Uma imagem contendo Logotipo

Descrição gerada automaticamente**Desenho com traços pretos em fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média**

**ETEC PROFESSOR APRIGIO GONZAGA**

**EXTENSÃO PROFESSORA ESTHER FRANKEL SAMPAIO**

**Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**

**Bruno**

**Giovanni Franco Peres da Silva**

**Gustavo Santos da Silva**

**Paulo Douglas Cavalcante Da Silva**

**SISTEMA DE INVENTÁRIO DIGITAL PARA RPG DE MESA**

**São Paulo**

**2023**

Uma imagem contendo Logotipo

Descrição gerada automaticamente**Desenho com traços pretos em fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média**

**Bruno**

**Giovanni Franco Peres da Silva**

**Gustavo Santos da Silva**

**Paulo Douglas Cavalcante Da Silva**

**SISTEMA DE INVENTÁRIO DIGITAL PARA RPG DE MESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento da ETEC Professor Aprígio Gonzaga, orientado pela Professora Katia como requisito parcial para obtenção de título técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

**São Paulo**

**2023**

**SUMÁRIO**

[**1. INTRODUÇÃO 4**](#_Toc143274545)

[**1.1 JUSTIFICATIVA 4**](#_Toc143274546)

[**1.2 PROBLEMA DA PESQUISA 5**](#_Toc143274547)

[**1.3 HIPÓTESE 5**](#_Toc143274548)

[**1.4 OBJETIVOS 5**](#_Toc143274549)

[**1.4.1 Objetivos Gerais 5**](#_Toc143274550)

[**1.4.2 Objetivos Específicos 5**](#_Toc143274551)

[**1.5 – Cronograma 6**](#_Toc143274552)

[**2. DESENVOLVIMENTO 6**](#_Toc143274553)

[**2.1 Referencial Teórico 6**](#_Toc143274554)

[**2.1.1 O Surgimento do RPG 6**](#_Toc143274555)

[**2.1.2 O que é RPG 7**](#_Toc143274556)

[**3. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 8**](#_Toc143274557)

# 1. INTRODUÇÃO

# 1.1 JUSTIFICATIVA

Desde seu surgimento em meados dos anos 70, o RPG de mesa vem angariando fãs ao redor do mundo inteiro. No Brasil, isso não é diferente. Nos últimos anos houve um aumento exponencial desse segmento em nosso país. (AMARAL, 2008)

Além de ser um ótimo hobby e uma fonte de longas horas de lazer, também pode desenvolver habilidades muito importantes para a vida dos seus praticantes, tais como: criatividade, inteiração social, trabalho em equipe e uma grande habilidade em resolver problemas.

Todavia, percebe-se que um tema que pode trazer tantas vantagens aos seus praticantes, também tem suas carências. Um sistema eficiente de inventário para o RPG de mesa é uma delas. Apesar da existência de sistemas de automação de dados para as sessões de RPG, esses são totalmente privados e com sistemas e idiomas limitados. Esses entraves acabam por obrigar os jogadores a realizarem esses cadastros de forma manual.

Normalmente esse tipo de rotina é feita em PDF, porém, pode ocorrer de um jogador editar alguma informação e o outro por esquecimento, acabar não editando essa atualização, tornando essas informações discrepantes. Além desse ponto, outro problema no uso do PDF é o espaço limitado para a inclusão dessas informações.

Como vivemos atualmente na era de rápidos avanços tecnológicos, nada mais pertinente que utilizarmos ferramentas tecnológicas para otimizar a vida dessa comunidade. Nesse projeto, buscaremos solucionar esse ponto, por meio de desenvolvimento de um aplicativo/site, onde buscaremos facilitar essa rotina presente nas jogatinas.

Dessa forma tornaremos mais eficiente o gerenciamento dos dados de inventário, acabando também com o problema de limitação de espaço para a inclusão dos itens, tornando mais prática essa organização, agregando um grande ganho de tempo, uma vez que, não será necessário preencher as fichas manualmente em PDF para cada jogador.

Buscaremos, principalmente, criar um sistema que seja abrangente para todos os modelos de RPG de mesa, tornando cada vez mais prazerosa a prática dessa modalidade de jogo.

# 1.2 PROBLEMA DA PESQUISA

É possível criar um sistema digital de inventário para RPG de mesa, que possa efetivamente facilitar a vida dos jogadores, tornando mais fácil seu armazenamento e controle, de forma a ficar totalmente obsoleto o uso de papel e anotações para essas rotinas?

# 1.3 HIPÓTESE

A criação de um sistema digital de inventário, que seja público e abrangente criará o embasamento para a criação de um app/site que suprirá efetivamente a necessidades apontadas pelos jogadores, gerando um ganho efetivo de tempo para a prática do RPG de mesa.

# 1.4 OBJETIVOS

# 1.4.1 Objetivos Gerais

Desenvolver um sistema de inventário para RPG de mesa, facilitando o manuseio de equipamentos do mestre.

# 1.4.2 Objetivos Específicos

* Entender o que é RPG de mesa
* Realizar uma pesquisa qualitativa com jogadores de RPG
* Definir atributos para a ficha do jogador focadas no inventário
* Desenvolver a interface inicial
* Definir as tecnologias
* Modelar do Banco de Dados
* Estudar as tecnologias
* Desenvolver o Back-End (API)
* Desenvolver o Front-End Web
* Desenvolver o Front-End Mobile
* Homologar funcionamento da ferramenta

# 1.5 – Cronograma

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Cronograma** | | | |
| **Atividades** | **Data de** | **Data até** | **Responsáveis** |
| Entendimento sobre a temática do RPG de mesa | 15/04/2023 | 25/04/2023 | Todos |
| Realização de pesquisas com os jogadores para o projeto | 26/04/2023 | 30/04/2023 | Todos |
| Definição de atributos para as fichas de inventário do jogador | 01/05/2023 | 10/05/2023 | Todos |
| Desenvolvimento da interface inicial | 11/05/2023 | 31/05/2023 | Todos |
| Definir tecnologias que serão utilizadas | 01/06/2023 | 15/06/2023 | Todos |
| Modelagem do banco de dados | 16/06/2023 | 30/06/2023 | Todos |
| Estudos das tecnologias que serão utilizadas | 01/07/2023 | 15/07/2023 | Todos |
| Desenvolvimento de Back-End (API) | 16/07/2023 | 31/07/2023 | Todos |
| Desenvolvimento de Front-End WEB | 01/08/2023 | 15/08/2023 | Todos |
| Desenvolvimento de Front-End Mobile | 16/08/2023 | 31/08/2023 | Todos |
| Testes para homologação de funcionamento | 01/09/2023 | 20/09/2023 | Todos |

# 2. DESENVOLVIMENTO

# 2.1 Referencial Teórico

# 2.1.1 O Surgimento do RPG

Segundo Sales (2023), o surgimento do RPG de mesa data de 1971, nos Estados Unidos da América, com a criação do The Fantasy Game, que em 1974 foi rebatizado como Dungeons & Dragons (D&D), que em tradução para nosso idioma seria Masmorras e Dragões. Esse é um RPG de mesa baseado em fantasias medievais que sofreu forte influência dos livros O Hobbit e Senhor dos anéis, ambas obras aclamadas de J. R. R. Tolkien (1892 – 1973).

Seus criadores Dave Anerson e Gary Gigax, eram praticantes assíduos de jogos de guerra, também conhecido como war games, que era um passatempo bem habitual nos Estados Unidos da América. Nesse tipo de jogo, são simuladas batalhas usando miniaturas de veículos e exércitos. Embasados nesse tipo de jogo, a ideia inicial que deu partida ao nascimento do RPG era jogar com personagens ao invés de tropas, e que cada jogador controlasse apenas um deles.

Essa criação viria a se tornar o jogo de RPG mais conhecido no mundo pelos seus praticantes e mesmo sendo algo criado a mais de 52 anos atrás, D&D é jogado até hoje.

Atualmente o RPG de mesa possui muitos adeptos, mas ainda é pouco conhecido do grande público.

# 2.1.2 A chegada do RPG no Brasil

A década de 80, marca a chegada do RPG de mesa no Brasil. Naquela época, estudantes universitários realizavam a importação de livros de RPG de mesa, e reproduziam esse conteúdo através de cópias reprográficas para compartilhamento com os amigos, assim, ficando conhecidos como a Geração Xerox, que é uma referência a uma famosa marca de fotocopiadoras.

No começo dos anos 90, mais exatamente em 1991, começam a surgir os primeiros RPG’s nacionais, como por exemplo Tagmar, que é uma aventura de fantasia medieval, sendo a primeira obra de RPG que foi traduzida para a língua portuguesa; Vampiro a Máscara, um jogo de terror que focava mais drama pessoal dos personagens e na interpretação.

No início do ano 2000, surgiram títulos de RPG muito fortes, que acabaram se consolidando no mercado. Exemplos disso são: Tormenta, que nos mesmos moldes de D&D tratava de fantasias medievais e o 3D&T que era baseado em revistas em quadrinhos japonesas e videogames, títulos esses que ainda são sucesso nos tempos atuais.

Na contemporaneidade, devido o advento da internet, tornou-se mais acessível encontrar livros de RPG de mesa e pessoas para jogar.

Existe conteúdos diversos, tais como, sites com criações de RPG de mesa feito por fãs, blogs, autores independentes com renome e editoras que reconhecendo esse nicho de mercado, começaram a vender versões físicas e digitais de livros.

Sales (2023) comenta que no final dos anos 90, começamos ter no Brasil inúmeras pesquisas que até sugerem o RPG como ferramenta complementar educacional, podendo estimular de forma positiva em seus praticantes, espírito de cooperação, hábitos de escrita e leitura, grandes laços de amizade e facilidade em se comunicar com outras pessoas. Também podendo ser usado como ferramenta de capacitação empresarial e como tratamento psicoterapêutico.

# 2.1.3 O que é RPG

Um Role Playing Game (RPG), conforme entendimento de Jackson (1994 apud Nunes 2004), é um jogo no qual cada participante faz o papel de um personagem, tomando parte de uma aventura imaginária. Em tradução livre, significa Jogo de Representação.

Sendo assim, no RPG não existe a real necessidade de uso de tabuleiro, podendo ser praticado apenas de forma verbal, utilizando a interpretação de seus personagens.

Nessa conjuntura, é possível notar que o principal intuito dos jogos de RPG de mesa é que os participantes do jogo encarem as situações como seu personagem faria, podendo assim, executar papeis dentro da trama, conseguindo dessa forma passar as emoções dos personagens em sua atuação.

Tudo isso é o que torna cada aventura uma joia distinta, lapidada por aqueles que tomaram parte nela. O Mestre fornece o material bruto, mas o polimento é dado pelos próprios jogadores. Jackson (1994 apud Nunes 2004).

Isso acaba permitindo, total cooperação e interação entre os participantes de uma partida de RPG.

Mas não só das interpretações vive um RPG de mesa, pois, além da figura dos jogadores, temos também a figura do mestre que extremamente importante nesse universo.

# 2.1.3 O que representa o Mestre de Mesa para RPG

Conforme descrição de Marcatto (2023), a função do mestre de mesa no RPG é apresentar ao grupo de jogadores uma história, uma aventura, que contenha enigmas, charadas, situações que exigirão escolhas por parte dos jogadores.

Já Nunes (2004) define o Mestre de mesa no RPG, como aquele que define o cenário e o papel das “personagens incidentais” que os participantes irão se deparar durante uma partida.

O Mestre de RPG de mesa, tem por premissa realizar descrição aos jogadores, todo o cenário que envolve seus personagens, como por exemplo, o que ouvem, as peculiaridades do local que vivem e até o que eles veem.

Visando ter uma aventura mais imersiva, o mestre de mesa referencia as regras especificas do jogo para definir os acontecimentos, podendo também utilizar-se do artificio de dados para definir resultados aleatórios, que podem trazer inúmeras possibilidades de ação ou o que vai acontecer com o jogador em um cenário singular que está ocorrendo no jogo.

Nesse contexto, podemos dizer que os jogadores realizam a narração das ações realizadas para vencer um desafio, e o mestre de mesa segue definindo o resultado obtido por tais ações, amparado por regras pré-determinadas e se baseando na aleatoriedade de dados lançados, para definir o futuro dos jogadores e da partida.

Por fim, podemos definir o mestre de mesa como aquele de divulga informações relevantes aos jogadores para o prosseguimento do jogo, tais como, eventos externos, valores de energia do personagem e danos sofridos no decorrer do jogo. Citando como exemplo, uma tempestade de areia que pega os jogadores desprevenidos ou a morte precoce de um personagem devido o esgotamento de energia deste.

# 2.1.4 A figura de jogadores no RPG de Mesa

Podemos dizer que os jogadores de RPG são os responsáveis por dar vida aos personagens do jogo. Eles podem definir características físicas, psicológicas, virtudes e defeitos para seus personagens e em determinado momento terão que tomar decisões sobre quais ações os personagens irão realizar, dentro do cenário narrado pelo mestre.

Marcondes (2023) define o jogador de RPG como alguém que não é um mero espectador, mas sim um participante ativo, que como um ator, representa um papel e, como um roteirista, escolhe caminhos e toma decisões nem sempre previstas pelo mestre, contribuindo na recriação da aventura.

Em um jogo de RPG, é importante que jogadores possuam algumas habilidades, tais como, ter uma boa imaginação e um senso de colaboração com os participantes da partida, que acaba gerando o trabalho em equipe.

Os jogadores podem optar por jogar uma aventura específica ou uma campanha, que nada mais é que um conjunto de aventuras interligadas. Fazendo uma analogia, podemos dizer que, um filme seria o equivalente a uma aventura e uma série com várias temporadas seria uma campanha.

Levando em consideração a complexibilidade da criação de um personagem, devido a grande quantidade de informações que precisam ser guardadas para poderem ser usadas durante o andamento de uma partida de RPG, tais como, habilidades, força, destreza, inteligência, carisma etc., torna-se extremamente necessário o uso de algum meio de anotação.

Para esse fim, os jogadores utilizam a ficha de inventário também conhecida como ficha de jogador, para fazer suas anotações. Essas fichas podem ser impressas para fazer as devidas anotações para nortear tudo que diz respeito a dados e capacidades do personagem.

Entretanto, levando em consideração que vivemos na era da informatização, percebemos que existe uma carência desse tipo de material para uso em ambientes web e mobile, sendo assim, notamos que seria de suma importância a criação de um mecanismo em formato digital, que pudesse abranger todos as modalidades de RPG, trazendo dessa forma, uma novidade que seja relevante para esse nicho de público.

Neste cenário, a partir de agora, falaremos sobre a pesquisa de campo que embasa a real necessidade do público-alvo e as tecnologias e técnicas utilizadas para a criação de um sistema de inventário digital para RPG de mesa.

# 2.2 Pesquisa com público alvo

# 3. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

SALES, Matheus. "RPG (Role-Playing Game)"; Brasil Escola. Disponível em: https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm. Acesso em 18 de agosto de 2023.

Nunes de Fátima, Helena, (2004), "O jogo RPG e a socialização do conhecimento." Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Vol.., núm.99, pp.75-85 [Consultado: 18 de Agosto de 2023]. ISSN . Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14709907>

MARCATTO, Alfeu – Aventuras Educacionais disponível em: [Alfeu Marcatto (alfmarc.psc.br)](http://www.alfmarc.psc.br/avent_edu_o_que.asp)