

Documento do Projeto

Intranet Panthe On Ltda/ **Venture Gotchi**

Campo	Detalhe
Título do Sistema	Venture Gotchi - Da Ideia ao Sucesso: Aprendendo Empreendedorismo na Prática
Versão	1.0
Data	17/11/2025
Responsável	<i>A definir (Ex.: Equipe Venture Gotchi / Instituição Educacional)</i>

1. Introdução

1.1 Contexto

O Venture Gotchi é uma simulação de empreendedorismo que ensina conceitos de negócios na prática. Atualmente, o projeto **não possui um banco de dados estruturado**, o que impede o registro do progresso das partidas e a criação de relatórios comparativos essenciais entre usuários. A ausência de persistência de dados limita o potencial educacional, impede a continuidade da jogabilidade e inviabiliza recursos de gamificação como rankings e conquistas.

1.2 Objetivo Geral

Projetar e implementar uma plataforma web, utilizando **Django com Templates**, com foco na criação de um **Banco de Dados Relacional (BDR)** robusto, capaz de gerenciar e persistir os dados do jogo, permitindo:

- O armazenamento de usuários, startups virtuais, métricas de desempenho e histórico de decisões.
 - A continuidade e o registro do progresso das partidas.
 - A criação de rankings, competições e um sistema de conquistas.
 - A geração de relatórios detalhados para uso educacional e análise comparativa.
-

2. Justificativa

Esta iniciativa busca solucionar a falta de gestão de dados do jogo, transformando o Venture Gotchi em uma **ferramenta escalável e eficaz de aprendizado**.

Os principais benefícios são:

- **Continuidade de Partidas:** Usuários poderão salvar e carregar seu progresso, aumentando o engajamento.
- **Relatórios Educacionais:** O BDR permitirá a coleta de dados para **relatórios detalhados** e análise comparativa, um recurso valioso para Educadores.
- **Gamificação:** Possibilidade de **competições entre usuários** e a criação de **rankings globais e regionais**.
- **Escalabilidade:** A implementação correta da modelagem de dados garantirá que o sistema suporte **múltiplos jogadores simultâneos** e futura integração com sistemas LMS.
- **Governança de Dados:** Padronização e centralização de todas as informações de jogabilidade e métricas de aprendizado.

3. Público-Alvo e Usuários

Tipo de Usuário	Descrição
Estudantes Universitários	Idade: 18–25 anos. Utilizam o jogo como complemento prático ao aprendizado de empreendedorismo.
Aspirantes a Empreendedores	Idade: 25–35 anos. Buscam simulação prática de desafios de negócios.
Educadores de Negócios	Idade: 30–50 anos. Utilizam a plataforma para monitorar o desempenho e gerar relatórios de avaliação de grupos.
Profissionais Corporativos	Idade: 30–45 anos. Usam para simular cenários de inovação e <i>insights</i> de gestão.

4. Funcionalidades Principais (Foco em Persistência de Dados)

4.1. Autenticação e Perfis

- Login e Cadastro:** Registro de usuários (e-mail, senha) e armazenamento de perfis.
- Perfil de Usuário:** Visualização do histórico de partidas, métricas consolidadas e conquistas desbloqueadas.

4.2. Gestão de Partidas

- Cadastro de Partidas:** Início de novas simulações vinculadas ao usuário.

- **Salvamento de Progresso:** Registro do estado atual da startup virtual e de todas as métricas de desempenho no BDR.
- **Histórico de Decisões:** Armazenamento sequencial de cada escolha feita pelo jogador, permitindo a análise *post-mortem*.

4.3. Modelagem de Dados Relacional (BDR)

Implementação de um modelo de dados para suportar as funcionalidades:

- **Tabelas Principais:** Usuários, Partidas, Métricas da Startup, Fundador, Eventos e Conquistas.
- **Requisitos do BDR:** Garantir **relacionamentos corretos, constraints e índices** para otimizar a performance, especialmente em consultas de ranking.

4.4. Relatórios e Gamificação

- **Rankings:** Geração de classificações globais e regionais com base em métricas de desempenho da startup (ex.: valor de mercado, receita).
 - **Relatórios Comparativos:** Geração de dados agregados para Educadores, comparando o desempenho de grupos de usuários.
 - **Sistema de Conquistas:** Registro das conquistas desbloqueadas (troféus) por usuário.
-

5. Arquitetura de Acesso e Permissões

As permissões serão definidas pelo tipo de usuário, garantindo a privacidade das partidas individuais e o acesso a dados agregados para Educadores:

Ação	Estudante/Aspirante	Educador de Negócios
Salvar e Carregar Partida	Sim	Não (Somente leitura dos dados)
Visualizar Dados de Partida (Própria)	Sim	Não
Acessar/Gerar Relatórios Agregados	Não	Sim
Acessar Ranking	Sim	Sim
Gerenciar Conquistas	Sim (Desbloquear)	Não (Apenas visualizar)

7. Tecnologia

- **Framework Web: Django.**
 - **Frontend: Templates (Django Templates).**
 - **Banco de Dados: Banco de Dados Relacional (Ex: PostgreSQL/MySQL).**
-

8. Próximos Passos

1. **Modelagem de Dados Detalhada:** Definição final das colunas, tipos e relacionamentos (ORM Django).
 2. **Implementação do MVP de Persistência:** Criação dos *models* e migrações do Django.
 3. **Desenvolvimento das Views/Templates:** Criação das telas de ranking, perfil e relatórios.
 4. **Integração do Jogo:** Conexão da lógica de decisão do jogo com o salvamento e recuperação do BDR.
-

9. Conclusão

A implementação do Banco de Dados Relacional no Venture Gotchi é o requisito mais crítico para sua evolução. Ao solucionar a ausência de persistência de dados, o projeto se tornará uma **ferramenta educacional completa**, capaz de oferecer **continuidade, competitividade e análises aprofundadas**, beneficiando todos os seus usuários.