

# Canvas de Ideação de Soluções

## 1. Problema a Ser Resolvido

- **Problema:** Mestres de RPG de Mesa (GMs) enfrentam uma carga de trabalho criativo muito alta, resultando em longas horas de preparação, bloqueios criativos e estresse para improvisar durante as sessões de jogo. Isso diminui a qualidade da experiência e age como uma barreira para novos mestres.

## 2. Ideias de Solução

- **Ideia 1: Módulo de Geração de Entidades ("O Construtor")**
  - Uma suíte de ferramentas para gerar os blocos fundamentais de uma campanha *antes* da sessão.
  - **Funcionalidades:**
    - **Gerador de NPCs:** Cria personagens não-jogáveis a partir de arquétipos simples (ex: "guarda de cidade corrupto", "maga elfa reclusa"), gerando nome, aparência, personalidade e um segredo.
    - **Gerador de Locais:** Cria descrições textuais imersivas para cenários (tavernas, masmorras, cidades), focando em atmosfera e pontos de interesse.
    - **Gerador de Missões:** Cria "ganchos" de aventura e missões secundárias, incluindo um objetivo, um contratante e uma reviravolta.
- **Ideia 2: Módulo de Improviso em Tempo Real ("O Suporte de Jogo")**
  - Uma interface simplificada e rápida para ser usada *durante* a sessão de jogo, quando os jogadores fazem algo inesperado.
  - **Funcionalidades:**
    - **Gerador Rápido:** Gera instantaneamente nomes, itens simples, rumores de taverna ou características marcantes para um personagem que acabou de ser inventado.
    - **Descritor de Ações:** Ajuda o mestre a descrever de forma mais vívida o resultado de uma ação de um jogador (ex: "descreva de forma épica um acerto crítico com um machado").
- **Ideia 3: Módulo de Gerenciamento de Campanha ("O Cronista")**
  - Uma solução mais avançada que mantém um "estado do mundo" e ajuda na consistência da campanha a longo prazo.
  - **Funcionalidades:**
    - **Banco de Dados da Campanha:** Armazena todos os NPCs, locais e eventos gerados.
    - **Assistente de Coerência:** O GM pode perguntar "Quem é o ferreiro da

cidade de Valora?" ou "Qual foi o último favor que o lorde local pediu aos jogadores?", e a IA busca a informação no banco de dados da campanha.

### 3. Benefícios Esperados

- **Ideia 1 ("O Construtor"):** Ataca diretamente o maior ponto de dor: o tempo de preparação. Reduz o bloqueio criativo e permite que o GM crie mundos mais ricos com menos esforço.
- **Ideia 2 ("O Suporte de Jogo"):** Reduz o estresse e a pressão da improvisação. Aumenta a confiança do mestre e torna o jogo mais fluido e dinâmico.
- **Ideia 3 ("O Cronista"):** Resolve o problema da consistência em campanhas longas, aumentando a imersão e a credibilidade do mundo. Libera o mestre de ter que memorizar ou consultar centenas de anotações.

### 4. Viabilidade Técnica

- **Ideia 1 ("O Construtor"):** **Alta viabilidade.** Pode ser implementada com chamadas bem estruturadas (engenharia de prompt) a uma API de IA Generativa (como Gemini). A complexidade principal está no design da interface e dos prompts.
- **Ideia 2 ("O Suporte de Jogo"):** **Alta viabilidade.** É uma versão simplificada da Ideia 1, com foco em respostas rápidas e curtas. A implementação é muito similar.
- **Ideia 3 ("O Cronista"):** **Média a Baixa viabilidade (para um MVP).** Requer uma arquitetura mais complexa, envolvendo um banco de dados para armazenar o estado e técnicas mais avançadas como RAG (Retrieval-Augmented Generation) para que a IA consulte os dados da campanha. Exigiria um esforço de desenvolvimento significativamente maior.

### 5. Priorização de Soluções

- **Alta Prioridade (Essencial para o MVP): Ideia 1 - "O Construtor"**
  - **Justificativa:** Resolve o problema mais crítico (tempo de preparação) e entrega o maior valor percebido para o usuário. É a base sobre a qual as outras ideias podem ser construídas. É tecnicamente viável dentro do cronograma.
- **Média Prioridade (Importante, pós-MVP): Ideia 2 - "O Suporte de Jogo"**
  - **Justificativa:** Agrega um valor imenso para a experiência "ao vivo" do mestre, que é um diferencial claro. Pode ser uma primeira grande atualização após a entrega do essencial.
- **Baixa Prioridade (Para o Futuro): Ideia 3 - "O Cronista"**
  - **Justificativa:** Apesar de muito poderosa, sua complexidade técnica a torna um risco para o escopo e o prazo do projeto. É uma funcionalidade perfeita para uma "versão 2.0".