

# Documento de Visão: Jogo "Dekora"

Versão: 1.1 Data: 18 de agosto de 2025

## 1. Introdução e O Problema

**1.1. O Problema** O mercado de jogos eletrônicos está saturado de títulos focados em competição, ação de alta intensidade e estresse. Existe uma lacuna significativa entre a oferta de jogos e a demanda por experiências digitais que promovam o bem-estar, o relaxamento e a expressão criativa.

Jogadores casuais, que buscam nos jogos uma forma de escape e uma ferramenta para aliviar a ansiedade da rotina, encontram poucas opções que permitam engajar em atividades de organização e decoração de forma livre, sem a pressão de objetivos complexos, pontuações ou limites de tempo.

**1.2. Por que é importante resolver?** Resolver este problema atende a uma necessidade humana fundamental de buscar bem-estar e um "refúgio" mental. Em um mundo acelerado, o entretenimento que proporciona calma tem um valor intrínseco, posicionando o jogo como uma ferramenta positiva para a saúde mental e a satisfação pessoal do usuário.

## 2. A Visão do Produto

Nossa visão é **criar uma experiência de jogo que sirva como um refúgio criativo, permitindo que qualquer pessoa possa relaxar e encontrar satisfação ao projetar e organizar espaços virtuais de forma livre e intuitiva, transformando o ato de jogar em um momento de calma e realização pessoal.**

## 3. Posicionamento e Usuários-Alvo

### 3.1. Público-Alvo

- **Perfil Principal:** Jogadores casuais (jovens e adultos) que utilizam videogames como ferramenta de relaxamento e expressão pessoal.
- **Perfil Secundário:** Entusiastas de design de interiores, arquitetura e organização, que buscam uma plataforma digital para explorar seus interesses de forma lúdica e sem estresse.

### 3.2. Posicionamento de Mercado

- **Para:** Jogadores casuais que precisam de uma forma acessível e envolvente para relaxar e expressar sua criatividade.
- **O:** "Dekora"
- **É um:** Jogo de simulação e decoração.
- **Que:** Oferece uma experiência de jogo puramente relaxante, focada na criação e organização de espaços em diferentes universos temáticos.
- **Diferente de:** Títulos competitivos e baseados em performance e outros jogos nesse seguimento de mercado.

- **Nosso produto:** Elimina a pressão de tempo, pontuação e objetivos complexos, garantindo que o jogador sinta calma, realização e controle criativo ao final de cada sessão.

### 3.3. Stakeholders (Partes Interessadas)

- **Matheus Kollmann Deters** email: [deters.mk@sempreceub.com](mailto:deters.mk@sempreceub.com)
- **Bruno d'Luka** email: [brunodlukaa@sempreceub.com](mailto:brunodlukaa@sempreceub.com)
- **Caroline Machado** email: [caroline.mo@sempreceub.com](mailto:caroline.mo@sempreceub.com)
- **Julia Costa Carvalho** email: [juliaacarvalhoo@sempreceub.com](mailto:juliaacarvalhoo@sempreceub.com)
- **Fabio Silva Ramos** email: [fabio.sramos@ceub.edu.br](mailto:fabio.sramos@ceub.edu.br)

### 3.4. Distribuição de Tarefas

- **Gerenciamento e Game Design (Matheus):** Manter o GDD atualizado, gerenciar o quadro de tarefas, garantir a coesão do projeto e liderar o design dos níveis.
- **Programação de Lógica (Bruno):** Focar nas mecânicas principais (grid, save system, interações com objetos).
- **Arte e Áudio (Caroline):** Liderar a direção de arte, criar os modelos 3D para metade das fases, compor a trilha sonora e criar os efeitos sonoros.
- **Programação de UI/UX e Arte (Julia):** Desenvolver todos os menus e a interface, programar a interação do usuário com a UI e criar os modelos 3D para a outra metade das fases.
- **Todos:** Participar do design dos níveis, dos testes de qualidade (QA) e da elaboração do relatório final.
- **Usuários Finais:** A comunidade de jogadores casuais e criativos.

## 4. Descrição do Produto

"Dekora" é um jogo eletrônico desenvolvido na engine Unity, onde o jogador pode criar e decorar ambientes esteticamente agradáveis em diversos universos temáticos. O projeto abrange o ciclo completo de desenvolvimento, desde o game design e programação até a criação de arte 2D/3D e design de áudio, com o objetivo de ser um produto completo e polido, pronto para lançamento em plataformas digitais como Steam e outras.

## 5. Recursos e Capacidades Chave (Features)

- **Criação Intuitiva de Espaços:** Ferramentas acessíveis para que o jogador possa organizar móveis, objetos e elementos decorativos de forma livre.
- **Decoração Personalizável:** Ampla variedade de itens e estilos para permitir a máxima expressão criativa do usuário.
- **Universos Temáticos:** Múltiplos ambientes (ex: casas, cafés, jardins, etc.) com temas distintos para explorar e decorar.
- **Experiência Livre de Pressão:** Ausência de cronômetros, sistemas de pontuação, ou missões complexas que gerem estresse.

- **Interface de Usuário (UI/UX) Clara e Relaxante:** Navegação e interações projetadas para serem calmas e satisfatórias.

## 6. Escopo do Projeto

### 6.1. O que está DENTRO do escopo:

- A entrega de uma **versão MVP compilada e funcional** para a plataforma PC.
- O desenvolvimento de **8 fases temáticas** com as mecânicas centrais implementadas (selecionar, arrastar, soltar, grid e reiniciar).
- Sistemas de menu, configurações e salvamento de progresso totalmente funcionais.
- A elaboração da documentação final do projeto para a avaliação acadêmica.
- Desenvolvimento de uma experiência single-player focada na decoração.
- Criação de múltiplos temas e pacotes de itens.
- Lançamento de uma versão completa e polida para PC (plataformas digitais).
- Implementação de um ciclo de jogo relaxante e satisfatório.

## 7. Métricas de Sucesso

O sucesso do projeto será medido pelo cumprimento dos objetivos do MVP e pela validação da experiência do usuário.

### 7.1. Sucesso do MVP (Foco no Projeto e Disciplina):

- **Entrega Principal:** Implantar a versão MVP do "Dekora" na plataforma PC, até a primeira semana de dezembro de 2025.
- **Qualidade e Funcionalidade:** Apresentar um MVP estável, polido e sem bugs críticos que impeçam a jogabilidade.

### 7.2. Sucesso do Projeto (Longo Prazo, PI3/PI4):

- **Lançamento:** Publicar com sucesso a primeira versão do jogo em uma plataforma digital.
- **Portfólio:** Construção de um portfólio robusto que demonstre a capacidade técnica e criativa da equipe.
- **Aprendizado:** Domínio do ciclo completo de desenvolvimento de um jogo, aplicando o conhecimento acadêmico na prática.

## 8. Evidências das atividades

Github Projects: <https://github.com/users/Illumimatt/projects/4/views/1>

Dekora

Backlog

Team capacity

Current iteration

Roadmap

My items

+ New view

Filter by keyword or by field

Todo

0 / 5

Estimate: 0

...

This item hasn't been started

+ Add item

In Progress

3 / 5

Estimate: 0

...

This is actively being worked on

Draft

Pesquisa de Engine e Definição de Arquitetura

P1

L

Iteration

Draft

Revisar todos os documentos para ficar de acordo com a reunião com o prof. Fabio

M

Iteration

Draft

Desenvolvimento do Canvas de UI/UX

L

+ Add item

Done

0

Estimate: 0

...

This has been completed

+ Add item

## Evidência da reunião com o prof. Fabio:



**Fabio Silva Ramos**

para mim ▾

Olá Matheus,

Poderíamos marcar 15 minutos durante a tarde nessa semana? A partir das 13:00 estou livre.

Att,



**Matheus Kollmann Deters** <deters.mk@sempreceub.com>

para Fabio ▾

Conversei com o grupo, e acaba não dando por conta dos estágios, essa reunião poderia ser online?

Obrigado novamente prof!



**Fabio Silva Ramos**

para mim ▾

Olá Matheus,

Na verdade eu prefiro mesmo que seja online, mas poderia ser logo depois da aula as 11:00 no Ceub mesmo.

### Prof. Fabio Silva Ramos

FATECS - Ciência da Computação, Engenharia da Computação e Ciência de Dados e Machine Learning.

[fabio.sramos@ceub.edu.br](mailto:fabio.sramos@ceub.edu.br) - 61 99241-9374



Acompanhe nossos perfis:



**Evidência de reunião entre os membros do grupo:** Temos um grupo do Whatsapp onde discutimos diariamente sobre o projeto, criado desde as primeiras aulas.



### **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.