Projeto Individual Pesquisa e Inovação

Evolução de Kratos

Lucas Neves Rocha – 02231053

**Sumário**

**Contexto**

Com a grande evolução tecnológica proveniente dos anos 2000 muitas pessoas acabaram tendo um maior contato com o meio digital, sendo que em grande parte dos casos essas pessoas começaram a ter uma mudança em seu meio de entretenimento, que passou a ser também por meio de videogames, o que se alastrou com a invenção e popularização do console Playstation, que em sua primeira versão teve nada mais que 102.49 milhões de vendas.

Com o grande número de consumidores deste produto logo após o sucesso do Playstation one, tivemos o lançamento do Playstation 2, onde tivemos um dos maiores jogos já feitos até os dias de hoje, sendo ele o God of war, um jogo que traz a história de um guerreiro extremamente temido e cruel com um passado trágico, que busca vingança contra dos responsáveis pela perda da coisa mais importante de sua vida, sua família.

Na história nosso guerreiro se chama Kratos e ele é um ser que desde sempre teve uma grande habilidade em campo de batalha, o que fez com que participasse de diversos conflitos até que ele consegue chamar a atenção do deus da guerra, que o torna seu lutador oficial, porém acaba sendo traído e este mesmo deus causa a morte de sua família.

Dada a apresentação do jogo, é possível notar que com a popularização dos consoles e dos jogos eletrônicos muitos consumidores desse mercado acabaram gostando muito do jogo, que além de uma história bem construída tem bons gráficos, o que faz com que este projeto segue adiante, sendo que até os dias de hoje a franquia continua sendo produzida para o público, com um total de 7 jogos feitos para diferentes plataformas além de diversos livros referentes a obra.

Sendo por conta de ter conhecido e me encantado com o jogo muito cedo, se tornando um dos meus favoritos, assim me fazendo escolher este tema para realizar o projeto individual, além de ter diversos conhecimentos de diversas mitologias por conta da época que se passam os jogos, mas para que seja mais interessante o projeto não abordara apenas um dos jogos da franquia, mas sim do desenvolvimento do Kratos como personagem.

Com estes princípios para a escolha do tema também é valido ressaltar que o mercado de jogos eletrônicos é um dos maiores ramos de entretenimento atualmente, movimentando 2,5 bilhões de dólares por ano somente no Brasil, que é o maior mercado gamer da américa latinha, o que faz com que estejamos muito ambientados com este mercado.

Com isso o projeto além de informar aos usuários informações de seus interesses, seria possível fazer a coleta de dados que os fãs mais buscam ou até mesmo sugestões para que posteriormente sejam levadas para a empresa responsável pelo jogo e assim fazendo com que ela tenha condições de avaliar e realizar escolhas com base nas informações coletadas pelo site, o que é de interesse da empresa (Santa Monica Studio), já que ela teria uma avaliação prévia dos seus futuros clientes.

Com isso proporcionando para a empresa uma maior segurança das alterações que serão feitas, por ter o apoio de grande parte de seu público contribuindo, também fazendo com que os fãs sejam mais ouvidos e tenham uma maior representatividade neste senário que grande parte das vezes é ignorado e por conta disso muitos jogos acabam sendo abandonados pelos antigos jogadores.

**Objetivo**

* Explicar de forma lúdica a história e o desenvolvimento do guerreiro Kratos.
* Explicar a mitologia em que é inserida na história do Kratos
* Coletar informações sobre o que os fãs buscam sobre o jogo
* Aumentar o engajamento da comunidade do jogo
* Manter o sucesso do jogo mediante sua popularidade

**Justificativa**

Fazer com que a comunidade do jogo continue participativa e lucrativa para a empresa

**Escopo**

**Objetivo:** este projeto tem como objetivo contar a história por traz do jogo God of war e compreender o desejo da comunidade do jogo, a fim de coletar estas informações e repassar para a produtora o jogo para dar continuidade a obra.

**Recursos necessários:**

* Banco de dados na nuvem;
* Acesso à internet;
* Ferramentas para instalação do hardware necessário;
* 1 Computador;

**Entregáveis:**

* Configuração do projeto no GitHub (até o dia 26 de abril);
* Protótipo do software no Figma (até o dia 5 de maio);
* Aplicação Web básica (até o dia 28 de maio);
* Criação do site estilo blog;
* Com as seguintes seções: introdução, mitologia Grega e Mitologia Nórdica, história Kratos, Comunidade, cadastro e recuperação de senha;
* Rolagem vertical;
* Versão apenas para desktop;
* Documentação do projeto (até o dia 28 de maio);
* Contendo: contexto, objetivo, justificativa, escopo, diagrama de visão de negócios, premissas, restrições e requisitos (até o dia 8 de maio);
* Contendo: planejamento do projeto, definição, processo, ferramenta de gestão e Product backlog (até o dia 8 de maio);
* Integração com o banco de dados(até o dia 28 de maio);
* Para armazenar os usuários;
* Parra armazenar os dados da comunidade;

**Roteiro do projeto:**

**Premissas:**

* A Santa Monica Studio concordou em utilizar o site como método de interagir com a comunidade;
* Aprendizado do integrante para realização do projeto;
* Ajuda da faculdade para auxílio na realização do aprendizado;
* Disponibilização de computadores pela faculdade para realizar o projeto;
* Um computador pessoal para realização do projeto quando não estiver na faculdade;

**Restrições:**

* Não terá uma versão mobile;
* Não será falado ou discutido nenhum outro assunto que não esteja relacionado a história do jogo;
* Não será desenvolvido nenhuma atualização para o jogo ou alteração nos jogos pelo site, apenas ideias para serem aplicadas na história.