

# Canvas de Objetivos de Projeto

## 1. Objetivo Estratégico Geral

- **Objetivo:** Auxiliar Game Masters (GMs), reduzindo drasticamente a barreira criativa e o tempo de preparação para criar e conduzir sessões de RPG de mesa memoráveis e imersivas.

## 2. Objetivos Estratégicos Secundários

- **Objetivos:**
  - Otimizar o fluxo de trabalho de preparação de sessões, automatizando a criação de conteúdo repetitivo e demorado.
  - Aumentar a capacidade de improvisação do mestre durante o jogo, fornecendo ferramentas de geração de conteúdo em tempo real.
  - Elevar a qualidade e a consistência do mundo de jogo, auxiliando na gestão de informações da campanha.

## 3. Benefícios Esperados

- **Benefícios:**
  - Redução de até 50% no tempo médio gasto pelos GMs na preparação de uma sessão de jogo.
  - Aumento da satisfação e confiança dos GMs, refletido em uma maior disposição para mestrar com frequência.
  - Melhoria na experiência dos jogadores, com mundos mais detalhados, NPCs mais ricos e narrativas mais dinâmicas.

## 4. Indicadores-Chave de Sucesso (KPIs)

- **KPIs:**
  - **Tempo de Preparação por Sessão:** Medir (via pesquisa com usuários) o tempo médio de preparação antes e depois da adoção da ferramenta. Meta: Redução de 50%.
  - **Nota de Confiança do Mestre (NCM):** Criar uma métrica (escala de 1 a 10) onde o GM avalia sua confiança para improvisar durante a sessão. Meta: Atingir uma nota média de 8/10.
  - **Taxa de Utilização das Ferramentas:** Acompanhar o número de NPCs, locais e missões gerados por usuário ativo por semana. Meta: Mínimo de 5 artefatos gerados por usuário/semana.
  - **Taxa de Adoção:** Número de GMs ativos na plataforma após o lançamento.

## 5. Requisitos Estratégicos e Restrições

- **Requisitos e Restrições:**
  - **Restrição de Tempo:** O projeto deve ser desenvolvido e entregue dentro do cronograma da disciplina.
  - **Restrição de Custo:** A solução final deve operar em um ambiente de baixo custo ou gratuito (ex: Vercel, Netlify) e utilizar APIs de IA que tenham um *free tier* viável para a demonstração.
  - **Requisito de Usabilidade:** A interface deve ser intuitiva o suficiente para ser usada durante uma sessão de jogo ao vivo sem interromper o fluxo da narrativa.
  - **Requisito Ético:** A IA deve ser instruída para evitar a geração de conteúdo ofensivo, discriminatório ou que perpetue estereótipos nocivos.

## 6. Priorização Inicial de Objetivos

- **Priorização:**
  - **Alta Prioridade:** Reduzir o tempo de preparação. As funcionalidades essenciais (MVP) devem focar na geração de conteúdo *antes* da sessão (NPCs, Ganchos de Aventura, Descrições de Locais).
  - **Média Prioridade:** Aumentar a capacidade de improviso. Funcionalidades de geração rápida para uso *durante* a sessão (ex: gerador de nomes, rumores de taverna).
  - **Baixa Prioridade:** Gestão da consistência da campanha. Funcionalidades mais complexas, como um banco de dados que armazena o "estado do mundo", podem ser planejadas para iterações futuras, após o MVP.