

# Canvas de Identificação do Domínio

## 1. Nome do Domínio

- **Nome:** Assistente Criativo para Mestres de RPG de Mesa (Game Masters)

## 2. Descrição do Domínio

- **Descrição:** O domínio envolve a preparação e a condução de sessões de jogos de RPG de mesa (como Dungeons & Dragons, Tormenta20, etc.). Atualmente, este processo é artesanal e intensivo, exigindo que o Mestre (GM) crie e gerencie narrativas, personagens, cenários e desafios. As ferramentas de apoio são, em geral, livros, anotações manuais e geradores aleatórios simples (nomes, tesouros), que não oferecem profundidade ou contexto.

## 3. Justificativa da Escolha

- **Justificativa:** A escolha é justificada pela enorme carga de trabalho criativo exigida dos GMs, que frequentemente atua como uma barreira para novos mestres. A IA Generativa pode automatizar as partes mais trabalhosas da criação de conteúdo, permitindo que o GM foque na narrativa e na experiência dos jogadores. É um domínio com alto potencial de impacto, tecnicamente viável para um projeto acadêmico.

## 4. Problemas/Desafios Atuais

- **Problemas/Desafios:**
  - **Tempo de Preparação Excessivo:** GMs gastam horas planejando sessões que duram uma fração desse tempo.
  - **Bloqueio Criativo:** Dificuldade em ter ideias originais para tramas, missões, personagens não-jogáveis (NPCs) e descrições de locais.
  - **Pressão durante a Improvisação:** Jogadores frequentemente tomam caminhos inesperados, forçando o mestre a improvisar conteúdo de qualidade em tempo real, o que é estressante.
  - **Manutenção da Coerência:** Em campanhas longas, é difícil manter a consistência de detalhes sobre o mundo, NPCs e eventos passados.

## 5. Oportunidades de IA Generativa

- **Oportunidades:**
  - **Geração de NPCs:** Criar NPCs completos sob demanda, com nome, aparência, personalidade, motivações e um segredo, a partir de um simples conceito (ex:

"um taverneiro anão ex-aventureiro").

- **Criação de Descrições Atmosféricas:** Gerar textos imersivos para descrever locais (cidades, florestas, masmorras), ajudando a criar o clima da cena.
- **Sugestão de Ganchos de Aventura:** Desenvolver "ganchos" ou missões secundárias com base no local atual dos jogadores ou em seus históricos.
- **Ferramenta de Improviso Rápido:** Um assistente que o GM possa consultar durante o jogo para criar rapidamente nomes, itens em uma loja ou rumores em uma taverna quando os jogadores desviam do plano.

## 6. Benefícios Esperados

- **Benefícios:**
  - Redução significativa no tempo de preparação das sessões de jogo.
  - Aumento da qualidade e da profundidade do mundo de jogo, tornando a experiência mais rica para os jogadores.
  - Diminuição da barreira de entrada, encorajando mais pessoas a se tornarem Game Masters.
  - Aumento da confiança do mestre durante o jogo, melhorando sua capacidade de improviso com o suporte da ferramenta.