

PITCH CONCEPT

NOME DO JOGO: (provável nome comercial)

VERSÃO (beta)

SINOPSE: (de forma simples, como é o jogo)

COMO JOGAR: (de forma simples, como se joga o jogo)

DIFERENCIAIS:
(Seus diferenciais em termos de mecânica, lore ou conceito)

PITCH CONCEPT

ESPAÇO "SERIOUS GAME"

Qual o problema ou questão que este jogo sério deseja abordar, solucionar ou contribuir?

Explique o objetivo que o projeto do jogo leva, além do entretenimento próprio dos jogos.

Qual o tipo de público? Quais as suas características principais?

Mesmo que o jogo seja de classificação livre, ele deve ter um público-alvo específico. Descreva esse público com suas características demográficas e características sócio-culturais relevantes para o projeto.

Qual setor ou aplicação?

Alguns exemplos de setores ou aplicações são público, educacional, comercial, artístico, religioso etc.

Como será feita a pesquisa para o jogo?

Jogos sérios requerem uma pesquisa sobre o tema do jogo, para que a sua mensagem seja bem embasada. Explique como será feita a pesquisa, que pode envolver revisão da literatura, pesquisa documental, pesquisa com especialistas e envolvimento de especialistas na equipe (estes dois últimos, obrigatórios).

Qual mensagem/informação o jogador leva "para fora" do jogo? Em que afeta o mundo?

Jogos sérios requerem uma pesquisa sobre o tema do jogo, para que a sua mensagem seja bem embasada. Explique como será feita a pesquisa, que pode envolver revisão da literatura, pesquisa documental, pesquisa com especialistas e envolvimento de especialistas na equipe.

Como as regras e mecânicas passam a mensagem principal (ou seja, como a retórica procedimental do jogo sério expressa a mensagem pretendida)?

Explique a relação das mecânicas de jogo com os objetivos do item ao lado

REFERÊNCIAS - MOODBOARD

LORE

COLOQUE A IMAGEM
DA REFERÊNCIA
AQUI

Descrever de forma sucinta a razão
da escolha

COLOQUE A IMAGEM
DA REFERÊNCIA
AQUI

Descrever de forma sucinta a razão
da escolha

MECÂNICA/GAMEPLAY

COLOQUE A IMAGEM
DA REFERÊNCIA
AQUI

Descrever de forma sucinta a razão
da escolha

COLOQUE A IMAGEM
DA REFERÊNCIA
AQUI

Descrever de forma sucinta a razão
da escolha

ESTÉTICA

COLOQUE A IMAGEM
DA REFERÊNCIA
AQUI

Descrever de forma sucinta a razão
da escolha

COLOQUE A IMAGEM
DA REFERÊNCIA
AQUI

Descrever de forma sucinta a razão
da escolha