

Trabalho de Game Design Document (GDD) – Versão 10 Páginas			
Disciplina	Tecnologias Emergentes	Semestre	2025.2
Dia da semana	Quinta e sexta-feira	Nota total	2,5
Professor	M.Sc. Fernando P. Pinheiro	Email	fernando.pinheiro@atitus.edu.br

## OBJETIVO

O trabalho consiste na elaboração de um Game Design Document (GDD) de aproximadamente 10 páginas, que descreva de forma clara, organizada e objetiva a visão geral de um jogo autoral. Esse documento deverá sintetizar os conteúdos aprendidos em aula, funcionando como uma ferramenta de comunicação e planejamento do projeto.

## TÓPICOS DO GDD

As 10 páginas devem conter:

1. Informações gerais: título, plataformas, público-alvo, classificação indicativa (ESRB), previsão de lançamento, logotipo ou rascunho de identidade visual.
2. Visão do jogo: resumo da história (começo, meio e fim, sem excessos), fluxo de jogo (ângulo de câmera, gênero, ambientação, estilo de gameplay).
3. Personagens: características do protagonista, concept art (mesmo em forma de rascunho), personalidade, motivações, e breve descrição de NPCs relevantes.
4. Gameplay: estrutura do jogo (capítulos, rounds, progressão linear ou alternativa).
5. Mundo: descrição dos ambientes, clima, música, conexões, mapa simples ou diagrama.
6. User Experience: como o jogador deverá se sentir ao jogar, emoções evocadas e atmosfera proposta.
7. Mecânicas de gameplay: elementos centrais (plataformas, combate, recursos, perigos, interação com cenário etc.).
8. Inimigos e desafios: tipos de inimigos, comportamento, ambientes em que aparecem, formas de superação, e chefes (bosses).
9. Cenas de corte (cutscenes): principais momentos narrativos e função dentro da progressão do jogo.
10. Extras: materiais bônus, fator replay e estratégias de retenção do jogador.

Ao longo do GDD, poderão ser integrados os conceitos e ferramentas desenvolvidos em aula, tais como:

- Os 3Cs do Game Design (Personagem, Câmera e Controles);
- O uso do Triângulo da Esquisitice para o conceito central do jogo;
- O framework MDA (Mecânicas, Dinâmicas, Estéticas) como base de reflexão;
- A elaboração de Core Loop e Meta Loop;
- A criação de personagens, NPCs e inimigos e uma matriz de inimigos;
- O uso de mecânicas de cenário e do conceito de “fingers e recompensas”;
- A construção de uma matriz de ritmo;



**Passo Fundo**  
Rua Senador Pinheiro, 304  
Vila Rodrigues - 99070-220



**Porto Alegre**  
Rua Dona Laura, 1020  
Mont' Serrat - 90430-090



**Ijuí**  
Treze de Maio, 67  
Centro - 98700-000

- A categorização de mecânicas (Ação, Recursos, Interação, Navegação, Mundo, Progressão).

## ENTREGA

Documento em formato PDF entre 8 e 12 páginas contendo textos OBJETIVOS ao entendimento do design base do jogo/produto. O uso de imagens, tabelas, diagramas, desenhos, etc, deve estar contido para complementar a explicação base.

O documento deve ser entregue no dia **3/10** juntamente com a apresentação do projeto.

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Pontuação	Descrição
1	<b>Clareza, organização e completude dos conteúdos propostos</b> Cada "capítulo/página" deve conter o conteúdo necessário para explorar e explicar a visão geral de seu respectivo assunto para integrantes do projeto e investidores.
0.5	<b>Aplicação dos conceitos trabalhados em aula</b> Durante cada aula serão explorados assuntos que irão ajudar o grupo a desenvolver diversas das etapas do GDD. Tais conteúdos devem compor o material da documentação.
0.25	<b>Criatividade e conexão com o gênero escolhido</b> Os conteúdos descritos em cada capítulo/página devem estar de acordo com o gênero, subgênero e temática do jogo/produto escolhido.
0.25	<b>Escrita objetiva voltada a comunicação de projeto</b> Não deve haver verbosidade, duplicatas de conteúdo, ou texto altamente descritivo sem propósito. O material deve ser enxuto, direto ao ponto com foco no público que desenvolve e investe em projetos similares.
0.5	<b>Apresentação do projeto</b> A apresentação de <b>até 10</b> minutos deve conter o seguinte material base: <ul style="list-style-type: none"><li>• Imagem de capa do jogo</li><li>• Descrição base: plataforma, temática, gênero, engine</li><li>• Core loop</li><li>• Descrição da(s) mecânica(s)</li><li>• Mecânica de personagens</li><li>• Inspirações e comparações com outras obras</li></ul>