

Emissão de Cartão SUS

(Game Design Document)

Created by: Tadeu Classe in 8/1/2018

Game Id: 61c24235-d0e7-4d18-9702-791206c0e4c3

Obs.: This document have been created based on game mapping performed to this project.

1. Game Project Definitions

1. Title

- Processo de Emissão do Cartão SUS (*Relative to process object: Participant_03glqzr)
- Jogo terá o nome de “Cartão SUS Adventure” em alusão ao nome do processo e ao gênero selecionado.

2. Project Story


3. Genre

O gênero será AVENTURA em PLATAFORMA.

A jogabilidade em formato ARCADE, com câmera em 2D, usando 8, 16 e 32 bits para cores, em cima de um mundo com FÍSICA BÁSICA.

4. Target Audience

O público alvo deste jogo são cidadãos brasileiros a partir de 14 anos de idade, porém pode ser jogado a partir dos 6 anos de idade desde que o jogador consiga ler as informações do jogo, em formato textual.

Selo	Nome	Classificação	Descrição
	<i>Everyone</i>	Maiores de 6 anos	Contém conteúdo considerado impróprio para menores de 6 anos, antigamente, mas agora a classificação é representada livre para todas as idades. Títulos nesta categoria podem conter violência animada ou fantasiosa leve.

2. Gameplay, Story and Concepts

1. Theme

Mundo contemporâneo.

2. Game Story Abstract

Este jogo conta a história de um cidadão brasileiro que pretende usufruir dos serviços do SUS. Entretanto ter acesso a rede do SUS ele precisa emitir o seu Cartão SUS. Para isso ele precisa coletar todos os documentos para a emissão do cartão e solicitá-lo a um posto do SUS. Porém, ele deve tomar cuidado com ataque de animais e com quedas pelo caminho, pois sem o seu cartão, o mesmo não poderá ser socorrido pelo SUS.

3. Gameflow – Plot

Um cidadão brasileiro precisa solicitar o seu cartão SUS em um posto de atendimento do SUS próximo a sua residência. Este documento é necessário para que o cidadão brasileiro tenha acesso a procedimentos médicos e exames da rede pública de saúde no Brasil, e, sem ele, o cidadão não poderá ser atendido.

Para a emissão deste documento o cidadão precisará encontrar toda a documentação necessária para a emissão, antes de comparecer ao posto de atendimento. Os documentos necessários são simples, basta levar um documento de identificação, o CPF e um comprovante de residência. Com esta documentação em mão o cidadão deverá comparecer ao posto do SUS para o cadastro das informações e impressão do cartão SUS.

Porém, o cidadão deverá tomar muito cuidado em sua busca por documentos, sua residência, por ser muito antiga é animais que podem atacá-lo caso ele se descuide. Como ele ainda não possui o cartão SUS, com ataques de animais o mesmo não poderá ser atendido pela rede pública. Portanto, o cidadão deve encontrar todos os documentos, tomando o devido cuidado com quedas e para não ser atacado por animais.

4. Problems, Challenges and Motivations

Conseguir emitir o cartão SUS o mais rápido e simples possível.

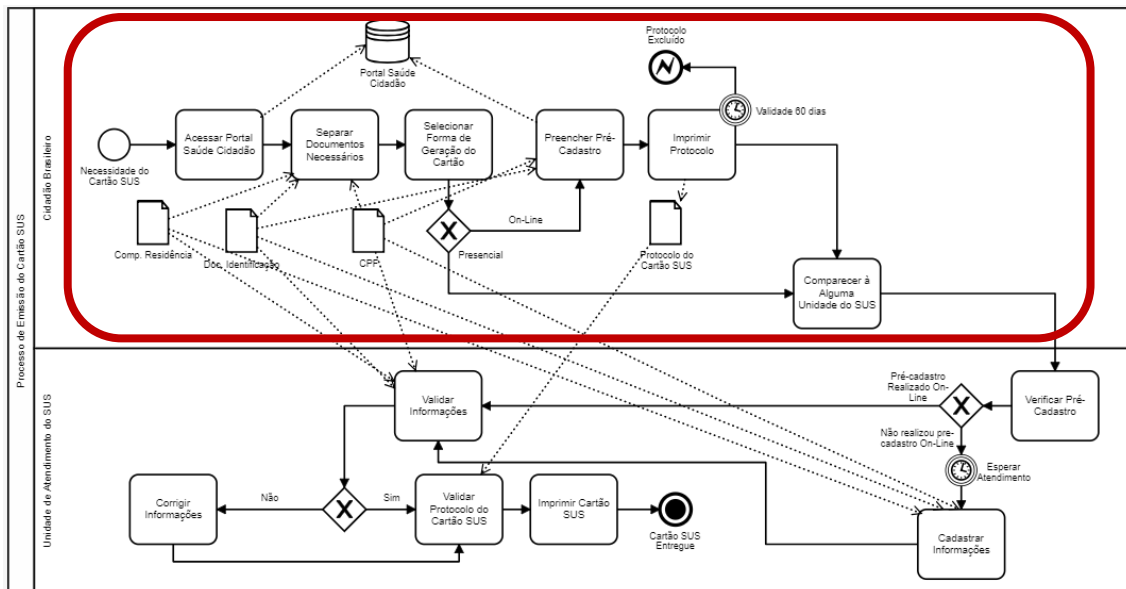
5. Goals and Objectives

O objetivo principal do processo de emissão do cartão SUS é possibilitar que todo o cidadão brasileiro possa obter seu acesso a rede do SUS de forma gratuita e o mais simples possível. Portanto este também é o objetivo do jogo.

3. Gameplay Concepts and Playability

1. Level Separation

O jogo deverá seguir o modelo de processo do serviço de emissão do cartão SUS, considerando a criação de uma única fase. O jogo seguirá o fluxo normal, ou seja, sem o cadastro das informações no Portal do Cidadão, portanto será a geração presencial. O jogo irá considerar as tarefas de Separar a Documentação até o Comparecimento no Posto de Saúde. As etapas após o comparecimento no posto de saúde serão trabalhadas como forma de mensagem para o usuário, não sendo realizadas pelo jogador durante o jogo.



2. Tasks and Quests

- **Acessar Portal Saúde Cidadão** (*Relative to process object: Task_1ab2i69): as informações da documentação serão apresentadas ao jogador como motivação inicial ao começar a fase, e também como informações no decorrer do jogo.
- **Separar Documentos Necessários** (*Relative to process object: Task_1cugegr): o jogador deverá percorrer toda a fase para encontrar a documentação necessária para a emissão do cartão SUS, sendo estes: documento de identificação, CPF e comprovante de residência.
- **Comparecer à Alguma Unidade do SUS** (*Relative to process object: Task_0v5pbsv): o jogador deverá comparecer a unidade do SUS com sua documentação para a geração do seu cartão SUS. Esta será a tarefa final que irá encerrar a fase, portanto, a fase somente irá terminar quando o jogador comparecer à unidade do sus com toda a sua documentação.
- **Corrigir Informações** (*Relative to process object: Task_0wtgv20): **Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.**
- **Selecionar Forma de Geração do Cartão** (*Relative to process object: Task_0jxx6e3): **Tarefa não será implementada pois o jogo irá abordar a forma de geração presencial, ou seja, não será trabalhado o pré-cadastro.**
- **Verificar Pré-Cadastro** (*Relative to process object: Task_0sbiyrh): **Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.**
- **Validar Informações** (*Relative to process object: Task_12jpm4k): **Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.**
- **Cadastrar Informações** (*Relative to process object: Task_17reuu3): **Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.**
- **Imprimir Cartão SUS** (*Relative to process object: Task_1ohjfpz): **Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.**
- **Validar Protocolo do Cartão SUS** (*Relative to process object: Task_042k56t): **Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.**

- Imprimir Protocolo (*Relative to process object: Task_13eo2ze): *Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.*
- Preencher Pré-Cadastro (*Relative to process object: Task_18t5fjh): *Tarefa após a tarefa de COMPARECER Á ALGUMA UNIDADE DO SUS, portanto, será apresentada como mensagem ao jogador.*

3. Game Events

- Necessidade do Cartão SUS (*Relative to process object: StartEvent_1e8sbkd): **Evento Inicial do Jogo**, será apresentado como introdução textual.
- Cartão SUS Entregue (*Relative to process object: EndEvent_0un2xsk): **Evento final do jogo**. O jogo terminar quando o cartão SUS for entregue ao jogador.
- Protocolo Excluído (*Relative to process object: EndEvent_0ydmofi): *não será trabalho por não ser abordado no jogo a geração do cartão a partir do Pré-cadastro.*

4. Game Flow

- **Evento Inicial:** Necessidade do Cartão SUS >
 - Acessar Portal Saúde Cidadão > Separar Documentos Necessários > Selecionar Forma de Geração do Cartão >
 - ExclusiveGateway_10je2ax (On-Line) > **NÃO** > Imprimir Protocolo > Comparecer à Algum Posto de Atendimento
- **Evento Final:** Cartão SUS Entregue (*Relative to process object: Process_1)

5. Success - Game Overs

- **Cartão SUS Entregue** (*Relative to process object: EndEvent_0un2xsk): **Evento final do jogo**. O jogo terminar quando o cartão SUS for entregue ao jogador.

6. Fails - Game Overs

- Protocolo Excluído (*Relative to process object: EndEvent_0ydmofi): *não será trabalho por não ser abordado no jogo a geração do cartão a partir do Pré-cadastro.*
- **Evento de Perda de Chances:** O final de jogo de falha ocorrerá ao terminar todas as tentativas de vidas do usuário, sem que o mesmo tenha conseguido emitir seu cartão SUS. Será exibida uma mensagem mostrando que ele não conseguir acesso a rede do SUS por não ter o seu cartão.

4. Characters, Objects and Controls

1. Characters

Não previsto NPCs.

2. Player(s)



Nome: Sem Nome

Idade: 18 anos.

Nacionalidade: Brasileiro

Profissão: Estudante

História: estudante brasileiro que precisa emitir o cartão SUS.

Principais Movimentos: andar e pular.

3. Enemies and Bosses

- **Cobra** 

Movimento: direita e esquerda.

- **Mosquito** 

Movimento: subir, descer, frente e traz (aleatório).

- **Abelha** 

Movimento: perseguição ao jogador.

4. Itens and Objects

- **Comp. Residência** (*Relative to process object: DataObjectReference_04o45io): documento de comprovação de residência necessário para a emissão do Cartão SUS. **Localização:** final da fase (necessário obter item B para conseguir pegá-lo).



- **CPF** (*Relative to process object: DataObjectReference_0uli1ee): documento CPF necessário para a emissão do Cartão SUS. **Localização:** meio da fase (necessário obter item B para conseguir pegá-lo).



- **Doc. Identificação** (*Relative to process object: DataObjectReference_0k4kszf): documento identificação necessário para a emissão do Cartão SUS. **Localização:** início da fase (necessário obter item A para conseguir pegá-lo).



- **Item A:** item necessário para desbloquear acesso ao item B e documento de identificação.



- **Item B:** item necessário para desbloquear acesso ao CPF e comprovante de residência.



- **SUS:** marcação de final de fase, onde será emitido o cartão SUS do jogador. **Localização:** ao final da fase.



- **Cartão SUS:** item de fim de jogo. **Localização:** após entrar no SUS o item irá aparecer acima do SUS.



5. Game Interactions

▪ Tasks and Characters:

- **Comp. Residência <---> Separar Documentos Necessários** (*Relative to process object: DataInputAssociation_1ol0g7t): o jogador deverá obter o comprovante de residência na tarefa de Separar Documentos Necessários.
- **CPF <---> Separar Documentos Necessários** (*Relative to process object: DataInputAssociation_0jeb6wx): o jogador deverá obter o CPF na tarefa de Separar Documentos Necessários.
- **Doc. Identificação <---> Separar Documentos Necessários** (*Relative to process object: DataInputAssociation_03mn5zd): o jogador deverá obter o documento de identificação na tarefa de Separar Documentos Necessários.
- **Acessar Portal Saúde Cidadão <---> Portal Saúde Cidadão** (*Relative to process object: DataOutputAssociation_0v21h5g): Será abordado por meio de introdução do jogo.
- **[Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro]** ([Comparecer à Alguma Unidade do SUS]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0ahbdnn): o jogador deverá comparecer a unidade do SUS com sua documentação completa.
- **[Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro]** ([Selecionar Forma de Geração do Cartão]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0m5axx5): **NÃO SERÁ**

IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.

- CPF <---> Cadastrar Informações (*Relative to process object: DataInputAssociation_0mkyqj2): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO À UNIDADE DO SUS.**
- Doc. Identificação <---> Preencher Pré-Cadastro (*Relative to process object: DataInputAssociation_05181aa): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- Comp. Residência <---> Validar Informações (*Relative to process object: DataInputAssociation_1pf9gb0): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO À UNIDADE DO SUS.**
- CPF <---> Validar Informações (*Relative to process object: DataInputAssociation_0r7qkmd): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO À UNIDADE DO SUS.**
- CPF <---> Preencher Pré-Cadastro (*Relative to process object: DataInputAssociation_1i6dfox): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO À UNIDADE DO SUS.**
- Preencher Pré-Cadastro <---> Portal Saúde Cidadão (*Relative to process object: DataOutputAssociation_0w4l9sm): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- Imprimir Protocolo <---> Protocolo do Cartão SUS (*Relative to process object: DataOutputAssociation_1tbmxdx): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- Doc. Identificação <---> Validar Informações (*Relative to process object: DataInputAssociation_02lcjcs): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- Comp. Residência <---> Cadastrar Informações (*Relative to process object: DataInputAssociation_145uxgn): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**

▪ **Characters:**

- [Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro] ([Separar Documentos Necessários]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0mqvhco): jogador deverá separar toda a documentação necessária para a emissão do cartão SUS.
- [Unidade de Atendimento do SUS] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Cartão SUS Entregue]) (*Relative to process object: SequenceFlow_05lhgtu): o jogador receberá o documento e então o jogo será encerrado com sucesso.
- [Unidade de Atendimento do SUS] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Imprimir Cartão SUS]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0uanzyc): o jogador ao entrar no SUS com toda a sua documentação terá acesso ao seu cartão SUS.
- [Unidade de Atendimento do SUS] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Validar Protocolo do Cartão SUS]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1o5b0md): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO À UNIDADE DO SUS.**

- [Cidadão Brasileiro] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Verificar Pré-Cadastro]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0tx8xo1): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO Á UNIDADE DO SUS.**
- [Unidade de Atendimento do SUS] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Validar Informações]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1ggnjeo): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO Á UNIDADE DO SUS.**
- [Unidade de Atendimento do SUS] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Cadastrar Informações]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1ggnjeo): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO Á UNIDADE DO SUS.**
- [Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro] ([Imprimir Protocolo]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1fuoqnp): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO Á UNIDADE DO SUS.**
- [Unidade de Atendimento do SUS] <---> [Unidade de Atendimento do SUS] ([Corrigir Informações]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1o5b0md): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É APÓS O COMPARECIMENTO Á UNIDADE DO SUS.**
- [Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro] ([Preencher Pré-Cadastro]) (*Relative to process object: SequenceFlow_0s50e6f): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- [Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro] ([Protocolo Excluído]) (*Relative to process object: SequenceFlow_120oqdx): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- [Cidadão Brasileiro] <---> [Cidadão Brasileiro] ([Acessar Portal Saúde Cidadão]) (*Relative to process object: SequenceFlow_1vbex77): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- Doc. Identificação <---> Cadastrar Informações (*Relative to process object: DataInputAssociation_104o038): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**
- Protocolo do Cartão SUS <---> Validar Protocolo do Cartão SUS (*Relative to process object: DataInputAssociation_0pjghpb): **NÃO SERÁ IMPLEMENTADO POIS É OPTOU-SE PELO FLUXO PRESENCIAL.**

5. Game World

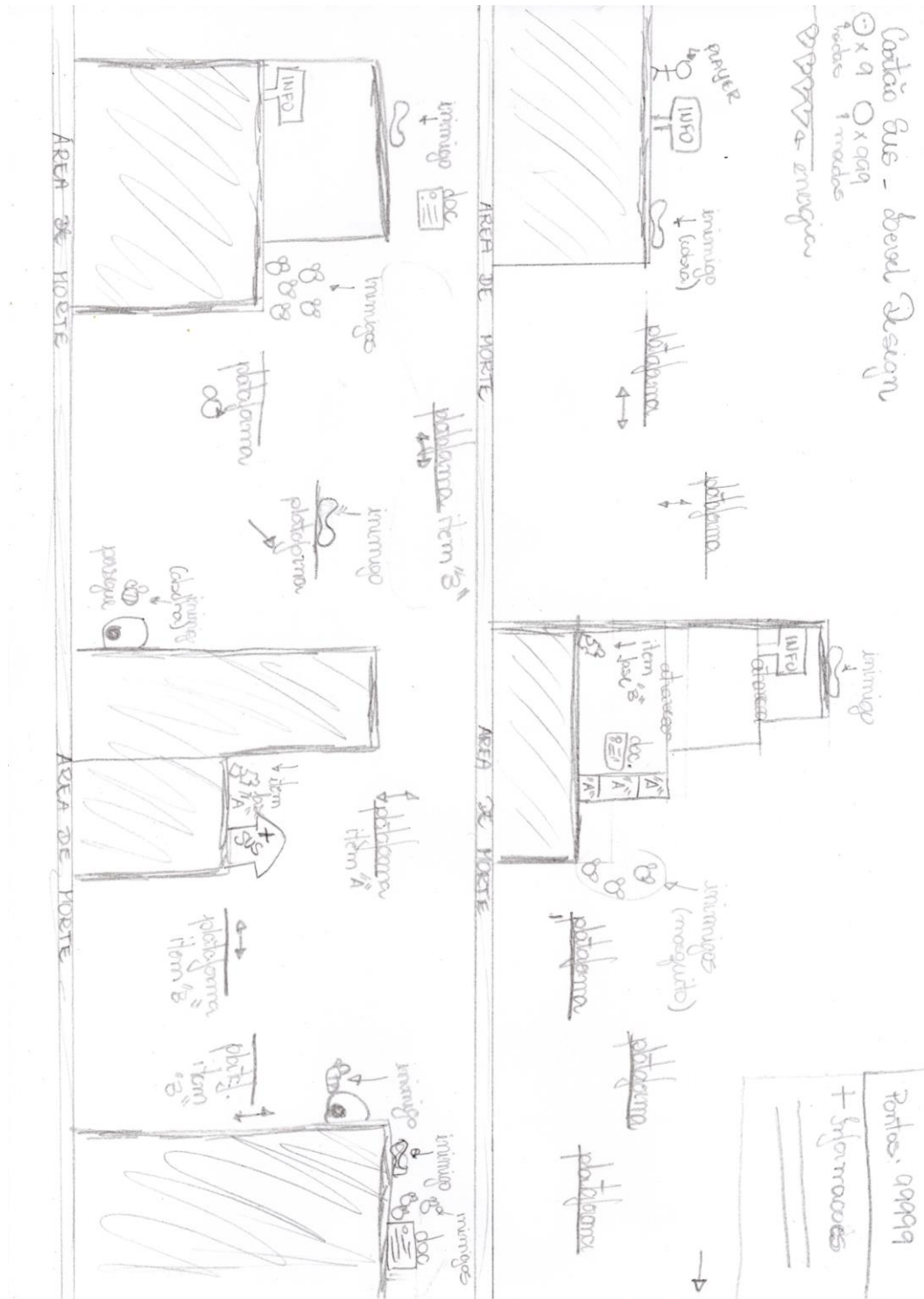
1. Environment

Mundo contemporâneo.

2. Scenarios (Places)

- **Cidadão Brasileiro** (*Relative to process object: Lane_0zfz3p3): ao analisar as tarefas deste EXECUTOR, entendemos que o local onde o jogo pode ser ambientado é na CASA do CIDADÃO.
 - **Desafios:** saltar plataformas sem cair; desviar ou eliminar inimigos; coletar os itens corretamente; coletar moedas para a pontuação.

Abaixo foi representado o Level Design da fase.



- **Unidade de Atendimento do SUS** (*Relative to process object: Lane_04qm4ih): este ambiente apenas será representado como uma imagem a ser alcançada pelo jogador no contexto da fase.

6. Game Mechanics and Rules

1. Player / Characters Actions

Andar, Saltar e Coletar

2. Game Rules

- If [Selecionar Forma de Geração do Cartão] == [Presencial] then [Comparecer à Alguma Unidade do SUS] (*Relative to process object: ExclusiveGateway_10je2ax): o jogador deverá comparecer a unidade de atendimento do SUS com sua documentação completa para emissão do cartão SUS.
- If [Verificar Pré-Cadastro] == [Não realizou pre-cadastro On-Line] then [Cadastrar Informações] (*Relative to process object: ExclusiveGateway_07gyu0m): Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- If [Validar Informações] == [Sim] then [Validar Protocolo do Cartão SUS] (*Relative to process object: ExclusiveGateway_1hox819) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- If [Selecionar Forma de Geração do Cartão] == [On-Line] then [Preencher Pré-Cadastro] (*Relative to process object: ExclusiveGateway_10je2ax) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- If [Validade 60 dias] not in [Imprimir Protocolo] then [Comparecer à Alguma Unidade do SUS] (*Relative to process object: BoundaryEvent_1v71ewk) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- If [SequenceFlow_120oqdx] in [Imprimir Protocolo] then [Protocolo Excluído] (*Relative to process object: BoundaryEvent_1v71ewk) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- If [Validar Informações] == [Não] then [Corrigir Informações] (*Relative to process object: ExclusiveGateway_1hox819) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- [Cadastrar Informações] needs of event [Esperar Atendimento] (*Relative to process object: IntermediateThrowEvent_12jyqs0) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.
- If [Verificar Pré-Cadastro] == [Pré-cadastro Realizado On-Line] then [Validar Informações] (*Relative to process object: ExclusiveGateway_07gyu0m) Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.

3. Game Feedbacks

1. Tasks and Quests Feedbacks

2. Rewards

- Comp. Residência (*Relative to process object: DataObjectReference_04o45io): mensagem ou som indicando que o item foi adquirido.
- Doc. Identificação (*Relative to process object: DataObjectReference_0k4kszf): mensagem ou som indicando que o item foi adquirido.
- CPF (*Relative to process object: DataObjectReference_0uli1ee): mensagem ou som indicando que o item foi adquirido.
- Protocolo do Cartão SUS (*Relative to process object: DataObjectReference_106q7tv) *Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.*
- Portal Saúde Cidadão (*Relative to process object: DataStoreReference_1ptfr6f): *Não será implementado pois não está no escopo das tarefas a serem abordadas no jogo.*

3. Game Messages

7. Scenes, Materials and Bonus

Será implementado uma tela de abertura.

Será implementado uma tela de game over de pontos.