

2º DESAFIO DE INOVAÇÃO

Roteiro

CATEGORIA SENADO EM JOGO DIGITAL



APOIO



PATROCÍNIO



Sindilegis

REALIZAÇÃO



SENADO
FEDERAL

ROTEIRO PARA SUBMISSÃO DE PROPOSTAS – SENADO EM JOGO DIGITAL

Para submeter sua(s) proposta(a) para a categoria de desafio Senado em Jogo Digital, descreva sua proposta de acordo com os itens abaixo, que correspondem aos campos de preenchimento na plataforma do Desafio de inovação.

Para inscrever sua proposta, não precisa ser um expert em jogos, nem saber programar ou desenhar. Só queremos boas ideias!

1. Autoria da ideia

1.1 Autor/a

Este campo será preenchido automaticamente com o nome da pessoa que fizer o login para enviar a proposta. Esta pessoa será considerada o/a autor/a e responsável pela proposta.

1.2 Coautores/as

Se a proposta for feita em grupo, escreva aqui os nomes dos/as coautores/as.

1.3 Filiação

Caso o/a autor/a seja filiado/a a uma das entidades patrocinadoras, indique qual, caso não seja, o item não deve ser preenchido.

2. Resumo da Ideia

Explique a sua proposta de forma clara e direta.

3. PÚBLICO-ALVO

Como você imagina ser o usuário desse jogo? Quais as suas características?

Lembre-se de que o jogo deve ser criado tendo em mente, prioritariamente, estudantes de ensino médio, podendo alcançar públicos de outras faixas etárias.

4. Categoria da ideia

Selecione Senado em Jogo Digital

5. Detalhamento do Jogo

5.1. Objetivo Geral do jogo

Descreva em poucas palavras o que o jogo quer ensinar, comunicar ou promover.



Lembre-se de que o jogo deve ter um conteúdo educativo. Deve promover conhecimento sobre o Senado, como sua história, seu papel institucional, sua participação na criação das leis e valores democráticos. O jogo também pode falar sobre valores sociais importantes, como vida comunitária, inclusão social e diversidade.

5.2. Universo do jogo

Neste campo, você deve contar, em poucas palavras, o contexto do jogo, por exemplo:



- onde se passa o jogo?
- quando (tempo histórico, passado, presente ou futuro)?
- qual o universo/gênero (fantasia, realidade, ficção)? / Qual o ambiente do jogo?
- qual a situação inicial ou o pano de fundo que motiva a ação no jogo?
- quais os conflitos a serem explorados?
- se houver história, para onde a história do jogo nos leva?
- quais personagens/papeis são necessários ao desenrolar do jogo?
- qual a estética imaginada? (colorido? sombrio? realista? Cartunesco? Ou outro?)

5.3. Desafios ou missões do jogador



Indique o que o jogador ou cada jogador precisa fazer no jogo para avançar ou vencer.

Pode ser uma missão central e/ou várias tarefas menores. Algumas perguntas que ajudam:



- Quais desafios ou obstáculos o jogador vai enfrentar?
- Que tipos de decisões ou ações ele deve tomar?
- Quais conhecimentos ou estratégias o jogador precisará usar?
- Como o jogador ganha pontos, vence desafios, ou supera obstáculos?

Exemplos de ações: escolha entre opções diferentes de resposta (como em quizzes ou diálogos interativos; arrastar elementos na tela para montar algo ou resolver enigmas; combinar cartas ou símbolos; explorar cenários em primeira pessoa; encontrar itens relevantes à continuidade do jogo; acumular itens, objetos, pontos ou moedas para desbloquear novos desafios; Tomar decisões estratégicas e/ou políticas que afetam o fluxo do jogo, e o que mais sua imaginação permitir.

6. Referências (opcional)

Se houver, indique aqui jogos, livros, filmes ou músicas que inspiraram ou servem de exemplo para a proposta.

7. Protótipo (opcional)

Embora não seja obrigatório, é recomendável preencher este campo para considerar as possibilidades de desenvolver e testar sua ideia de jogo, com o objetivo de torná-la mais compreensível.

As ideias escritas neste campo não precisam obrigatoriamente ser seguidas na fase de prototipagem.

As seguintes perguntas podem te ajudar:

- que parte da sua proposta você gostaria de apresentar para torná-la mais fácil de entender?
- o que você acha que precisa ser testado para demonstrar que a sua proposta funciona?