

Documentação Projeto Individual

Planet Games

Guilherme Faria de Mira

São Paulo

2025

1. Contexto

1.1 Importância dos jogos

Os jogos têm desempenhado um papel cada vez mais significativo na vida das pessoas, ultrapassando a simples ideia de entretenimento para se tornarem ferramentas de desenvolvimento pessoal, social e emocional. Em um mundo marcado por rotinas intensas e pressões constantes, os jogos são utilizados como uma válvula de escape por muitas pessoas, um espaço seguro onde é possível explorar mundos virtuais vastos, viver histórias envolventes e experimentar desafios de forma criativa em um mundo onde tudo é possível.

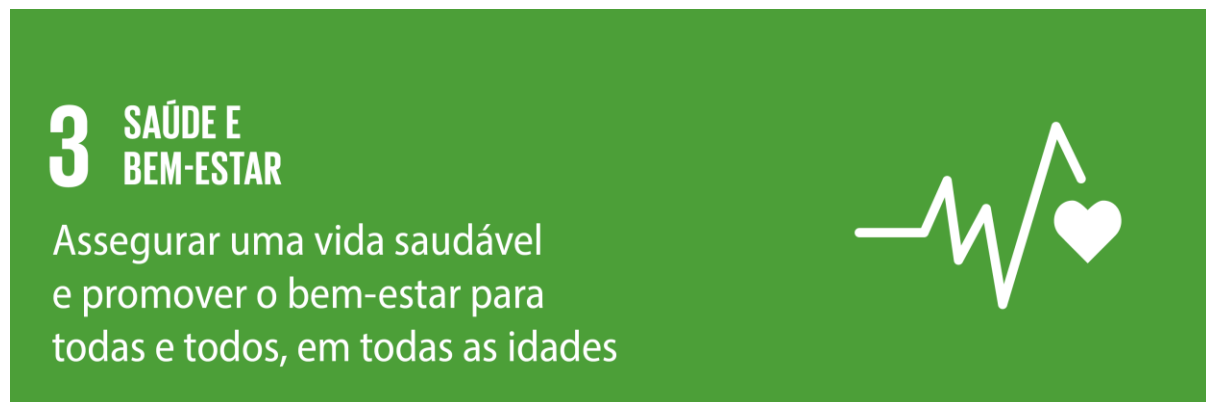
Além da diversão, os jogos estimulam habilidades cognitivas como raciocínio lógico, tomada de decisões rápidas, resolução de problemas e coordenação motora. Jogos estratégicos, por exemplo, exigem planejamento e pensamento crítico, enquanto jogos de aventura envolvem memorização, atenção aos detalhes e adaptação a novas situações. Esses estímulos são especialmente valiosos em todas as faixas etárias, contribuindo para o desenvolvimento intelectual de crianças, a manutenção da agilidade mental em adultos e o bem-estar emocional em idosos.

No aspecto social, os jogos criam conexões. Eles aproximam pessoas de diferentes culturas, idades e lugares, promovendo a colaboração, a empatia e o espírito de equipe. Em tempos de isolamento, como o vivido durante a pandemia, muitos encontraram nos jogos online uma forma de manter o contato com amigos, fazer novas amizades e sentir-se parte de uma comunidade. Mesmo em ambientes presenciais, jogos de tabuleiro ou em grupo incentivam o convívio saudável e o fortalecimento de laços afetivos.

Além disso, é importante reconhecer o papel dos jogos na expressão pessoal e na construção de identidade. Muitos jogadores encontram nos games uma maneira de se representar, explorar seus valores e refletir sobre questões complexas, como moralidade, escolhas e consequências. Narrativas imersivas podem inspirar, provocar reflexão e até mesmo influenciar positivamente a autoestima e a visão de mundo dos jogadores.

1.2 Objetivo de Desenvolvimento Sustentável do Planet Games

Os jogos virtuais, presentes na vida de milhões de pessoas ao redor do mundo, vão muito além do entretenimento: eles se tornaram uma importante ferramenta de saúde mental, emocional e social. O projeto *Planet Games* se insere nesse contexto ao oferecer um espaço digital onde os usuários podem organizar, avaliar e refletir sobre suas experiências com jogos, promovendo momentos de lazer consciente e autoconhecimento. Essa proposta está diretamente alinhada à **ODS 3 – Saúde e Bem-Estar**, que busca assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos.



2. Objetivo

Criar uma plataforma que ajude as pessoas a verem seus jogos jogados e seus principais gostos com base em nos jogos cadastrados por eles mesmos. Além disso, proporcionar uma experiência de conhecimento do usuário através de quizzes e páginas informativas sobre os jogos.

3. Justificativa

Criar a oportunidade do usuário de se aprofundar melhor no mundo dos jogos a de se autoavaliar com base nos seus jogos cadastrados.

4. Escopo

O Planet Games consiste na criação de um site interativo voltado para jogadores que desejam cadastrar, organizar e acompanhar os jogos que jogam ou já jogaram. A plataforma permitirá o registro de informações como nome do jogo, gênero e descrição, dados informados pelo usuário, além de apresentar esses dados em uma dashboard visual e personalizada, com gráficos e KPIs.

Além do cadastro e da organização dos jogos, o projeto contará com um quiz interativo relacionado à jogos atuais. Os resultados desse quiz serão integrados à dashboard, enriquecendo ainda mais a análise do perfil do jogador.

A proposta busca promover uma experiência que una entretenimento, organização pessoal e bem-estar, incentivando o uso consciente dos jogos como ferramenta de equilíbrio emocional e lazer saudável. O projeto está alinhado à ODS 3 – Saúde e Bem-Estar, por estimular práticas que promovem a saúde mental, a autoestima e o autoconhecimento.

4.1 Requisitos

- O sistema deve permitir o cadastro de usuários com e-mail e senha.
- O sistema deve permitir login e autenticação de usuários.
- O usuário deve conseguir cadastrar jogos, informando: nome, gênero e descrição.
- O sistema deve listar todos os jogos cadastrados pelo usuário, com opção de exclusão.
- O sistema deve exibir uma **dashboard interativa**, com gráficos e estatísticas sobre os jogos cadastrados.
- O sistema deve oferecer um quiz com perguntas relacionadas a jogos atuais.
- Os resultados do quiz devem ser armazenados e exibidos na dashboard como parte do perfil do usuário.
- O sistema deve garantir que cada usuário visualize apenas os próprios dados.

5. Conclusão

O projeto *Planet Games* representa uma iniciativa inovadora que une entretenimento digital, organização pessoal e bem-estar emocional em uma única plataforma acessível e interativa. Ao permitir que os usuários cadastrem seus jogos, acompanhem seus gêneros favoritos e participem de quizzes personalizados, o site promove uma experiência rica, divertida e auto conhecedora. Além de valorizar o lazer consciente e a relação positiva com os jogos virtuais, o projeto também se alinha aos princípios da ODS 3 – Saúde e Bem-Estar, incentivando práticas que contribuem para a saúde mental, a autoestima e o equilíbrio emocional.

Com uma proposta clara, requisitos bem definidos e foco na usabilidade, o *Planet Games* oferece aos usuários não apenas uma ferramenta digital útil, mas também um espaço de expressão e reflexão pessoal. A expectativa é que o projeto incentive uma relação mais saudável com os jogos e se torne uma referência no apoio ao bem-estar por meio da tecnologia e da cultura gamer.

Fontes

<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos>