

EDITAL DO AUDIOVISUAL LEI PAULO GUSTAVO

ANEXO XX - MODELO DE DOCUMENTO DE CONCEITO DE JOGO

TÍTULO	Apresenta o Título do Jogo.
GÊNERO(S)	Define quais os gêneros taxonômicos do jogo. Por exemplo: Ação, Aventura, Estratégia, Simulação, Fantasia, Gerenciamento, Visual Novel, etc. Sugere-se utilizar como base as Tags de Gênero aplicadas em Plataformas de Varejo como Steam e Epic Store.
PLATAFORMA(S)	Define as Plataformas nas quais o projeto será disponibilizado. Por exemplo: PC, Dispositivos Móveis Android, Dispositivos Móveis iOS, Web HTML, Console Nintendo Switch, Console Microsoft Xbox, VR, etc. Em caso de projetos que serão desenvolvidos para plataformas embarcadas, como hardwares personalizados, definir como Plataforma Proprietária.
PÚBLICO ALVO	Define o Público Alvo do jogo através da apresentação de Gênero (Masculino e/ou Feminino), e Faixa Etária. Informações adicionais como localização geográfica, hábitos de consumo e interesses podem ser adicionados, desde que de forma rápida e resumida.
QTD. DE JOGADOR(ES)	Define a quantidade mínima e máxima de jogadores possíveis dentro da experiência, considerando também modos alternativos.
RESUMO DO JOGO	Uma apresentação breve, de no máximo um parágrafo, introduzindo sobre o que é o jogo. Normalmente contém uma citação ao contexto no qual o jogador estará inserido, os objetivos que deverá cumprir e os desafios que deverá superar.
DESCRIÇÃO	Um detalhamento do jogo, podendo ter de três a cinco parágrafos, apresentando informações adicionais sobre o produto. A descrição normalmente apresenta o argumento da narrativa, caso aplicável, assim como uma descrição do Core Loop do jogo, ou seja, a sequência de passos que o jogador deve realizar para interagir satisfatoriamente com o produto, de forma contextualizada. Sugere-se utilizar como base as

	Páginas de Loja de Jogos em Plataformas de Varejo como Steam e Epic Store.
KEY FEATURES	As Key Features são as características chave do produto, destacando seus principais valores em termos de mecânicas, sistemas, narrativa, estética, som e outros aspectos que possam merecer destaque no produto, com foco em apresentar o que ele tem de diferencial em relação a outros produtos existentes. Normalmente são apresentadas de três a cinco Key Features. Sugere-se utilizar como base as Páginas de Loja de Jogos em Plataformas de Varejo como Steam e Epic Store.
PROPOSTA DE JOGABILIDADE	Detalhar a proposta de gameplay no que tange o objetivo que o jogo tem na criação de uma experiência significativa para o jogador. Reforçar os temas do jogo, os sentimentos que devem ser promovidos através do jogo e quais os resultados emocionais e de interação que o produto pretende atingir.
CORE LOOP	Destacar o Core Loop do jogo, a sequência de interações e passos que o jogador deve realizar para concluir uma sessão de jogo satisfatoriamente. Sugere-se inserir gráficos representativos do Core Loop, como Gráficos de Fluxo apresentando as principais ações do jogo, para que essa dinâmica seja melhor compreendida.
MECÂNICAS E SISTEMAS	Apresentação das Mecânicas e Sistemas do jogo, preferencialmente em bullet points, descrevendo cada um dos elementos de Mecânicas (ferramentas de interação do Jogador com seus verbos, variáveis e relacionamentos) e Sistemas (lógicas paralelas que regem a experiência de jogo) que foram definidos para o projeto.
NARRATIVA	Caso haja, apresentar os aspectos de construção de mundo e narrativa do jogo, tendo como foco o esclarecimento de qual o contexto que o jogador fará parte durante a interação. Em projetos que não há uma narrativa definida, aprofundar o conceito da experiência de jogo que surgirá através da interação.
ESTÉTICA	Detalhar os aspectos estéticos do projeto, referindo-se tanto a questões visuais quanto sonoras. A estética pode ser apresentada através da definição de referências visuais, comparações e definição de estilos que serão adotados. É

	possível inserir referências visuais para maior compreensão.
TECNOLOGIA	Definir as tecnologias que serão utilizadas, na forma de ferramentas de desenvolvimento, como Engines, ferramentas de criação visual, como programas de ilustração digital, entre outras que podem ser pertinentes ao projeto. Destacar o eventual uso de ferramentas que auxiliarão no incremento da qualidade do projeto.
SOLUÇÕES DE ACESSIBILIDADE	Detalhar a implantação de soluções de acessibilidade para o projeto, considerando a criação de alternativas, como modos de jogo ou configurações adicionais, ou elementos estabelecidos do próprio design do produto que o tornam acessível por padrão. É importante destacar a forma como a proposta irá impactar cada grupo específico.
PLANEJAMENTO DE DISTRIBUIÇÃO	Apresentar as alternativas elaboradas para a distribuição do produto uma vez que ele esteja concluído, considerando plataformas nas quais ele poderá ser acessado, precificação (caso haja) e alternativas de localização e acesso para que atinja o maior público possível.