

Aislan Mota de Oliveira
Alisson Ferreira Santos
Gabrielle Miranda Barbosa
Lucas Alves da Silva Santos
Virna de Santana Vasconcelos

RECNAC

Trabalho apresentado na disciplina de Modelagem de
Sistemas como requisito parcial para aprovação na
disciplina.

Prof.: Maxuel Carlos de Melo

FEIRA DE SANTANA, BA
2024

Aislan Mota de Oliveira
Alisson Ferreira Santos
Gabrielle Miranda Barbosa
Lucas Alves da Silva Santos
Virna de Santana Vasconcelos

RECNAC

FEIRA DE SANTANA, BA
2024

Sumário

1. Introdução	4
2. Regras de Negócio	5
3. REQUISITOS FUNCIONAIS.....	9
4. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS.....	10
5. REFERÊNCIAS.....	11

1. Introdução

A juventude é um período do desenvolvimento humano extremamente suscetível ao estresse e a desregulação emocional, principalmente por conta das mudanças significativas do corpo, mente e social ocorridas durante essa fase. Como esse grupo ainda está em fase de desenvolvimento, apresentam uma grande sensibilidade emocional e uma vulnerabilidade a essas influências. É nesse contexto, tendo como base a utilização de técnicas e habilidades abordadas na Terapia Cognitivo Comportamental (TCC), este projeto tem como objetivo auxiliar os jovens a desenvolver um melhor gerenciamento emocional e terem boas práticas para remodelagem de pensamentos, utilizando a ludicidade em um jogo eletrônico de plataforma em 2D que dará ênfase nas 5 (cinco) emoções base: raiva, alegria, nojo, tristeza e o medo.

2. Regras de Negócio

Regras de Negócios são declarações muito bem definidas para que a sua empresa funcione da melhor forma possível, fazendo com que satisfaça o cliente alvo e que cumpra os objetivos da empresa.

Identificador	RN 001
Nome	Game Design Document (GDD).
Descrição	O projeto deve ter um documento explicando e definindo por partes os códigos, funcionalidade, objetivo, responsáveis pelo projeto, temática, mecânicas, plataformas, inimigos, fases, personagens, sonografia, design, IDE, Game Engine e linguagem de programação.
Módulo	N/A
Data da Criação	07/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota, Virna de Santana.
Data da última alteração	20/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota.
Versão	1.1
Dependências	N/A

Identificador	RN 002
Nome	Modo História Premium.
Descrição	Oferecer partes adicionais da história e fases como conteúdo Premium para os jogadores que desejam uma experiência prolongada e mais detalhada.
Módulo	N/A
Data da Criação	15/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota de Oliveira
Data da última alteração	N/A
Autor(res)	N/A
Versão	1.0
Dependências	N/A

Identificador	RN 003
Nome	Desbloqueáveis.
Descrição	Permitir que os jogadores desbloqueiem conteúdo extra, como personagens adicionais, trajes especiais ou níveis extras, completando certas conquistas ou desafios dentro do jogo.
Módulo	N/A
Data da Criação	15/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota de Oliveira
Data da última alteração	N/A
Autor(res)	N/A
Versão	1.0
Dependências	N/A

Identificador	RN 004
Nome	Geração de Relatório.
Descrição	Permitir a geração de um relatório completo com as técnicas e habilidades abordadas no jogo que será específica para o usuário em que o mesmo poderá ter o acesso caso ele pague pelo Pacote Premium.
Módulo	N/A
Data da Criação	15/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota de Oliveira
Data da última alteração	20/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota de Oliveira
Versão	1.1
Dependências	<u>N/A</u>

Identificador	RN 005
Nome	Conformidade com Licença
Descrição	Listar licenças de terceiros para os recursos usados na confecção do projeto como texturas, modelos, sons, músicas e fontes por meio de Link, Manual Impresso, Arquivo Anexo,

	Registro de Saída, Tela de Créditos ou Tela de Licenças.
Módulo	N/A
Data da Criação	16/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota de Oliveira
Data da última alteração	N/A
Autor(res)	N/A
Versão	1.0
Dependências	N/A

Identificador	RN 006
Nome	Pacotes Premium.
Descrição	Permitir a compra de conteúdos exclusivos (DLC) separadamente do jogo original.
Módulo	N/A
Data da Criação	20/02/2024
Autor(res)	Aislan Mota, Alisson Ferreira.
Data da última alteração	N/A
Autor(res)	N/A
Versão	1.0
Dependências	N/A

Identificador	RN 007
Nome	Termos de Uso
Descrição	Estabelecer os direitos e as obrigações de cada uma das partes para proteger tanto o usuário quanto a empresa responsável.
Módulo	N/A
Data da Criação	04/03/2024
Autor(res)	Aislan Mota.
Data da última alteração	N/A
Autor(res)	N/A

Versão	1.0
Dependências	N/A

Identificador	RN 008
Nome	Inequívoco
Descrição	Manifestação de vontade no sentido de contratação dos termos do produto é provada por arquivamento de dados. Para segurança jurídica, o fornecedor deve armazenar a data e hora do aceite.
Módulo	N/A
Data da Criação	04/03/2024
Autor(res)	Aislan Mota de Oliveira.
Data da última alteração	N/A
Autor(res)	N/A
Versão	1.0
Dependências	N/A

3. REQUISITOS FUNCIONAIS

[RF001]. Controle de Personagem

O jogo deve permitir que os jogadores controle do personagem do teclado.

Prioridade: Essencial

[RF002]. Resgate de Progresso

O jogo deve ter um sistema de salvamento automático que registra o progresso do jogador a cada checkpoint e fim de fase.

Prioridade: Essencial

[RF003]. Tutorial

O jogo deve incluir um sistema de tutorial interativo para orientar os novos jogadores.

Prioridade: Essencial

[RF004]. Aceite dos Termos de Uso

O jogador só iniciará a jornada dentro do jogo se concordar com os termos de uso, política de privacidade e licença.

Prioridade: Essencial

[RF005]. Habilidades da Personagem Principal

A personagem principal terá a capacidade de utilizar diferentes habilidades durante o jogo para escolher e enfrentar determinados chefões.

Prioridade: Desejável

[RF006]. Mapas e Efeitos alternativos

Os Mapas e Efeitos se alternarão a depender da temática e contexto do momento atual da história.

Prioridade: Desejável

[RF007]. Interação com coletáveis

A personagem principal terá a capacidade de interagir com itens coletáveis dentro jogo e utilizar para comprar recursos dentro do jogo.

Prioridade: Importante

4. REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

[RNF001]. Estabilidade

O jogo deve ser robusto livre de falhas garantindo uma experiência de jogo estável e sem travamentos.

[RNF002]. Qualidade Audiovisual

A qualidade dos gráficos e dos efeitos sonoros deve ser adequada para proporcionar uma experiência imersiva mesmo em dispositivos com recursos limitados.

[RNF003]. Tamanho do Arquivo

O tamanho do arquivo deve ser razoável para facilitar o download e instalação especialmente para dispositivos com armazenamento limitado.

5. REFERÊNCIAS

10 regras para o sucesso no mercado de games. Disponível em:

<https://escolabrasileiradegames.com.br/blog/10-regras-para-o-sucesso-no-mercado-de-games>.

Acesso em 15/02/2024.

13 aplicativos para cuidar da saúde mental no trabalho. Disponível em: [13 aplicativos para cuidar da saúde mental no trabalho \(digilandia.io\)](https://digilandia.io). Acesso em 04/03/2024.

As regras do jogo na indústria dos games. Disponível em: https://baptistaluz.com.br/wp-content/uploads/2022/03/BLUZ_220215_TRA_EBOOK_RegrasdoJogo_V5.pdf. Acesso em 15/02/2024

Como (e quando) criar um GDD: formatos, dicas e exemplos práticos. Disponível em:

<https://producaodejogos.com/gdd/>. Acesso em 15/02/2024.

Como fazer uma introdução de um trabalho acadêmico nas normas da ABNT: exemplos prontos.

Disponível em: <https://mystudybay.com.br/introducao-de-tcc-pronta-nas-normas-da-abnt/>. Acesso em 20/02/2024

Conformidade com as licenças. Disponível em: https://docs.godotengine.org/pt-br/4.x/about/complying_with_licenses.html.

Acesso em 15/02/2024.

Criar um GDD. Disponível em: <https://www.crieseusjogos.com.br/como-criar-um-gdd-game-design-document-modelo-para-download/>. Acesso em 15/02/2024.

Desenvolvimento do adolescente. Disponível em: <https://www.msmanuals.com/pt-br/profissional/pediatria/crescimento-e-desenvolvimento/desenvolvimento-do-adolescente>.

Acesso em 20/02/2024.

Game Design Document (GDD) ainda é a Melhor Forma de Planejar seu Jogo? Disponível em:

<https://www.fabricaddejogos.net/posts/game-design-document-gdd-ainda-e-a-melhor-forma-de-planejar-seu-jogo/>. Acesso em 20/02/2024.

Guia Prático para Elaboração dos Termos de Uso. Disponível em: [Guia Prático para Elaboração dos Termos de Uso | Jusbrasil](#). Acesso em 04/03/2024.

Impacto da tecnologia na saúde mental dos jovens: um sinal de alerta. Disponível em:

<https://hospitalsantamonica.com.br/impacto-da-tecnologia-na-saude-mental-dos-jovens-um-sinal-de-alerta/>. Acesso em 20/02/2024.

Inteligência emocional: por que é importante os jovens aprenderem a lidar com os sentimentos na

adolescência. Disponível em: <https://www.marupiara.com.br/inteligencia-emocional-por-que-e-importante-os-jovens-aprenderem-a-lidar-com-os-sentimentos-na-adolescencia/>. Acesso em 20/02/2024.

Manual para Projeto de Pesquisa. Disponível em:

<http://unimep.edu.br/bibliotecas/2018ModeloProjetoPesquisa2.pdf>. Acesso em 20/02/2024.

O que é o Game Design Document? Disponível em: <https://tokioschool.pt/noticias/game-design-document/>. Acesso em 20/02/2024.

Problemas emocionais e de comportamento na adolescência: o papel do estresse. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-711X2015000200007. Acesso em 20/02/2024.

Termo de Consentimento para Menor de LGPD em Jogos. Disponível em: [Termo de Consentimento de LGPD para Menor em Jogos \(diegocastro.adv.br\)](#). Acesso em 04/03/2024.

Termos de uso: o que é, qual sua importância e como fazer. Disponível em: [Termos de uso: o que é, qual sua importância e como fazer \(ecommercenapratica.com\)](#). Acesso em 04/03/2024.

Trabalhos acadêmicos: como fazer uma boa introdução? Disponível em:

<https://oficinasoportugues.com.br/blog/trabalhos-academicos-como-fazer-uma-boja-introducao/>. Acesso em 20/02/2024.

Você sabe o que é um DLC? Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/Voce-sabe-o-que-e-um-DLC/>. Acesso em 20/02/2024.