

SÃO PAULO TECH SCHOOL
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO TURMA 1CCOA

JOÃO VICTOR ESPINDOLA DO CARMO

RA: 04251066

E-MAIL: joao.carmo@sptech.school

DOCUMENTAÇÃO PROJETO: RUNAS E SOMBRAS

PESQUISA E INOVAÇÃO: PROJETO INDIVIDUAL

SÃO PAULO

2025

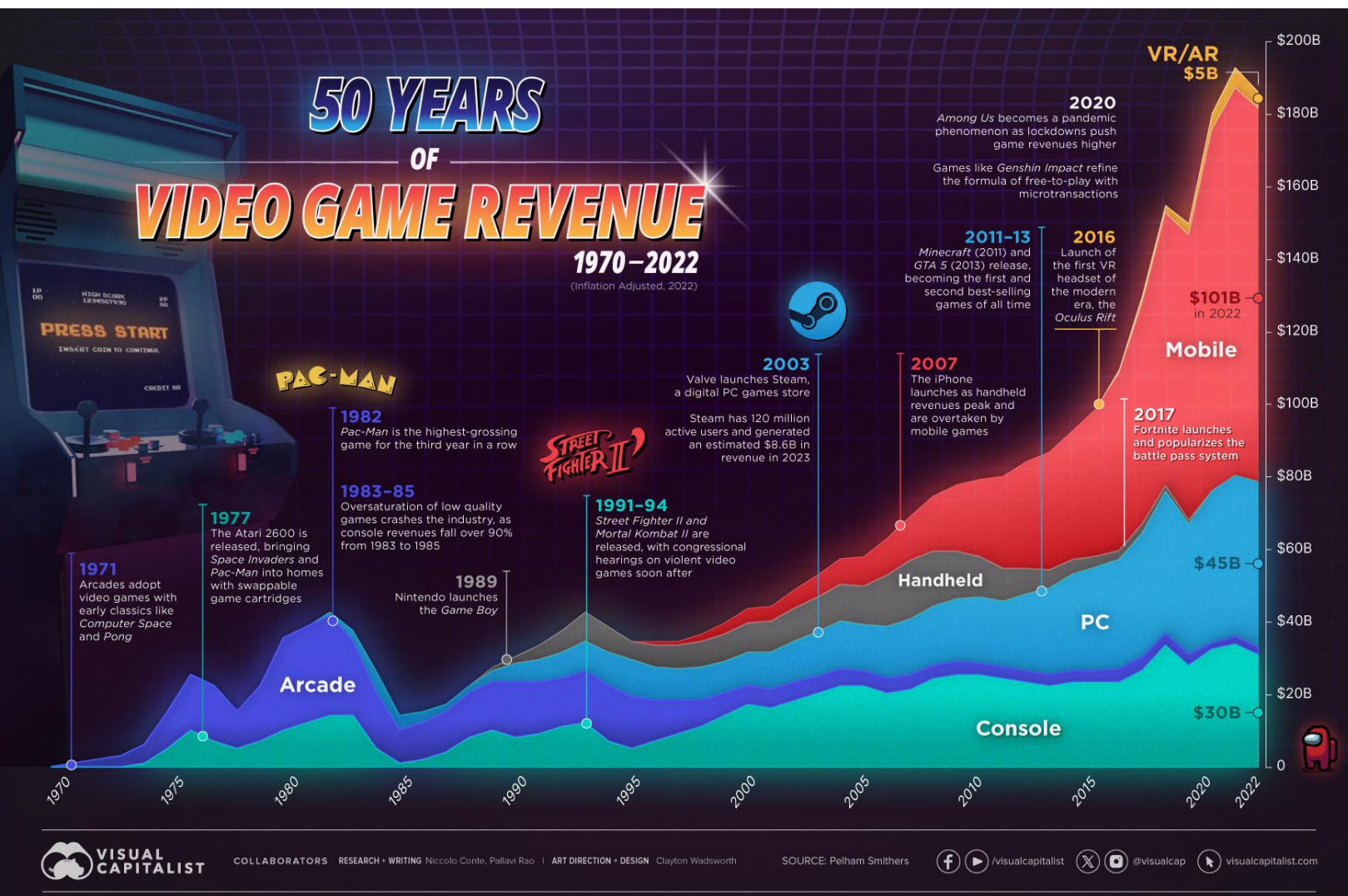
Sumário

Contexto.....	3
Objetivo.....	4
Justificativa	4
Diagrama de solução de negócio (Fluxo de navegação do usuário).....	5
Diagrama de solução técnica	6
.....	6
Escopo do Projeto.....	7
Metodologia	9
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).....	9
Backlog	10
Trello.....	10
Fontes.....	11

Contexto

A indústria dos jogos eletrônicos é uma das maiores do mundo, superando até mesmo o cinema e a música em faturamento e impacto cultural. Jogos são hoje uma forma dominante de entretenimento, educação e até socialização, atingindo bilhões de pessoas em diferentes plataformas. Mais do que passatempo, eles representam uma forma moderna de vivenciar histórias, aprender habilidades e se conectar com outras pessoas.

Gráfico 50 anos de receita de videogames



No meu caso, os jogos sempre foram mais do que diversão. Em momentos difíceis da minha vida, eles serviram como refúgio e forma de crescimento pessoal. Ao me colocar como protagonista de jornadas desafiadoras, os jogos me ensinaram resiliência, estratégia, cooperação e empatia. Diante da proposta de escolher um tema pessoal para o projeto, decidi unir esse universo com o que estou aprendendo no curso.

O jogo escolhido como foco do projeto é Elden Ring, título aclamado por seu mundo aberto, complexidade narrativa e desafios intensos. Ele simboliza bem as qualidades que os jogos podem oferecer: superação, liberdade e imersão. Assim, meu projeto busca refletir essa experiência, ao mesmo tempo que aplica os conhecimentos técnicos adquiridos em sala.



Objetivo

Desenvolver, até 28 de maio de 2025, um site funcional com tema Elden Ring, que permita o cadastro de usuários, a participação em quizzes interativos e a visualização de dados em uma dashboard. O armazenamento e gerenciamento dos dados dos usuários serão realizados através de um banco de dados operando em um ambiente de máquina virtual, conforme especificado no projeto. A conclusão será medida pela entrega de todas estas funcionalidades, utilizando os conhecimentos do primeiro semestre de Ciência da Computação.

Justificativa

A escolha do tema *Elden Ring* está diretamente ligada à minha vivência pessoal com os jogos, que sempre foram mais do que entretenimento: funcionaram como suporte emocional em momentos difíceis e como ferramenta de desenvolvimento pessoal. *Elden Ring*, especificamente, representa desafios complexos, superações e a recompensa por persistência — elementos que refletem minha própria trajetória. Ao aplicar os conhecimentos técnicos adquiridos neste primeiro semestre em um projeto conectado à minha história, consigo tornar o processo de aprendizagem mais significativo. O projeto permite unir lógica e emoção, teoria e prática, ao mesmo tempo em que exploro a tecnologia como meio de expressão e construção de sentido.

Diagrama de solução de negócio (Fluxo de navegação do usuário)

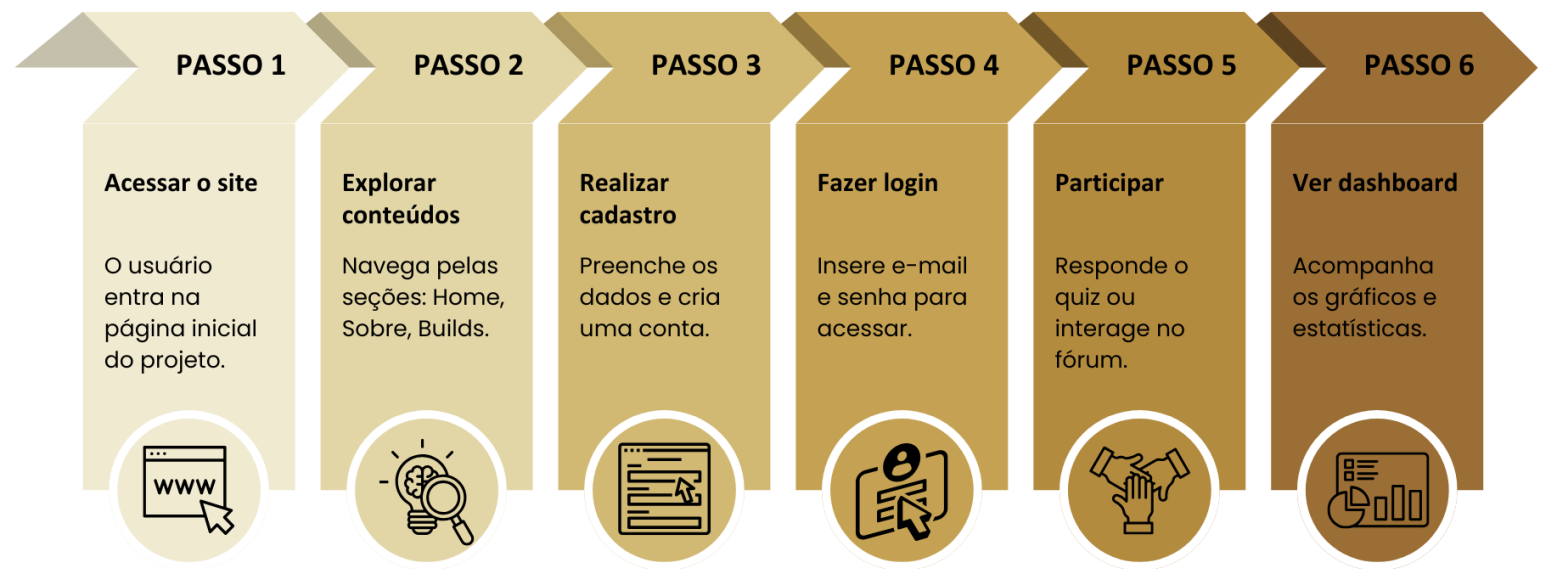
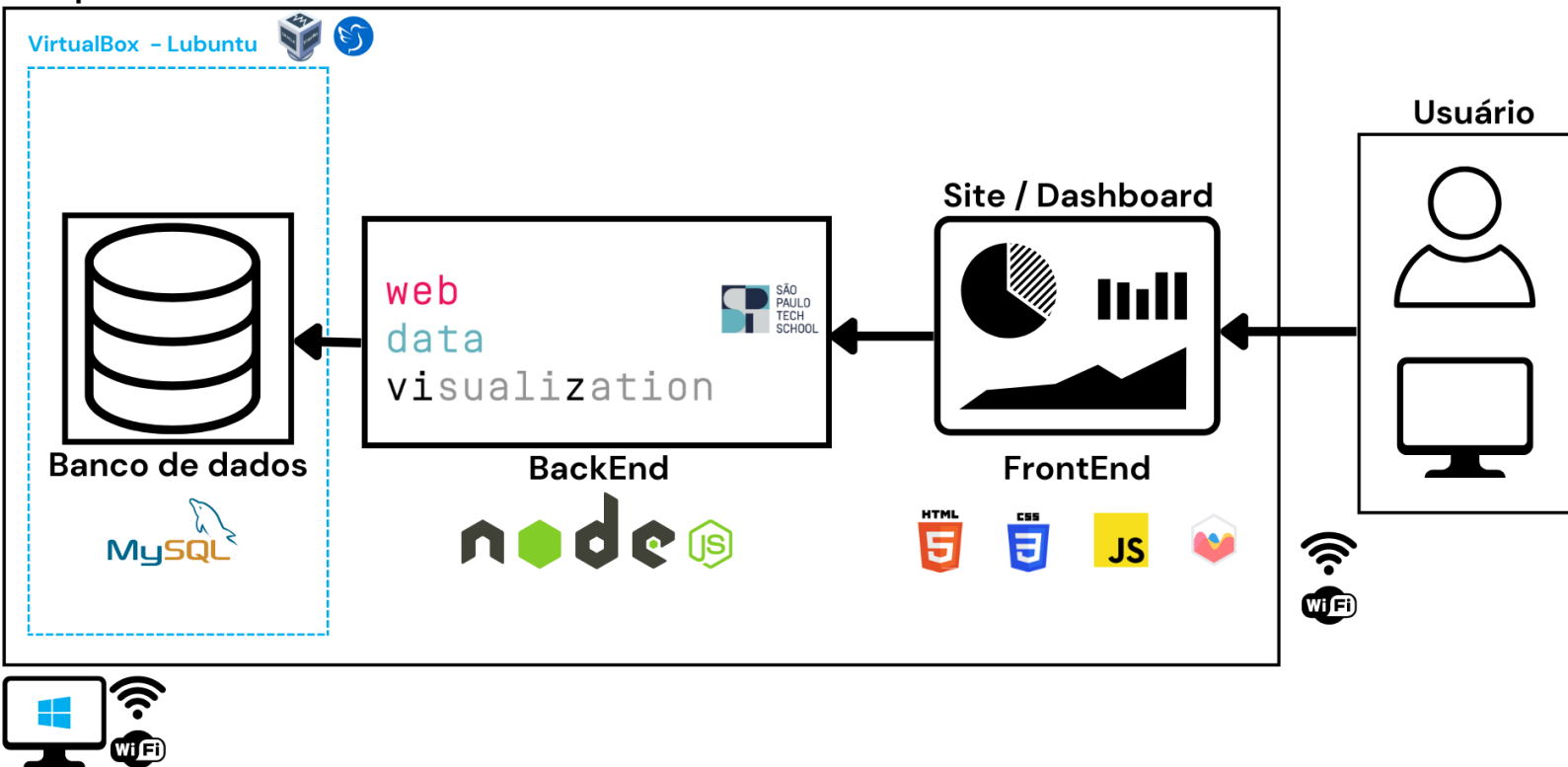


Diagrama de solução técnica

Máquina Host



Escopo do Projeto

Premissas

- O projeto será desenvolvido individualmente pelo aluno.
- Todas as tecnologias utilizadas devem estar dentro dos conteúdos abordados no primeiro semestre do curso.
- O tema “Jogos (Elden Ring)” foi escolhido por representar aspectos pessoais e emocionais do aluno, facilitando o engajamento com o projeto.
- O banco de dados será instalado em uma máquina virtual com o sistema operacional Ubuntu.
- A API de visualização de dados utilizada será a WebDataViz.
- O aluno e os usuários do sistema devem ter acesso à internet com velocidade mínima de 10 Mbps.

Restrições

- O projeto deve ser entregue até o dia 28 de maio de 2025.
- O projeto será avaliado com base nas disciplinas do semestre, sendo obrigatório integrar todos os conteúdos trabalhados.
- Recursos externos como frameworks avançados não deverão ser utilizados.

Requisitos

Requisitos

- Documento do projeto com contexto, objetivo e justificativa.
- Organização das tarefas no Trello.
- Repositório no GitHub com versionamento.
- Site com HTML, CSS e validação em JavaScript.
- Formulários e quizzes para coleta de dados.
- Integração com APIs da faculdade (cadastro/login e banco de dados).
- Banco de dados relacional com modelo lógico e comandos SQL.
- Execução do projeto na VM Ubuntu.
- Dashboard com indicadores baseados nas respostas dos usuários.
- Aplicação de cálculos simples no sistema.
- Apresentação final com parte pessoal e técnica.

Possíveis Riscos

Risco Identificado	Probabilidade	Impacto	Plano de Ação
Dificuldade na integração da API com o banco de dados	Alta	Alto	Buscar apoio com professores/monitoria/Colegas
Atraso nas entregas parciais	Média	Alto	Dividir tarefas em blocos menores e usar Trello
Problemas com a VM Ubuntu	Média	Alto	Simular localmente e preparar prints ou vídeo
Dificuldade na apresentação oral	Média	Médio	Ensaiai a narrativa com colegas e família

Planejamento – 5W2H

Elemento	Descrição
What	Desenvolvimento de um site com tema gamer integrando todas as disciplinas
Why	Aplicar os conhecimentos adquiridos e expressar uma vivência pessoal
Where	Trabalho desenvolvido em ambiente local (máquina pessoal + VM Ubuntu)
When	De 01 de maio a 28 de maio de 2025
Who	Desenvolvido individualmente pelo aluno
How	Utilizando tecnologias como HTML, CSS, JS, Node.js, banco de dados e VM
How much	Utilização de recursos gratuitos; sem custos financeiros

Metodologia

Para o desenvolvimento deste projeto individual, foi adotada a metodologia Kanban. Conhecida por sua ênfase na visualização do fluxo de trabalho. O Kanban se mostrou uma abordagem eficaz para gerenciar as tarefas de forma dinâmica e manter o foco na entrega de valor.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

Atendendo à solicitação de integrar uma reflexão sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no Brasil, o projeto "Runas e Sombras", embora focado no universo do jogo Elden Ring, encontra sua conexão mais significativa com o ODS 4: Educação de Qualidade.

Potencial educacional e de desenvolvimento de habilidades da plataforma:

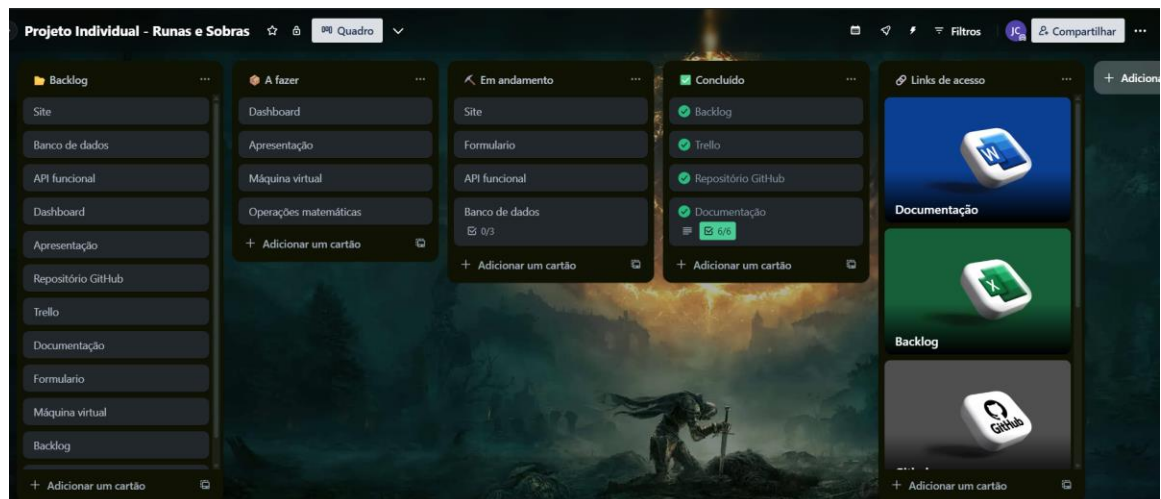
Embora o tema seja um jogo, a justificativa do projeto ressalta o papel dos jogos no desenvolvimento pessoal, ensinando "resiliência, estratégia, cooperação e empatia". O site proposto, com seus quizzes e aprofundamento no universo complexo de Elden Ring, pode indiretamente estimular o raciocínio lógico, a interpretação de narrativas e a troca de conhecimento entre os usuários. Jogos, como formas modernas de mídia, podem ser plataformas de aprendizado informal, promovendo habilidades cognitivas e socioemocionais.

Desta forma, o projeto "Runas e Sombras" não apenas reflete uma paixão pessoal e um desafio acadêmico, mas também se alinha ao espírito da ODS 4 ao promover o desenvolvimento de habilidades técnicas e ao reconhecer o potencial dos jogos como ferramentas que podem, mesmo que de forma lúdica e informal, contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento de competências valiosas.

Backlog

Status	Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho (PP, P, M, G, GG)	Tam (#)	Prioridade
Concluído	Documentação	Documento do projeto com contexto, objetivo e justificativa.	Essencial	pp	3	3
Concluído	Trello	Organização das tarefas no Trello.	Essencial	pp	3	3
Concluído	Github	Repositório no GitHub com versionamento.	Essencial	pp	3	3
Pendente	Site	Site com HTML, CSS e validação em JavaScript.	Essencial	g	13	3
Pendente	Formulario	Formulários e quizzes para coleta de dados.	Essencial	g	13	3
Pendente	API	Integração com API da faculdade (cadastro/login e banco de dados).	Essencial	gg	21	3
Pendente	Banco de dados	Banco de dados relacional com modelo lógico e comandos SQL.	Essencial	m	8	3
Pendente	Maquina Virtual	Execução do projeto na VM Lubuntu.	Essencial	p	5	3
Pendente	Dashboard	Dashboard com indicadores baseados nas respostas dos usuários.	Essencial	m	8	3

Trello



Fontes

<https://www.visualcapitalist.com/video-game-industry-revenues-by-platform/>