



APRESENTAÇÃO

ENGLISH

ADVENTURE

GAME

MVP- Produto Mínimo Viável

Visão do Produto

Para Instituições de Ensino, cujo o problema está no ensino convencional do inglês, o English Adventure é um jogo que facilitará o aprendizado do idioma. Diferentemente do Duolingo e outros aplicativos e plataformas de ensino, o nosso jogo busca inovar o aprendizado e facilitar o contato do aluno com a língua inglesa com diversão, entretenimento e aventura.



Objetivos

- Ensinar alunos a compreender o inglês de forma assertiva e divertida;
- Mostrar ao professor onde os alunos estão com dificuldades.
- Ajudar alunos com dificuldades, a acompanhar a matéria da escola.



É

- É um jogo desktop
- Offline
- Divertido
- Educativo

Faz

- Ensina Inglês
- O usuário aprender de forma divertida
- Avaliação de aprendizagem
- Validação de acerto

Não É

- Um app
- Um site
- Produto Físico
- Online

Não Faz

- Não substitui a prática constante.
- Interação social.
- Abrange todos os aspectos da linguagem.

Personas

NOME

Carlos Roberto
Martins



COMPORTAMENTO

- Gosta de ensinar
- Gosta de aprender
- Descontraído
- Ama assistir filmes e séries em inglês.

PERFIL

- 30 anos
- Professor de Inglês
- Amante da língua inglesa

NECESSIDADES

- Ensinar inglês usando uma metodologia diferente, que faça o aluno interagir de forma que ele se divirta aprendendo.
- Ajudar alunos que possam ter dificuldades nos níveis mais básicos do Inglês.

Personas

NOME

Suellen Gonçalves



COMPORTAMENTO

- Hiperativa
- Não consegue focar em coisas que não sejam divertidas para ela.
- Passa o dia no computador jogando.

PERFIL

- 12 anos
- Estudante
- Mora em São Paulo
- Gosta de Inglês

NECESSIDADES

- Aprender inglês, pois sonha em viajar para os países e conhecer novas culturas.
- Tem dificuldades para utilizar de forma certeira o inglês.

Personas

NOME

**Jefferson Rodrigues
De Souza**



COMPORTAMENTO

- Gosta de estudar idiomas e culturas diversas
- Ama vídeo game e jogos
- Adora historias em quadrinhos
- Gosta de desafios

PERFIL

- 15 anos
- Estudante
- Gosta de tecnologia
- Mora em Campinas

NECESSIDADES

- Dificuldade em aprender inglês;
- Quer aprender de forma diferente com algo que se relaciona com coisas que ele gosta.

Personas x Objetivos

**Carlos Roberto
Martins**

**Ensinar alunos a
compreender o inglês
de forma assertiva e
divertida;**

**Mostrar ao professor
onde os alunos estão
com dificuldades.**

**Ajudar alunos com
dificuldades, a
acompanhar a matéria
da escola.**

**Suellen
Gonçalves**

- Criar a interação do usuário através de questões de inglês

- Criar avaliação de atividades e acertos.

- Criação de uma história interativa com o usuário

**Jefferson Rodrigues
De Souza**

- Adicionar cenário de países.

- Realizar questões e exercícios de inglês

- Apresentar recompensa por acerto.

- Desenvolver personagens de histórias conhecidas.

- Relacionar o vocabulário à cultura dos países.

- Apresentar tutoriais de ensino.

Entendimento de Negócio X Certeza Técnica

Negócio

Entendo
muito

- Apresentar tutoriais de ensino.

Entendo

- Adicionar cenário de países.

Entendo
pouco

- Apresentar recompensa por acerto.

- Realizar questões e exercícios de inglês

- Desenvolver uma metodologia de fácil compreensão.

- Criar a interação do usuário através de questões de inglês
- Criação de uma história interativa com o usuário

- Relacionar o vocabulário à cultura dos países.

- Criar avaliação de atividades e acertos.

- Desenvolver personagens de histórias conhecidas.

Técnico

Baixo

Médio

Alto

Nível de Esforço X Valor de Negócio

Esforço

EEE

Apresentar recompensa por acerto.

Criar avaliação de atividades e acertos.

Adicionar cenário de países.

EE

Apresentar tutoriais de ensino.

Desenvolver uma metodologia de fácil compreensão.

Desenvolver personagens de histórias conhecidas.

E

Relacionar o vocabulário à cultura dos países.

Realizar questões e exercícios de inglês

Criar a interação do usuário através de questões de inglês

Criação de uma história interativa com o usuário

Valor de Negócio

\$

\$\$

\$\$\$

Jornadas



Carlos Roberto
Martins

06:30 = Acorda e toma café
07:00 = Prepara os materiais para suas aulas da manhã.
07:30 = Começa a aula de inglês.
08:00 = Pede aos alunos a foto com os resultados das práticas deles no English Adventure.
08:30 = Corrige os erros e faz exercícios com o conteúdo da aula.
12:00 = Almoça
13:00 = Prepara os materiais para suas aulas da tarde.
13:30 = Começa a aula de inglês.
14:00 = Pede aos alunos da tarde a foto com os resultados das práticas deles no English Adventure.
15:30 = Corrige os erros e faz exercícios com o conteúdo da aula.
18:00 = Chega em casa
19:30 = Assiste filmes e séries enquanto janta
22:30 = Dorme

Jornadas



Suellen Gonçalves

- 06:30 = Acorda e toma café
- 07:00 = Vai pra escola e começa as aulas
- 08:00 = Aula de inglês com a correção dos exercícios do English Adventure
- 09:30 = Recreio
- 12:00 = Sai da escola
- 12:30 = Almoça
- 13:30 = Faz atividades de prática do inglês no jogo English Adventure
- 15:30 = Cochilo da tarde
- 18:00 = Joga jogos no computador
- 20:00 = Janta com a família
- 22:30 = Dorme

Jornadas



**Jefferson Rodrigues
De Souza**

06:30 = Acorda e toma café
07:00 = Vai pra escola
08:00 = Começa a aula de inglês
08:30 = Joga o jogo English Adventure com os amigos
12:00 = Sai da escola
12:30 = Almoça
13:00 = Tira um cochilo
15:00 = Joga vídeo game
17:00 = Lê história em quadrinho
18:00 = Faz atividades no jogo English Adventure
19:30 = Janta
20:00 = Joga vídeo game
22:30 = Dorme

Ondas

1º Onda

Desenvolver uma metodologia de fácil compreensão.

Criação de uma história interativa com o usuário

Desenvolver personagens de histórias conhecidas. Apresentar recompensa por acerto.

2º Onda

Relacionar o vocabulário à cultura dos países.

Apresentar tutoriais de ensino.

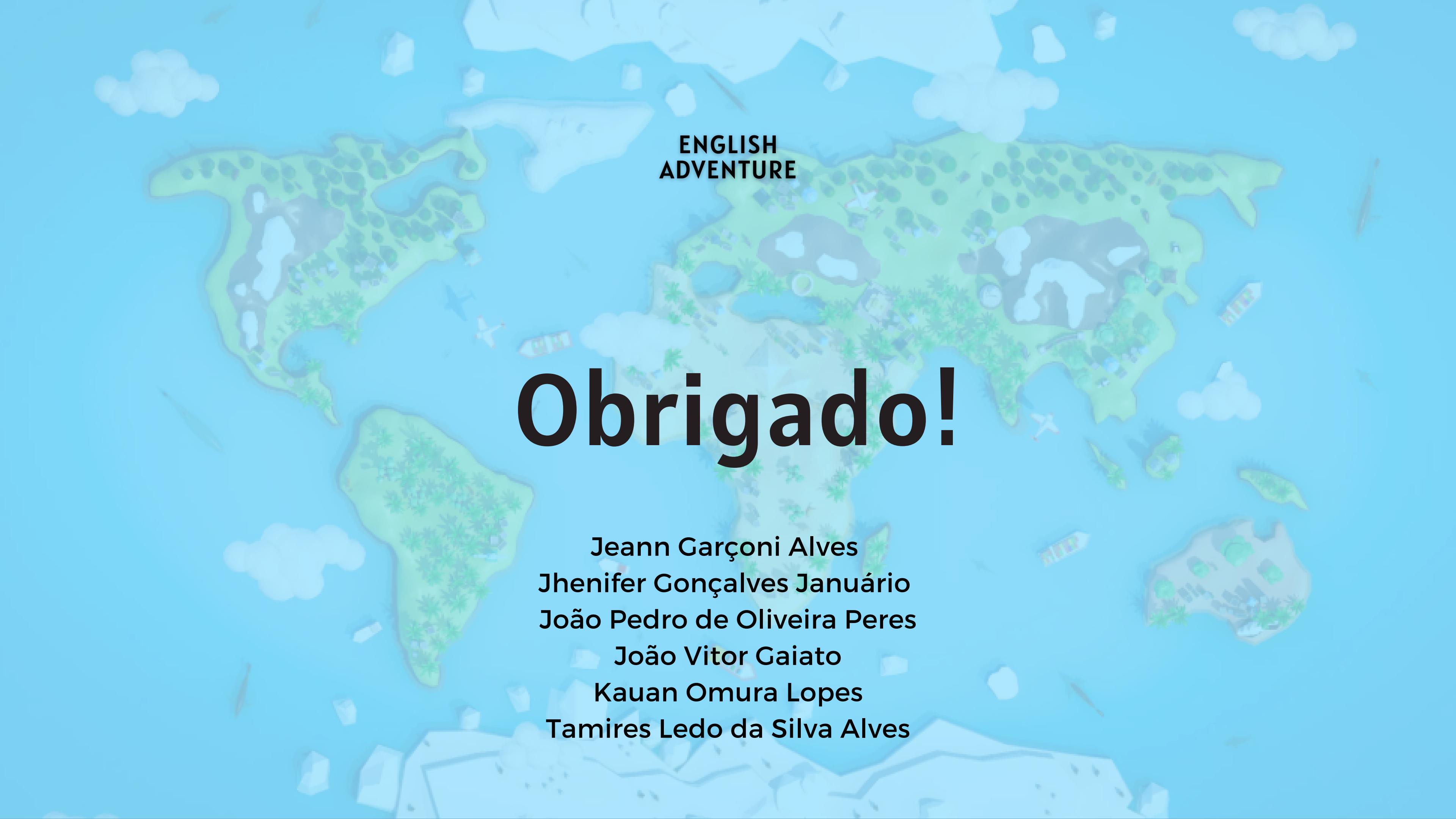
Adicionar cenário de países.

3º Onda

Realizar questões e exercícios de inglês

Criar a interação do usuário através de questões de inglês

Criar avaliação de atividades e acertos.



**ENGLISH
ADVENTURE**

Obrigado!

Jeann Garçoni Alves
Jhenifer Gonçalves Januário
João Pedro de Oliveira Peres
João Vitor Gaiato
Kuan Omura Lopes
Tamires Ledo da Silva Alves