

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: NUMNUM
1º semestre 2025

CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

ETEC PROFESSOR ARMANDO BAYEUX DA SILVA

Professor Orientador:
Valdeci Ançanello
Kátia Regina Borgi

ETEC GAMES

PALAVRAS CHAVE: GAMES, STEAM, LAUNCHER, REPOSITÓRIO

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 especiais 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

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/e1ba3d5ec52bf12acaba05bbf7634599dbaa41/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

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 adicioná-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

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.