



FEITO À MÃO: MEMÓRIAS E COURO

GDD

1. Apresentação

Feito À Mão : Memórias e Couro

Aventura narrativa / Puzzle / Ritmo/ Simulação artesanal
PC e plataformas digitais
Público: 7+ anos

2. Visão Geral

LOGLINE:

Após o falecimento do avô, Silene volta à sua terra natal para ajudar sua família e redescobrir os conhecimentos de um ofício que acreditava ter abandonado.

ELEVATOR PITCH:

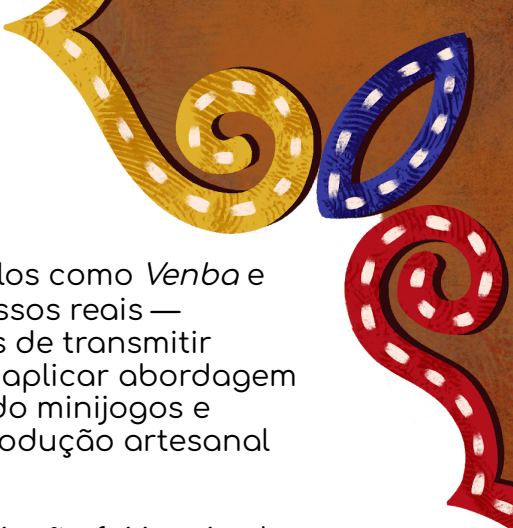
Feito À Mão : Memórias e Couro é uma experiência que combina a exploração de ambientes, minijogos artesanais e narrativa emocional inspirada pela tradição do couro do Ceará e o legado por trás do ofício, através do olhar de uma jovem que se conecta à sua história familiar ao descobrir seu próprio talento.

REFERÊNCIAS E INSPIRAÇÕES:

A narrativa é inspirada no legado de mestres artesãos do couro do Ceará, como Espedito Seleiro e Seu João da Bahia, e na forte dimensão familiar e geracional presente em suas trajetórias. O projeto também busca referências na cultura vaqueira do interior cearense, cuja relação histórica com o couro influenciou não apenas a produção de peças utilitárias, mas também o desenvolvimento de uma identidade estética própria, marcada por ornamentos, símbolos e técnicas transmitidas entre gerações.

A jornada de Silene foi construída a partir desse contexto cultural, explorando temas como memória, herança familiar, pertencimento e a continuidade dos saberes tradicionais. Assim como ocorre com muitos mestres artesãos, a protagonista inicia sua trajetória reproduzindo técnicas aprendidas com seus antecessores, mas gradualmente desenvolve sua própria linguagem criativa, transformando o legado recebido em uma expressão artística pessoal.

As mecânicas centrais do jogo foram inspiradas em etapas reais do processo artesanal observado na produção de peças em couro da região do Cariri. Entre elas destacam-se o corte manual utilizando moldes, a composição de elementos decorativos, a aplicação de pesponto, a preparação de tinturas naturais e a criação de peças como sandálias, bolsas, mochilas, carteiras e outros artefatos tradicionalmente produzidos por artesãos da região. O jogo procura transformar esses procedimentos em atividades interativas acessíveis, preservando sua lógica de execução e seu valor cultural, ao mesmo tempo em que apresenta ao jogador aspectos do saber-fazer tradicional do couro.



No campo do design de jogos, o projeto se inspira em títulos como *Venba* e *Potion Craft: Alchemist Simulator*, que transformam processos reais — culinários e alquímicos — em sistemas interativos capazes de transmitir conhecimento de forma lúdica e envolvente. A proposta é aplicar abordagem semelhante ao universo do artesanato em couro, utilizando minijogos e sistemas progressivos para representar cada etapa da produção artesanal sem comprometer a fluidez da experiência.

A liberdade criativa presente nas etapas avançadas de criação foi inspirada em *The Cosmic Wheel Sisterhood*, especialmente na forma como o jogo oferece ferramentas para composição visual dentro de limites estruturados. Da mesma forma, o sistema de criação de moldes e ornamentações de *Feito à Mão: Memórias e Couro* busca permitir que cada jogador desenvolva peças únicas, incentivando a experimentação, a expressão pessoal e a construção gradual de uma identidade artística própria ao longo da narrativa.

3. Conceito e Justificativa

3.1 Tema e Contexto Cultural

Feito à Mão: Memórias e Couro é um jogo sobre memória, pertencimento e descoberta pessoal através do fazer artesanal. A narrativa acompanha uma jovem que retorna ao antigo ateliê de seu avô e, ao visitar um espaço marcado por lembranças da infância, reencontra conhecimentos e habilidades que acreditava ter deixado para trás.

Ao longo da experiência, o trabalho com o couro torna-se um meio de reconexão

com sua história, suas memórias e o território onde cresceu.

Cada técnica aprendida ou reaprendida representa não apenas um avanço na produção das peças, mas também um processo de reconhecimento de si mesma e de sua relação com a comunidade ao seu redor.

Diferentemente de uma história sobre obrigação familiar ou sucessão, *Feito à Mão: Memórias e Couro* trata da escolha de continuar.

Ninguém espera que a protagonista assuma o ateliê ou dê

continuidade ao trabalho do avô. Sua aproximação com o ofício nasce do afeto, da curiosidade e da percepção de que aquele saber já faz parte de quem ela é. Ao descobrir prazer no processo criativo e desenvolver sua própria linguagem artística, ela compreende que pode construir um caminho próprio sem abandonar suas referências.

Inspirado pelas tradições artesanais do Ceará, especialmente pela cultura do couro presente no Cariri, o jogo busca valorizar a relação afetiva que muitas pessoas desenvolvem com saberes, lugares e práticas culturais ao longo da vida. Nesse contexto, a arte surge como uma ponte entre passado e presente,

permitindo que experiências e memórias sejam reinterpretadas e transformadas em novas formas de expressão.

3.2 Motivação e Relevância

O artesanato em couro ocupa um lugar importante no inconsciente coletivo cultural do Ceará, especialmente na região do Cariri, onde o ofício se desenvolveu em estreita relação com a cultura vaqueira e com a produção de objetos utilitários, artísticos e identitários. Ao longo do tempo, técnicas, ferramentas e conhecimentos foram preservados e reinventados por gerações de artesãos, constituindo uma expressão cultural ainda presente em diversas comunidades da região.

Ao longo das últimas décadas, transformações econômicas e sociais modificaram profundamente o contexto em que o artesanato em couro se desenvolveu. A redução de atividades tradicionalmente associadas à cultura vaqueira, a industrialização de diversos produtos e as mudanças nos modos de vida do interior contribuíram para a diminuição da demanda por determinadas práticas artesanais. Diante desse cenário, muitos artesãos precisaram adaptar seus conhecimentos, criar novos produtos e encontrar novas formas de manter vivo o trabalho com o couro.

Embora esse saber continue sendo transmitido entre gerações, diversos relatos apontam para a redução do interesse de jovens em seguir esses caminhos profissionais. Torna-se cada vez mais importante ampliar a visibilidade dessas práticas e estimular novas formas de contato com esse patrimônio cultural.

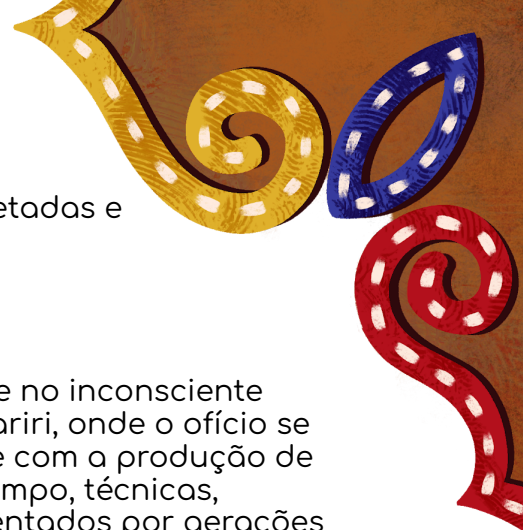
Em um contexto no qual os jogos digitais se consolidaram como uma importante linguagem cultural, surge a oportunidade de aproximar novos públicos de referências regionais por meio da experimentação, da criatividade e da participação ativa.

Nesse sentido, *Feito à Mão: Memórias e Couro* propõe uma experiência inspirada em processos reais da produção artesanal, transformando etapas como corte, composição, pesponto, tingimento e montagem em sistemas interativos acessíveis. A proposta não busca reproduzir o ofício de forma estritamente simulativa, mas despertar interesse por seus processos, valores e possibilidades criativas.

O projeto também reconhece que a preservação cultural depende de constante reinvenção. Por isso, utiliza linguagens contemporâneas do game design para apresentar esses saberes a públicos atuais. Mecânicas inspiradas em jogos de ritmo, sistemas de composição visual e ferramentas de criação livre incentivam a experimentação e permitem que cada jogador desenvolva sua própria interpretação das técnicas apresentadas.

Essa valorização das referências regionais se estende à dimensão sonora do projeto. A trilha original busca dialogar com ritmos, instrumentos e sonoridades associados ao interior cearense, contribuindo para a construção da atmosfera do jogo e ampliando o contato do público com manifestações musicais da região.

Ao ampliar a presença de referências culturais do interior do Ceará no universo dos jogos digitais, *Feito à Mão: Memórias e Couro* busca demonstrar o potencial dos videogames como ferramenta de difusão cultural,





aproximando tradições locais de novos públicos por meio de uma experiência interativa, criativa e contemporânea.

3.3 Diferenciais do projeto

O principal diferencial de *Feito à Mão: Memórias e Couro* está na transformação do processo artesanal em experiência interativa. Em vez de utilizar o artesanato apenas como elemento narrativo ou estético, o jogo coloca o jogador no centro da criação das peças, fazendo com que etapas como corte, composição, tingimento e costura inspirem mecânicas e desafios próprios. Dessa forma, o conhecimento artesanal deixa de ser apenas apresentado e passa a ser vivenciado através da interação.

A progressão do jogo acompanha o próprio processo de aprendizagem do ofício. Cada capítulo introduz novas técnicas, ferramentas e possibilidades criativas, permitindo que conhecimentos adquiridos anteriormente sejam combinados em desafios progressivamente mais complexos, refletindo a evolução da protagonista em sua redescoberta do trabalho com o couro.

A liberdade criativa também ocupa papel central na experiência. Embora inspirado em práticas reais, o jogo não busca reproduzir o artesanato de forma rígida, mas explorar a capacidade de interpretação e criação presente no fazer artesanal. Ao longo da jornada, o jogador poderá experimentar diferentes composições, ornamentos, cores e formatos, culminando na criação de moldes e peças autorais.

Para tornar esses processos acessíveis e envolventes, *Feito à Mão: Memórias e Couro* incorpora referências de gêneros contemporâneos de jogos, incluindo mecânicas de ritmo, sistemas de composição visual e ferramentas de criação livre.

A proposta busca equilibrar autenticidade cultural, acessibilidade e expressão criativa, aproximando o público dos saberes artesanais por meio de uma experiência interativa.

4. Narrativa

4.1 Sinopse

Após a morte de seu avô, Silene retorna à sua cidade natal e reencontra o antigo ateliê onde passou parte da infância aprendendo os primeiros passos do trabalho com o couro. Ao descobrir uma peça deixada inacabada, ela revive lembranças de momentos compartilhados com o avô e redescobre conhecimentos que acreditava ter esquecido.

Enquanto ajuda sua família a lidar com o luto e se reconecta com a comunidade local, Silene percebe que o artesanato ocupa um lugar importante em suas memórias e em sua identidade. O que começa como um

simples gesto de carinho transforma-se em uma jornada de autoconhecimento, criatividade e reconexão com suas raízes.

Ao longo dessa trajetória, cada nova peça criada aproxima Silene de sua história, permitindo que ela encontre, através da arte, uma nova forma de expressão e pertencimento.

4.2 Universo

O jogo se passa na pequena cidade fictícia de “Pedra do Mandacaru”, que fica no interior do Ceará e é focada em pecuária, tendo também agricultura familiar e comércio local. Nessa cidade, todos os habitantes se conhecem e estão sempre se ajudando e trocando favores, o que fortalece o senso de comunidade do local. Apesar de não ser o foco narrativo, buscamos por meio dessa ambientação mostrar diversos aspectos da cultura cearense, desde a cultura vaqueira, decorações tradicionais, casas locais e a valorização da família, além de apresentaremos, através da perspectiva de Silene, os moradores locais que buscam representar diferentes aspectos do povo cearense.

4.2.1 Personagens:

Silene

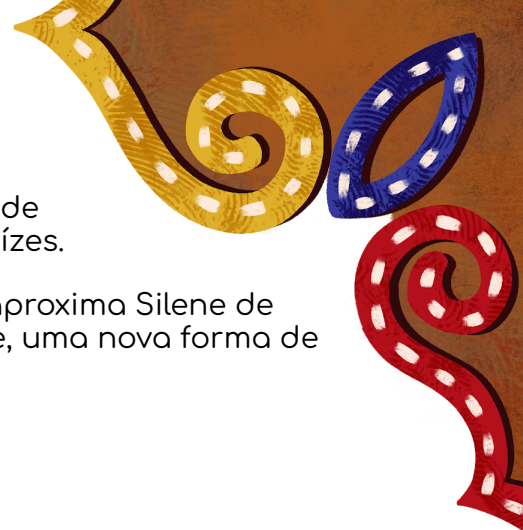
- Protagonista
- Jovem artista que retorna após a morte do avô
- Carrega culpa por ter abandonado o ofício
- Está passando pelo processo de luto

Avô (Cícero)

- Mestre artesão da pequena cidade de Pedra do Mandacaru
- Membro querido entre os moradores
- Sempre falava da sua netinha, que levava jeito pro ofício mas foi pra “cidade grande”

Avó (Antônia)

- Casada desde os 18 anos com o Cícero
- Aprecia o carinho de todos pelo marido, mas desde o falecimento não tem saído muito de casa, optando por ficar cuidando do seu jardim.
- Não conseguiu limpar o ateliê sozinha, por isso pediu que Silene viesse ajudar.



4.3 Estrutura de Capítulos

Capítulo	Técnica principal	Evolução narrativa	Peças Concluídas
1	Pesponto	Retorno ao vínculo com o avô	1
2	Composição	Reaprende os fundamentos	1
3	Corte do couro	Aprende preparação da matéria-prima	1
4	Tingimento	Descobre experimentação e personalização	2
5	Criação de molde autoral	Desenvolve identidade artística	1
6	Construção de peça completa	Torna-se artesã independente	2
7	Adaptação de pedidos	Aprende interpretação de pedidos	2
8	Experimentação	Amplia sua linguagem visual	2
9	Criação livre	Consolida sua identidade	1
10	Novos moldes do avô	Assume o legado	

5. GAMEPLAY: (O que o player faz?)

5.1 Pilares de Design

1. Reconectar
2. Criar
3. Preservar
4. Transformar

5.2 Loop principal da Gameplay

Introdução > Completar peça inacabada > Avançar na narrativa > Receber um novo pedido > Aprender uma nova técnica/mecânica > Finalizar peça

5.3 Mecânica(s) Principais do Jogo

- **Pesponto:**

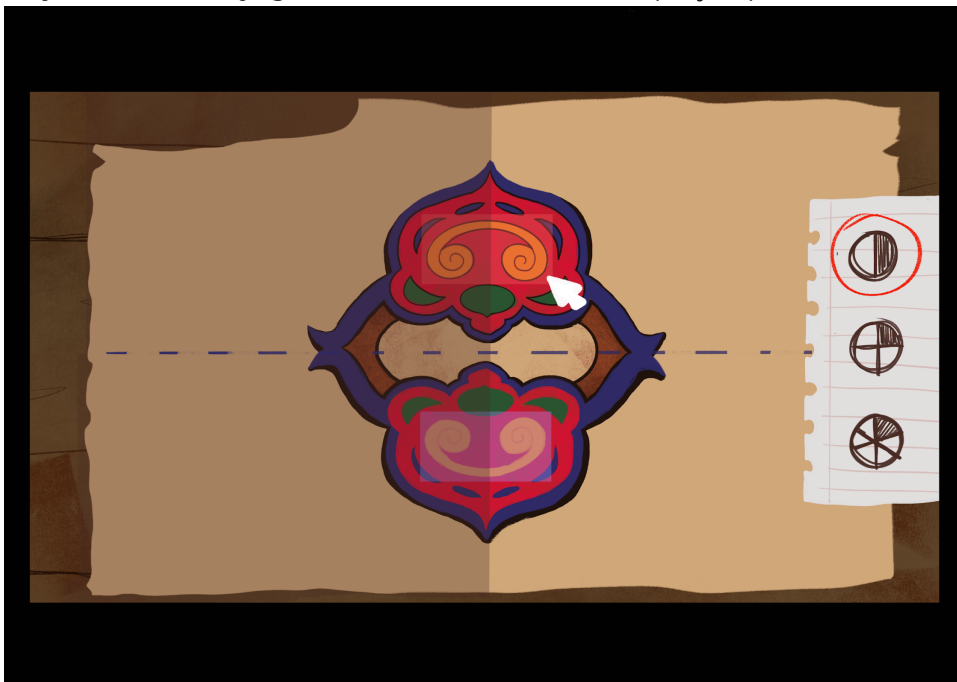
O jogador realiza a costura típica do ofício através de uma interação rítmica (Jogo de Ritmo com apenas um botão.)

Objetivo: Reforçar a importância da precisão e paciência na prática artesanal.

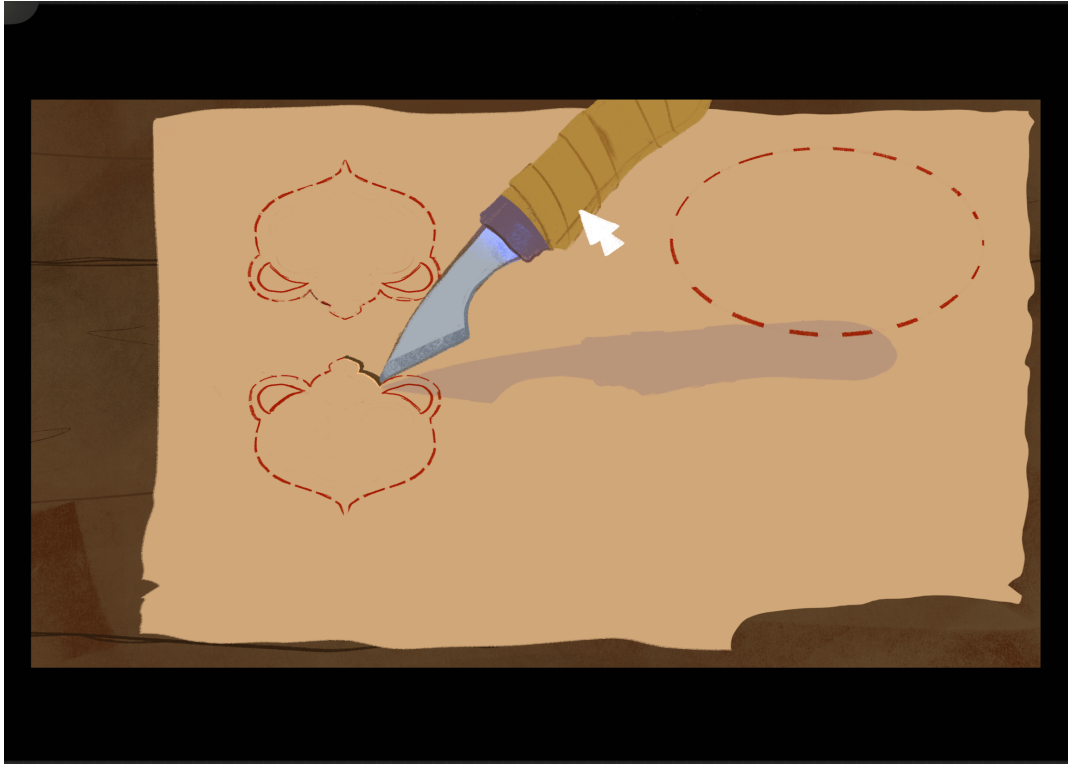


- **Composição:** Drag 'n drop (Arrastar e Soltar) de itens predefinidos para uma área, esses itens podem ser rotacionados, movidos e redimensionados.

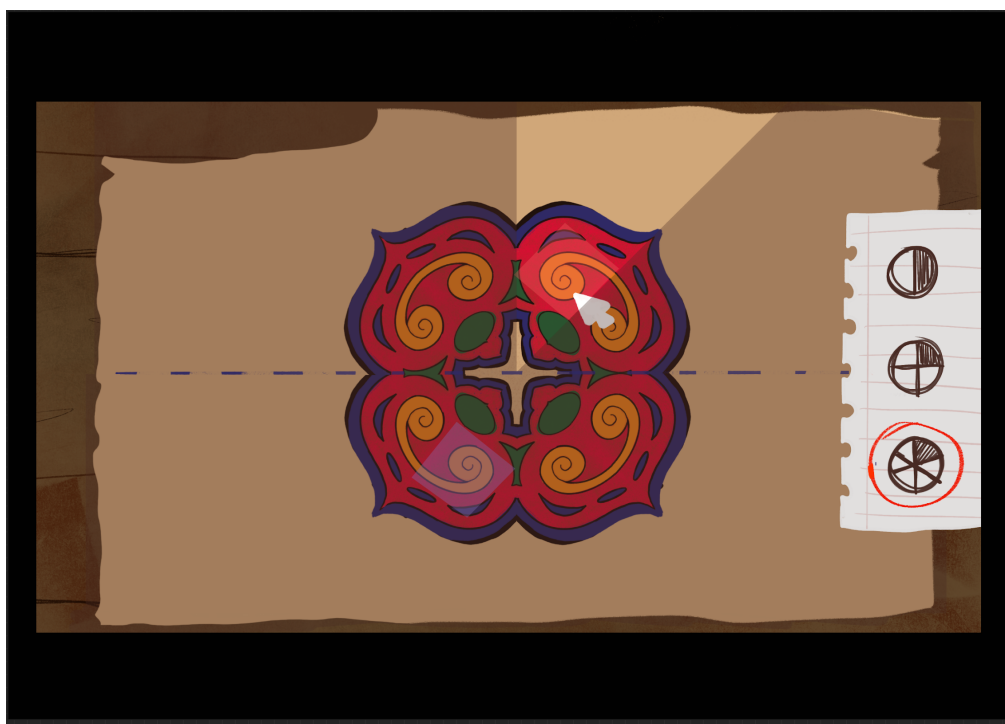
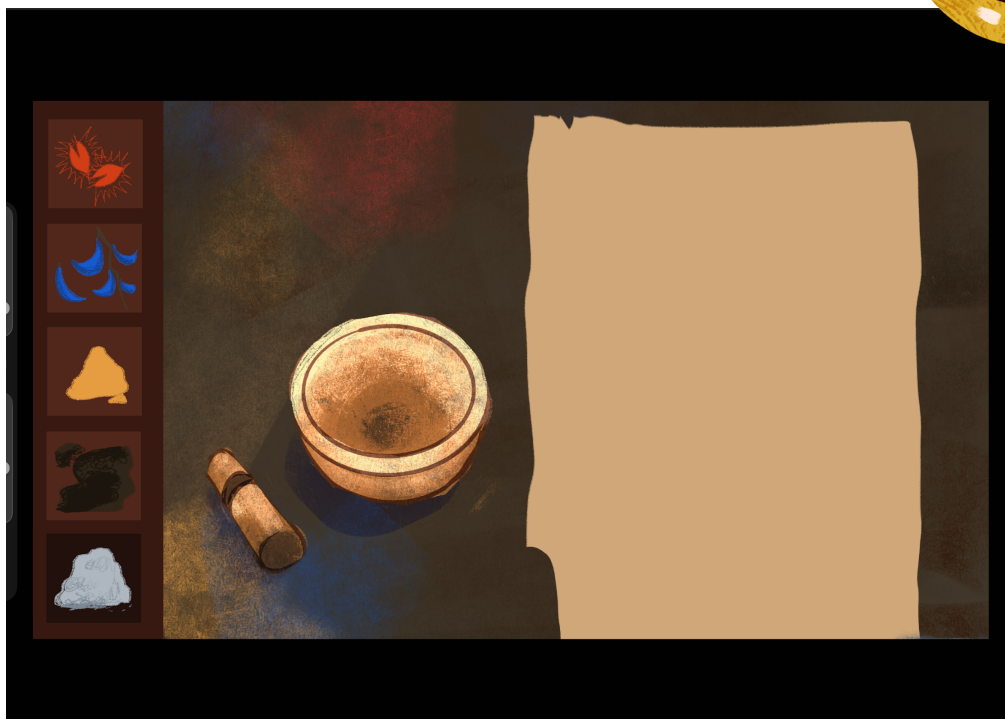
Objetivo: Dar ao jogador a liberdade de criar peças personalizadas.



- **Corte de Couro:** Usar o cursor para atravessar um caminho pré definido, quanto mais preciso melhor a qualidade.
Objetivo: Ênfase de precisão e aproveitamento máximo de recursos



- **Coleta:** Point 'n Click (Apontar e Clicar) itens que estão no jardim para coletá-los.
Objetivo: Destacar a utilização de meios tradicionais e naturais no processo criativo artesanal.
- **Tingimento:** Drag 'n Drop (Arrastar e Soltar) de ingredientes do inventário em um local para depois pegar outro item na tela com a mesma mecânica, usando esse item em cima dos outros na área onde foram colocados.
- Objetivo: Evidenciar a importância do planejamento prévio para a realização de um projeto artístico autêntico.



- **Desenho do Molde:** Através de uma bolinha inicial definir de a forma está fechada, permitindo a definição da forma somente se voltar a origem (e não permitindo área negativa dentro de uma única forma)
Objetivo: Incentivar o jogador a exercer a própria criatividade e dar liberdade para isso.
- **Visual Novel:**
Sistema para diálogos entre os personagens, com opções de resposta diferentes para o jogador.

Objetivo: Contar a história de Silene de forma interativa

- **Sistema de Inventário:**

Sistema de armazenamento e organização de itens usados na gameplay.

5.4 Controles do Jogo

O jogo poderá ser jogado por:

- Teclado e mouse
- Toque de tela (mobile)
- Joystick

5.5 Sistemas de Jogo

Objetivo Principal: Concluir todas peças de couro.

Controles: Mouse, Teclado, Gamepad, Touch.

Progressão do jogo: Textos narrativos e mecânicas para confeccionar peças de couro

6. Arte e Estética

Toda a arte e o visual do jogo será todo feito em ilustração digital 2D, contendo momentos de animação simplificada com rigs para realizar *cutscenes* em momentos narrativos importantes. A estética do jogo será cartunesca e simplificada, com design de personagens chamativos e cativantes que, através das *cutscenes*, buscam integrar referências visuais dos cordéis clássicos do nordeste brasileiro. Através do visual, passaremos a sensação de conforto e aconchego comum entre jogos do gênero “cozy games”, evitando o uso de linhas retas e agressivas, além de usar arquitetura orgânica sem se distanciar do tradicional cearense.

As principais referências para o visual do jogo são *Potion Craft*, *Alchemist Simulator*, *Venba*, e *Cosmic Wheel of Sisterhood*, utilizando paleta de cores terrosas e tons alaranjados suaves que contrastam com o verde que será usado nas vegetações. A iluminação será principalmente luz difusa com sombreamentos leves para reforçar a sensação de conforto

7. Áudio

O sistema de áudio tem como objetivo aumentar a imersão do jogador, fornecer feedback imediato para ações executadas e reforçar a atmosfera do mundo através de música, efeitos sonoros e sons ambientes.

Será composto uma trilha sonora usando instrumentos típicos do nordeste e inspirada nas músicas nordestinas. A trilha sonora terá 6 diferentes músicas que irão tocar em partes determinadas do jogo para enfatizar o sentimento desejado pelos game designers.



01	Música Tema	Animada com vários instrumentos
02	Música do Menu	Minimalista e tranquilizante
03	Música de diálogos Normal	Música de fundo e discreto
04	Música de diálogos dramático	Musica lenta, minimalista e dramática
05	Música para gameplay	Música de fundo, animada e rítmica
06	Música para pesponto	Música minimalista e ritmo acentuado

As

composições apresentam andamento lento, dinâmica suave e loops discretos, acompanhando a exploração sem competir pela atenção do jogador. Como principais referências artísticas outros jogos, destacam-se *Stardew Valley*, *Spiritfarer*, *A Short Hike*, *Animal Crossing*. E as principais referências artísticas de músicos nordestinos são Dominginhos, Antônio Nóbrega e Elomar.

Os efeitos sonoros do jogo também serão gravados e implementados na interface e na gameplay para auxiliar a navegação e confirmação dos menus e mecânicas do jogo

Para acompanhar os textos narrativos será utilizado efeitos sonoros e grunhidos característicos para cada personagem como forma de acentuar os diálogos e dar personalidade a eles.

8. Interface e Experiência do Usuário

8.1 Interface

A interface será projetada para ser limpa, discreta e de fácil compreensão, permitindo que o jogador mantenha o foco na exploração e na ambientação. Elementos visuais aparecem apenas quando necessários, reduzindo distrações e reforçando a atmosfera acolhedora característica do jogo.

8.2 HUD

A HUD do jogo será extremamente minimalista para evitar distrações e não ocupar a tela, garantindo que o jogador tenha uma maior imersão no jogo. A navegação será feita de forma diegético e intuitivo, possuindo apenas alguns elementos visuais e auditórios para ajudar na navegação e confirmação do jogo.

Os três únicos elementos que terão em tela são o cursor do mouse, que será estilizado para combinar com o ambiente, e um botão de acesso ao inventário na parte inferior da tela e um ícone no canto superior direito para acessar o Pedido dos Clientes.

8.3 Menus

Os Menus vão ter um estilo visual rústico, representando madeira e artesanato do Ceará. os menus são:

- Menu principal
- Configurações
- Inventário
- Pedido dos Clientes

O menu principal terá as opções de começar um jogo novo, continuar um jogo anterior, acessar as configurações, acessar os créditos e fechar o jogo.

No menu de configurações o jogador pode alterar vários aspectos do jogo para melhorar a acessibilidade, jogabilidade e experiência individualmente. Dentre essas esses aspectos estão ajuste de escala da interface, opção para aumentar o tamanho do texto, controle independente de volumes de música e efeitos sonoros.

O Inventário será dividido em grade, com abas para separar os diferentes itens, facilitando a navegação. Ao dar *hover* no item com o mouse aparecerá um popup com uma descrição do item.

O Menu de “pedido dos clientes” será diferente dos demais. Ele será um menu diegético, e será um caderno para auxiliar e orientar o jogador sobre as mecânicas do jogo e das missões atuais.

8.4 Feedback

O Jogo terá alguns *feedbacks* visuais e auditórios para melhorar a acessibilidade e navegação, tais como:

- Botões aumentam de tamanho ao passar o cursor.
- Botões fazem sons e efeitos sonoros quando o cursor passar por cima
- Objetos interativos recebem um leve destaque visual e o auditório com o passar do cursor
- Mensagens curtas informam quando um item é coletado ou uma tarefa é concluída
- Efeitos sonoros diversos tocam quando o jogador realizam ações no jogo, desde mecânicas a interação com objetos

8.5 Acessibilidade

No menu de configurações, o jogador poderá alterar aspectos do jogo para que o mesmo se torne mais acessível. As seguintes alterações serão possíveis:

- Ajuste de escala da interface;
- Opção para aumentar o tamanho do texto;
- Controle independente do volume de música, efeitos e vozes;
- Modos de alto contraste
- Modo para daltonismo



9. Público e Mercado

9.1 Público Alvo

O jogo é voltado para jogadores que apreciam experiências relaxantes, focadas em, narrativa, progressão gradual e expressão artística. O público inclui fãs de cozy games, jogos independentes e experiências com forte identidade artística e cultural.

O público geral são jogadores de 12 anos ou mais, mas o público alvo são adolescentes e jovens adultos de 16 a 28 anos. Sendo um jogo casual, sem pressão e com pouca dificuldade, torna o jogo um ótimo ponto de entrada para pessoas que não costumam jogar jogos digitais, ao mesmo tempo que o foco narrativo e expressão artística e cultural será um atrativo e um diferencial para jogadores que gostam desse gênero de jogo.

Classificação indicativa LIVRE.

9.2 Perfil de Jogador

Perfil dos nossos jogadores e o que eles gostam em jogos:

- Personalização
- Expressão artística
- Cultura brasileira
- Foco narrativo
- Jogo casual
- Progresso sem dificuldade
- Música relaxante;

9.3 Mercado

O mercado de *cozy games* apresentou crescimento significativo nos últimos anos, impulsionado pelo sucesso de jogos independentes que valorizam conforto, criatividade e narrativa. Jogos desse gênero atraem um público diversificado e possuem forte presença em plataformas digitais e comunidades online.

De acordo com “*The Guardian*”, jornal britânico, o número de jogos desse crescido a cada ano,

Ano	Jogos lançados com a tag "Cozy" na Steam
2020	15
2021	39
2022	85
2024	373



E *market research reports* aponta que o mercado de jogos do gênero “*cozy games*” crescerá de US\$ 1,08 bilhão em 2025 para US\$ 1,55 bilhão em 2031.

9.4 Concorrentes e Referências

Jogo	Gênero	Principal referência
<i>Spiritfarer</i>	Aventura	Narrativa emocional e trilha sonora contemplativa.
<i>Venba</i>	Narrativo	Narrativa centrada na família
<i>Coffee Talk</i>	Visual Novel	Conversas intimistas, desenvolvimento de personagens
<i>Stardew Valley</i>	Simulação	Senso de comunidade e atmosfera acolhedora.
<i>Potion Craft: Alchemist Simulator</i>	Simulação	Mecânicas e Progressão

9.5 Diferencial Competitivo

- Experiência contemplativa com forte identidade cultural
- Valorização da cultura do nordeste brasileiro de forma respeitosa e cativante
- Apresentação única e divertida de um estilo artístico diferenciado
- Narrativa profunda sobre o luto, expressão artística e desenvolvimento de personagem
- Direção artística inspirada em paisagens e artesanato regional

10. Plataformas e Tecnologias

10.1 Plataformas de Lançamento

O jogo será lançado inicialmente para a plataforma PC (Windows) através da loja digital Steam. A Steam foi escolhida por ser a principal vitrine de jogos para PC no mundo, oferecendo ferramentas robustas para desenvolvedores indie, como suporte a conquistas, atualizações automáticas e uma comunidade ativa.

O jogo conta com controles nativos para teclado e mouse, joystick e tela sensível ao toque (touch screen), o que o torna naturalmente compatível com o Steam Deck, especialmente em seu modo portátil, onde a interface touch pode ser utilizada diretamente.

10.2 Tecnologia e Desenvolvimento

O jogo será desenvolvido na Unity, motor gráfico amplamente consolidado no mercado de jogos independentes. A escolha da Unity se justifica por sua robustez, vasta documentação, suporte a múltiplas plataformas e grande comunidade de desenvolvedores, o que facilita a implementação de mecânicas 2D e 2.5D, sistemas de interface e integração com a Steam. Além disso, a Unity oferece excelente suporte nativo a controles por teclado e mouse, joystick e tela sensível ao toque (touch screen), viabilizando a experiência multiplataforma proposta pelo projeto.

10.3 Tecnologia e Desenvolvimento

Inicialmente, será lançado exclusivamente em português do Brasil (pt-BR). A decisão reflete o compromisso do projeto com a valorização da cultura cearense e o público brasileiro, além de reduzir custos e complexidade no desenvolvimento inicial.

No entanto, a estrutura do jogo já será desenvolvida com sistemas de localização centralizados, utilizando ferramentas como Unity Localization ou sistemas similares, que armazenam todos os textos em arquivos externos. Essa abordagem permite que futuras traduções para outros idiomas sejam implementadas de forma ágil, sem a necessidade de revisão profunda do código ou da interface. A

estrutura preparada para localização também facilita a expansão do jogo para novos mercados e plataformas no futuro.

10.4 Preço

- Preço base no Brasil: R\$ 20,00

Este valor coloca o jogo em uma faixa de preço acessível para o público brasileiro, um mercado que demonstra grande apetite por jogos indie de qualidade a preços justos. A decisão está alinhada com a tendência de mercado de jogos populares na Steam, que tem visto uma queda no preço mediano, incentivando o sucesso de títulos com preços competitivos.

11. Equipe e Cronograma

11.1 Equipe

A equipe de desenvolvimento deste jogo possui experiência profissional em áreas complementares fundamentais para a execução do projeto. Malu Fernandes atua há mais de cinco anos com direção de arte, ilustração e desenvolvimento visual para projetos criativos. Eduardo Régis possui mais de cinco anos de experiência em desenvolvimento de software, contribuindo com programação e game design. Pedro Henrique possui experiência em desenvolvimento de jogos digitais e implementação de sistemas interativos. A equipe conta ainda com Yumi Kyumers na área de roteiro e narrativa, Artur Guidugli na composição musical e design de áudio, e Priscille Soares na produção executiva e acompanhamento do projeto.

11.2 Cronograma

O jogo será desenvolvido em dez meses e terá quatro etapas principais, sendo elas pré-produção, produção, testes e polimento. De acordo com nosso cronograma, em alguns momentos, diferentes etapas de desenvolvimento estarão acontecendo ao mesmo tempo, sendo realizados por diferentes membros da equipe como forma de otimizar o tempo e esforços. O cronograma em detalhes pode ser visto por meio deste link [📅 Cronograma](#)

11.2.1 Pré-produção

A etapa de pré-produção começará com todas as equipes trabalhando em diferentes partes do projeto e conversando entre si para garantir que a consistência artística e narrativa está sendo mantida.

Equipe	Objetivo	Tempo de realização
Game Design	Terminar a concepção do jogo até os mínimos detalhes, incluindo todas as telas de jogo	3 semanas
Visual/Artístico	Fazer a bíblia de arte do jogo e reunir referências visuais	4 semanas
Programação	Fazer o setup do projeto incluindo as bibliotecas	1 semana
Áudio	Realizar os primeiros testes de músicas buscando juntar música nordestina com o tom tranquilo e aconchegante	4 semanas
Roteiro	Produção do roteiro completo, incluindo todos os diálogos e narrações	8 semanas

11.2.2 Produção

O objetivo da etapa de produção é desenvolver o MVP (*minimum viable product*, Mínimo produto viável). Para isso, as equipes de visual, programação e áudio farão todos os elementos que terão no jogo separadamente e no final, tudo será junto pela equipe de produção, desenvolvendo assim a primeira versão completa do jogo que passará por testes.

Equipe	Objetivo	Tempo de realização
Visual/Artístico	Produção de todas as ilustrações de cenários, personagens, assets, HUD e Menus	10 Semanas
Programação	Programação do MVP e das mecânicas do jogo, além da implementação da HUD	10 Semanas
Áudio	Gravação das 6 músicas e todos os efeitos sonoros de menu, interações e diálogos	12 Semanas

11.2.3 Testes

A etapa de testes acontecerá paralelamente à etapa de produção e estará sob a responsabilidade da equipe de game design. Os primeiros testes serão feitos internamente pela própria equipe, e os demais serão realizados com pequenos grupos de pessoas para obter feedbacks que já serão considerados e implementados na etapa de produção.

11.2.4 Polimento

Ajustes e polimentos começarão após o término do MVP e a realização de testes no mesmo. Com base nas respostas, a equipe de game design decidirá os próximos passos, quais ajustes e refinamentos será possível realizar até o final do prazo. Está sendo considerado que os ajustes e polimentos envolveram toda a equipe de desenvolvimento.

12. Orçamento Detalhado

ORÇAMENTO DETALHADO · MEMÓRIA DE CÁLCULO

Total (R\$) = Quantidade × Valor unitário · Equipe modelada em dedicação parcial e escalonada nos 10 meses

Cód.	Item	Descrição / justificativa	Unidade	Qtd	Valor unit. (R\$)	Total (R\$)
R1 · Equipe de produção do game (núcleo técnico/criativo)						
R1	Direção e Game Design	Concepção, direção criativa, GDD e balanceamento; dedicação parcial ao longo de todo o projeto.	mês	10	R\$ 3.300	R\$ 33.000
R1	Programação (desenvolvimento)	Desenvolvimento do jogo em Unity, sistemas, integração de arte e áudio, protótipos, builds.	mês	9	R\$ 4.900	R\$ 44.100
R1	Arte 2D, UI e animação	Arte Conceitual, sprites, cenários, interface, assets e animação 2D.	mês	7	R\$ 3.600	R\$ 25.200
R1	Trilha sonora e sound design	Composição original, efeitos sonoros e mixagem (cachê fechado).	cachê	1	R\$ 4.500	R\$ 4.500
R1	Roteiro e narrativa	Escrita, diálogos, narrativas e game writing (cachê fechado).	cachê	1	R\$ 2.700	R\$ 2.700
R1	QA e testes	Testes de jogabilidade, bugs e ajustes na reta final (cachê fechado).	cachê	1	R\$ 2.500	R\$ 2.500
R2 · Comunicação, divulgação e acessibilidade						
R2	Profissional de comunicação dedicado	Gestão de redes, presença digital e estratégia (exigência item 6.3.e).	mês	6	R\$ 1.600	R\$ 9.600
R2	Assessoria de imprensa externa	Assessoria independente da equipe, obrigatória (itens 7.3 e checklist 45).	mês	4	R\$ 1.800	R\$ 7.200
R2	Mídia paga	Impulsioneamento, anúncios digitais e links patrocinados (item 6.3.b).	verba	1	R\$ 3.000	R\$ 3.000
R2	Medição de visibilidade / equivalência publicitária	Relatório por empresa externa, com e sem citação à Petrobras (item 6.3.h).	serviço	1	R\$ 3.200	R\$ 3.200
R2	Materiais de divulgação	Key art, trailer, press kit e artes de campanha com marcas Petrobras/Governo.	verba	1	R\$ 4.400	R\$ 4.400
R2	Comunicação acessível	Legendagem, libras no lançamento, audiodescrição e formatos acessíveis (item 6.3.a).	verba	1	R\$ 5.000	R\$ 5.000
R3 · Lançamento e participação em feira de games						
R3	Inscrição / estande em feira de games	Participação em feira nacional de games, ex. BIG Festival ou Gamescom Latam (Anexo I, Mod. 6).	unid	1	R\$ 4.000	R\$ 4.000
R3	Passagens, hospedagem e diárias (feira)	Deslocamento e estadia da equipe para a feira.	verba	1	R\$ 6.000	R\$ 6.000

CÁLCULO		
e escalonada nos 10 meses		
1	R\$ 3.500	R\$ 3.500
1	R\$ 1.500	R\$ 1.500

$$\text{Total (R\$)} = \text{Quantidade} \times \text{Valor unitário} \cdot \text{Equipe modelada em dedicação parcial e escalonada nos 10 meses}$$

R3	Evento de lançamento	Lançamento online ou presencial para amplo público (Anexo I, Mod. 6).	unid	1	R\$ 3.500	R\$ 3.500
R3	Material promocional	Banner, brindes e build demo para feira e lançamento.	verba	1	R\$ 1.500	R\$ 1.500
R4 · Direitos autorais, licenças e software						
R4	Licenças de software	Engine (se Unity), ferramentas de arte, DAW e plugins de produção.	verba	1	R\$ 2.500	R\$ 2.500
R4	Assets licenciados	Sprites, efeitos, fontes e bibliotecas de terceiros licenciadas.	verba	1	R\$ 2.000	R\$ 2.000
R4	Direitos autorais e licenciamento de trilha	Registro e cessões de direitos (checklist 49).	verba	1	R\$ 1.500	R\$ 1.500
R4	Registro e publicação em loja digital	Steam Direct e certificados de publicação.	verba	1	R\$ 1.000	R\$ 1.000
R5 · Administração (coordenação executiva, jurídica e contábil)						
R5	Coordenação executiva	Direção executiva do projeto: interlocução com a Petrobras, decisões, cronograma e conformidade.	mês	10	R\$ 750	R\$ 7.500
R5	Apoio administrativo-financeiro	Gestão operacional do contrato e cronograma físico-financeiro (checklist 48).	mês	10	R\$ 700	R\$ 7.000
R5	Jurídico e contábil	Contratos com PJ, cessão de direitos, contabilidade e prestação de contas Rouanet/SALIC (checklist 49).	verba	1	R\$ 5.000	R\$ 5.000
R6 · Contrapartidas e acessibilidade nos eventos						
R6	Conteúdos audiovisuais para a Petrobras	Making of, depoimentos e fotos/vídeos com cessão por 5 anos (Anexo II, itens 15 e 17).	verba	1	R\$ 2.500	R\$ 2.500
R6	Aplicação de marcas, selos e vinheta	Chancela, selos, sinalização e vinheta nas entregas (Anexo II, itens 1, 4 e 14).	verba	1	R\$ 1.500	R\$ 1.500
R6	Contrapartida nova: Oficina Petrobras de game dev	Oficina gratuita ao público sobre criação de games (contrapartida não prevista no Anexo II, item 6.4.b).	unid	1	R\$ 1.000	R\$ 1.000
R7 · Reserva de contingência						
R7	Reserva de contingência	Imprevistos, variação cambial de software/assets e ajustes de escopo.	verba	1	R\$ 7.000	R\$ 7.000
	TOTAL GERAL					R\$ 197.900

Qualquer dúvida, estamos á disposição!
Obrigada pela atenção,
Equipe Panetone Studios
malufernandes.art@gmail.com

