# Declaração de intenção

**Problema**: A falta de empatia entre os gêneros é uma questão crítica que permeia diversas esferas da vida cotidiana, desde relacionamentos pessoais até ambientes de trabalho. Muitas vezes, a incapacidade de entender a perspetiva do outro leva a mal-entendidos e conflitos desnecessários. Como podemos realmente nos colocar no lugar do outro, especialmente quando as suas experiências e sentimentos parecem tão distantes dos nossos?

**Audiência**: Nosso público-alvo abrange todas as pessoas a partir dos 15 anos, pois acreditamos que essa é a idade em que os jovens começam a compreender a complexidade das interações sociais. Além disso, considerando que o produto exige certos pré-requisitos para uso, ele tende a ser mais utilizado por pessoas da classe média-alta, que têm maior acesso a tecnologias de realidade virtual.

**Falhas**: Embora tenhamos tentado implementar dois cursos com certificações voltados para ensinar habilidades essenciais a pais e mães, percebemos que a abordagem tradicional não alcançou o impacto desejado. O jogo, por sua natureza lúdica, oferece uma maneira mais atrativa e leve de abordar essa problemática, incentivando os participantes a refletirem sobre suas atitudes e preconceitos.

**Mais-valias**: Ao utilizar a realidade virtual, o nosso jogo destaca-se no mercado por proporcionar uma experiência imersiva e envolvente. Pesquisas mostram que a VR pode ser uma ferramenta poderosa para ensinar empatia, permitindo que os jogadores vivenciem situações do ponto de vista do outro gênero de maneira realista. Isso não apenas facilita a compreensão, mas também promove uma reflexão profunda sobre o impacto das nossas ações.

**Oportunidade**: Esta é uma oportunidade única de trazer mais atenção ao problema da falta de empatia. Ao obrigar os jogadores a se colocarem no lugar do outro, proporcionamos uma experiência que é, ao mesmo tempo, educativa e transformadora. Ao longo do jogo, esperamos que os jogadores desenvolvam uma compreensão mais profunda das dificuldades e desafios enfrentados pelo outro gênero, fomentando uma cultura de respeito e solidariedade.

**Risco**: Reconhecemos que a natureza do nosso produto em realidade virtual pode limitar a sua acessibilidade, restringindo o seu uso a um público menor. Para mitigar esse risco, consideramos desenvolver versões do jogo para plataformas mais acessíveis, além de realizar workshops e eventos comunitários que podem atingir uma audiência mais ampla, assegurando que a mensagem de empatia e compreensão chegue a todos.