SÃO PAULO TECH SCHOOL

CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**João Pedro Coelho Guimarães**

**Site Phantom Aficionado**

**Projeto Individual**

**São Paulo**

**2025**

# Contexto

Persona 5 é um jogo japonês lançado em 2017 no ocidente produzido pelos estúdios Atlus e publicado pela Sega, Persona 5 é a entrada de maior sucesso da franquia tendo vendido 10 milhões de copias até desembro de 2023 (Fonte: https://www.ign.com/articles/persona-5-series-passes-10-million-units-sold-after-tactica-launch). Na história do jogo, o grupo Phantom Thieves que são os protagonistas possuem poderes especiais capazes de ‘Mudar’ o coração das pessoas, e usam esse poder para o bem forçando pessoas ruins a se arrependerem do que fizeram. Eventualmente o grupo percebe que a sociedade como um todo está parando de pensar por si própria, terceirizando sua responsabilidade para pessoas mais ‘importantes’ como políticos, professores, artistas famosos e afins, que por consequência se sentem no direito de fazer o que bem entendem. Além disso, neste jogo o aspecto social é central, relacionamentos com personagens trazem sentido à vida do protagonista e desbloqueia novos recursos para uso durante o jogo, um exemplo muito importante é o site de fãs Phantom Aficionado que é criado para o grupo principal, nesse site se reúnem os fãs do grupo onde podem comentar sobre suas teorias e conversar com outros fãs.

Figura 1: Logo dos Phantom Thieves

Considerando esses aspectos, Persona 5 é um jogo que traz consigo uma crítica social para que o jogador reflita sobre suas próprias ações, para que valorize aqueles que estão a sua volta, e mude o seu próprio coração para melhor ao acompanhar uma jornada de revolta contra o que não é certo, utilizando elementos visuais que transparecem rebeldia, uma narrativa impactante que mostra o grupo passando por imensas adversidades, porém, sem nunca perder de vista seu propósito, sua essência, e seu controle sobre as rédeas de sua vida.

# 

Figura 2 Mapa global de vendas de persona 5

# Let's talk about Persona 5's menus | Eurogamer.net

Figura 3: Menu inicial do jogo, fonte como recortes de jornal

# Objetivo

Recriar o site Phantom Aficionado com o meu estilo, contendo novos elementos e um sistema de cadastro e login conectado a um banco de dados para armazenar os usuários e suas informações.

# Justificativa

Persona 5 foi um jogo que marcou uma fase importante da minha vida, pois joguei durante o período de pandemia no qual passávamos por um severo isolamento, com este jogo pude me aproximar mesmo que de forma virtual e simplória de um grupo de amigos, me aproximar muito mais da cultura japonesa, a qual valorizo muito e de onde tirei muitos ensinamentos ao longo de momentos difíceis da minha vida. Foi uma obra que fez repensar meus valores e então reafirmá-los com mais convicção, consolidando pensamentos de força, pensamento crítico, busca pela verdade, e não deixar que terceiros tomem controle sobre sua vida.

Ademais, o game conta apenas com legendas em inglês, portanto, pude evoluir muito meu nível de inglês durante o tempo em que joguei Persona, se tornando uma das minhas obras favoritas de todos os formatos de mídia e tendo um impacto muito grande na minha vida.

Figura 4: Grupo de protagonistas, os Phantom thieves.

**Escopo**

* Desenvolvimento de um site com telas de cadastro e login, conectados via API nodeJS à um banco de dados MySQL para armazenamento.
* Tela com personagens mais populares na página principal do site.
* Quiz sobre o jogo com 10 perguntas que poderá ser refeito, o resultado não será armazenado no banco de dados .

**Premissas**

* Notebook pessoal
* Internet
* MySQL
* VScode ou outro aplicativo de edição de código

**Restrições**

* Data de entrega do projeto: primeira semana de junho

**ODS**



Persona 5 se encaixa nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), especialmente no ODS 3 **Saúde e Bem-Estar** ao abordar temas como saúde mental, traumas psicológicos, pressão social e abuso de poder. O jogo destaca a importância de enfrentar problemas emocionais, fortalecer vínculos sociais e buscar mudanças positivas, promovendo uma mensagem de autoconhecimento, resiliência e bem-estar coletivo.