

Secretaria

(Game Design Document)

Created by: Tatiane Lopes in 22/03/2021

Game Id: 1f469a02-3afb-4132-8638-74d1bfb31e5

Obs.: This document have been created based on game mapping performed to this project.

1. Game Project Definitions

1.1 Title

“Mediador Game”. O jogo terá o nome de “Mediador Game”. Em referência a missão do jogo “selecionar mediador”.

1.2 Project Story

O projeto do jogo teve início a partir da necessidade de pensar em um recorte do processo (parte de um processo maior) para ser desenvolvido um jogo exploratório para o Exame de Qualificação. Foi selecionado o processo de mediação de conflito (MC), para a construção do protótipo do jogo.

No início do projeto, foi estudado como é o processo da secretaria para seleção de mediadores pré-processual de conflitos e o encaminhamento das partes autora e ré a sessão de mediação. Obtendo as informações por meio do estudo do contexto, tendo como base o Book de processos do (CEJUSC - RJ).

Após o estudo do contexto, a próxima etapa se deu a partir de um mapeamento dos elementos do modelo de processo para o gênero de jogo pretendido. No design do jogo, houve algumas sugestões sobre a temática, envolvendo o ambiente contemporâneo, ambiente medieval e ambiente futurístico.

A atividade da secretaria da mediação pré-processual foi modelada usando a ferramenta PROMODG. Obtendo assim, os principais elementos de design que devem estar presentes no jogo. E foi criada a primeira versão do Game Design Document (GDD), contendo informações mapeadas, agrupadas nas seções do documento de design.

Na fase do projeto do jogo, todas as tarefas a partir de **analisar solicitação até comunicar ausência ao mediador** e **encaminhar as partes à sessão de MC** deverão ser apresentadas ao jogador por meio de perguntas e respostas no jogo, quiz e execução das atividades pelo jogador. Por fim, deverá aparecer em forma de mensagem uma tela de mediação em andamento se as partes comparecerem a sessão.


Devido às dificuldades em encontrar assets, sprites e efeitos sonoros para cenários e personagens que fossem gratuitos. Para ambientação ficou decidido que o jogo deve se passar no mundo contemporâneo aludindo uma residência, escritório e rua. Os sons e imagens deveram ser obtidos de forma gratuita, realizando busca em sites que ofertem componentes de jogos de forma livre, e imagens gratuitas do Google.

1.3 Genre

O gênero do jogo será AVENTURA, com visualização em 2D.

1.4 Target Audience

O público-alvo deste jogo são os funcionários do CEJUSC, especificamente os funcionários da secretaria. Porém o jogo é classificado como livre para maiores de 6 anos.

Selo	Nome	Classificação	Descrição
	<i>Everyone</i>	Maiores de 6 anos	Contém conteúdo considerado impróprio para menores de 6 anos, antigamente, mas agora a classificação é representada livre para todas as idades. Títulos nesta categoria podem conter violência animada ou fantasiosa leve.

2. Gameplay, Story and Concepts

2.1 Theme

Jogo de aventura em um ambiente contemporâneo.

2.2 Game Story Abstract

Este jogo conta a história quando há um conflito e o cidadão busca um meio alternativo para solucioná-lo. Entretanto, o cidadão precisa procurar acesso aos CEJUSC de três formas distintas para solicitar a mediação: a primeira forma de acesso, através do site do Tribunal de Justiça, segunda forma, o cidadão vai diretamente ao CEJUSC, onde preenche uma ficha denominada FIAM (Formulário de Inscrição e Acompanhamento de Mediação) e, a terceira é através de e-mail enviado à secretaria do CEJUSC. O jogo se inicia após a secretária tomar ciência sobre a solicitação e começa o processo de analisar a solicitação que chega para encaminhar às partes a sessão de mediação de conflitos. Contudo, a secretária precisa saber analisar corretamente as solicitações, expedir carta-convite e fazer o cadastro no sistema para gerar o número do processo e escolher o mediador adequado para as partes do processo e encaminhá-las a sessão de mediação.

Porém, a secretária responsável pelo processo deverá tomar cuidado ao executar uma tarefa para não esbarrar em um objeto do escritório e perder energia, tomando o devido cuidado para concluir a execução de todas as tarefas do processo no jogo plataforma.

2.3 Gameflow - Plot

Um cidadão brasileiro precisa resolver um conflito, para isso precisa procurar acesso aos CEJUSC. O jogo se inicia quando há um conflito e o cidadão busca um meio alternativo para solucioná-lo. A ideia é desenvolver um jogo após a secretária tomar ciência da solicitação e começar o processo de agendamento e convocação via envio de uma carta-convite, para que as partes compareçam no dia e hora agendados para a sessão de mediação. Em seguida, há a seleção do mediador que é realizada baseada em critérios de competência no assunto a ser mediado.

Quando as partes comparecem são encaminhadas para a sessão de mediação. As partes são recebidas pelo mediador que dá início a explicação de como funciona a sessão de mediação. Os passos são simples, e as partes precisam receber a carta-convite e aguardar a data da sessão.

O cidadão deve comparecer no dia e horário marcado com toda sua documentação e a carta-convite, sem a carta-convite o cidadão não poderá participar da mediação de conflito.

2.4 Problems, Challenges and Motivations

Conseguir encaminhar as partes à sessão de mediação de conflitos (MC) ou comunicar ausência ao mediador o mais rápido e simples possível. Para isso o jogador deverá entender as regras e as geradas de cada atividade do jogo e em seguida responder um quiz de perguntas e respostas referente às informações necessárias e geradas para execução dos objetivos do jogo (analisar solicitação, expedir carta-convite e selecionar mediador). Para a atividade cadastra solicitação o jogador deverá preencher o cadastro para obter o número do processo necessário para expedir a carta convite. Para a atividade expedir carta-convite deverá ficar claro no quiz que a atividade que dá suporte a essa tarefa é o sistema SPE (sistema de postagem e controle).

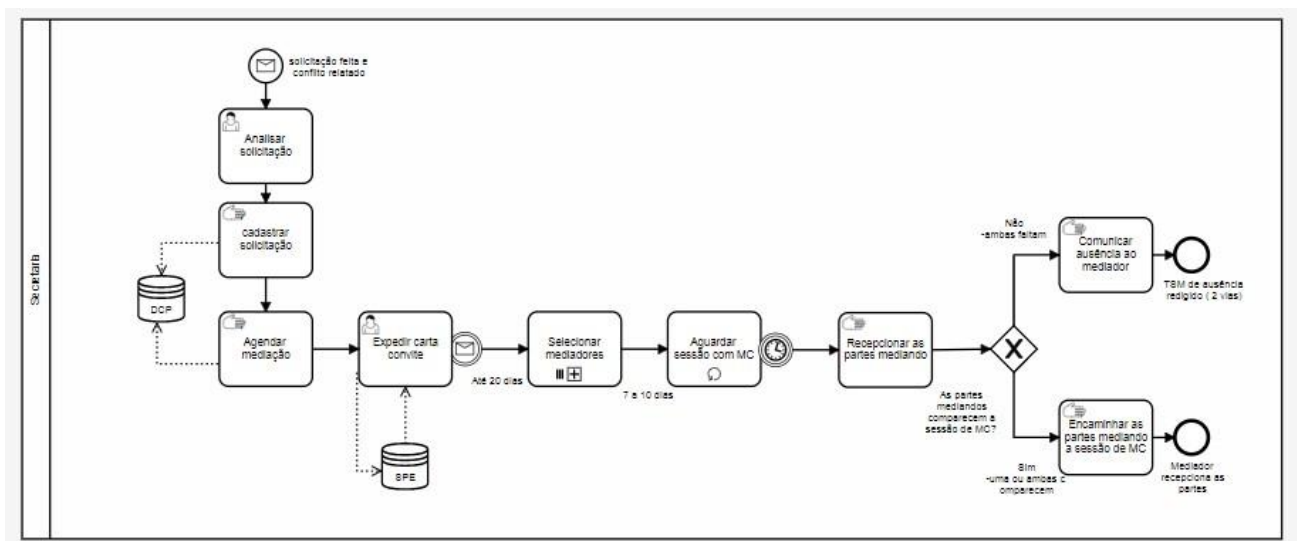
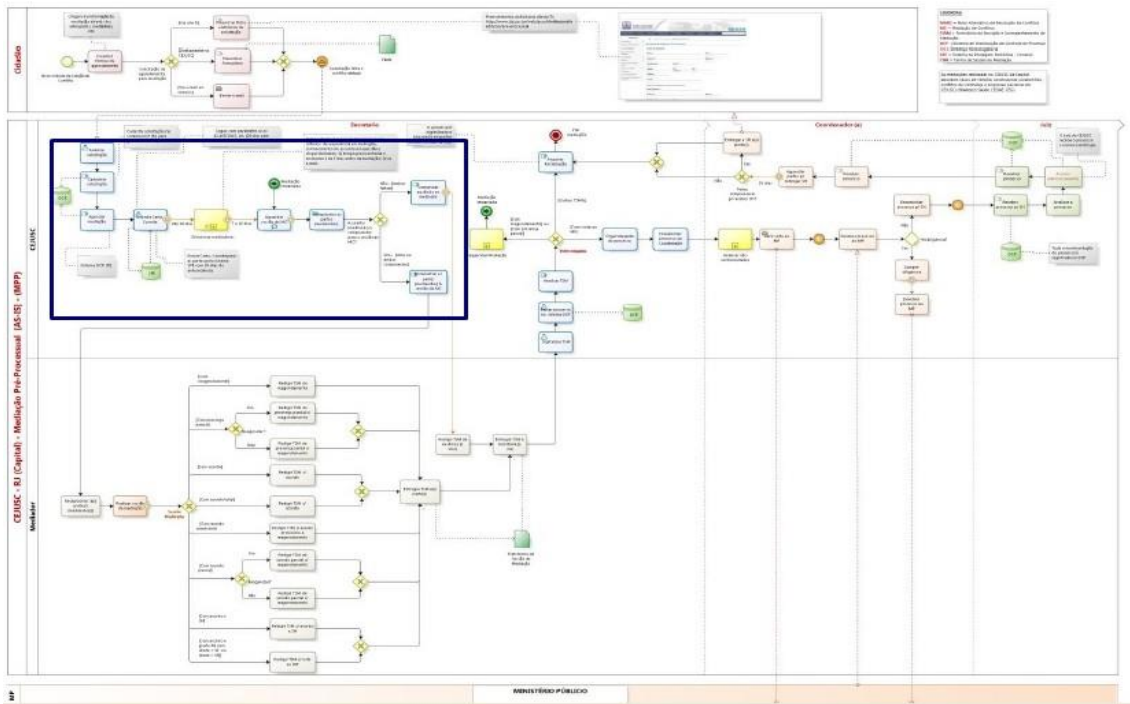
2.5 Goals and Objectives

O objetivo principal do processo da secretaria é selecionar um mediador com base nos critérios de conhecimento no assunto a ser mediado e disponibilidade. Onde as partes possam solucionar o conflito existente. Para isso é necessário saber analisar corretamente as solicitações que chegam saber expedir a carta-convite e selecionar o mediador correto para a sessão de mediação e encaminhar as partes a sessão de mediação. Portanto estes também são os objetivos do jogo.

3 Gameplay Concepts and Playability

3.1 Level Separation

O jogo deverá seguir o modelo de processo da secretaria. O jogo não possui fases, pois ele respeita o fluxo do mapeamento (linear). O jogador só consegue avançar se respeitar as tarefas sequenciais contidas no mapeamento. O jogo irá considerar **solicitação feita de conflito relatado por mensagem**, antes de a secretaria analisar solicitação.



3.2 Tasks and Quests

Analisar solicitação: o objetivo dessa atividade é avaliar as solicitações feitas para um agendamento de mediação. A secretária recebe a mensagem de solicitação feita e conflito relatado como motivação inicial do jogo. As regras e feedback da atividade são apresentados ao jogador por perguntas e respostas, e um quiz onde o jogador seleciona a informação correta. Se o jogador errar duas das três perguntas implementadas irá para a tela tentar novamente.

Cadastrar solicitação: O jogador deverá efetuar o cadastro corretamente no sistema com os dados das partes do processo e a motivação para a mediação e gerar o número do processo para agendamento da mediação no sistema DCP (sistema de documentação e controle).

Agendar mediação: esta atividade não está implementada no jogo, a informação cadastrar no sistema irá aparecer na tarefa cadastrar solicitação.

Expedir carta convite: O jogador verifica as regras e feedback da atividade respondendo um quiz sobre as informações necessárias e geradas. Se o jogador errar duas das três perguntas implementadas irá para a tela tentar novamente.

Selecionar mediadores: O jogador para conclusão da missão do jogo selecionar mediador deverá verificar o funcionamento da tarefa por meio de um diálogo entre o jogador e personagem do processo (candidatos a mediador) e por fim confirmar o conhecimento adquirido respondendo um quiz sobre as informações necessárias e geradas implementada no jogo. Se o jogador errar duas das três perguntas implementadas irá para a tela tentar novamente.

1) O mediador é selecionado com base nos critérios de: experiência em mediação, conhecimento do assunto em questão e disponibilidade; 2) tempo para contatar o mediador é de 7 dias antes da mediação; 3) via e-mail.

Aguardar sessão com MC: Representa a situação no jogo em que o cidadão chega ao CEJUSC para realizar a sessão de mediação, no dia e hora determinados. No jogo, o jogador ao aguardar a sessão de mediação poderá ir a lanchonete, voltar a sala aguardar sessão ou continuar no jogo.

Recepcionar as partes (mediados): A secretária recepciona as partes conflitantes encaminhando-as à sala de mediação.

Comunicar ausência ao mediador: O jogador deverá comunicar a ausência ao mediador caso ambas as partes faltem à sessão de mediação e relatar a falta no termo de sessão de mediação TSM de ausência.

Encaminhar às partes (mediandos) a sessão de MC: O jogador deverá encaminhar as partes à sessão de MC.

3.3 Game Events

Evento inicial do jogo: Solicitação feita e conflito relatado (*Relative to process object: StartEvent_12truil): será apresentado como introdução textual.

Evento final do jogo: Mediador recepciona as partes (*Relative to process object: EndEvent_1dn0liq): O jogo termina quando as partes são encaminhadas a sessão de mediação e aparece a tela de mediação em andamento.

Final do jogo: TSM de ausência redigido (2 vias) (*Relative to process object: EndEvent_1vm9w29) será apresentado como introdução textual.

4 Game Flow

Evento inicial: solicitação feita e conflito relatado> analisar solicitação> cadastrar solicitação> agendar mediação> expedir carta convite> selecionar mediadores> aguardar sessão de MC> recepcionar as partes interessadas> Gateway Exclusivo> NÃO> comunicar ausência ao mediador> SIM> encaminhar as partes (mediandos) a sessão de MC

Evento final: Redigir TSM de ausência

Evento final: Recepcionar as partes

5 Success - Game Overs

- Mediador recepciona as partes (*Relative to process object: EndEvent_1dn0liq): O jogo termina com sucesso com a mediação em andamento.
- TSM de ausência redigido (2 vias) (*Relative to process object: EndEvent_1vm9w29)

6 Fails - Game Overs

Perda de chance: O jogo termina com falha (Tentar novamente) quando o jogador selecionar o mediador errado no quiz implementado na tarefa selecionar mediador para a sessão. Errar duas das três questões no quiz para as tarefas analisar solicitação e expedir carta-convite. Será exibida tela de tentar novamente para as três atividades para reforçar o conhecimento.

Encerramento de solicitação: O jogo termina quando o jogador chegar à zero de energia e será necessário recarregar energia antes do início do jogo.

7 Characters, Objects and Controls

1 Characters

Não previsto



2 Player(s)

Secretária:

Nome: Maria de Souza

Idade: 40 anos

Nacionalidade: Brasileira

História: Maria precisa agendar uma sessão de mediação para isso deve seguir algumas etapas do processo.

Entre estas principais atribuições destacam-se: gerenciar as solicitações de mediações por parte do cidadão, expedir a carta-convite para as partes, selecionar os mediadores para as respectivas sessões de mediação para dar destinação ao processo.

Principais movimentos: andar, saltar e pular



Mediador 1:

Nome: José Pereira

Função: Interagir com o jogador

Mensagem: Eu não sou bom em nada... possuo poucas horas em mediação e várias causas perdidas!



Mediador 2:

Nome: Luiz Silva

Função: Interagir com o jogador

Mensagem: Eu sou bom em tudo!



Mediador 3:

Nome: Rosa Fernandes

Função: Interagir com o jogador

Mensagem: Sou qualificada para solucionar qualquer conflito...



Nome: Rosana Felix

Função: Interagir com o jogador

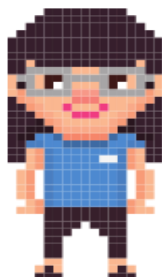
Mensagem: Após acessar os meios disponíveis em que o cidadão solicitou a mediação quais os próximos passos?



Nome: Huguinho Souza

Função: Interagir com o jogador

Mensagem: Dona Maria, boa tarde. Sou o novo estagiário e tenho dúvidas como expedir carta-convite?



Nome: Frederico Souza

Função: Interagir com o jogador

Mensagem: O mediador está presente, encaminhe as partes!!!

8 Enemies and Bosses

Pessoa responsável que inicia o processo, pois este quando procura uma solução para seu conflito aciona os CEJUSCs para solicitar uma mediação com a outra parte.

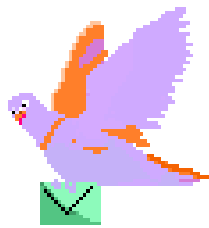


Computador: elemento do escritório

Movimento: direita e esquerda

Responsável por causar perda de energia no jogador.

Pombo correio:



Movimento: direita

Mensagem: solicitação feita e conflito relatado pelo cidadão.

9 Itens and Objects)

Sistema DCP: Sistema de documentação e controle.

Sistema SPE: Sistema de postagem eletrônica.

Essas informações serão implementadas no jogo no contexto das atividades.

10 Game Interactions

Expedir carta convite <---> SPE (*Relative to process object: DataOutputAssociation_0g1beu2)

O jogador deverá obter informação sobre o sistema SPE na tarefa expedir carta convite.

[Selecionar mediadores] <---> [aguardar sessão com MC] ([aguardar sessão com MC]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0hklin3)

O jogador deverá aprender como selecionar o mediador correto para aguardar a sessão de MC.

[Recepcionar as partes mediando] <---> [comunicar ausência ao mediador] ([comunicar ausência ao mediador]) (*Relative to process object: SequenceFlow_09fm34t)

Recepcionar as partes conflitantes encaminhando-as a sala de mediação.

[Recepcionar as partes mediando] <---> [encaminhar as partes mediando a sessão de MC] ([encaminhar as partes mediando a sessão de MC]) (*Relative to process object: SequenceFlow_09fm34t)

O jogador deve encaminhar as partes conflitantes para a sessão encaminhando-as a sala de mediação.

[cadastrar solicitação] <---> [agendar mediação] ([agendar mediação]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0zj6hnb)

SPE <---> Expedir carta convite (*Relative to process object: DataInputAssociation_10m3773)

[Analisar solicitação] <---> [cadastrar solicitação] ([cadastrar solicitação]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0f46iwy)

O jogador deverá analisar a solicitação que chega do cidadão para efetuar o cadastro no sistema DCP e gerar o número do processo.

[Agendar mediação] <---> [expedir carta convite] ([expedir carta convite]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0cvqbqu)

Não será implementado no jogo.

[Comunicar ausência ao mediador] <---> [TSM de ausência redigido (2 vias)] ([TSM de ausência redigido (2 vias)]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1ajrj5z)

O jogador deverá comunicar ausência das partes ao mediador da sessão para finalizar o processo com TSM de ausência redigido.

cadastrar solicitação <---> DCP (*Relative to process object: DataOutputAssociation_1n4auwr)

Agendar mediação <---> DCP (*Relative to process object: DataOutputAssociation_12b4n6f)

O jogador deverá agendar a mediação no sistema DCP

[solicitação feita e conflito relatado] <---> [analisar solicitação] ([analisar solicitação]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1mus0v6)

O Jogador deverá receber a mensagem de solicitação feita e conflito relatado para analisar solicitação

[Encaminhar as partes mediando a sessão de MC] <---> [mediador recepciona as partes] ([mediador recepciona as partes]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1ehfso9)

O jogador deverá encaminhar às partes a sessão de mediação.

11 Game World

1 Environment

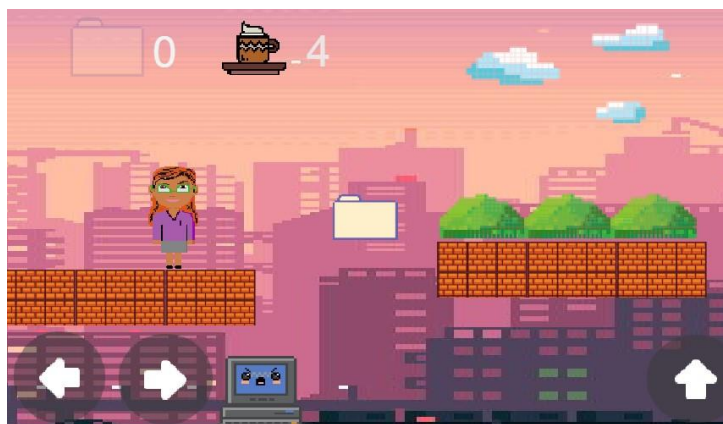
Mundo contemporâneo: escritório, residência, rua (levando em consideração a COVID - 19).

2 Cenários (Places)

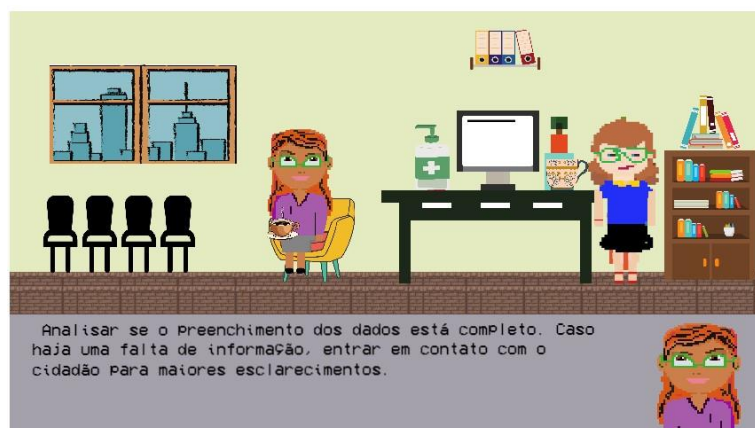
Escritório: Local onde o jogador (secretária) recebe a mensagem de solicitação feita pelo cidadão e executa todas as tarefas.



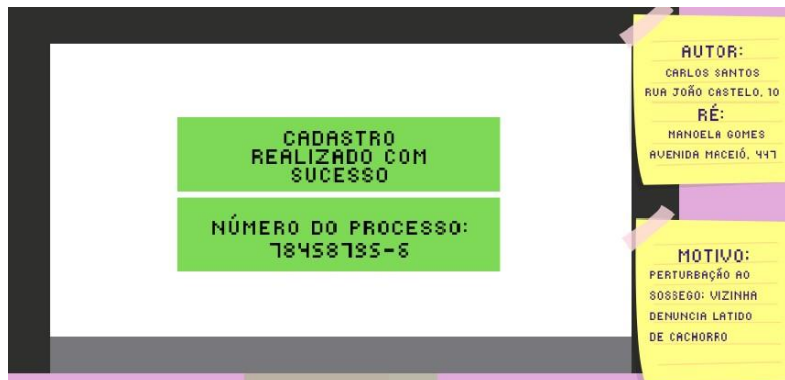
Rua: O jogo plataforma se passa em uma rua para que o jogador após executar todas as tarefas do processo representadas por seis pastas e um número mínimo de quatro chaves para que possa abrir a porta de mediação em andamento e finalizar o jogo.



Escritório: Local onde a secretária conversa com a recepcionista sobre as informações necessárias e geradas para realizar a atividade analisar solicitação.



Tela de cadastro: Local onde o jogador deverá preencher com informações sobre as partes do processo e relatar o conflito a ser mediado, gerando o número do processo necessário para a sessão de mediação.



Sala do escritório para selecionar o mediador: Cenário onde o jogador interage com os candidatos a mediador e recebe informações importantes sobre o conhecimento de cada um deles sobre o conflito a ser mediado e a disponibilidade.



Puzzle: Local onde o jogador deverá decidir entre a sala de comunicar ausência ao mediador ou encaminhar as partes a sessão de mediação.



12 Game Mechanics and Rules

1 Player / Characters Actions:

- 2 Ao analisar as tarefas deste processo entendemos que o local onde o jogo pode ser ambientado é no escritório.

Movimentação: Saltar, andar, pular.

Coletar: informações

Conversar: conversar e interagir com personagens

13 Game Rules

If [recepcionar as partes mediando] == [Sim -uma ou ambas comparecem] then [encaminhar as partes mediando a sessão de MC]

(*Relative to process object: ExclusiveGateway_1176hly)

Será encerrado o encaminhamento das partes a sessão de MC caso o jogador escolher a porta errada. Irá para a tela tentar novamente.

[Recepcionar as partes mediando] needs of event

[IntermediateThrowEvent_1q5m4yg] (*Relative to process object:

IntermediateThrowEvent_1q5m4yg): Não será implementado no jogo.

IntermediateThrowEvent_1yvbwqd)

If [recepcionar as partes mediando] == [não -ambas faltam] then [comunicar ausência ao mediador] (*Relative to process object:

ExclusiveGateway_1176hly)

Será encerrada a sessão se o jogador escolher a porta errada.

14 Game Feedbacks

Tasks and Quests Feedbacks

Computador 1: (início)

Mensagem 1: Solicitação foi feita e o conflito foi relatado.

Mensagem 2: Preciso gerenciar as solicitações.

Mensagem 3: número do processo e cadastro efetuado com sucesso.

15 Rewards

SPE (*Relative to process object: DataStoreReference_1qep8zd)

Será apresentado no jogo por diálogo

DCP (*Relative to process object: DataStoreReference_1cpo0er)

Será apresentado no jogo por diálogo.

16 Game Messages

Scenes, Materials and Bonus

Tela de abertura do jogo.



Tela de sessão de medição em andamento.



Tela de tentar novamente (Game Over).



Tela de créditos

