

Classe de Libras

Game Design Document

Versão: 1.0

Kaio Kioshi Wataya

São José dos Campos,

Outubro de 2019

Índice

História	3
Objetivos	3
Equipe e Deadline	3
Gameplay e Plataforma	4
Universo do Jogo	5
Controles	6
Camera	7
Interface	7
Cronograma	8

1. História

A história remete a chegada da criança (o jogador) à escola. Nele, o jogador acompanhará as escolhas dos objetos de acordo com os sinais feitos pelo modelo que se comunica utilizando a linguagem de sinais (libras). Este game atua como auxílio ao aprendizado de linguagem de sinais para crianças no ensino maternal. O jogo "Classe de Libras" é um quiz de interpretação voltado unicamente para crianças com deficiência auditiva.

2. Objetivos

Este game foi desenvolvido com o objetivo de auxiliar no aprendizado em libras, apresentando objetos de diferentes temas (ex.: Frutas, Animais, Móveis, Transportes, Verbos). A proposta de criar um jogo com múltiplos "pacotes de figuras" abre a possibilidade de continuações e updates depois de lançado. O game foi pensado para criar um hub de aprendizado em libras, usando referências do mercado como o Duolingo e PlayKidsTV, que assim como o game em questão, apresentam diferentes "temas" para o aprendizado independente do nível. Vale ressaltar que, embora atue como ferramenta de ensino para deficientes auditivos, o game pode ser usado até mesmo para aprendizado.

3. Equipe e Deadline

O design system foi desenvolvido pelo estudante de Ciência e Tecnologia Kaio Kioshi, e a equipe de desenvolvimento em Unity do Grupo de Estudos em Games e Internet. A ideia do jogo surgiu depois do desenvolvimento do jogo Os Três Cabritinhos, desenvolvido para Unidade Curricular de Projetos de Extensão.

4. Gameplay e Plataforma

Foi pensada uma mecânica simples, onde o jogador seleciona o item correspondente à mensagem e avança etapas.

5. Universo do Jogo

6. Controles

Como trata-se de um quiz, o jogador escolhe as opções tocando nas caixas de seleções e nos botões.

Figura 11: Tela de instruções dos controles e de como jogar Libras Fácil.

7. Camera

A visualização é simples, sem alterações de câmera, de modo que o jogador tem visão completa dos botões e caixas de seleção, elementos informativos e interativos.

8. Interface



