

WordSlasher	
Vision	Data: 13/05/2024

# WordSlasher

## Visão

### 1. Introdução

O nosso projeto corresponde a um jogo de digitação intuitivo e interativo para engajar os usuários a melhorarem as suas habilidades. O jogo consistirá em desafios, no qual o jogador deverá digitar em um ritmo incremental para “eliminar” inimigos que serão palavras. O jogo terá fases, que aumentarão a dificuldade e proporcionarão o desenvolvimento pessoal.

### 2. Posicionamento

#### 2.1 Instrução do Problema

O problema de	de digitação lenta
afeta	usuários jovens, que tiveram muito mais contato com dispositivos móveis, e usuários sêniores que não tem familiaridade com digitação
o impacto do qual é	impactando a otimização do tempo e agilidade em terminar atividades computacionais
uma solução bem-sucedida seria	um jogo que engaje os usuários a praticarem digitação, de modo que a prática melhore a habilidade.

#### 2.2 Instrução sobre a Posição do Produto

Para	usuários de computadores
Que	não tem agilidade em digitação
O (nome do produto)	WordSlasher
Que	através de um jogo engajante, permite que os usuários melhorem a habilidade digitação de uma maneira interativa..
A menos que	outros produtos consigam uma experiência mais imersiva que a nossa
Nosso produto	irá se diferenciar no mercado, por não ser proporcionar um “aprendizado mecânico”.

### 3. Descrições do Envolvido

#### 3.1 Resumo do Envolvido

Nome	Descrição	Responsabilidades
Raquel Campos	Gerente de Projeto	Organização, liderança, gestão de recursos, gerência geral do projeto.
Guilherme de Almeida	Desenvolvedor	Back end developer, responsável pelo código no servidor da aplicação cliente-servidor.
Luis Mineo	Desenvolvedor	Front end developer, responsável pelo código no “view”, que aparece no browser, da aplicação cliente-servidor.

WordSlasher	
Vision	Data: 13/05/2024

### 3.2 Ambiente do Usuário

O público alvo que queremos atingir são todas aquelas pessoas que desejam, independente do nível de experiência com o teclado físico, desenvolver e melhorar a digitação de forma prática e divertida. A plataforma é *web*, podendo ser acessada pela maioria dos dispositivos com conexão à internet e acesso à um *browser*.

## 4. Visão Geral do Produto

### 4.1 Perspectiva do Produto

Embora existam ferramentas com o objetivo de melhorar a digitação, e.g. <https://www.keybr.com/>, essas ferramentas não proporcionam um aprendizado engajante. Assim, usuários não se comprometem a concluírem o seu aprendizado.

### 4.2 Premissas e Dependências

As pessoas precisam desenvolver sua digitação em um teclado físico.

### 4.3 Necessidades e Recursos

Necessidade	Prioridade	Recursos	Liberação Planejada
Servidor	Alta	Web Server	6 meses

### 4.4 Alternativas e Competição

Nosso projeto possui um jeito particular de fazer com que as pessoas tenham maior interesse nessa prática, que seria enfatizar o design lúdico. Por conta do estilo da nossa aplicação, que possui desafios e desenvolvimento mais parecido com um jogo, faz com que o usuário não perceba que está "estudando" sobre digitação e sim que fique com a sensação de que está realizando uma "brincadeira", mesmo que o objetivo final seja educacional. Competições envolvem ferramentas como <https://www.keybr.com/>