

A decorative graphic on the left side of the image consisting of two overlapping parallelograms. The front one is blue and the back one is light green. They are positioned diagonally, with the blue one partially covering the green one.

# GRAMMA GAME



## VISÃO DO PRODUTO

PARA A YOU CAN CUJO O PROBLEMA ESTÁ NA FORMA DE ENSINAR POUCO GAMIFICADA, O GRAMMA GAME É UM JOGO QUE AJUDE O ESTUDANTE A APRENDER SE DIVERTINDO. DIFERENTEMENTE DO DUOLINGO E DO SCRABBLE GO O NOSSO JOGO É UMA HISTÓRIA INTERATIVA EM 3 NÍVEIS: LINGUÍSTICA, EDUCACIONAL e INTERATIVA.



# É / NÃO É - FAZ / NÃO FAZ

## É

- ☐ UM JOGO RPG
- ☐ EDUCACIONAL
- ☐ FOCADO NO APRENDIZADO
- ☐ DESAFIADOR
- ☐ UM APRENDIZADO COMPLEMENTAR
- ☐ SINGLE PLAYER

## NÃO É

- ☐ MOBILE
- ☐ SITE
- ☐ REDE SOCIAL
- ☐ ONLINE
- ☐ UM APLICATIVO QUE ENSINA INGLÊS AO TODO
- ☐ NÃO É MULTIPLAYER

## FAZ

- ☐ APERFEIÇOAR SEU APRENDIZADO
- ☐ MELHORAR SUA PERCEPÇÃO COM OS TEMPOS VERBAIS
- ☐ MELHORAR SUA ESCRITA
- ☐ DE FORMA DIVERTIDA TE ENSINA AS PARTES MAIS DIFÍCEIS DO INGLÊS
- ☐ DIVERTE O USUÁRIO
- ☐ ENSINA APENAS A COLOCAÇÃO VERBAL

## NÃO FAZ

- ☐ INTERAÇÃO POR ÁUDIO E POR VOZ
- ☐ MUNDO ABERTO
- ☐ ENSINO COMPLETO DE INGLÊS
- ☐ ENSINA AS PRONÚNCIAS EM INGLÊS



# OBJETIVO

SER UM JOGO EDUCACIONAL ÚTIL PARA OS ALUNOS E PROFESSORES

AUXILIAR OS ALUNOS NA UTILIZAÇÃO DOS TEMPOS VERBAIS

NA LÍNGUA INGLESA (PASSADO, PRESENTE, FUTURO)

POR MEIO DO JOGO ENSINAR O USUÁRIO A ESCREVER E ENTENDER CADA TEMPO VERBAL DE FORMA DIVERTIDA.

# PERSONA



LUIZ JOSÉ

## NECESSIDADES

- ❑ ALGO DIVERTIDO E OBJETIVO PARA SEUS ALUNOS
- ❑ ALGO DESCONTRAÍDO E NADA ENTEDIANTE
- ❑ AUMENTAR A NOTA DOS SEUS ALUNOS REFERENTE AOS TEMPOS VERBAIS
- ❑ AJUDAR SEUS JOVENS ALUNOS ATRAVÉS DE ALGO QUE GOSTAM MUITO, OS JOGOS

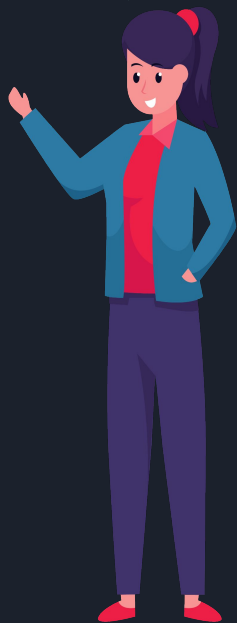
## PERFIL

- ❑ 45 ANOS
- ❑ CASADO
- ❑ 1 FILHO
- ❑ PROFESSOR
- ❑ ADORA GEOGRAFIA E SE DIVERTIR
- ❑ MORA EM SÃO PAULO

## COMPORTAMENTO

- ❑ AMA VIAJAR
- ❑ GOSTA DE JOGOS ANTIGOS
- ❑ GOSTA DE DIVERSÃO
- ❑ COMUNICATIVO
- ❑ ACHA QUE OS JOGOS SÃO ÓTIMOS PARA A EDUCAÇÃO

# PERSONA



MARIANA

## NECESSIDADES

- ❑ APRENDER INGLÊS POR CAUSA DA FACULDADE
- ❑ QUER APRENDER COM CONTEÚDOS DO DIA A DIA
- ❑ AUMENTAR O SEU GOSTO POR JOGOS
- ❑ APRENDER DE UMA FORMA MAIS FACILITADA
- ❑ COMPREENDE RELATIVAMENTE O PRESENTE PASSADO E FUTURO

## PERFIL

- ❑ 19 ANOS
- ❑ NAMORANDO
- ❑ UNIVERSITÁRIA
- ❑ ADORA PORTUGUES
- ❑ MORA EM LONDRINA

## COMPORTAMENTO

- ❑ AMA LER
- ❑ GOSTA DE ASSISTIR FILME
- ❑ GOSTA DE SAIR DE FINAL DE SEMANA
- ❑ POUCO COMUNICATIVA
- ❑ NÃO GOSTA MUITO DE JOGOS

# PERSONA

## NECESSIDADE

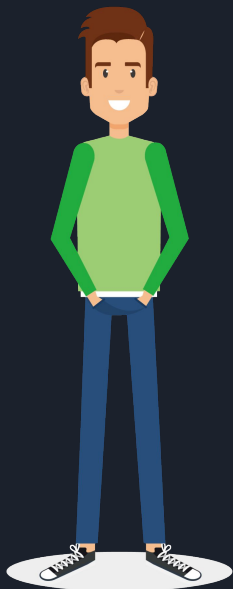
- ☐ APRENDER A GOSTAR DE INGLÊS
- ☐ APRENDER INGLÊS PARA MELHORAR SUA POSIÇÃO NO TRABALHO
- ☐ NÃO CONSEGUE ENTENDER O PRESENTE PASSADO E FUTURO
- ☐ ALGO NADA MONÓTONO

## PERFIL

- ☐ 18 ANOS
- ☐ SOLTEIRO
- ☐ TRABALHANDO
- ☐ ADORA HISTÓRIA
- ☐ MORA EM RIBEIRÃO PRETO

## COMPORTAMENTO

- ☐ AMA ANIMAIS
- ☐ GOSTA DE SE EXERCITAR
- ☐ GOSTA DE VIDEOGAME
- ☐ NAO GOSTA DE DIVERSÃO
- ☐ GOSTA DE JOGOS EDUCATIVOS



JOÃO PEDRO



# PERSONA X OBJETIVO

SER UM JOGO EDUCACIONAL  
ÚTIL PARA OS ALUNOS E  
PROFESSORES

AUXILIAR OS ALUNOS NA  
UTILIZAÇÃO DOS TEMPOS  
VERBAIS

POR MEIO DO JOGO ENSINAR O  
USUÁRIO A ESCREVER E ENTENDER  
CADA TEMPO VERBAL DE FORMA  
DIVERTIDA.

LUIZ JOSÉ

☐ Dicas durante o jogo

☐ Fazer que  
personagens  
Interajam entre si

☐ Desenvolver  
utilizando o pygame

MARIANA

☐ Criar cenários e  
personagens

☐ Criar um roteiro

☐ Propor perguntas e  
respostas

JOÃO  
PEDRO

☐ Cria sistema de vidas  
para o personagem

☐ Introduzir vocabulário  
básico

☐ Fazer o cronograma





# CONCORDÂNCIA DE NEGÓCIO X CERTEZA TÉCNICA

ENTENDO  
MUITO

Introduzir dicas no jogo

Criar um roteiro

Propor perguntas e respostas

ENTENDO

Criar cenários e personagens

Introduzir vocabulário básico

Fazer o cronograma

ENTENDO  
POUCO

Fazer que personagens interajam entre si

Desenvolver utilizando o pygame

Cria sistema de vidas para o personagem

E

# JORNADA



LUIZ JOSÉ

- ❑ 5:00 = ACORDA
- ❑ 6:00 = ACORDA SEUS FILHOS
- ❑ 6:45 = LEVA SEUS FILHOS PARA ESCOLA
- ❑ 7:15 = CHEGA NA ESCOLA
- ❑ 7:30 = TEM AULA
- ❑ 8:15 = FAZ OS SEUS ALUNOS JOGAREM O GRAMMA GAME
- ❑ 10:00 = TEM UMA PAUSA
- ❑ 11:00 = TEM AULA
- ❑ 12:15 = ALMOÇA COM SUA MULHER
- ❑ 13:30 = VOLTA PARA A ESCOLA
- ❑ 13:45 = TEM AULA
- ❑ 14:15 = FAZ OS SEUS ALUNOS JOGAREM O GRAMMA GAME
- ❑ 16:45 = BUSCA SEU FILHO NA ESCOLA
- ❑ 18:00 = FAZ A JANTA PARA A FAMÍLIA
- ❑ 19:00 = ASSISTE JORNAL
- ❑ 20:00 = JOGA MARIO
- ❑ 21:00 = COLOCA SEU FILHO PARA DORMIR
- ❑ 22:00 = LE NOTÍCIA
- ❑ 23:00 = DORME

# JORNADA



MARIANA

- ❑ 7:00 = ACORDA E TOMA SEU CAFÉ DA MANHÃ
- ❑ 8:00 = FAZ SUA AULA DE INGLÊS
- ❑ 8:15 = JOGA O GRAMMA GAME EM SUA AULA
- ❑ 10:30 = ESTUDA PARA A FACULDADE
- ❑ 12:00 = ALMOÇAR COM O SEU NAMORADO
- ❑ 14:00 = VAI PARA FACULDADE FAZER SUA INICIAÇÃO CIENTIFICA
- ❑ 18:00 = LÊ SEU LIVRO DO MOMENTO
- ❑ 19:00 = VAI PARA A AULA
- ❑ 22:45= CHEGA EM CASA
- ❑ 23:00 = ASSISTE UM FILME COM O SEU NAMORADO
- ❑ 00:30 = DORME

# JORNADA



JOÃO PEDRO

- ☐ 5:30 = ACORDA E TOMA O CAFE
- ☐ 6:00 = VAI PARA A ACADEMIA
- ☐ 7:30 = SE ARRUMA PARA IR PARA O TRABALHO
- ☐ 8:00 = CHEGA NO TRABALHO
- ☐ 9:00 = REUNIÃO COM OS CHEFES
- ☐ 12:00 = ALMOÇA ASSISTINDO UM VÍDEO
- ☐ 14:00 = OLHA A SUA AGENDA
- ☐ 16:00 = SAI DO TRABALHO
- ☐ 17:00 = ENTRA NA SUA AULA DE INGLÊS
- ☐ 17:15 = JOGA O GRAMMA GAME EM SUA AULA
- ☐ 18:30 = SAÍ DA AULA DE INGLÊS
- ☐ 19:00 = JANTA COM A NAMORADA
- ☐ 21:00 = JOGA JOGOS EM INGLÊS
- ☐ 23:00 = DORME



# ONDAS

1

Criar um roteiro

Criar cenários e personagens

Propor perguntas e respostas

2

Desenvolver utilizando o pygame

Cria sistema de vidas para o personagem

Fazer o cronograma

3

Fazer que personagens interajam entre si

Introduzir vocabulário básico

Dicas durante o jogo