



Parcerias Estratégicas Pais voluntários, psicólogos, governo e entidades ligadas a tudo que envolve o tema do game. Basicamente essas estratégias tem a contribuição de direcionamento e fomentação de qualidade para o jogo.	Definição de aspectos gerais do jogo A cada barra completada o personagem ganha 1 mês até completar 1 ano de vida. Aumenta um nível até o nível máximo - 12, a barra enche a cada ação realizada, dar mamadeira, banho, trocar roupa, balançar, trocar fraldas etc.	Objetivos de Negócio Transmitir empolgação, responsabilidades e atenção ao cuidar de um bebê.	Ambientação do Jogo O jogo tem objetivo de cuidar de um personagem ainda bebê. Exigira atenção do jogador em determinados momentos. Quando sentir, sede, fome, sono, tristeza e choro. Combater: Dar mamadeira, banho, Trocar roupas etc.	Características do Jogador Crianças e adultos de todas as idades que gostem de jogos de evolução, educação e simulação. Destinado a pais de primeira viagem e exploradores de informação.
	Pontuação e Recompensas O jogo oferecera um ranking interno de nível, a cada interação o jogo recebera pontos ou em caso negativo pode perder pontos também.	Objetivos do Jogo Simular a evolução do personagem ao longo do tempo através de ações pré-definidas, de acordo com a necessidades relacionadas aos cuidados de um bebê da vida real.		
Custos, dificuldades, obstáculos. O custo vai ser investimento de tempo. Instalação do framework Godot Engine Compra de animações e imagens. Criar conta no GitHub e Trello			Benefícios Esperados Qual resultado espera-se alcançar a partir da implementação do jogo? Trazer a simulação de cuidar de um bebê mais próximo possível do real. Criar experiências para ajudar pais de primeira viagem. Como será possível medir os resultados do jogo? Através de pesquisas e coletas de dados relacionados ao desempenho médio dos jogadores.	