

# XXI - WORKSHOP T.C.C.

09/10 - Junho 2025

Etec  
Prof. Armando  
Bayeux da Silva  
Rio Claro

CPS  
Centro  
Paula Souza

SÃO PAULO  
GOVERNO DO ESTADO

**Painel: DSiD 010**  
**1º semestre 2025**

## CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

ETEC PROFESSOR ARMANDO BAYEUX DA SILVA

Professor Orientador:

Profº. EspValdeci Ançanello

Profª. Drª. Kátia Regina Borgi

## ETEC GAMES

**PALAVRAS CHAVE: GAMES, STEAM, LAUNCHER, REPOSITÓRIO**

GIOVANNI BAUTTO ROHRIG, NATAN RIGHI

### Introdução

O curso de desenvolvimento de sistemas é famoso por ter diversos jogos criados como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Porém é comum que esses jogos se percam após a conclusão do curso, pois não existe um lugar aonde esses jogos possam ser armazenados, preservando assim projetos que foram especias para os formados e disponibilizando como forma de inspiração e incentivo para os que ainda estão no curso.

### Objetivos

O objetivo do projeto é criar um *site* aonde os alunos dos cursos técnicos possam disponibilizar os aplicativos, sites ou jogos criados durante os TCCs para manter essa lembrança viva em algum lugar e também servir de inspiração para futuros alunos.



[https://help.steampowered.com/public/shared/images/responsive/steam\\_share\\_image.jpg](https://help.steampowered.com/public/shared/images/responsive/steam_share_image.jpg)

### Material e Método / Metodologia

O trabalho será desenvolvido se baseando em outros sites parecidos já existentes como steam, Source Forge, softonic, etc. Para a produção do *site* será usado HTML 5, juntamente com CSS, JavaScript e Bootstrap para a estrutura e funcionamento básico do site, MySQL como banco de dados e PHP para fazer a ligação entre o banco de dados e o *site*.



[https://fiverr-res.cloudinary.com/images/q\\_auto,f\\_auto/gigs/111075660/original/e1ba3d5ec52bf12aca05bbf6e7634599dbaa41/do-clean-html-css-javascript-and-php-projects-for-you.png](https://fiverr-res.cloudinary.com/images/q_auto,f_auto/gigs/111075660/original/e1ba3d5ec52bf12aca05bbf6e7634599dbaa41/do-clean-html-css-javascript-and-php-projects-for-you.png)

### Resultado e Discussão/ Revisão da Literatura/ Justificativa

É esperado que o site ajude a manter algumas memórias de turmas passadas, bem como ajude os futuros estudantes a terem um norte na hora de planejarem seus próprios projetos.



[https://img.freepik.com/vetores-gratis/conceito-de-arquivos-de-transferencia-de-pagina-de-destino\\_52683-26421.jpg](https://img.freepik.com/vetores-gratis/conceito-de-arquivos-de-transferencia-de-pagina-de-destino_52683-26421.jpg)

### Considerações Finais/ Conclusões

Espera-se que ao concluir o projeto, as futuras turmas continuem usando-o para que no futuro possam usar o site como um repositório realmente, podendo adiciona-los ao currículo ou como portfólio.



[https://img.freepik.com/vetores-gratis/ilustracao-de-api-de-design-plano-desenhado-a-mao\\_23-2149383348.jpg?semt=ais\\_hybrid&w=740](https://img.freepik.com/vetores-gratis/ilustracao-de-api-de-design-plano-desenhado-a-mao_23-2149383348.jpg?semt=ais_hybrid&w=740)

### Referências Bibliográficas

Dos Single aos Multiplayers: A História dos Jogos Digitais. (2014). LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer, 17(2), 312-350. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2014.858>

SILVEIRA, Ana Luiza de Souza. O estado da arte do uso de jogos como metodologia de ensino nos trabalhos de conclusão de curso dos cursos de licenciatura em Ciências da Universidade Federal de Uberlândia. 2020. 63 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciências Biológicas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020.