

GAME DESIGN DOCUMENT (GDD)

MODELO OFICIAL DE SUBMISSÃO

Nome do Squad	
Nome do Jogo/Protótipo	
Data de submissão	
Link do protótipo (build)	
Link do vídeo de inscrição	

Integrante	CPF	Papel no projeto

1. PREMISSA E PROBLEMA ENDEREÇADO

O FRAMEWORK ARCADE tem como objetivo estimular squads a criar protótipos de soluções gamificadas voltadas à facilitação do acesso à educação em tecnologia (item 1.2 do Regulamento), com apoio institucional de Programadores do Amanhã. Descreva o problema social ou educacional que o projeto endereça, o público-alvo e por que a gamificação é a abordagem escolhida.

[Descreva a premissa, o problema social/educacional e o público-alvo do projeto]

2. HIGH CONCEPT

Descreva em um único parágrafo as principais características do jogo, incluindo os aspectos diferenciais e inovadores do projeto. Máximo de 1000 caracteres.

[High concept em até 1000 caracteres]

3. GÊNERO E PLATAFORMA

Informe o(s) gênero(s) do jogo (ex.: puzzle, plataforma, RPG, casual, educacional) e a plataforma de destino (web e/ou mobile), incluindo engine, linguagens e frameworks utilizados.

[Gênero, plataforma e stack técnica]

4. MECÂNICAS-CORE

Liste e descreva as mecânicas centrais que definem a experiência de jogo, o loop principal de gameplay (o que o jogador faz repetidamente), a progressão/curva de dificuldade e o sistema de pontuação ou recompensas, se houver.

[Mecânicas-core, loop de gameplay, progressão e recompensas]

5. ENREDO E PERSONAGENS

Descreva o contexto, a história e os personagens do jogo, quando aplicável ao gênero. Utilize imagens, tabelas ou storyboards se necessário.

[Enredo, personagens e cenário]

6. FLUXO DO JOGO

Apresente um diagrama que informe as situações de alteração de estados do jogo: navegação pelos menus, diferentes situações de jogo, telas de encerramento, pontuação ou configuração.

[Inserir diagrama de fluxo do jogo]

7. LEVEL DESIGN

Detalhe o desenho do mapa completo das fases, incluindo plataformas, posicionamento de personagens, objetos e recursos. Apresente os mapas em formato de imagem.

[Inserir mapas e descrição das fases]

8. INTERFACE DO USUÁRIO (UI/UX)

Mostre a estrutura pretendida para a organização dos elementos visuais da interface, incluindo wireframes e exemplos de telas. Considere também aspectos de acessibilidade, alinhados ao objetivo do Concurso de facilitar o acesso à educação em tecnologia.

[Inserir wireframes e telas do jogo]

9. ÁUDIO E MÚSICA

Descreva as características de áudio e música do jogo, incluindo trilha sonora, efeitos sonoros e a origem/licença de cada material utilizado.

[Descreva a trilha sonora e efeitos de áudio]

10. ARTE E REFERÊNCIAS VISUAIS

Inclua concept art e/ou referências de outros jogos e produtos que inspiraram o projeto – item exigido no Regulamento como "referências do protótipo" (item 6.3.a).

[Inserir concept art e referências visuais]

11. USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL E COMPONENTES DE TERCEIROS

Nos termos dos itens 15.1 e 15.2 do Regulamento e do item 3.2 dos Termos e Condições de Participação, liste todas as ferramentas de IA generativa utilizadas (e em quais etapas: código, arte, áudio ou texto), além de bibliotecas, APIs, fontes, músicas, imagens e demais componentes de terceiros incorporados ao protótipo, indicando a respectiva licença de uso.

Ferramenta / Componente	Uso no projeto	Licença / Autorização

Declaramos que o Squad detém os direitos de uso sobre todos os materiais listados acima e que o conteúdo submetido não configura plágio ou violação de direitos autorais, marcários ou de propriedade intelectual de terceiros, nos termos do item 15 do Regulamento e do item 3 dos Termos e Condições de Participação.

12. IDEIAS ADICIONAIS E PRÓXIMOS PASSOS

Inclua funcionalidades extras que podem ou não ser incorporadas ao protótipo até o encerramento das inscrições, além de outras observações relevantes sobre o projeto.

[Ideias adicionais, roadmap e observações]

DECLARAÇÃO DE ORIGINALIDADE DO SQUAD

Declaramos que este Game Design Document e o protótipo a ele associado são de autoria original do Squad indicado, observadas as licenças e autorizações de uso listadas na Seção 11, e que aceitamos integralmente o Regulamento Oficial e os Termos e Condições de Participação do Concurso FRAMEWORK ARCADE.

Integrante 1 – Nome	Assinatura
Integrante 2 – Nome	Assinatura
Integrante 3 – Nome	Assinatura
Integrante 4 – Nome	Assinatura