**Estrutura do GDD a ser desenvolvida:**

1. **Conceito do Jogo**  
   Aqui, o aluno deve resumir a ideia central do jogo, explicando o que o jogo será e qual é sua proposta.
2. **Público-alvo**  
   Descrição das características principais das pessoas para quem o jogo está sendo desenvolvido.
3. **Plataformas**  
   Informar em quais plataformas o jogo será lançado (PC, consoles, dispositivos móveis, etc.).
4. **Objetivos e Metas**  
   Definir o objetivo principal do jogo e as metas de design e desenvolvimento.
5. **Mecânicas de Jogo**  
   Descrição das regras e interações do jogador dentro do jogo, incluindo movimentação, combate, interações com o ambiente, etc.
6. **Gameplay**  
   Descrever como será a jogabilidade e as experiências que o jogador terá durante o jogo.
7. **História e Narrativa**  
   Descrever a trama do jogo, personagens principais, e como a narrativa se desenvolve ao longo do tempo.
8. **Mapa das Fases**  
   Se houver diferentes fases ou níveis, descrever como serão estruturados e como os jogadores progredirão.
9. **Roteiro dos Personagens**  
   Descrição detalhada dos personagens do jogo, suas características e papel dentro da narrativa.
10. **Jornada do Herói**  
    Explicar como o herói ou personagem principal passa por transformações ao longo do jogo, seguindo a estrutura clássica da jornada do herói.

**Atividade Proposta**

Na aula, os alunos trabalharão para iniciar o GDD de seus jogos de TCC. Devem preencher ao menos os itens listados do GDD.