



Badumtss Bizarre Adventure

PRODUTO MINIMO VIÁVEL

START

MENU



VISÃO DO PRODUTO

Para Music All (Escola musical privada) cujo o problema esta na dificuldade de aprendizado e educação musical para crianças e adolescentes, o Badumtss Bizarre Adventure é um jogo educacional com o objetivo principal de cativar os jogadores com sua historia e ensinar teoria musical durante a jornada do protagonista. Diferentemente de outros jogos musicais e rítmicos, o nosso jogo busca trazer aprendizado e lazer.



É:

- Um livro–jogo para computador
- Focado na pratica e teste do conhecimento do usuário
- Desktop/software

NÃO É:

- APP mobile/IOS
- Online
- Produto físico
- PWA
- Uma rede social

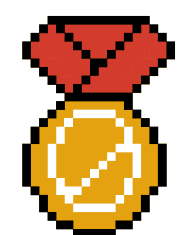
FAZ:

- Validação de acertos de erros
- múltiplas escolhas de progressão
- exibir pontuação do usuário
- aviso de erro

NÃO FAZ:

- não ensina a fundo a teoria musical
- não e um jogo 3D
- não corrige o erro





OBJETIVOS



OBJETIVO 1

É ensinar de forma divertida as notas e as claves.

OBJETIVO 2

Proporciona pratica do que foi aprendido em aula para uma melhor memorização.

OBJETIVO 3

Incentivar os jovens ao estudo da teoria musical.



PERSONAS



NOME:

Roberto Junior



Perfil

- 9 anos.
- Estudante do fundamental.
- Gosta de ouvir música tocar piano.
- Mora em Marília.

Comportamento

- Gosta de jogar bola depois da escola.
- Pratica aulas de musica aos sábados.
- Brinca com seu cachorrinho.

Necessidades:

- Estudar e praticar seus conhecimentos de teoria musical por conta de sua nota baixa na escola de musica.

NOME:

**Rogério
Santana**



Perfil

- 14 anos.
- Solteiro.
- 2 Irmãos.
- Estudante do Fundamental.
- Gosta de musicas classicas.

Comportamento

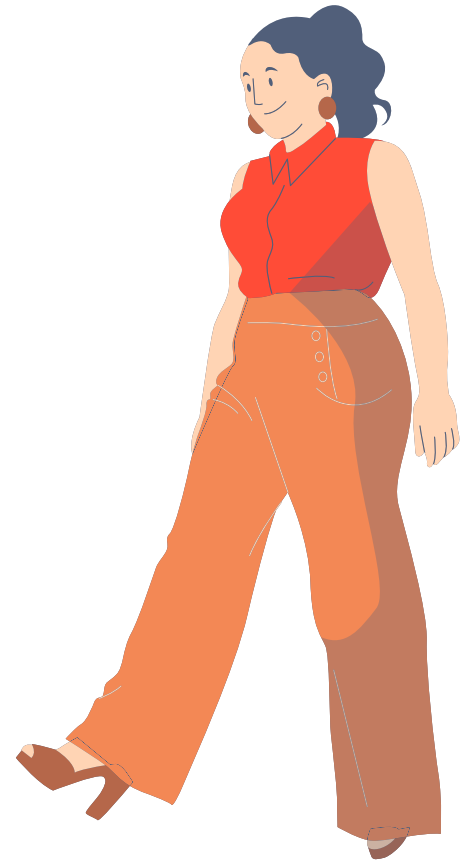
- Passeia com os amigos no shopping.
- Gosta de jogar videogames com seus primos.
- Adora ouvir musicas ao lado do seu pai.

Necessidades:

- Tem dificuldade na memorização das notas musicais.
- Quer melhorar seus conhecimentos sobre teoria musical.

NOME:

Maria Aparecida



Perfil

- 35 anos.
- Casada.
- 2 Filhos.
- Professora de piano e teoria musical.

Comportamento

- Lê livros didáticos regularmente .
- Gosta de viajar com família.
- Participa de recitais da escola mensalmente.

Necessidades:

- Sente dificuldade em prender a atenção dos alunos em sala sobre a teoria musical
- Busca um meio divertido de ensinar seus alunos



PERSONAS X OBJETIVOS



É ensinar de forma divertida as notas e as claves.

Proporciona pratica do que foi aprendido em aula para uma melhor memorização.

Incentivar os jovens ao estudo da teoria musical.

- Mantem um maior foco no aprendizado

- Sentir-se motivado a aprender a musica
- Fonte de inspiração para progredir

- Motivado por jogar e aprender ao mesmo tempo
- Me diverte em quanto aprende

- Consegue praticar o que aprendeu em aula

- Testar o conhecimento do aluno
- Verificar se o aluno conseguiu entender

- Prende atenção dos alunos em teorias mais cansativas

Entendo
muito



- Organização do material didático aplicado em jogo

Entendo

- Gamificação de material com a programação do jogo

- Desenvolvimento de arte e cenário

- Roteiro e criação de personagens

Entendo
pouco

- Programação em python focado para jogos

- gameplay e aplicações de efeitos sonoros

- Estilo de jogo e progressão

Baixo

Médio

Alt



NIVEL DE ESFORÇO
X
VALOR DE NEGOCIO





- Correção de acertos das respostas

- Gamificação de material com a programação do jogo

- Gameplay e aplicações de efeitos sonoros
- Programação em python focado para jogos

- Desenvolvimento de arte e cenário
- Estilo de jogo e progressão

- Roteiro e criação de personagens

- Estilo de jogo e progressão

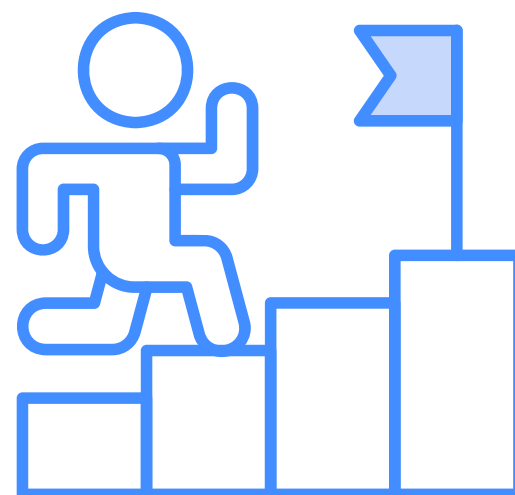
- Organização do material didático aplicado em jogo

- Organização do material didático aplicado em jogo





JORNADAS





Roberto Junior

- 6:00 = Acorda
- 7:00 = Vai para a escola
- 12:00 = Volta para a casa
- 12:30 = Almoça assistindo tv globinho
- 13:30 = Joga futebol com os amigos
- 14:00 = Joga Badumtss Bizarre aventure
- 17:00 = Estuda a matéria do dia
- 19:00 = Janta
- 20:00 = Assiste TV
- 21:00 = Joga Badumtss Bizarre aventure
- 21:30 = Conversa com os amigos pelo celular
- 00:00 = Vai dormir



**Rogério
Santana**

- 6:00 = Acorda
- 7:00 = Joga Badumtss Bizarre aventure
- 12:00 = Faz o dever de casa
- 12:30 = Almoça
- 13:00 = Vai pra escola
- 17:00 = Volta para casa
- 18:00 = Faz o dever de casa
- 19:00 = Janta
- 20:00 = Joga com os amigos no computador
- 21:00 = Joga Badumtss Bizarre aventure
- 21:30 = Checa as redes sociais
- 00:00 = Vai dormir



Maria Aparecida

- 7:00 = Acorda e toma café
- 8:00 = Vai para seu trabalho e usa o jogo Badumtss Bizarre aventure em suas aulas de teoria musical
- 12:00 = Almoça em um restaurante
- 13:30 = volta para seu trabalho e usa o jogo Badumtss Bizarre aventure em suas aulas de teoria musical para seu trabalho e usa o jogo Badumtss Bizarre aventure em suas aulas de teoria musical
- 17:00 = volta pra casa
- 19:00 = Janta
- 20:00 = Checa as redes sociais
- 21:00 = lê alguns livros
- 00:00 = Vai dormir



MENU

ONDAS



ONDA 1

ONDA 2

ONDA 3

ONDA 4

ONDA 5

ONDA 6

ONDA 7

cri
aç
ão
de
rot
eir
os

defi
nir
desi

inse
rir
cen
ário
e
pers
ona
gens
no
jogo

múl
tipl
as
pro
gre
ssõ
es

lingu
age
m de
prog

Inte
graç
ão
dos
efeit
os
sono
ros
com
inter
açõe
s

defi
nir
esti
lo
do
jog
o

cená
rios
e
possí
veis

Siste
ma
de
men
us

Inse
rir
siste
ma
de





OBRIGADO!

Deseja sair do Jogo?

SIM



NÃO