

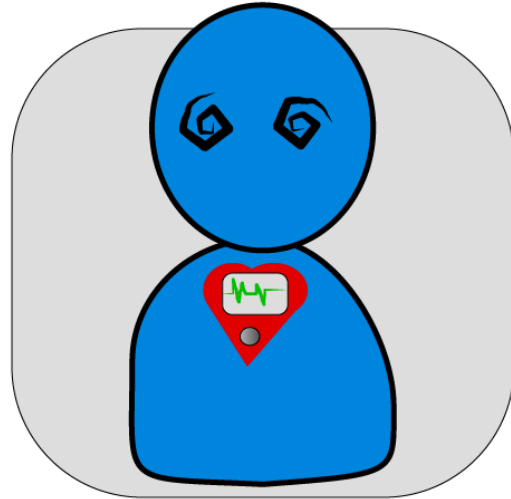
GDD-VENTURO

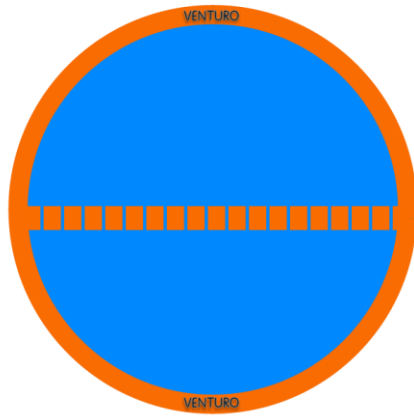
VISÃO GERAL

- Nosso mundo não é perfeito enfrenta vários problemas como:
 - Problemas social (Desigualdade social, Pobreza, Fome, Desperdício dos recursos)
 - Problemas ambiental (Desmatamento da floresta, Mudança climática, Perda da diversidade dos animais)
 - Problemas tecnológico (Dependência nas mídias sociais, Abuso no uso das IA)
- A educação pode ser uma das formas para resolver os problemas no futuro. Resolvemos problemas sociais, podendo fornecer mais recursos educacionais para classes que não tem formação adequada, oferecendo oportunidades para todos.
- Desta forma garantindo uma boa formação em todo o mundo, sendo gerado mais inovações de tecnologia no futuro para Todos os problemas que podem surgir.
- A educação não é apenas uma transmissão de conhecimento, mas também um investimento para solucionar os problemas e garantindo o bem-estar coletivo e preservação do planeta.
- A educação é como plantar uma árvore no deserto, mesmo plantando continuará sendo

deserto, mas será que se plantar várias ou mais de uma, o que um dia foi deserto poderia se tornar uma floresta?!

PROPOSTA VISUAL





RESUMO DO PROJETO

- O Resumo do projeto é fazer um jogo que relacione o futuro com a educação, desta forma conseguindo relacionar e repensar como seria o nosso futuro com essa realidade atual que estamos vivendo.
- Com o jogo conseguimos mostrar qual é a importância da educação para futuro.

GÊNERO

- Gênero: Simulação e Tycoon e Educacional

PLATAFORMA

- Plataformas desktop: Windows

ENGINE

- Unity 6

INSPIRAÇÃO

- A inspiração veio da experiencia da educação.
- Foi inspirado em jogos de Simulação e Tycoon e Educacional como Hotel Empire Tycoon.

HISTÓRIA

- A história do jogo é com o desafio e problemas que estamos enfrentando, conseguir encontrar uma solução com a ajuda dos alunos e com suas ideias criativas.

GAMEPLAY

- O jogo será dos gêneros de Simulação e Tycoon e Educacional, o jogador vai administrar uma escola que aceita todas as classes sociais, culturais e idades, depois terminar o dia vai aparecer um balanço de influência de solução baseado na quantidade de infraestrutura. Mas pode aparecer os problemas que enfrentamos e mostrando seus impactos no balanço causando o desequilíbrio.
- Criar e administrar a sua escola:
 - 1- Construir do zero sua escola, como sala de aula, biblioteca, sala game, sala maker e diversas infraestruturas que ajuda na educação dos alunos.
 - 2- Introduzir novas ferramentas para aprendizagem como programas mais avançado e equipamentos novos.
- Recrutar novos alunos e personalizar métodos educacionais:
 - 1- Todos os alunos têm sua própria característica como personalidade, talento e forma de aprendizagem, precisando observar e testar para conhecer melhor cada um.

- 2- Desacordo com característica dos alunos, planejar um cronograma de estudos mais apropriado para cada um.
 - 3-Foca também na saúde mental e emocional dos alunos, orientando e ajudando em formas mais apropriadas ao tempo.
- Enfrentando os desafios que aparecem no meio do caminho:
 - 1-Resolver os problemas como desigualdade dos recursos educacionais, Equidade educacional e polêmica de introduzir tecnologia.
 - 2-Problemas familiares dos alunos, como quando pedem para que você compre uma refeição por estarem sem comida em casa
 - O crescimento e sucesso dos alunos para sociedade:
 - 1-Qual seu impacto na sociedade, depois da sua educação?
 - 2-Seu método educacional influenciou gerações futuras na sociedade?

PERSONAGENS

Aluno



MECÂNICAS

- Construção e Melhorias das infraestruturas
 - 1-Recepção
 - 2-Área administrativa
 - 3-Área de convivência
 - 4-Biblioteca
 - 5-Sala dos funcionários
 - 6-Garagem
 - 7-Sala de aula
 - 8-Sala maker
 - 9-Terraço
 - 10- Sala de jogos
 - 11- Enfermaria
 - 12- Sala de Jardinagem

- Mecânica e comportamento dos alunos
 - Depois da aula o aluno tem livre vontade de escolher o que gostaria de fazer

- Mecânica financeira
 - Receita:
 - Aluno- 1 ponto de inovador/dia e 1 ponto de esperança/dia,
 - Pode ser aumentado de acordo com a evolução de infraestruturas
 - Construção:
 - 1.Recepção-5
 - 2.Área administrativa-20
 - 3.Área de convivência-10
 - 4.Biblioteca-20
 - 5.Sala de funcionáriosq-20
 - 6.Garagem-10
 - 7.Sala de aula-10
 - 8.Sala maker-20
 - 9.Terraço-20
 10. Sala de jogos-20
 11. Enfermaria-20
 12. Sala Jardinagem-20

- Mecânica de tempo
 - Podem escolher o ritmo da velocidade como pausa, normal, rápido. Quando estiver de noite a velocidade ficara mais rápida.

- Balanço do futuro
 - O balanço mostra pontos de esperança, como esta a situação atual, todo dia podem aparecer uma notícia podendo ser boa ou mal, influenciando o balanço para um lado ou outro,

mas também o jogador influencia gastando seus pontos inovador gerado pelos alunos. O aluno poderá produzir também uma parte dos pontos de esperança.

PÚBLICO-ALVO

- A faixa etária 10-15 anos.
- Classificação indicativa de no mínimo 8 anos.
- Gênero: Simulação e Tycoon e Educacional.
- Classe social: Alunos, educadores e os Pais.
- Interessados: As pessoas que tem interesse em como construir e administrar, que precisam tomar decisões que podem causar um grande impacto no futuro.
- Monetização: O jogo poderá ser baixado de forma gratuita, mas irá conter os anúncios das intuições de educação, sendo opcional caso o jogador não goste, não aparecerá de forma obrigatória e em excesso, mas ao assistir o anúncio, Será recompensado com bônus no jogo. Desta forma poderá obter dinheiro através dos anúncios. Todo dinheiro arrecadado é doado para instituição que ajudam as pessoas que necessitam de uma bolsa de estudo. Assim o jogo conseguira interagir com mundo real, não apenas só transferindo os conhecimentos e entretenimento, mas também uma forma de ajudar tornar um mundo melhor.

PERIGOS

- Falta de inovação para construir as infraestrutura e contratar mais aluno.

- Desequilíbrio no balanço de futuro.

MELHORIAS

- Sala de aula
- Recepção
- Biblioteca
- Espaço de lazer
- Sala de criação
- Área de TI
- Área administrativo

COLETÁVEIS

- Pontos de Inovação: é usado para contratar os alunos e construção ou melhorias da infraestrutura.
- Pontos de esperança: influenciam no balanço do futuro.

INTERFACE

- Interface de construção
- Interface de tempo
- Interface menu de pause
- Interface do balanço do futuro

MUNDO DO JOGO

- O mundo de jogo vai ser uma escola com 5 andar
1-Térreo: Recepção, administração, biblioteca, área de convivência, escada e elevador.

2-Andar de sala de aula: Sala de aula, sala de manutenção, escada e elevador.

3-Subsolo: Garagem, Gerador de energia, sala maker, sala de reunião, sala de jardinagem, escada e elevador.

4-Terraço: área de convivência de terraço, administração, Suporte TI, enfermaria, escada e elevador.

CONTROLE

- O controle de direção da câmera por mouse, você pode segura e pular.
- No painel do andar que está no lado direito podendo mudar os andares que deseja ir como um elevador.
- No painel do tempo que esta do lado direito superior, pode controlar a velocidade e ver atividade que esta passando.
- No painel dos dados mostram a quantidade de alunos e pontos de inovação coletado.
- No painel de futuro como esta a situação do mundo.

CÂMERA

- A câmera fica posicionada em um ângulo fixo isométrico.
- A câmera pode ser controlada com o mouse.

CUTSCENES

- Início: começa em um fundo azul com planeta no meio e rotacionado, e mostrando os problemas sociais, ambientais e tecnológico com os

ícones e com legenda. Com isso mostra um balanço de futuro com os ícones de problema está passando de um lado.

Legenda:

Nosso mundo tem vários problemas

Será que temos uma solução?

Como seria nosso futuro?

- Final: o balanço de futuro com ícones de inovadores no outro lado do balanço e conseguir equilibrar os balanços e mostrando o planeta terra com ícones inovadores com legenda.

Legenda:

Parece que os problemas foram equilibrados

As soluções inovadora como surgiu?

será que o nosso futuro está melhor?

REFERÊNCIA DOS JOGOS





FLUXO DE JOGO

1. construir uma recepção para pode atender os alunos.
2. Construir uma sala de aula que permita que os alunos venham a escola.
3. Coleta ponto inovador e dinheiro para construir novas infraestruturas para ganhar mais ponto inovador.
4. Desafios aparecem no meio do caminho, como obstáculos vindos dos problemas do mundo. Eles podem ser complicados, mas ao superá-los, é possível ganhar esperança e influenciar a balança.
5. Atingir o balanço do futuro ao máximo é o objetivo do jogo.

HABILIDADES E DESAFIOS

- Habilidade de administração de dinheiro decisões mais adequadas como construir mais sala de aula ou fazer mais infraestrutura.
- Desafio eventuais como pedido de compra de equipamentos pelos funcionários para a escola, tirando dúvidas dos alunos, completando tarefas, cada pedido ganha recompensa.

LISTA DE OBJETOS

- Sala de aula
 - Mesa para aluno e professor
 - Cadeira para aluno e professor
 - Computador (monitor, mouse, teclado e gabinete)

- Lousa branca
- Tela digital
- Lixo (reciclável e não reciclável)
- Televisão
- Quadro de aviso
- Cortina

- Biblioteca
 - Mesa
 - Cadeira
 - Computador (monitor, mouse, teclado e gabinete)
 - Guarda Livro (grande e pequeno)
 - Lixo (reciclável e não reciclável)
 - Sofá
 - Quadro de aviso
 - Livro

- Recepção
 - Mesa
 - Cadeira
 - Computador (monitor, mouse, teclado e gabinete)
 - Lixo (reciclável e não reciclável)
 - Sofá
 - Quadro de aviso

- Área de convivência
 - Mesa
 - Cadeira
 - Vaso de planta
 - Tela grande
 - Mesa de ténis de mesa
 - Lixo (reciclável e não reciclável)

- Corretor e escada
 - Bebedor
 - Sofá
 - Cadeira
 - Obra de alunos
 - Instalações de segurança (câmera, equipamentos medicinais e equipamento de incêndios)
 - Lixo (reciclável e não reciclável)
- Administração
 - Mesa
 - Cadeira
 - Computador (monitor, mouse, teclado e gabinete)
 - Lixo (reciclável e não reciclável)
- Terraço
 - Mesa
 - Cadeira
 - Lixo (reciclável e não reciclável)
 - Vaso de planta

BIBLIOGRAFIA

- Imagens de ícones: kenney
- Modelos: Pandazole
- Fonte: Anca - Medium
- Musica: Classroom Ambience.wav by Tallis0410 -
- <https://freesound.org/s/707510/> -- License: Creative