# Personas do Projeto

## Marcos Silva

Idade: 25

Estado civil: Solteiro

Ocupação: Assistente administrativo em escritório

Perfil: Marcos é apaixonado por jogos competitivos como League of Legends, Valorant e Rainbow Six. Também gosta de jogos single player desafiadores, como os da série Souls. Tem perfil competitivo e completionista: busca conquistar troféus e platinar jogos sempre que possível.

Objetivos e motivações:

* - Acompanhar desempenho e progresso.
* - Comparar conquistas com amigos.
* - Descobrir novos jogos desafiadores.
* - Registrar e organizar jogos jogados e pendentes.
* - Reconhecimento dentro da comunidade gamer.

Dores / Frustrações:

* - Falta de uma plataforma centralizada para acompanhar conquistas.
* - Dificuldade em organizar backlog de jogos.
* - Redes sociais genéricas não valorizam conquistas.
* - Sites focam apenas em reviews, não em progresso pessoal.

Comportamento digital:

* - Usa Discord diariamente.
* - Assiste YouTube e Twitch.
* - Participa de fóruns como Reddit.
* - Compartilha conquistas em stories, mas sente falta de uma rede exclusiva.

Frase que a define: "Gosto de competir, mas também de provar para mim mesmo que consigo platinar até os jogos mais difíceis."

## Ana Oliveira

Idade: 29

Estado civil: Namora

Ocupação: Analista de RH em multinacional

Perfil: Ana prefere jogos tranquilos e relaxantes, como Stardew Valley e Sun Haven. Apesar de ter pouco tempo, gosta de manter sua biblioteca da Steam organizada e utiliza ferramentas de controle de tempo para acompanhar o que já jogou.

Objetivos e motivações:

* - Organizar sua biblioteca de jogos.
* - Encontrar recomendações de cozy games.
* - Registrar experiências de forma rápida.
* - Aproveitar o pouco tempo de jogo.

Dores / Frustrações:

* - Pouco tempo para atualizar listas.
* - Biblioteca extensa, difícil de gerenciar.
* - Recomendações muitas vezes não são relevantes.
* - Sites de games geralmente voltados para perfis competitivos.

Comportamento digital:

* - Usa Steam quase diariamente.
* - Participa de fóruns e grupos sobre cozy games.
* - Prefere apps/sites simples e intuitivos.
* - Consulta listas de outros jogadores para inspiração.

Frase que a define: "Quero relaxar depois do trabalho, mas também gosto de ver meu progresso sem complicação."

## Vitor Santos

Idade: 22

Estado civil: Solteiro

Ocupação: Estudante universitário

Perfil: Vitor joga prioritariamente single player de diversos gêneros. Seu hobby é escrever críticas e análises, compartilhando comentários detalhados em lojas como Steam e Epic Games. Vê os jogos como arte e gosta de discutir mecânicas, narrativas e design.

Objetivos e motivações:

* - Escrever e compartilhar análises.
* - Trocar opiniões com outros jogadores.
* - Catalogar títulos e impressões.
* - Construir uma biblioteca crítica pessoal.
* - Ganhar reconhecimento como crítico de jogos.

Dores / Frustrações:

* - Comentários em lojas digitais têm pouco alcance.
* - Plataformas de games priorizam notas numéricas.
* - Dificuldade em encontrar comunidades críticas sérias.

Comportamento digital:

* - Publica e lê reviews na Steam/Epic.
* - Ativo em fóruns e segue canais críticos no YouTube.
* - Usa Twitter/X para interagir sobre jogos.
* - Valoriza ferramentas para escrever e organizar análises.

Frase que a define: "Cada jogo é uma experiência única — gosto de analisar, criticar e compartilhar."

## Moonkitty (Luísa Andrade)

Idade: 19

Estado civil: Solteira

Ocupação: Streamer iniciante

Perfil: Conhecida online como Moonkitty, transmite principalmente Valorant, mas busca sempre novos jogos em alta para trazer às lives. Quer crescer como streamer e gerar engajamento com seu público.

Objetivos e motivações:

* - Descobrir rapidamente jogos em alta.
* - Engajar sua comunidade com conteúdo variado.
* - Mostrar catálogo de jogos e opiniões.
* - Ampliar alcance como criadora de conteúdo.

Dores / Frustrações:

* - Dificuldade em se destacar entre outros streamers.
* - Falta de ferramentas que mostrem conquistas de forma atrativa.
* - Lives e clipes se perdem com o tempo.

Comportamento digital:

* - Usa Twitch e YouTube diariamente.
* - Divulga conteúdo no Twitter/X e TikTok.
* - Segue outros streamers para acompanhar tendências.

Frase que a define: "Quero estar sempre por dentro do que está bombando para engajar meu público."

## Erica Martins

Idade: 34

Estado civil: Casada

Ocupação: Desenvolvedora de jogos em estúdio independente

Perfil: Erica é desenvolvedora profissional, atua em programação e game design e busca dados de mercado para orientar projetos. Seu interesse é entender tendências e hábitos de jogadores.

Objetivos e motivações:

* - Monitorar gêneros em alta.
* - Entender consumo e avaliações de jogos.
* - Validar hipóteses de mercado.
* - Usar insights de comunidades para guiar projetos.

Dores / Frustrações:

* - Falta de dados confiáveis.
* - Métricas limitadas nas lojas digitais.
* - Opiniões fragmentadas em fóruns/redes sociais.
* - Dificuldade em cruzar dados qualitativos e quantitativos.

Comportamento digital:

* - Acompanha relatórios de mercado.
* - Usa LinkedIn e grupos de devs no Discord.
* - Busca insights em comunidades gamers.

Frase que a define: "Para desenvolver jogos melhores, preciso entender o que os jogadores realmente estão jogando e por quê."

## Rafael Costa

Idade: 27

Estado civil: Solteiro

Ocupação: Desenvolvedor indie

Perfil: Rafael cria jogos sozinho ou com amigos em pequenos projetos indies. Atua em múltiplas funções e depende muito de comunidades para validar ideias e conquistar visibilidade.

Objetivos e motivações:

* - Validar conceitos e gêneros antes de investir tempo.
* - Encontrar nichos pouco explorados.
* - Construir comunidade em torno de seus jogos.
* - Ajustar mecânicas com base em feedback real.

Dores / Frustrações:

* - Pouco acesso a dados sobre mercado indie.
* - Dificuldade em conquistar visibilidade.
* - Orçamento reduzido para pesquisa e marketing.
* - Feedback fragmentado em várias plataformas.

Comportamento digital:

* - Publica protótipos no Itch.io e Reddit.
* - Usa Twitter/X e TikTok para divulgar jogos.
* - Participa de grupos de devs no Discord.

Frase que a define: "Ser indie é lutar contra o tempo e os recursos — por isso preciso ouvir os jogadores desde cedo."

# Tabela Comparativa das Personas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome | Idade | Ocupação | Objetivo Principal | Frustração |
| Marcos Silva | 25 | Assistente administrativo em escritório | Acompanhar desempenho e progresso. | Falta de uma plataforma centralizada para acompanhar conquistas. |
| Ana Oliveira | 29 | Analista de RH em multinacional | Organizar sua biblioteca de jogos. | Pouco tempo para atualizar listas. |
| Vitor Santos | 22 | Estudante universitário | Escrever e compartilhar análises. | Comentários em lojas digitais têm pouco alcance. |
| Moonkitty (Luísa Andrade) | 19 | Streamer iniciante | Descobrir rapidamente jogos em alta. | Dificuldade em se destacar entre outros streamers. |
| Erica Martins | 34 | Desenvolvedora de jogos em estúdio independente | Monitorar gêneros em alta. | Falta de dados confiáveis. |
| Rafael Costa | 27 | Desenvolvedor indie | Validar conceitos e gêneros antes de investir tempo. | Pouco acesso a dados sobre mercado indie. |