

INSTITUTO FEDERAL DO PARANÁ

JHENIFER NATASHA SIQUEIRA BENDER
LARISSA STANCKE CORDEIRO
PIERRE HENRIQUE DE MIRANDA NEPPEL

**LUDUS - SITE PARA DIVULGAÇÃO DE JOGOS
INDEPENDENTES BRASILEIROS**

PINHAIS

2025

JHENIFER NATASHA SIQUEIRA BENDER
LARISSA STANCKE CORDEIRO
PIERRE HENRIQUE DE MIRANDA NEPPEL

LUDUS - SITE PARA DIVULGAÇÃO DE JOGOS INDEPENDENTES BRASILEIROS

Pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso Técnico em Informática
Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal do
Paraná Campus Pinhais.

Orientador(a): Eliana Maria dos Santos

PINHAIS

2025

SUMÁRIO

1 DELIMITAÇÃO DO TEMA	4
2 JUSTIFICATIVA	5
3 PROBLEMA	6
4 HIPÓTESE	7
5 OBJETIVOS	8
5.1 OBJETIVO GERAL	8
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
6 METODOLOGIA	9
6.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS	9
6.2 PROTOTIPAÇÃO	9
6.3 MODELAGEM E DESENVOLVIMENTO DO BANCO DE DADOS	9
6.4 DESENVOLVIMENTO DA PLATAFORMA	9
6.5 SISTEMA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS	10
6.6 MODERAÇÃO E FILTRAGEM DE CONTEÚDO	10
6.7 TESTES E VALIDAÇÃO	10
6.8 RESPONSABILIDADE	10
8 CRONOGRAMA	12
REFERÊNCIAS	13

1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

Este projeto tem como proposta o desenvolvimento da plataforma Ludus, voltada à divulgação e avaliação de jogos independentes brasileiros ou seja, produções desenvolvidas por pequenos estúdios ou criadores autônomos, sem o apoio de grandes empresas, com foco na importância cultural dessas criações e na baixa visibilidade enfrentada por desenvolvedores brasileiros no mercado digital.

2 JUSTIFICATIVA

O projeto Ludus tem o intuito de desenvolver uma plataforma para divulgar jogos independentes, por meio de avaliações feitas pelo público, dentro de um site, voltado apenas a jogos produzidos por desenvolvedores brasileiros. De acordo com Diniz e Abrita (2021, p.734), existe um grande público brasileiro ligado aos games, composto por jovens e adultos. Segundo Diniz e Brita (2021, p.734), o grupo juvenil é voltado para jogos estrangeiros, das grandes potências no mundo do entretenimento eletrônico como Estados Unidos, Japão, Canadá e Polônia. Apesar do Brasil estar recebendo certo destaque dentro de eventos globais de desenvolvedores, ainda há uma grande jornada em sua ascensão, pois, além da falta de incentivo e investimento do governo, há uma enorme precariedade no marketing, desvalorizando totalmente os desenvolvedores, e contribuindo para o desconhecimento do público a novas experiências. (Custodio, 2025)

Considerando a falta de incentivo e investimento do governo, marketing precário e o desconhecimento do público, o projeto Ludus busca trazer uma nova oportunidade tanto para os desenvolvedores quanto para os jogadores. Ele busca dar visibilidade aos jogos, propagando e incentivando o público a conhecer novos games, trazendo um destaque aos desenvolvedores brasileiros e seus jogos.

3 PROBLEMA

Com base no contexto apresentado, se obtém em questão a seguinte pergunta definida como problemática:

Como desenvolver uma plataforma online que promova a divulgação de jogos independentes produzidos por desenvolvedores brasileiros, considerando os desafios de visibilidade e valorização enfrentados?

4 HIPÓTESE

O desenvolvimento de uma plataforma online dedicada à divulgação e avaliação de jogos independentes brasileiros será possível por meio da identificação das necessidades dos desenvolvedores nacionais e da criação de um sistema funcional, com as especificidades necessárias ao desenvolvimento web, voltado à valorização da produção nacional.

5 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

O projeto Ludus tem como objetivo desenvolver um sistema online que possibilite avaliar e divulgar jogos eletrônicos independentes brasileiros, por meio de uma plataforma online pública, que busca valorizar os desenvolvedores de origem brasileira, e incentivar os jogadores a conhecê-los.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Implementar uma plataforma online aberta ao público para avaliação de jogos independentes brasileiros.
- Definir a paleta de cores e a tipografia do sistema, priorizando o conforto visual e a coerência com a identidade visual do projeto.
- Desenvolver um banco de dados para armazenar informações dos jogos e dos usuários da plataforma.

6 METODOLOGIA

A presente pesquisa possui caráter aplicado, com abordagem qualitativa e natureza descritiva, tendo como objetivo o desenvolvimento de uma plataforma digital voltada à divulgação e avaliação de jogos independentes brasileiros. O processo será dividido em etapas que vão desde o levantamento de requisitos até a implementação e avaliação do sistema, garantindo uma construção baseada nas necessidades do público-alvo e nas boas práticas de desenvolvimento web.

6.1 LEVANTAMENTO DE REQUISITOS

Será realizado um levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais por meio de pesquisas exploratórias, e a análise de plataformas similares. Isso ajudará a identificar funcionalidades essenciais, preferências dos usuários e limitações a serem evitadas.

6.2 PROTOTIPAÇÃO

A partir dos dados obtidos, será criado um protótipo de baixa fidelidade utilizando a ferramenta Quant-UX, para desenhar a interface da plataforma e facilitar ajustes antes do desenvolvimento funcional. O foco será em usabilidade, acessibilidade e uma navegação simples e intuitiva.

6.3 MODELAGEM E DESENVOLVIMENTO DO BANCO DE DADOS

Com base nos requisitos levantados, será modelado um banco de dados relacional utilizando MySQL Workbench, contemplando as principais entidades do sistema como usuários, jogos, avaliações e categorias. O objetivo é garantir um armazenamento seguro, estruturado e de fácil acesso.

6.4 DESENVOLVIMENTO DA PLATAFORMA

A plataforma será desenvolvida com tecnologias web como HTML, CSS e JavaScript para o front-end e PHP com MySQL no back-end, seguindo o padrão MVC (Model-View-Controller) para organizar melhor o código e facilitar futuras manutenções e expansões.

6.5 SISTEMA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS

Será implementado um sistema de avaliação colaborativa, onde os usuários poderão avaliar jogos com base em critérios como jogabilidade, inovação, arte visual e trilha sonora. Os dados das avaliações serão armazenados no banco de dados e exibidos de forma ordenada e filtrada na plataforma, incentivando a participação da comunidade.

6.6 MODERAÇÃO E FILTRAGEM DE CONTEÚDO

Será implementado um sistema de moderação semiautomática, onde denúncias poderão ser feitas via formulários e os dados serão analisados manualmente pela equipe. Alertas também serão enviados por e-mail para a administração do site, permitindo a remoção de conteúdos impróprios e garantindo a qualidade do ambiente.

6.7 TESTES E VALIDAÇÃO

Serão realizados testes internos ao longo do desenvolvimento do projeto, com o objetivo de verificar o funcionamento das funcionalidades implementadas e garantir a estabilidade do sistema.

6.8 RESPONSIVIDADE

Será trabalhada a responsividade da interface, garantindo que a plataforma funcione de forma adequada em diferentes dispositivos, como celulares, tablets e computadores.

7 REVISÃO DA LITERATURA

A indústria de jogos eletrônicos cresceu de forma exponencial nas últimas décadas, tornando-se uma das principais formas de entretenimento digital. No entanto, esse crescimento é dominado por grandes empresas e países com forte presença no mercado global, como Estados Unidos, Japão e Canadá, o que limita o espaço de visibilidade para produções independentes de outras regiões como visto no cenário nacional (DINIZ; ABRITA, 2021).

No Brasil, apesar da grande quantidade de consumidores, o mercado de desenvolvimento de jogos ainda enfrenta dificuldades relacionadas à escassez de investimento, à falta de incentivos fiscais e à invisibilidade dos produtores nacionais, se tornando uma grande barreira para o desenvolvimento de novos games locais (DINIZ; ABRITA, 2021). A cultura de consumo também é um fator limitante: jogos produzidos por desenvolvedores brasileiros são, muitas vezes, desvalorizados, frente a grandes títulos estrangeiros internacionais (CUSTODIO, 2025).

Plataformas como Steam e itch.io oferecem acesso global, mas, por serem voltadas a um público internacional, carecem de curadoria local e de destaque para produções brasileiras (MOREIRA; SOARES, 2022). Além disso, a ausência de filtros culturais ou linguísticos específicos para o mercado nacional dificulta ainda mais a descoberta de jogos independentes feitos no Brasil por parte do público local.

Em resumo, torna-se evidente a necessidade de soluções que promovam e destaquem a produção independente brasileira. A criação de uma plataforma voltada especificamente para esse tipo de conteúdo, como a proposta pelo Ludus, visa preencher essa lacuna ao oferecer um ambiente acessível, seguro, funcional e colaborativo. Por meio de mecanismos de avaliação, comentários e categorização, o site poderá impulsionar a visibilidade desses jogos e ao mesmo tempo fortalecer a importância da valorização da cena indie nacional de maneira simples e estruturada para qualquer desenvolvedor.

8 CRONOGRAMA

	Atividades	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Out	Nov	Dez
1	Levantamento teórico	X	X						
2	Desenvolvimento da plataforma		X	X	X				
3	Testes e coleta de feedbacks				X	X			
4	Análise dos dados					X	X		
5	Ajustes finais e Revisão							X	
6	Entrega do trabalho								X

O cronograma apresentado foi construído utilizando-se do tempo constituído para o desenvolvimento do TCC.

Em um primeiro momento, será realizado o levantamento teórico, que consiste na busca das informações necessárias para iniciar o desenvolvimento do sistema, levando cerca de dois meses para sua realização. Em seguida, a plataforma será desenvolvida, em cerca de três meses, conforme metodologia apresentada. No quarto mês, será iniciada a fase de testes e coleta de feedbacks, que dará suporte para as atividades posteriores. A quinta fase será a análise de dados, que, com base na coleta, será minuciosamente verificado o que precisará ser alterado no projeto. No penúltimo mês, serão feitos os ajustes com base na análise, e a revisão geral do projeto. Por fim, o projeto será entregue.

REFERÊNCIAS

CUSTODIO, André. **Por que o Brasil ainda não é uma potência na criação de jogos de videogame?**. MeuPlayStation. 2025. Disponível em <<https://meups.com.br/especiais/brasil-potencia-jogos-de-videogame/>>. Acesso em: 30 de abril de 2025.

DINIZ, R. G.; ABRITA, M. B. **A indústria de games no território brasileiro: um estudo baseado em dados e indicadores recentes**. Formação (Online), v.28, n.53, p.719-748, 2021. Acesso em: 30 de abril de 2025.

MOREIRA, Alexandre Bezerra; SOARES, Liziane Santos. **Modeling a Platform for Distribution of Brazilian Indie Games**. *In*: WORKSHOP DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO, 15. , 2024, Rio Paranaíba/MG. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 172-174. Acesso em: 05 de maio de 2025.