



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INFORMÁTICA



Relatórios Técnicos  
do Grupo de Pesquisa Ciberdem  
(UNIRIO / Mackenzie)  
n° 05/2020

**PYP-VBr**  
**Design de Valores em Jogos Digitais Baseados  
em Processos  
de Serviços Públicos Brasileiros**

**Fabício Janssen**  
**Renata Araujo**  
**Tadeu Classe**  
**Mariano Pimentel**

Programa de Pós-Graduação em Informática  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO  
Av. Pasteur, 458, Urca - CEP 22290-240  
RIO DE JANEIRO - BRASIL



Este trabalho está licenciado sob a Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial Sem Derivações 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença, visite <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> ou envie uma carta para Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

# Sumário

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Introdução</b>  | <b>4</b>  |
| <b>2. Informações Gerais</b>                                | <b>4</b>  |
| <b>3. Processo: PYP-VBr</b>                                 | <b>5</b>  |
| <b>4. Subprocesso: Descobrir Valores</b>                    | <b>6</b>  |
| 4.1 Quando aplicar o subprocesso “Descobrir Valores” no PYP | 6         |
| 4.2 Objetivo  | 6         |
| 4.3 Atores Envolvidos                                       | 7         |
| 4.4 Entradas  | 7         |
| 4.5 Saídas  | 7         |
| 4.6 Ferramentas   | 7         |
| 4.7 Atividades  | 8         |
| 4.7.1 Jogar VAPBr   | 8         |
| 4.7.2 Validar Valores                                       | 8         |
| <b>5. Subprocesso: Projetar Valores</b>                     | <b>9</b>  |
| 5.1 Quando aplicar o subprocesso “Projetar Valores” no PYP  | 9         |
| 5.2 Objetivo  | 9         |
| 5.3 Atores Envolvidos                                       | 9         |
| 5.4 Entradas  | 9         |
| 5.5 Saídas  | 10        |
| 5.6 Ferramentas   | 10        |
| 5.7 Atividades  | 10        |
| 5.7.1 - Definir Conflito do Valor do Jogo                   | 10        |
| 5.7.2 - Definir Elementos Primários da Narrativa            | 10        |
| 5.7.3 - Construir Personagem e seu Arco de Valor            | 11        |
| 5.7.4 - Gerar Bíblia de Valores                             | 11        |
| 5.7.5 - Validar Bíblia com Executores                       | 11        |
| <b>6. Subprocesso: Verificar Valores</b>                    | <b>12</b> |
| 6.1 Quando aplicar o subprocesso “Verificar Valores” no PYP | 12        |
| 6.2 Objetivo  | 13        |
| 6.3 Atores Envolvidos                                       | 13        |
| 6.4 Entradas  | 13        |
| 6.5 Saídas  | 13        |
| 6.6 Ferramentas   | 13        |
| 6.7 Atividades  | 13        |
| 6.7.1 Realizar Verificação com Equipe                       | 13        |
| 6.7.2 Realizar Verificação com Executores                   | 13        |

|   |    |
|---|----|
| APÊNDICE A - Ficha de Construção dos Elementos da Narrativa     | 14 |
| APÊNDICE B - Ficha de Construção de Personagem                  | 16 |
| APÊNDICE C - Checklist de Verificação do Valor                  | 18 |
| APÊNDICE D - Exemplo 1: Bíblia de Valores - “Desaparecidos 2.0” | 20 |
| APÊNDICE E - Exemplo 2: Bíblia de Valores - “Super Mario Bros”  | 24 |

# 1. Introdução

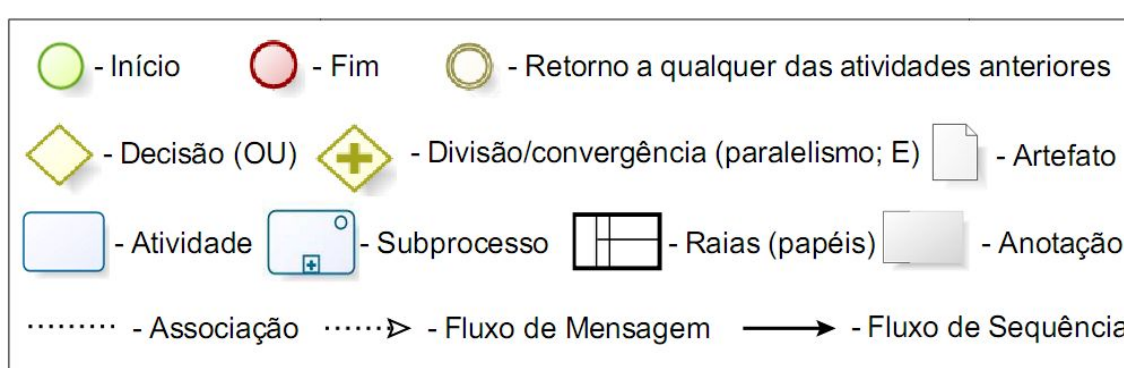
Este documento descreve o processo “**Design de Valores em Jogos Baseados em Processos de Prestação de Serviços Públicos Brasileiros**” - PYP-VBr. O PYP-VBr detalha um subconjunto das atividades do *Play Your Process (PYP)* - processo de design de jogos baseados em modelos de processos de negócio - relacionadas ao design de valores.

O PYP-VBr tem como objetivo auxiliar o *designer* de jogos digitais baseados em processos de negócio a trabalhar de forma sistematizada a integração de **valores** nesses jogos, em particular, quando se tratar de jogos digitais baseados em processos de negócio para serviços públicos no Brasil.

## 2. Informações Gerais

A linguagem utilizada para descrever os processos é a **BPMN** (*Business Process Model and Notation*)<sup>1</sup>, uma notação gráfica que contém uma gramática de símbolos utilizados para mapear todos os processos de negócio de uma organização.

Na figura 1, temos um conjunto básico com os elementos que estão sendo utilizados neste documento.



**Figura 1 - Conjunto básico de elementos BPMN**

A ferramenta utilizada para descrever os processos é a Bizagi<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> BPMN: <http://www.bpmn.org/>

<sup>2</sup> Bizagi: <http://www.bizagi.com/pt>

### 3. Processo: PYP-VBr

O processo PYP-VBr (figura 2) é composto por 3 subprocessos:

- 1) **Descobrir Valores:** subprocesso em que os *designers* descobrem e identificam os valores relevantes para o projeto;
- 2) **Projetar Valores:** subprocesso no qual os *designers* traduzem considerações do valor em elementos de jogo por meio de narrativas; e
- 3) **Verificar Valores:** subprocesso no qual os *designers* verificam se os valores propostos foram realizados no jogo.

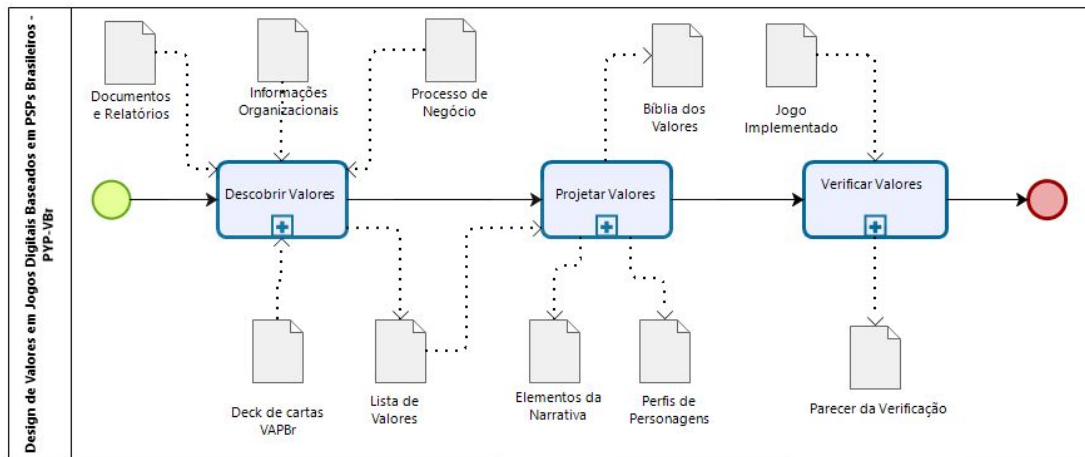


Figura 2 – Visão Geral de PYP-VBr

## 4. Subprocesso: Descobrir Valores

### 4.1 Quando aplicar o subprocesso “Descobrir Valores” no PYP

O “Estudo de Contexto” corresponde à primeira fase do PYP (figura 3). Ela é executada pela equipe de *game design*, envolvendo os desenvolvedores, executores do processo e usuários do processo de serviço público, no qual o jogo será baseado. Seu objetivo é buscar informações sobre a organização que executa a prestação do serviço, identificando as principais dificuldades para a prestação, as percepções da sociedade sobre a prestação e outras informações úteis que necessitarão ser transmitidas em um jogo digital que visa encenar esse processo de prestação de serviços. A saída esperada é um documento de conhecimento do contexto organizacional e do processo.

O PYP-VBr propõe executar o processo “Descobrir Valores” durante a atividade de “Reuniões e Entrevistas” (destacada em caixa alta na figura 3) do PYP. A atividade destacada consiste na realização de reuniões e entrevistas com executores de processos e seus clientes para levantar as informações sobre o contexto organizacional e de prestação dos serviços.

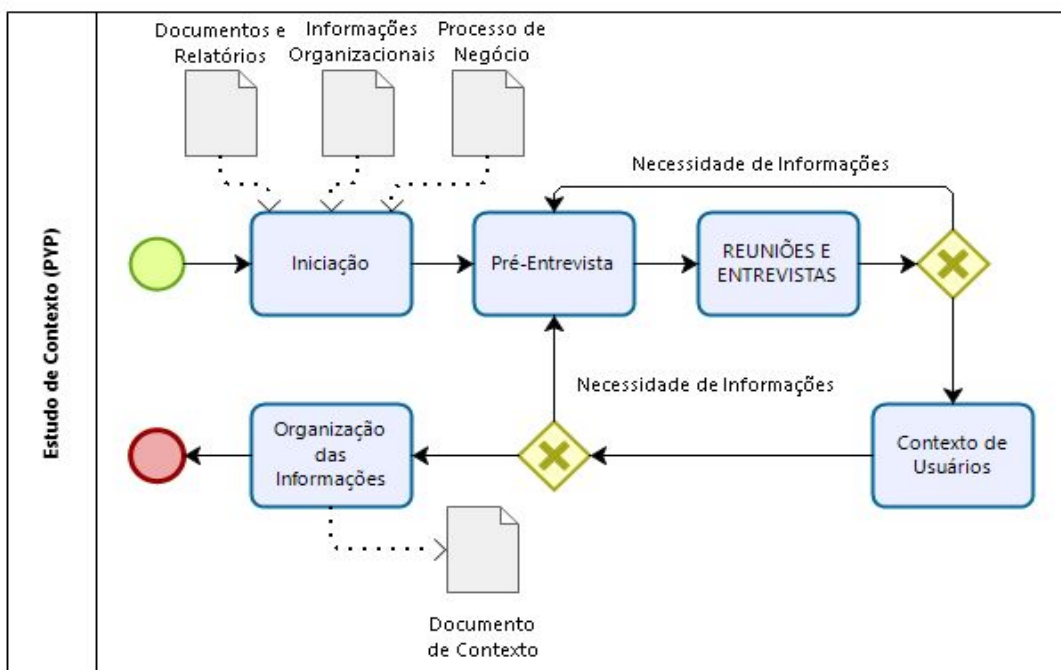


Figura 3 – Etapa de Estudo de Contexto no PYP

### 4.2 Objetivo

O objetivo deste subprocesso é auxiliar na definição de uma lista de valores a serem projetados no jogo a ser construído.

### 4.3 Atores Envolvidos

- **Equipe de Game Design:** equipe de design do jogo digital;
- **Equipe de Desenvolvimento:** programadores, analistas, músicos, artistas e gerentes de projeto;
- **Executores do Processo:** executores do processo, diretores, gestores;
- **Público Alvo:** cidadãos e usuários do serviço público;

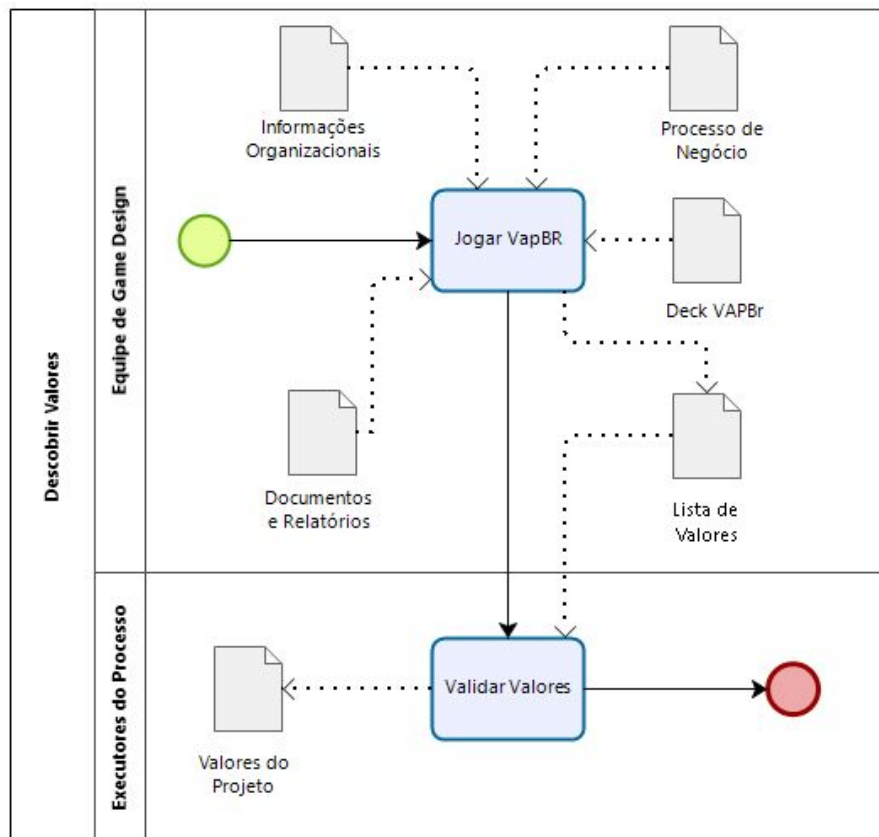


Figura 4 – Subprocesso “Descobrir Valores” em PYP-VBr

### 4.4 Entradas

Informações do contexto institucional e da prestação do serviço (que dará origem ao jogo); e o modelo de negócio do processo. São os arquivos: “Documentos e Relatórios”, “Informações Organizacionais” e “Processo de Negócio”.

### 4.5 Saídas

Documento “Valores do Projeto”

### 4.6 Ferramentas

VAPBr - Deck de Cartas.

## **4.7 Atividades**

### **4.7.1 Jogar VAPBr**

Consiste na realização de um *brainstorming* pela equipe envolvida no projeto de construção do jogo, direcionando a discussão em torno da definição de uma lista de valores para o projeto. Para auxiliar a discussão, os envolvidos devem utilizar o *deck* de cartas VAPBr, que contém 25 cartas, sendo 21 com valores fixos e mais 4 em branco (coringas), para preenchimento livre pelos jogadores. As regras de utilização do jogo são flexíveis e podem ser ajustadas de acordo com o perfil da equipe.

### **4.7.2 Validar Valores**

Após o encerramento da partida de VAPBr, os valores levantados pelos jogadores devem ser validados pelo(s) executor(es) do processo, que podem concordar com a lista; sugerir ou retirar novos valores; e até recusar a lista na íntegra. Após essa validação, os valores do projeto serão então conhecidos.



## 5. Subprocesso: Projetar Valores

### 5.1 Quando aplicar o subprocesso “Projetar Valores” no PYP

O subprocesso “**Projetar Valores**” é uma atividade complementar à etapa “**Projeto de Jogo**”, do PYP. O objetivo desta fase no PYP é discutir, projetar e documentar uma especificação de jogo digital de modo que os elementos do processo de negócio sejam balanceados com aspectos lúdicos do jogo digital, completando o documento de design de jogos (GDD).

De volta ao PYP-VBr, após o levantamento dos valores na etapa de reuniões e entrevistas, os *designers* têm como desafio projetá-los no jogo.

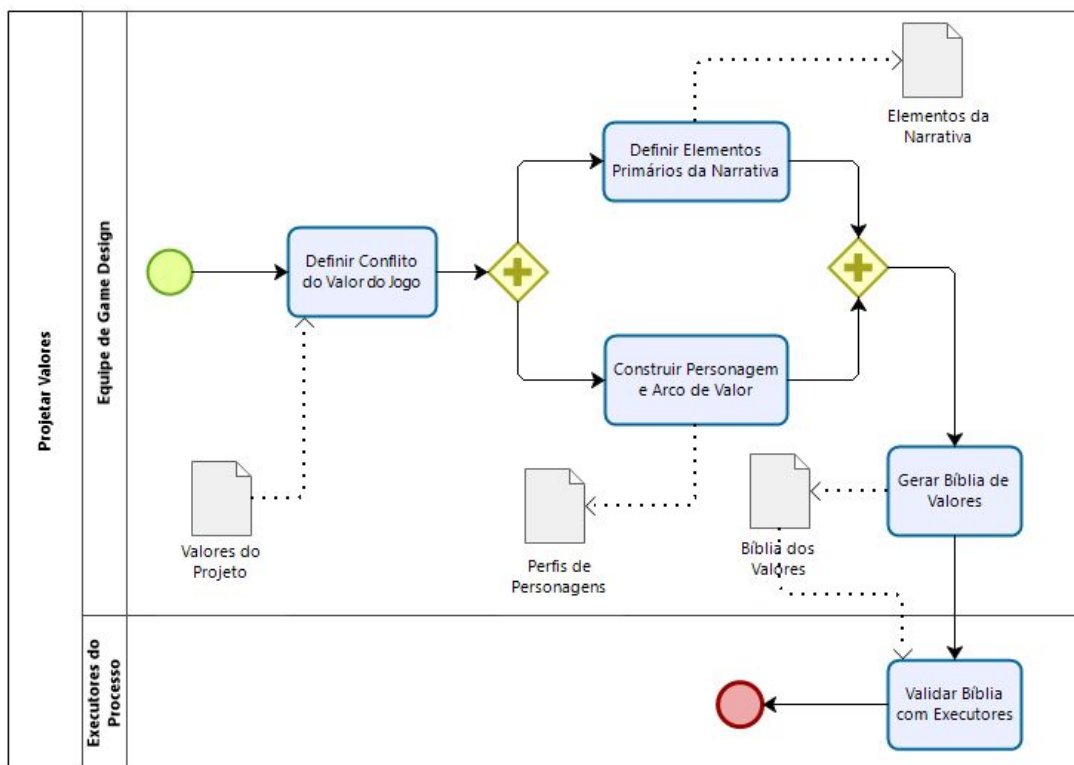


Figura 5 - Subprocesso “Projetar Valores” em PYP-VBr

### 5.2 Objetivo

Integrar valores aos elementos de narrativa, gerando um “guião” (a **bíblia dos valores**) de como os valores são pensados na história que está sendo contada no jogo. A bíblia é um documento que será integrado ao GDD (Documento de design de jogos).

### 5.3 Atores Envolvidos

- **Equipe de Game Design:** equipe de design do jogo digital;
- **Executores do Processo:** executores do processo, diretores, gestores;

### 5.4 Entradas

Documento “Valores do Projeto”

## 5.5 Saídas

Documento “Bíblia dos Valores”.

## 5.6 Ferramentas

Formulários: **Ficha de Construção dos Elementos da Narrativa (APÊNDICE A)** e **Ficha de Construção da Personagem (APÊNDICE B)**.

## 5.7 Atividades

### 5.7.1 - Definir Conflito do Valor do Jogo

A primeira etapa consiste na definição do conflito (*logline*) do jogo. A logline é um breve resumo, que visa despertar o interesse na essência da história. As melhores loglines descrevem com precisão a tensão psicológica implícita dos personagens principais, assim como a situação que enfrentam e que riscos correm.

A logline do filme “O Poderoso Chefão” pode ser descrita da seguinte forma: “O relutante filho de um chefe da máfia precisa assumir o controle do império clandestino de seu pai para proteger sua família”.

Todos os valores aprovados devem constar no jogo. Porém, o ideal é escolher qual(is) norteará(ão) a narrativa do jogo. Uma narrativa com muitos valores tendo o mesmo peso pode deixar o jogo confuso. Por isso, é recomendável escolher um ou dois e deixar os demais valores para serem trabalhados em outros elementos como cenários, personagens, etc.

A logline deve ser descrita em até 2 frases e conter um resumo da história, com começo, meio e fim. Para o jogo Mario Bros, vamos supor que o valor seja: Liberdade. Sendo assim, uma possibilidade de conflito seria: “Dois encanadores italiano-americanos devem libertar uma princesa raptada por uma tartaruga”

O conflito é o primeiro campo da “**Ficha de Construção dos Elementos da Narrativa**” (APÊNDICE A).

Após seu preenchimento, dependendo da vontade do time criativo, é possível continuar descrevendo os demais elementos da narrativa ou iniciar a construção do(s) personagem(ns). Não há uma única forma!

### 5.7.2 - Definir Elementos Primários da Narrativa

Após a definição do **conflito** de valor do jogo, deve-se seguir com o preenchimento do **APÊNDICE A - “Ficha de Construção dos Elementos da Narrativa”**, definindo outros elementos primários de uma narrativa: “**Narrador**” (se é onisciente, participante ou ausente), “**Tempo**” (se o jogo é datado ou atemporal) e “**Espaço**” (se é realista, fantástico ou um híbrido). Esses campos são de múltipla escolha.

Já a **Ação Dramática (ou sinopse)** consiste em expandir o conflito de uma frase para um documento de até 1 página, dividindo a narrativa em 3 atos. Basicamente, a **estrutura de 3 atos** consiste em dividir sua história em início, meio e fim. Além disso, deve-se explicar como os valores são afetados pela evolução da narrativa.

### 5.7.3 - Construir Personagem e seu Arco de Valor

Nesta etapa, cada personagem do jogo deverá ter uma ficha individual, contendo: nome, valor(es) (da lista aprovada para o projeto) e objetivo. Também deve ser descrito como o personagem é (fisicamente, socialmente e psicologicamente). Além disso, deve-se descrever **como o valor do personagem poderá ser alterado ao longo do jogo (arco)?** O arco do valor do personagem pode ser descrito como o que acontece com os valores dele no decorrer dos três atos da história.

Para realização desta tarefa, é necessário o preenchimento da **Ficha de Construção do Personagem**, disponível no **Apêndice B**.

### 5.7.4 - Gerar Bíblia de Valores

Esta etapa consiste na criação de um documento único, a **“Bíblia\* dos Valores”**, que reúne as informações preenchidas na **Ficha de Construção dos Elementos da Narrativa (APÊNDICE A)** e na(s) **Ficha(s) de Construção da Personagem (APÊNDICE B)**. Ela é usada como um material de apresentação e venda do projeto.

A Bíblia tem formato livre: pode ser uma apresentação em formato PPT ou um PDF, por exemplo. O importante é que contenha as principais “verdades” do projeto: logline; os valores que serão trabalhados (e como se desenrolam a narrativa); os personagens; e os elementos primários da narrativa. Pode ser incrementada com ilustrações dos personagens, storyboards, protótipos, etc.

A Bíblia será integrada como um anexo do GDD.

\* **Bíblia** - é o nome que se dá para um documento muito importante para a produção de uma história. Ela é usada tanto na venda do trabalho (nesse caso, o jogo), quanto no decorrer do mesmo, para que o time criativo não se perca.

### 5.7.5 - Validar Bíblia com Executores

Esta atividade consiste na validação pelos **executores do processo** da Bíblia.

A validação pode ser realizada durante uma reunião de apresentação do projeto. A equipe, nesse caso, apresenta e colhe as impressões dos executores. Ou a bíblia pode ser enviada por meio digital ou impresso para aprovação.

É importante que o tempo para imersão na Bíblia seja coerente. A aprovação de um bom planejamento de requisitos é fundamental para o sucesso de um projeto e do bom relacionamento com o cliente.

## 6. Subprocesso: Verificar Valores

### 6.1 Quando aplicar o subprocesso “Verificar Valores” no PYP

O subprocesso “Verificar Valores” é uma atividade complementar às etapas “Validação com Equipe de Design” e “Validação com Executores do Processo” do PYP.

A validação com a equipe de design e com os executores do processo no PYP consiste na avaliação do jogo em relação aos requisitos expressos no GDD. No PYP-VBr, como visto, o GDD recebe um “upgrade”, com a Bíblia dos Valores, trazendo o detalhamento de como os valores levantados para o jogo se integram a elementos como a narrativa e os personagens. A efetiva transmissão desses valores é que se busca investigar por meio dessas avaliações.

Para auxiliar esta etapa, o **Checklist de Verificação de Valor (Apêndice C)** pode ser utilizado.

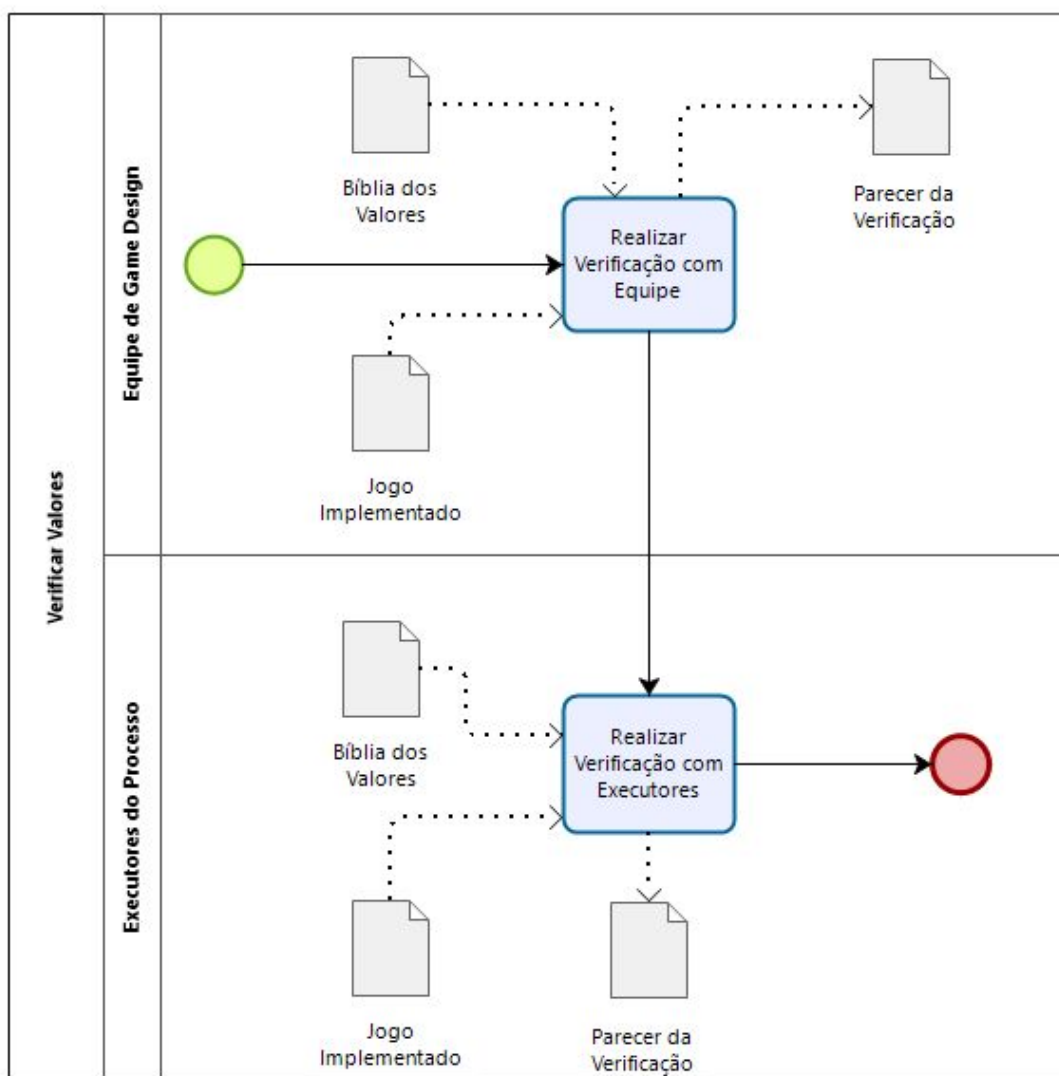


Figura 6 - Subprocesso “Verificar Valores” em PYP-VBr

## 6.2 Objetivo

O objetivo desta etapa é o de obter um parecer se o jogo desenvolvido conseguiu transmitir os valores projetados por meio da narrativa e dos personagens.

## 6.3 Atores Envolvidos

- **Equipe de Game Design:** equipe de design do jogo digital;
- **Executores do Processo:** executores do processo, diretores, gestores;

## 6.4 Entradas

Jogo Implementado e Bíblia dos Valores.

## 6.5 Saídas

Documento “Parecer da Verificação”.

## 6.6 Ferramentas

Formulários: “**Checklist de Verificação de Valor**” (APÊNDICE C).

## 6.7 Atividades

### 6.7.1 Realizar Verificação com Equipe

O primeiro passo consiste na avaliação dos valores projetados pela equipe de design, por meio de uma **reunião** de *brainstorming*. Na hora de discutir, todos os envolvidos devem ter em mente as seguintes perguntas: **Emitimos maiores entendimentos acerca do valor? Por quê? Como podemos melhorar?**

**Todos os valores do jogo e de todos os personagens** devem ser avaliados. No Apêndice C (**Checklist de Verificação de Valor**), há uma sugestão de afirmações para guiar a discussão. As afirmações no Apêndice C podem ser respondidas seguindo uma escala de 1 a 5, sendo 1 para discordância total ou 5 para concordância total. É recomendável que o jogo seja rodado com a “Bíblia dos Valores” ao lado.

### 6.7.2 Realizar Verificação com Executores

A atividade funciona da mesma forma que a 6.7.1. Porém, em vez de ser realizada pela equipe de *game design*, entram **apenas** os executores do processo em seu lugar.

É importante lembrar mais uma vez **que todos os valores do jogo e de todos os personagens** devem ser avaliados e que as perguntas contidas no Apêndice C (**Checklist de Verificação de Valor**) podem ajudar a guiar a discussão.

## APÊNDICE A - Ficha de Construção dos Elementos da Narrativa

A equipe deve preencher os campos da ficha, conforme as descrições abaixo.

Os valores do projeto devem estar sempre em mente na hora do preenchimento.

**Conflito** (ou *logline*) - um resumo da história, com começo, meio e fim de até 1 frase.

CONFLITO:

---

---

---

**Narrador** - Escolher um dos 3 tipos: Onisciente (quando tem conhecimento completo de toda a narrativa e todos os aspectos de cada personagem e situação); Participante (quando participa da narrativa como um dos personagens); e Ausente (quando não se mostra aparente).

NARRADOR : ( ) Onisciente ( ) Participante ( ) Ausente

Especifique: \_\_\_\_\_

**Tempo** - Escolher um dos 2 tipos: Pode ser datada ou atemporal.

TEMPO : ( ) Atemporal ( ) Datado.

Especifique: \_\_\_\_\_

**Espaço** - Escolher um dos 3 tipos: realista (quando a narrativa é ambientada na própria realidade); fantástico (outra realidade que não a do mundo material, caso da saga *Star Wars*); ou geoficção, um híbrido das duas anteriores (quando se cria um lugar fictício para ambientar a narrativa).

ESPAÇO : ( ) Realista ( ) Fantástico ( ) Geoficção

Especifique: \_\_\_\_\_

**Ação Dramática (Sinopse)** - Com o conflito definido, o trabalho passa a ser expandi-lo para até 1 página, contendo os 3 atos da ação dramática. Basicamente, a **estrutura de 3 atos** consiste em dividir sua história em início, meio e fim.

Descreva os atos I (início) e III (fim) com até 1000 caracteres. O ato II (meio) pode conter até 2000.

Na descrição de cada ato, explique como os valores são afetados pela evolução da narrativa.

## AÇÃO DRAMÁTICA:

### ATO I

---

---

---

---

---

---

---

---

### ATO II

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### ATO III

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## APÊNDICE B - Ficha de Construção de Personagem

A equipe deve preencher os campos da ficha, conforme as descrições abaixo, para cada personagem do jogo.

|  |  |
|--|--|
| NOME DO PERSONAGEM   |  |
| ARQUÉTIPO DE PERSONAGEM (ver descrição na página seguinte) :<br>( ) Herói ( ) Mentor ( ) Vilão ( ) Camaleão ( ) Coadjuvante<br>( ) Afetivo ( ) Guardião ( ) Alívio                                       |  |
| QUAL O VALOR DO PERSONAGEM?<br>Deve ser escolhido pelo menos um da “Lista de Valores”  |  |
| QUAL É O SEU OBJETIVO E COMO ELE SE RELACIONA COM OS VALORES?<br>Descrever em até 300 caracteres.  |  |
| COMO É O PERSONAGEM? (FÍSICO)<br>Descrever sexo, idade, altura e qualquer característica física que seja útil para a narrativa.  |  |
| QUAL A BIOGRAFIA DO PERSONAGEM? (SOCIAL)<br>Preencher informações sobre o passado, escolaridade, tradições locais, religiosas, culturais e qualquer característica social que seja útil para a narrativa |  |
| DESCREVA AS CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DO PERSONAGEM<br>Descrever ambições, anseios, frustrações, percepções e qualquer característica psicológica que seja útil para a narrativa.                     |  |



DESCREVA COMO O VALOR DO PERSONAGEM PODERÁ SER ALTERADO NO DECORRER DO JOGO (ARCO):

O arco de personagem pode ser descrito como o que acontece com o personagem e seus valores no decorrer da história. Deve ser detalhado em ações ao longo dos 3 atos.

ATO 1

---

---

---

---

ATO 2

---

---

---

---

---

---

ATO 3

---

---

---

---

---

---

- Herói = Protagonista
- Mentor = Aquele que guia o herói
- Vilão = Antagoniza com o herói
- Camaleão = Deixa a dúvida se é aliado do herói ou do vilão da história
- Coadjuvante = É quem empurra o herói para avançar na história
- Afetivo = Par romântico do herói
- Guardião = Principal desafio que o herói deve enfrentar para alcançar seu objetivo
- Alívio = Cômico. Funciona como alívio quando a história está tensa demais

## APÊNDICE C - Checklist de Verificação do Valor

|  |  |               |  |
|--|--|---------------|--|
| Nome do Projeto/Jogo                       |  |               |  |
| Versão do Jogo                             |  | Versão do GDD |  |
| Valor Analisado                            |  |               |  |
| Elemento (Narrativa ou Nome do Personagem) |  |               |  |
| Nome do Avaliador                          |  |               |  |
| Data de Avaliação                          |  |               |  |

Para cada um dos itens abaixo informe seu grau de concordância em relação à versão do jogo avaliada, o GDD avaliado e o valor considerando:

1=Discordo totalmente | 2=Discordo | 3=Não Sei | 4=Concordo | 5=Concordo totalmente.

Se o valor analisado for de narrativa, preencha o bloco 1 de perguntas. Se for de personagem, preencha o bloco 2.

### 1. Valor de Narrativa

- 1.1. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. O valor proposto é claro.
- 1.2. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. O valor é percebido no jogo.
- 1.3. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. O valor é percebido/impactado por meio dos personagens do jogo.
- 1.4. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. O valor é percebido/impactado por meio do conflito do jogo.
- 1.5. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. Percebo que o valor se transforma ao longo do jogo (arco bem definido).
- 1.6. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. Pensar esse valor foi útil para o jogo.

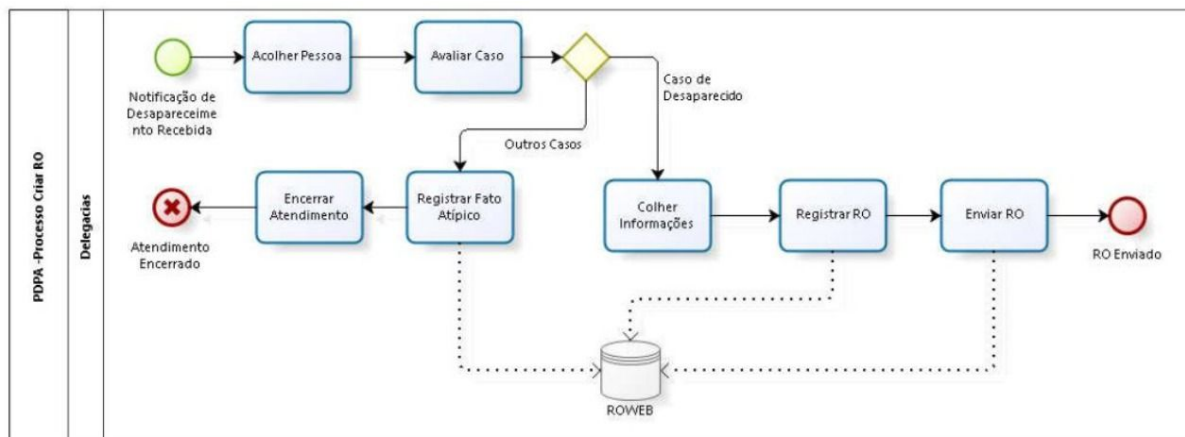
### 2. Valor de Personagem

- 2.1. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. O valor proposto é claro.
- 2.2. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |. O valor é percebido no jogo.

- 2.3. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | . O valor é percebido/impactado por meio do conflito do jogo.
- 2.4. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | . Percebo que o valor se transforma ao longo do jogo (arco bem definido).
- 2.5. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | . Pensar esse valor foi útil para o personagem.
- 2.6. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | . Pensar esse valor foi útil para o jogo.

## APÊNDICE D - Exemplo 1: Bíblia de Valores - “Desaparecidos 2.0”

O processo que serviu para o estudo foi o de descoberta de pessoas desaparecidas pela Polícia Civil do Rio de Janeiro. Nesse exemplo, propõe-se uma releitura do jogo “Desaparecidos”.



### Processo de Criação de Ocorrências

**Valores do Projeto:** Legalidade, Igualdade, Democracia, Dignidade, Impessoalidade, Cooperação, Comprometimento

**Valor da Narrativa:** Legalidade e Impessoalidade.

### FICHA DE CONSTRUÇÃO DOS ELEMENTOS DA NARRATIVA

**Conflito (ou logline) - um resumo da história, com começo, meio e fim de até 1 frase.**

Uma mulher pobre vai à delegacia tentar achar seu filho desaparecido e precisa lidar com um homem que insiste em querer falar a fila por ser amigo do investigador de plantão

**Narrador** - Escolher um dos 3 tipos: Onisciente (quando tem conhecimento completo de toda a narrativa e todos os aspectos de cada personagem e situação); Participante (quando participa da narrativa como um dos personagens); e Ausente (quando não se mostra aparente).

NARRADOR : ( ) Onisciente ( ) Participante ( X ) Ausente

**Tempo** - Escolher um dos 2 tipos: Pode ser datada ou atemporal.

TEMPO : ( ) Atemporal (X) Datado.

Especifique: O jogo se passa no Brasil de 2020 e reflete o processo de registro de desaparecidos em vigência neste ano.

**Espaço** - Escolher um dos 3 tipos: realista (quando a narrativa é ambientada na própria realidade); fantástico (outra realidade que não a do mundo material, caso da saga *Star Wars*); ou geoficção, um híbrido das duas anteriores (quando se cria um lugar fictício para ambientar a narrativa).

ESPAÇO : (X) Realista ( ) Fantástico ( ) Geoficção

**Ação Dramática (Sinopse)** - Com o conflito definido, o trabalho passa a ser expandi-lo para até 1 página, contendo os 3 atos da ação dramática. Basicamente, a **estrutura de 3 atos** consiste em dividir sua história em início, meio e fim.

Descreva os atos I (início) e III (fim) com até 1000 caracteres. O ato II (meio) pode conter até 2000. Na descrição de cada ato, explique como os valores são afetados pela evolução da narrativa.

### **AÇÃO DRAMÁTICA:**

#### **ATO I**

Lucineide descobre que seu filho Genildo foi raptado na porta da escola, ao final da aula. Desesperada, corre para a delegacia.

#### **ATO II**

Quando Lucineide chega à delegacia, percebe que está lotada. Tenta se acalmar e aguardar pacientemente sua vez. Porém, um homem insiste em furar a fila, pois é amigo do investigador que está de plantão no dia. O investigador conseguirá ser impessoal e deixar claro que o homem deve entrar na fila? Se o investigador permitir que o cidadão fure a fila, Lucineide aceitará ou exigirá respeito e que se cumpra a lei? Se o investigador ou o outro homem permitirem que ela também fure a fila, em troca do silêncio, ela aceita ou não?

#### **ATO III**

Lucineide é informada pelo investigador que é necessário aguardar 48h para registrar o desaparecimento do filho. Nisso, seu celular toca e ela descobre que Genildo está na casa de seu amigo e esqueceu de avisar.

## FICHA DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

|   |   |
|---|---|
| <b>NOME DO PERSONAGEM</b>   | Lucineide   |
| <b>ARQUÉTIPO DE PERSONAGEM:</b><br>(X) Herói ( ) Mentor ( ) Vilão ( ) Camaleão ( ) Coadjuvante<br>( ) Afetivo ( ) Guardião ( ) Alívio   |   |
| <b>QUAL O VALOR DO PERSONAGEM?</b><br>Deve ser escolhido pelo menos um da “Lista de Valores”  | Dignidade   |
| <b>QUAL É O SEU OBJETIVO E COMO ELE SE RELACIONA COM OS VALORES?</b><br>Descrever em até 300 caracteres.  | Seu objetivo é encontrar seu filho e não permitir que seja tratada de forma desrespeitosa na delegacia. |
| <b>COMO É O PERSONAGEM? (FÍSICO)</b><br>Descrever sexo, idade, altura e qualquer característica física que seja útil para a narrativa.<br><br>Lucineide é uma senhora por volta de 65 anos.   |   |
| <b>QUAL A BIOGRAFIA DO PERSONAGEM? (SOCIAL)</b><br>Preencher informações sobre o passado, escolaridade, tradições locais, religiosas, culturais e qualquer característica social que seja útil para a narrativa<br><br>Trata-se de uma senhora de baixa instrução e com pouco poder aquisitivo.                                     |   |
| <b>DESCREVA AS CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DO PERSONAGEM</b><br>Descrever ambições, anseios, frustrações, percepções e qualquer característica psicológica que seja útil para a narrativa.<br><br>Apesar de ter uma vida sofrida, Lucineide é uma pessoa alegre, otimista e procura ser educada mesmo nas situações mais adversas. |   |
| <b>DESCREVA COMO O VALOR DO PERSONAGEM PODERÁ SER ALTERADO NO DECORRER DO JOGO (ARCO):</b><br>O arco de personagem pode ser descrito como o que acontece com o personagem e seus valores no decorrer da história. Deve ser detalhado em ações ao longo dos 3 atos.  |   |

#### ATO 1

Lucineide chega atrasada à escola do seu filho, já que seu ônibus demorou para passar, após o primeiro motorista ter decidido não parar, pois sabia que ela tinha direito à gratuidade da passagem.

#### ATO 2

Já aborrecida com o tratamento do motorista, perde o filho e ainda precisa aguentar a possibilidade de ver um homem tentar furar sua fila na delegacia.

#### ATO 3

Termina feliz pois o investigador a tratou com respeito, mesmo não registrando a ocorrência, e ainda conseguiu encontrar seu filho.

## APÊNDICE E - Exemplo 2: Bíblia de Valores - “Super Mario Bros”

O segundo exemplo aborda um jogo bastante popular, o Super Mario Bros. Mesmo sabendo-se que ele não é baseado em um processo de prestação de serviço público, ele será abordado, como forma de facilitar o entendimento quanto ao PYP-VBr.



Jogo “Super Mario Bros”

**Valores do Projeto:** Liberdade, Justiça, Segurança

**Valor da Narrativa:** Liberdade

### FICHA DE CONSTRUÇÃO DOS ELEMENTOS DA NARRATIVA

**Conflito (ou logline) - um resumo da história, com começo, meio e fim de até 1 frase.**

Dois encanadores italiano-americanos devem libertar uma princesa raptada por uma tartaruga

**Narrador** - Escolher um dos 3 tipos: Onisciente (quando tem conhecimento completo de toda a narrativa e todos os aspectos de cada personagem e situação); Participante (quando participa da narrativa como um dos personagens); e Ausente (quando não se mostra aparente).

NARRADOR : ( ) Onisciente ( ) Participante ( X ) Ausente



**Tempo** - Escolher um dos 2 tipos: Pode ser datada ou atemporal.

TEMPO : ( X ) Atemporal ( ) Datado.

**Espaço** - Escolher um dos 3 tipos: realista (quando a narrativa é ambientada na própria realidade); fantástico (outra realidade que não a do mundo material, caso da saga *Star Wars*); ou geoficção, um híbrido das duas anteriores (quando se cria um lugar fictício para ambientar a narrativa).

ESPAÇO : ( ) Realista ( X ) Fantástico ( ) Geoficção

**Ação Dramática (Sinopse)** - Com o conflito definido, o trabalho passa a ser expandi-lo para até 1 página, contendo os 3 atos da ação dramática. Basicamente, a **estrutura de 3 atos** consiste em dividir sua história em início, meio e fim.

Descreva os atos I (início) e III (fim) com até 1000 caracteres. O ato II (meio) pode conter até 2000. Na descrição de cada ato, explique como os valores são afetados pela evolução da narrativa.

### **AÇÃO DRAMÁTICA:**

#### **ATO I**

Como vingança, para tentar novamente dominar o Reino dos Cogumelos, Bowser sequestra a Princesa Peach e transforma os Toads em tijolos. Sendo assim, os encanadores Mario e Luigi recebem um chamado para salvar a princesa e aceitam a missão.

#### **ATO II**

Mario e Luigi enfrentam os inúmeros desafios enviados por Bowser, até que chegam a seu castelo. Após uma difícil batalha, conseguem derrotá-lo.

#### **ATO III**

A Princesa Peach é libertada e retorna ao reino dos cogumelos, para alegria de seus súditos. Mário e Luigi retomam suas vidas como encanadores.

## FICHA DE CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

|   |   |
|---|---|
| <b>NOME DO PERSONAGEM</b>   | Mário   |
| <b>ARQUÉTIPO DE PERSONAGEM:</b><br><input checked="" type="checkbox"/> Herói <input type="checkbox"/> Mentor <input type="checkbox"/> Vilão <input type="checkbox"/> Camaleão <input type="checkbox"/> Coadjuvante<br><input type="checkbox"/> Afetivo <input type="checkbox"/> Guardiã <input type="checkbox"/> Alívio |   |
| <b>QUAL O VALOR DO PERSONAGEM?</b><br>Deve ser escolhido pelo menos um da "Lista de Valores"  | Justiça   |
| <b>QUAL É O SEU OBJETIVO E COMO ELE SE RELACIONA COM OS VALORES?</b><br>Descrever em até 300 caracteres.  | Seu objetivo é resgatar a princesa Peach e fazer justiça derrotando Bowser. |
| <b>COMO É O PERSONAGEM? (FÍSICO)</b><br>Descrever sexo, idade, altura e qualquer característica física que seja útil para a narrativa.<br><br>Ele é baixinho, rechonchudo e bigodudo  |   |
| <b>QUAL A BIOGRAFIA DO PERSONAGEM? (SOCIAL)</b><br>Preencher informações sobre o passado, escolaridade, tradições locais, religiosas, culturais e qualquer característica social que seja útil para a narrativa<br><br>Ele trabalha como encanador junto a seu irmão Luigi  |   |
| <b>DESCREVA AS CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DO PERSONAGEM</b><br>Descrever ambições, anseios, frustrações, percepções e qualquer característica psicológica que seja útil para a narrativa.<br><br>Mário é extremamente corajoso e é apaixonado pela princesa Peach.  |   |