

Revisão do escopo do Projeto Multidisciplinar

1. Introdução

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um jogo digital com foco pedagógico, voltado para facilitar o aprendizado dos estudantes na disciplina de **(definir a matéria)**. A proposta é tornar o processo de aprendizagem mais interativo e dinâmico, permitindo que os alunos avancem por fases, conquistem troféus como recompensa pelo progresso e possam trocá-los por dicas úteis relacionadas às atividades dos níveis em que estiverem.

2. Justificativa

A tecnologia tem se mostrado uma grande aliada da educação, oferecendo novas formas de ensinar e aprender. Este jogo busca integrar entretenimento e ensino, proporcionando uma experiência envolvente que desperte o interesse dos estudantes e contribua para a fixação dos conteúdos escolares.

3. Objetivos

Objetivo Geral:

Desenvolver um jogo pedagógico interativo que auxilie no aprendizado da disciplina de **(definir a matéria)**.

Objetivos Específicos:

- Criar personagens jogáveis e NPCs (personagens não jogáveis) que participem da narrativa e atribuam missões ao jogador.
- Aumentar gradativamente a dificuldade a cada nível, incentivando o desenvolvimento do raciocínio e das habilidades dos alunos.
- Desenvolver um sistema de fases, contendo no mínimo 10 níveis distintos.
- Recompensar o progresso dos jogadores com troféus ao final de cada fase, que poderão ser trocados por dicas dentro do jogo.