CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA ETEC LAURO GOMES

NOME ALUNO

NOME ALUNO

NOME ALUNO

NOME ALUNO

Título

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

(Fase de Pesquisa)

São Bernardo do Campo

2024

NOME ALUNO

NOME ALUNO

NOME ALUNO

NOME ALUNO

(Fase de Pesquisa)

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

(Título)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como exigência parcial na conclusão do curso de Técnico em Programação de Jogos Digitais.

Orientador:

Professor Áquila Porfirio Almeida Santos

Professor Cleiton Fabiano Patricio

São Bernardo do Campo

2024

**Sumário**

# Introdução

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

## Objetivos

**Geral (**Para quê?)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXxXXXXXXXXXXX

**Especifico (**Para quem?)

* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

## Justificativa (Por quê?)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

# Referencial Teórico

## Estudo da Viabilidade

Pesquisa A (mercado)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. (Silva, 2015).

Pesquisa B (Histórico)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. (José, 2023) .

Pesquisa C (Tendência)

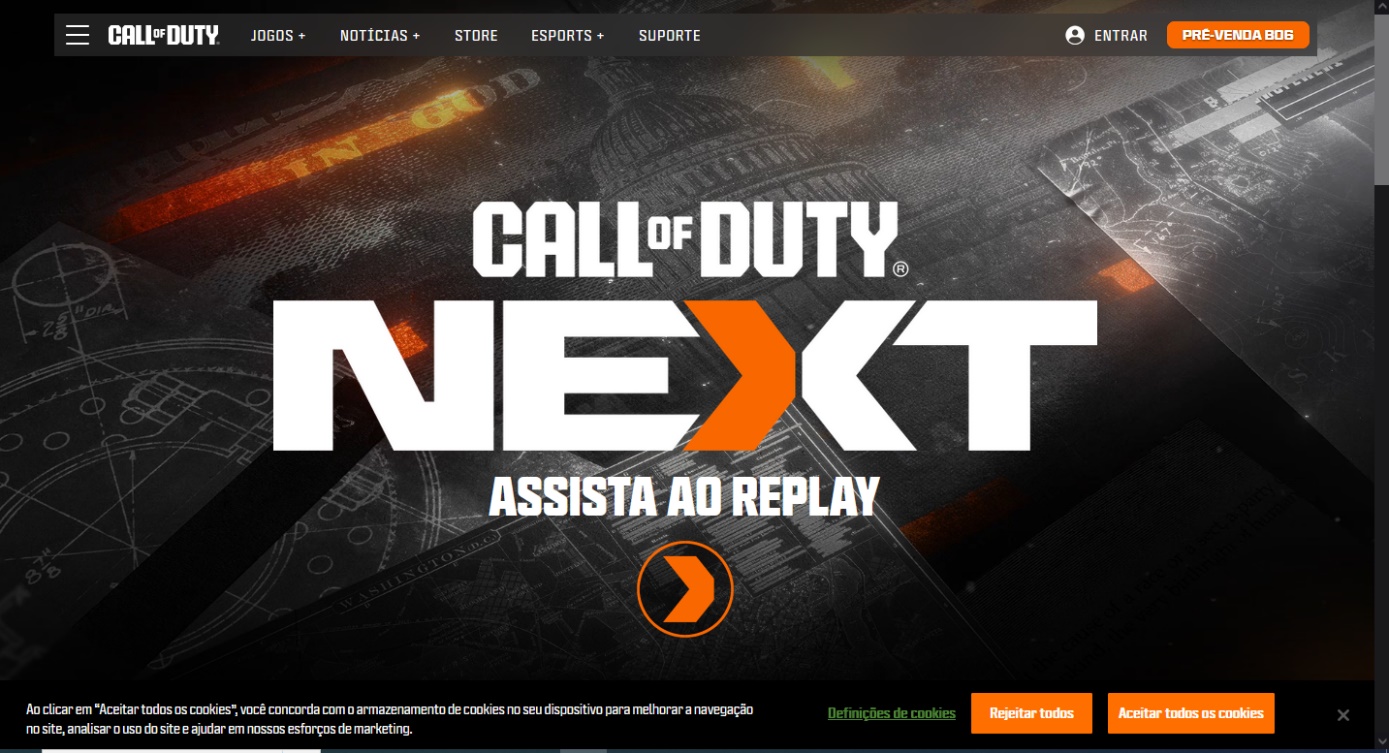
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. (Barbara, 2024) .

## Metodologia de Pesquisa

**Amostra**

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Figura X – Game: CallofDuty



Fonte:(CallofDuty, 2024)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX:

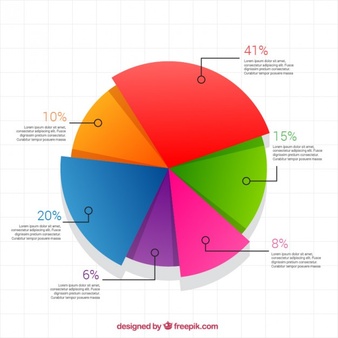
* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX;
* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX;
* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX;
* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX;
* XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX;

**Campo**

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX:

1. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
2. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
3. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
4. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
5. XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Grafico XX – Pergunta 01: Resultado



Fonte: XXXXXXXXXXXXXX, ANO

Resultado:

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX. (Documento no anexo, 2018).

## Historico das Linguagens de Programação (ambas)

### Ferramentas de Desenvolvimento (IDE).

### Ferramentas de Banco de Dados.

### Ferramenta de Designer.

### Ferramenta de Diagramação (conteúdo)

### Ferramenta de Documentação

### Ferramenta de Modelagem

### Ferramenta de Programação

# O Jogo

## Conceito do Jogo

* *O que é: Descrição clara e concisa da ideia central do jogo.*
* Como preencher: Destaque a essência do jogo, o estilo, gênero, e o que o torna único.

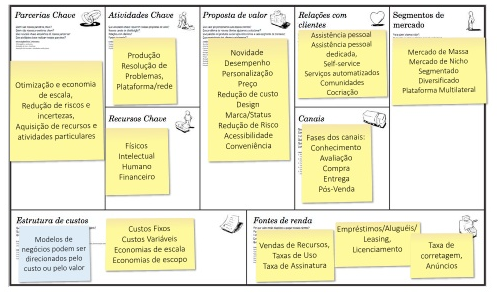
## Objetivos do Projeto

* Objetivo Principal: O propósito geral do jogo.
* Objetivos Secundários: Resultados específicos que o jogo busca alcançar.
* Como preencher: Defina o que espera alcançar com o jogo tanto em relação ao desenvolvimento quanto à experiência do jogador.

# CANVAS: MODELO DE NEGOCIO DO PROJETO. (ambas)

* O que é: Um quadro visual que descreve como o jogo criará, entregará e capturará valor para os jogadores.
* Como preencher: Inclua informações sobre segmentos de clientes, proposta de valor, canais, relacionamento com o cliente, fluxos de receita, recursos principais, atividades principais, parceiros principais e estrutura de custos.

Quadro X -XXXXXX

****

**Fonte: XXXXXXX, 2024**

Parceiros Chaves: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Atividades Chaves: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Recursos Chaves: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Estrutura de custos: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Proposta de valor: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Relações com clientes: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Canais: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

Segmento de mercado: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Fontes de Renda: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX.

# Cronograma (ambas)

Figura X . - Cronograma Fase de Pesquisa

# 

Fonte: (Disciplina de Planejamento e Projeto de Jogo, 20242)

# Problematização (PTCC)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

# Construção de Hipóteses (PJDII)

## Público-Alvo e Persona

* **O que é**: Descrição detalhada do público que o jogo pretende atingir.
* **Como preencher**: Crie uma persona (perfil fictício) com detalhes como idade, interesses, comportamentos e expectativas. Inclua também um mapa de empatia que mostre os sentimentos e motivações dessa persona.
* **Exemplo**: Adicione uma foto representativa, um infográfico da persona e, se possível, um vídeo da persona se apresentando.

## Plataformas e Tecnologias Utilizadas

* **O que é**: As plataformas onde o jogo estará disponível (PC, console, web, mobile) e as ferramentas que serão usadas para o desenvolvimento.
* **Como preencher**: Explique por que escolheu essas plataformas e tecnologias, destacando suas vantagens.

## Gameplay e Mecânicas de Jogo

* **Movimentação**: Como o personagem se movimenta no jogo.
* **Interações com o Ambiente**: A forma como o jogador interage com o cenário e elementos do jogo.
* **Combate e Itens**: Se aplicável, como os jogadores lidam com inimigos ou coletam itens.
* **Como preencher**: Detalhe cada aspecto de como o jogo será jogado, incluindo mecânicas de controle, interação e progressão.

## Desafios e Progressão

* O que é: Como os níveis de dificuldade são apresentados e como o jogador avança no jogo.
* Como preencher: Descreva os tipos de desafios, obstáculos e a forma como a dificuldade aumenta para manter o jogador engajado.

# Game Document Designer (GDD) (PJDII)

* O que é: Um documento detalhado que descreve todos os aspectos do design do jogo.
* Como preencher: Divida em seções que incluem a mecânica do jogo, narrativa, personagens, níveis, interface, trilha sonora, e outros detalhes. Forneça todas as informações necessárias para que alguém possa entender a ideia do jogo.

# Narração da História Enredo

# Descrição das Fases

* . História e Narrativa
* Sinopse da História: Breve resumo do enredo.
* Personagens: Características, motivações e desenvolvimento dos personagens principais.
* Diálogos e Cutscenes: Como a história será contada e quando os diálogos/cenas de corte aparecerão.
* Como preencher: Crie uma história envolvente que se integre ao gameplay e motive os jogadores a continuar.

## Roteiro dos Personagens (PJDII)

## Descrição dos Heróis

## Descrição dos Inimigos

## Descrição dos Chefes

## Descrição dos Itens.

## Mapa das Fases Protótipo (PJDII)

## Construção das telas.

* O que é: Uma visão geral do layout e estrutura de cada fase do jogo.
* Como preencher: Desenhe ou descreva os mapas das fases, incluindo os desafios, inimigos, e itens que o jogador encontrará em cada nível.

## Jornada do Herói

* O que é: A evolução do personagem principal de acordo com a estrutura clássica de narrativa.
* Como preencher: Descreva cada etapa da jornada (Chamado à aventura, provações, retorno, etc.).

## Elementos Visuais e Sonoros

* O que é: Descrição do estilo artístico do jogo, paleta de cores, design de personagens, e uso de música e efeitos sonoros.
* Como preencher: Especifique as referências visuais, estilo gráfico e a importância da trilha sonora para a ambientação do jogo.

## Referências de Mercado e Concorrência

* O que é: Jogos similares que serviram de inspiração ou referências.
* Como preencher: Analise como seu jogo se diferencia ou se assemelha aos concorrentes, destacando os elementos inovadores.

## Objetivos de Aprendizagem

* O que é: O que o jogador aprenderá ou desenvolverá ao jogar o seu jogo.
* Como preencher: Destaque o que seu jogo traz de aprendizado, entretenimento ou desafios que estimulem habilidades.

## Mapeamento de Empatia e Persona do Jogador

* O que é: Entendimento profundo do perfil do jogador ideal.
* Como preencher: Crie um mapa de empatia que inclua o que o jogador vê, pensa, sente, ouve e faz enquanto joga seu jogo.

# Conclusão da Fase de Pesquisa (PTCC)

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

# Bibliografia

José, P. (11 de Agosto de 2014). *Uol Tecnologia*. Acesso em 1 de Março de 2016, disponível em Portal Uol: wwww.uol.com.br/TI\_Negocio.html

Kaio, A. (2013). Melhores de todos tempos. *EGM edição 45*, 78.

Silva, L. (2015). *Ti Negocios.* São Paulo: Erica.

# Anexo

# Apêndice

# 