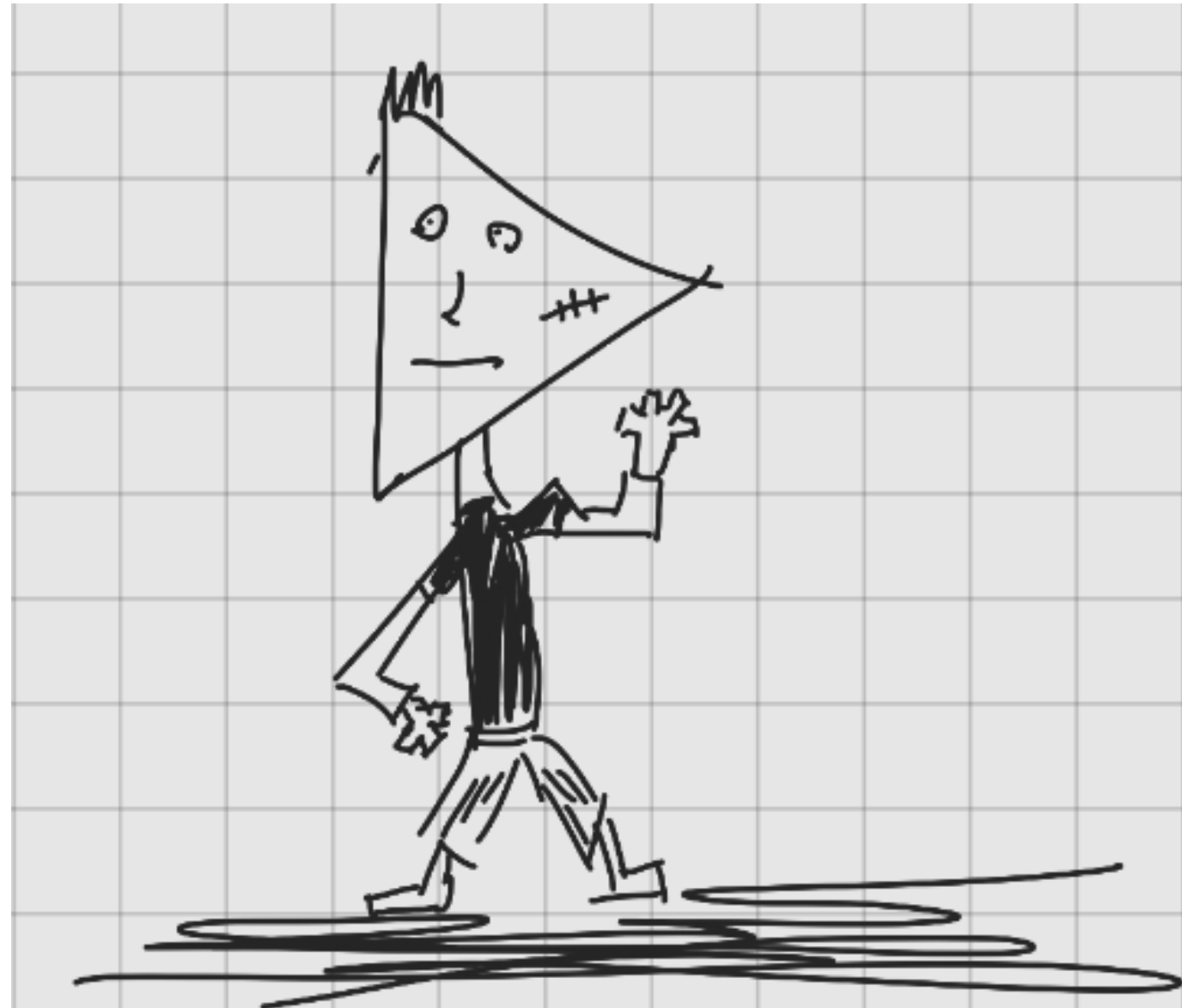


# Project Vitto



# Visão do Produto

Para escolas que contemplem o Ensino Fundamental 2, cujo ensino de Inglês possa se beneficiar de um aprendizado mais lúdico, que incentive a criança a buscar o conhecimento. Project Vitto é um jogo que promove, de maneira interativa, a gameificação do estudo de Inglês. Diferentemente do Duolingo, o nosso produto oferece, imersão e desenvolvimento do senso de responsabilidade ao envolver a criança com a história do personagem, que depende da criança para se recuperar.

**É:**

- Jogo de Computador
- 2D
- Intuitivo
- didático
- offline
- curto

**Não é:**

- 3D
- Mobile
- complexo
- não é multijogador

**Faz:**

- o final mudar com as escolhas do jogador
- animações 2D
- perguntas didáticas
- dicas para o jogador

**Não faz:**

- usa teclado
- usa voz
- tem compras no app
- coleta dados
- salva progresso
- envia notificação

**Reforçar o Inglês**

**Deixar o estudo mais divertido**

**Desenvolver o senso de responsabilidade**

**OBJETIVOS**



## Nome

**BRUNO**

## Perfil

- 11 anos
- solteiro
- estudante ef2

## Comportamentos

- gosta de jogos e tecnologia
- não gosta de aprender
- indisciplinado
- muito tempo disponível
- introvertido
- joga o dia inteiro
- é hiperativo

## Necessidades

- aprender Inglês
- aprender a gostar de estudar
- aproveitar melhor o tempo
- evitar desperdiçar o tempo com jogos supérfluos.

## Nome

LEO

## Perfil

- 12 anos
- solteiro
- estudante ef2

## Comportamentos

- Gosta de estudar
- antissocial
- faz natação (não gosta)
- joga xadrez
- gosta de jogos 2D
- introvertido

## Necessidades

- jogos que agreguem conhecimento
- socializar
- sair mais de casa
- desenvolver empatia



# Nome

## MAITÊ

# Perfil

- 13 anos
- solteira
- estudante ef2

# Comportamentos

- gosta de falar
- gosta de viajar
- gosta de maquiagem
- extrovertida
- tem muitos amigos

# Necessidades

- aprender Inglês para suas viagens ao exterior
- ajudar com as tarefas de casa
- ser mais responsável
- daltônica



# BRUNO



## Atividade

**8:30**

Acorda e toma café

**9:00**

Joga no computador

**10:00**

Pratica esportes

**11:30**

Almoça

**13:30**

Escola

**15:00**

Joga projeto Vitto na aula

**18:30**

Janta

**19:00**

Joga no computador

**1:00**

Dorme





# Leo



## Atividade

<b>6:30</b>	Acorda, toma café e se arruma
<b>7:20</b>	Escola
<b>9:50</b>	Joga durante o intervalo no lab de informática
<b>11:50</b>	Almoça
<b>12:40</b>	Atv. complementares
<b>14:00</b>	Escola
<b>17:00</b>	Sai da escola
<b>18:00</b>	Joga no computador
<b>22:00</b>	Dorme



# Maitê



## Atividade

**6:30**

Acorda e toma café

**6:50**

Se maquia

**7:30**

Escola

**13:00**

Almoça

**14:00**

Faz as tarefas da escola

**15:30**

Café da tarde

**17:30**

Vê tutoriais de maquiagem

**19:00**

Janta

**22:0**

Dorme

**0**



# PERSONAS

ajudar a desenvolver  
empatia/responsabili-  
dade

ensinar/reforçar o  
inglês

deixar o estudo  
mais divertido

**Bruno**

- educativo
- dicas

- Gameificação
- pular cutscenes

**Leo**

- personagem cativante
- consequências pelos erros

- Animações interativas
- finais alternativos

**Maitê**

- usa palavras e expressões do cotidiano

- modo daltônico



# OBJETIVOS

**Negócio**

**Entendo  
muito**

- **fases**

- **dicas**
- **níveis de dificuldade**

- **inglês didático**
- **botão de configurações**

**Entendo**

- **pixelart**
- **animações**

- **finais diferentes**

- **modo daltonismo**
- **quiz**

**Entendo  
pouco**

- **botões clicáveis**
- **trilha sonora**

- **botão de pular  
'cutscene'**
- **trilha sonora**

- **agregar palavras e  
expressões cotidianas**

**pouco**

**medio**

**alto**

**Técnica**

\$

\$\$

\$\$\$

EEE

- Criar fases

- Fazer animação com o piskel

- aprender pygame
- Criar sistema point and click
- trilha sonora

EE

- Criar Modo Daltônico

- Criar quiz

- Criação de finais alternativos de acordo com o avanço do usuário

E

- Criar sistema de dicas
- botão de configurações

- Criar conteúdo didático
- Pular 'cutscene'

- Níveis de dificuldade



## 1ª Onda:

- Níveis de dificuldade

- Fases

- Dicas

## 2ª Onda:

- finais diferentes

- quiz

- botão configurações

## 3ª Onda:

- Botões clicáveis

- Conteúdo didático

## 4ª Onda:

- Animações

- Pular cutscene

## 5ª Onda:

- Trilha sonora

- Modo daltônico



# Agradecimentos

**Augusto Bossoni**

**Artur Neri**

**Lucas Oliveira**

**Vitor Yamatsumi**

