificado, aplicamos o método 5W. Esta ferramenta nos permite desdobrar o desafio em suas dimensões fundamentais, garantindo um entendimento completo do contexto do nosso futuro jogador.

- **What? (O que é o problema?)**
  - A escassez de jogos eletrônicos que proporcionam uma experiência puramente relaxante e criativa da maneira que o Dekora aborda. O problema é a falta de opções que permitam ao jogador engajar em atividades de

organização e decoração de forma livre, sem as pressões de performance, tempo ou competição que dominam muitos títulos no mercado.

- **Who? (Quem é afetado pelo problema?)**
    - O principal perfil afetado é o de jogadores casuais (jovens e adultos) que veem os videogames como uma ferramenta de relaxamento e expressão pessoal. Este grupo inclui também entusiastas de design, arquitetura e organização, que buscam uma plataforma digital para explorar seus interesses de forma lúdica e sem estresse.
  - **Where? (Onde o problema ocorre?)**
    - O problema se manifesta no ecossistema de entretenimento digital, como lojas de jogos (Steam, Epic Games, etc.) e plataformas de console. Ele ocorre no ambiente pessoal do jogador, em seu tempo de lazer, no momento em que ele procura ativamente por uma experiência que se alinhe com sua necessidade de calma e criatividade.
  - **When? (Quando o problema ocorre?)**
    - Ocorre tipicamente durante os períodos de descanso do usuário — à noite, após um dia de trabalho ou estudo, nos fins de semana ou em pausas. É um problema recorrente sempre que o indivíduo busca uma nova forma de entretenimento digital para desestressar.
  - **Why? (Por que este problema é importante?)**
    - Este problema é relevante porque toca em uma necessidade humana fundamental: a busca por bem-estar e por um "refúgio" mental. Em um mundo cada vez mais acelerado, o entretenimento que proporciona calma e satisfação pessoal tem um valor intrínseco. Resolver este problema não apenas atende a uma demanda de mercado, mas também posiciona o jogo como uma ferramenta positiva para a saúde mental e o bem-estar do usuário.
- 

### 3. S.M.A.R.T

- **S - Específico:** O objetivo é extremamente claro. Não é apenas "fazer um jogo", mas sim:
  - **O quê:** Implantar uma versão jogável (MVP).
  - **De quê:** Do jogo "Dekora".
  - **Onde:** Na plataforma PC.
  - **Com o quê:** Contendo, no mínimo, dois períodos de tempo funcionais.
  - **Resultado final:** Publicá-la em uma plataforma de distribuição digital.
- **M - Mensurável:** O sucesso pode ser medido de forma binária e clara. Ao final do prazo, a equipe poderá responder "sim" ou "não" às seguintes perguntas:
  - A versão MVP foi publicada?
  - Ela está na plataforma PC?
  - Existem dois níveis/períodos funcionais? O progresso até a meta também pode ser medido (ex: 1 de 2 níveis concluído).
- **A - Atingível:** Considerando uma equipe de quatro estudantes dedicados e um prazo de alguns meses, criar um MVP com duas fases é um escopo perfeitamente

alcançável. O objetivo não é irrealista (como "criar um jogo com 50 horas de conteúdo"), mas sim focado em uma entrega viável.

- **R - Relevante:** Este objetivo é altamente relevante para os stakeholders.
    - **Para a equipe:** Atingir essa meta significa cumprir os três pilares da motivação (Aprender, Desafiar e Lançar), resultando em um portfólio concreto.
    - **Para o projeto:** É o passo fundamental para validar a ideia do jogo e testá-la com jogadores reais.
  - **T - Temporal:** O objetivo possui um prazo final claro e definido: **"até a primeira semana de dezembro de 2025"**. Isso cria um senso de urgência e um cronograma definido para o planejamento e a execução das tarefas
- 

## 4. Definição Clara do Desafio do Cliente

A partir da análise de cenário e da aplicação do método 5W, consolidamos nossa investigação em uma declaração de desafio clara e focada no cliente. Esta declaração servirá como a "estrela-guia" para o desenvolvimento do projeto "Dekora".

### Declaração de Desafio:

Jogadores casuais precisam de uma forma acessível e envolvente para relaxar e expressar sua criatividade, pois as opções de jogos disponíveis no mercado são frequentemente competitivas e geradoras de estresse, não atendendo à crescente necessidade por uma pausa mental que seja ao mesmo tempo lúdica e satisfatória.

Alternativamente, no formato "Como Poderíamos":

**Como poderíamos** projetar uma experiência de jogo que permita ao usuário criar e organizar espaços em diferentes universos temáticos, de forma intuitiva e relaxante, para que ele sinta uma sensação de calma, realização e controle criativo ao final de cada sessão de jogo?

Esta definição do desafio valida a proposta de valor do "Dekora" como a solução ideal para o problema identificado.

Link do PMCanvas:

[https://miro.com/app/board/uXjVJUXGZKc=/?share\\_link\\_id=260673801956](https://miro.com/app/board/uXjVJUXGZKc=/?share_link_id=260673801956)

## Declaração de Uso de Ferramentas

A elaboração deste documento contou com o suporte de uma ferramenta de Inteligência Artificial (IA). A IA foi utilizada como uma assistente para a estruturação de seções, brainstorming de ideias e refinamento da redação. Todo o conteúdo foi subsequentemente revisado, editado e validado pelos autores humanos, que assumem total responsabilidade pela sua precisão e versão final.

