

# A Jornada dos **ELEMENTOS**

MVP - Produto Mínimo Viável

# VISÃO DO PRODUTO

Para todas as instituições de todos os tipos e para pessoas de todas as idades que buscam aprender e explorar sobre ciências.

Cujo acabar com as dificuldades e desafios que as pessoas enfrentam ao cuidar do meio ambiente.

O jogo proporciona uma experiência educacional e divertida, permitindo que as pessoas explorem e aprendam ciências de forma interativa e emocionante.

Que irá incentivar todos os tipos de pessoas a buscar sempre fazer o bem para a natureza.

Diferentemente da concorrência, nosso jogo não apenas se diverte mas também educa e inspira jogadores a se tornarem defensores do meio ambiente e adotar hábitos sustentáveis.

Com o nosso produto, você pode contribuir para um futuro mais sustentável e verde, e inspirar outras pessoas a fazerem o mesmo.

# **É/NÃO É - FAZ /NÃO FAZ**

**É**

- Um jogo;
- Educativo
- ; Exatas;
- Gratuito;
- Desktop.

**NÃO É**

- Mundo
- aberto; Site;
- Online; Pago;
- Mobile.
- 

**FAZ**

- Soluções sobre ciências da natureza; Incentivo a explorar
- sustentabilidade; Lógica.

**NÃO FAZ**

- Cadastro
- ; Cálculo.



# OBJETIVOS

- Proteger a natureza;
- Sustentabilidade do planeta;
- Incentivar o próximo.

# PERSONAS - GUARDIÃO DA ÁGUA

## *NOME*

Kay



## *PERFIL*

- 18 anos; Solteiro; Nação da tribo da Água do Sul; Irmão mais velho; Filho de Kya e Noah; Estudante.
- 
- 

## *COMPORTAMENTO*

- Mestre em Tai Chi;
- Forte; Determinado;
- Guerreiro; Excelente
- curandeiro; Mestre
- das águas.

## *NECESSIDADES*

- Proteger sua moradia;
- Lutar contra os inimigos;
- Manipular rios e mares;
- Aprender sobre a natureza; Curar as feridas.

# PERSONAS - GUARDIÃO DO FOGO

## **NOME**

Agni



## **PERFIL**

- 20 anos; Solteiro; Dois irmãos mais velhos; Filho de Ursa e Zoel; Nação do fogo; Estudante.
- 
- 
- 

## **COMPORTAMENTO**

- Mestre em Kung-fu;
- Teimoso;
- Determinado;
- Estrategista;
- Inteligente; Protetor
- de sua Nação.

## **NECESSIDADES**

- Proteger sua família;
- Lutar contra os perigos;
- Aprender sobre a natureza.

# PERSONAS - GUARDIÃ DA TERRA

## *NOME*

Lia



## *PERFIL*

- 18 anos; Solteira;
- Filha única; Filha
- de Yuri e Yara;
- Estudante; Odeia
- ciências.
- 

## *COMPORTAMENTO*

- Protetora;
- Rigorosa; Amante
- da natureza.

## *NECESSIDADES*

- Lutar contra os inimigos;
- Aprender mais sobre
- ciências; Preservar o meio
- ambiente; Criar muralhas;
- Detectar inimigos próximos;
- Sentir vibrações do solo;
- Proteger sua moradia.

# PERSONAS X OBJETIVOS

Proteger a natureza;  
Sustentabilidade do planeta;  
Incentivar o próximo.

• Aira

Criação de roteiros

Criação de personagens

Criação de tela principal

• Agni

Programação de nível um

Programação de nível dois

Programação de nível três

• Lia

Criação de audios

Design de telas

Recompensas

# ENTENDIMENTO DE NEGÓCIO X CERTEZA TÉCNICA



# NIVÉL DE ESFORÇO X VALOR DE NEGÓCIO

EEE

Programação de  
nível tres

Criação de tela  
principal

Design de  
telas

EE

Criação de  
roteiros

Programaç  
ão de nível  
um

Programação de  
nível dois

E

Criação de  
personagens

Criação de  
audios

Recompensas

\$

\$\$

\$\$\$

# Jornadas



Ka  
y

06:00 = Acordar 07:15 = Estudar 11:40 =  
Almoçar 13:20 = Aula de Tai Chi 15:40 =  
**Projeto de preservação ambiental**  
17:00 = Ir para casa 18:40 = Jogar vídeo  
game 20:30 = Jantar 22:00 = Assistir TV  
23:30 = Dormir

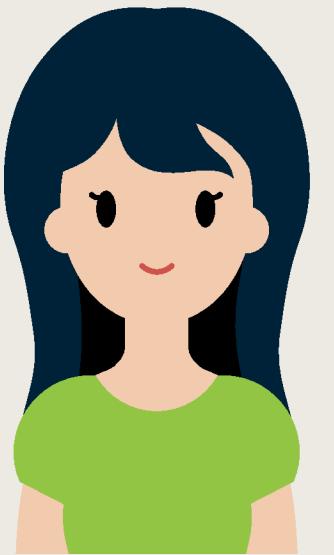
# Jornadas



Agn  
i

06:30 = Acordar e tomar café 07:45 =  
Estudar 12:00 = Almoçar 13:30 = Aula  
de Kung-fu 16:00 = Projeto para  
preservar a natureza 17:45 = Jogar  
vídeo game 20:45 = Jantar 22:00 = Ler  
um livro 23:30 = Dormir

# Jornadas

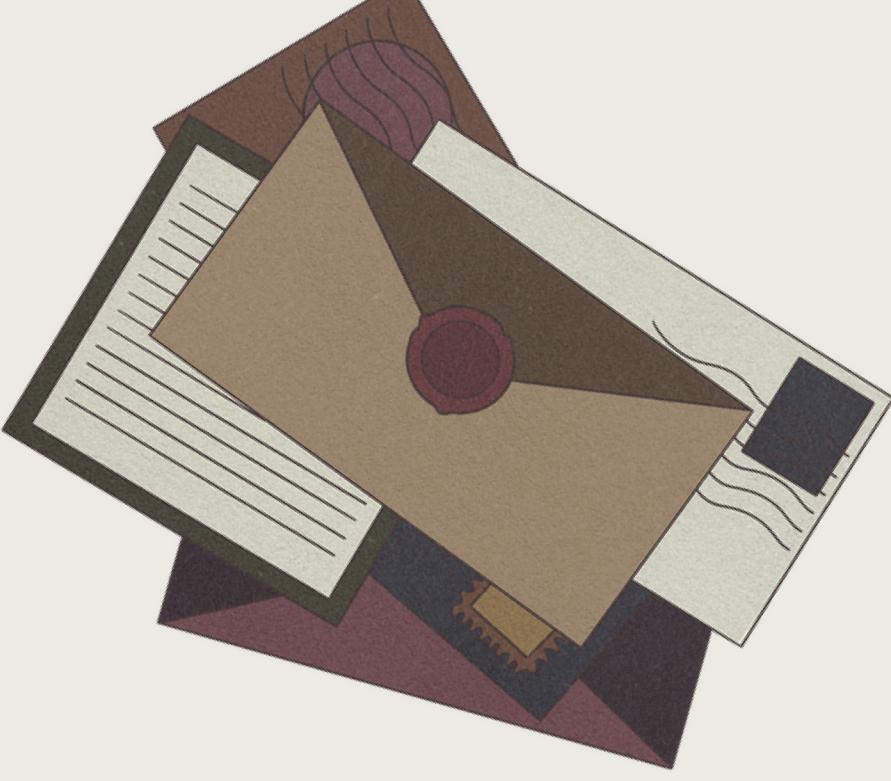


Li  
a

06:45 = Acordar e tomar café 07:30 = Estudar  
11:55 = Almoçar 13:40 = Participar do projeto de  
plantação de árvores 17:30 = Caminhada ao ar  
livre 19:45= Jogar vídeo game 21:40 = Jantar com a  
família 22:45 = Assistir TV 23:50 = Dormir

# ONDAS





# OBRIGADA

- Camille, Lilian, Loraine, Stefany