PROJETO PESQUISA E INOVAÇÃO

PROJETO INDIVIDUAL

VALIFE

Pedro Henrique Pires de Souza

RA: 01241044

SÃO PAULO TECH SCHOOL

Contexto

Atualmente, o Valorant obteve 23,648,944 de pessoas jogando nos últimos 30 dias no mundo inteiro, e segundo o site “ActivePlayer.com” 86,632,020 de espectadores apenas na plataforma de livestream “Twitch”. E o que é o Valorant? Valorant é um jogo de tiro em primeira pessoa (FPS) gratuito e multijogador desenvolvido e publicado pela Riot Games, famosa por League of Legends. Lançado em junho de 2020 para PC, o jogo se destaca por combinar elementos de jogos como Counter-Strike: Global Offensive e Overwatch, oferecendo uma jogabilidade tática, competitiva e imersiva.

Em suas principais características estão os agentes únicos dentro do jogo que contém habilidades únicas que servem como função dentro das partidas: Arsenal de armas a serem comprados com créditos obtidos dentre as rodadas e os modos de jogo, sendo eles: ranqueado, sem classificação, disputa de spike, mata-mata e mata-mata em equipe.

E como o Valorant surgiu na minha vida?

Eu sempre fui o membro da família alienado com computadores, eu sempre fui o menino que todos me perguntavam quando algo dava errado em seus computadores ou celulares, e quando não sabia de algo, ficava frustrado e procurava para saber resolver o problema, e mesmo apaixonado por computadores eu nunca tive um computador bom na minha infância, mas isso nunca me impediu de ter essa paixão, e obviamente uma criança com um computador na mão quer ir jogar, e comigo não foi diferente, mas a minha primeira frustração com jogos foi quando eu fui baixar o jogo que eu sempre assistia em canais de jogos e o apareceu um erro dizendo “Você não tem uma placa de vídeo dedicada para executar esta aplicação”, e na época eu fiquei muito confuso pois nem sabia o que era uma placa de vídeo, e depois disso eu fiquei muito interessado em hardwares de computador e descobri q era algo caro mas nunca deixei de pedir aos meus pais, e desde 2020 quando foi lançado, eu acompanho o cenário de Valorant mas infelizmente sem poder jogar.

Porém em dezembro de 2022 após meus pais confiarem em mim 5 mil reais eu consegui pesquisar o melhor computador naquela faixa de preço e finalmente consegui meu sonho, o meu primeiro computador gamer. E a primeira coisa que fiz nele foi instalar o Valorant e jogar, chamei meus amigos e realizei um dos meus maiores sonhos de criança, eu não queria sair do meu quarto e desgrudar o do meu computador, pensava nele indo à escola e mais ainda na hora de voltar. Inclusive isso despertou uma vontade de todo menino que joga jogos competitivos, que é jogar profissionalmente.

Após iniciar no jogo, como já tinha um conhecimento geral por conta de acompanhar o cenário a algum tempo, eu comecei a focar em melhorar no jogo e me tornar um jogador bom para chegar nos elos mais altos, e eu consegui, conseguir chegar em alguns meses em um dos elos mais altos do jogo, tentando até jogar profissionalmente, porém para focar nos estudos eu tive que parar de jogar, mas quem sabe um dia?

Objetivo

Com o site ValLife, seu maior foco é trazer novos jogadores para o jogo, mostrando-os curiosidades, e despertando seu interesse sobre o Valorant.

Justificativa

O interesse por jogos na maioria das crianças é quase certo, por conta de esquecer do mundo e conseguir descansar focado naquilo, é importante para mim trazer pessoas novas para jogar um dos meus jogos favoritos, que é o Valorant, assim crescendo a comunidade e tendo oportunidades maiores com o jogo, sendo em campeonatos, oportunidades de criar conteúdo encima, porque os donos do jogo irão ver que a comunidade não para de crescer e darão um foco a mais para o jogo, tendo em vista que a empresa possui outros jogos famosos como o League of Legends.

Jogos táticos que necessitam de reações rápidas, são ótimos para o desenvolvimento do cérebro, pelo fato de ter um aumento de foco e uma melhora excessiva no reflexo em reações e atitudes.

Em uma visão ampla, segundo a UNINASSAU, os jogos online têm como benefícios quando aproveitados de uma forma saudável e equilibro:

1. Alívio do Estresse

Jogar jogos online pode ser uma ótima maneira de relaxar e aliviar o estresse do dia a dia. A experiência em um mundo virtual pode ajudar as pessoas a escaparem temporariamente de preocupações e dúvidas, proporcionando uma sensação de ruptura.

2. Melhora da Concentração e do Foco

Muitos jogos online exigem critério estratégico e atenção aos detalhes. Jogar esses jogos pode melhorar a concentração e o foco, já que os jogadores precisam acompanhar informações, realizar tarefas complexas e tomar decisões rápidas.

3. Socialização Virtual

Jogos online muitas vezes envolvem interação com outros jogadores, seja por meio de chat de texto ou voz. Isso pode ajudar a fortalecer a solidão e promover a socialização, mesmo que seja apenas virtualmente. Ter uma comunidade de jogadores com interesses semelhantes pode ser reconfortante.

4. Desenvolvimento de Habilidades Cognitivas

Muitos jogos online envolvem quebra-cabeças, resolução de problemas e estratégia, o que pode estimular o cérebro e melhorar as habilidades cognitivas. Isso inclui habilidades como pensamento lógico, tomada de decisões, cooperação motora e resolução de problemas.

5. Senso de Realização

Concluir missões, atingir metas e progredir em um jogo online pode criar um senso de realização e autoestima. Isso pode ser particularmente benéfico para pessoas que enfrentam desafios na vida real, pois podem experimentar o sucesso e a superação de obstáculos no mundo virtual.

Dentre estes benefícios, segundo o levantamento Segundo o levantamento “Mundo Infinito dos Games”, feito pela agência Live em parceria com a empresa de pesquisa Talk Inc e o hub B1ld, 1 a cada 3 gamers brasileiros jogam para manter o cérebro ativo.

Valorant, pode ser considerado importante por várias razões, especialmente quando olhamos para os ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis) da ONU, nas quais se encaixa em 2 pilares, sendo eles o 8º e 10º, que são:

8º Pilar: Trabalho Decente e Crescimento Econômico

Criação de empregos: A indústria de jogos eletrônicos, que inclui Valorant, cria empregos para milhares de pessoas em desenvolvimento de software, design gráfico, marketing e esportes eletrônicos. Esse crescimento cria oportunidades de emprego para jovens e profissionais de diversas áreas.

Economia Digital: Valorant também é crucial para impulsionar a economia digital, dando um maior impulso às inovações tecnológicas e trazendo elevados investimentos. As economias digitais crescem à medida que as empresas investem em tecnologias emergentes e infraestruturas digitais para jogos.

Indústria de esportes eletrônicos: Valorant é um dos grandes jogos da indústria de esportes eletrônicos, uma indústria multibilionária em todo o mundo. Este mercado gera não só emprego direto, mas também indireto numa série de atividades, desde a produção de eventos até à criação de conteúdo.

10º Pilar: Redução das Desigualdades

Acessibilidade Global: Jogos como o Valorant estão abertos a pessoas de todo o mundo, independentemente da sua localização geográfica e, portanto, do seu estatuto socioeconómico. Isso proporcionou uma plataforma de jogo uniforme para jogadores de diferentes origens.

Inclusão Social: A comunidade de jogos promove a inclusão social ao reunir pessoas de diferentes culturas e origens em um espaço onde todas podem interagir e trabalhar juntas. Isso reduz preconceitos e barreiras culturais.

Empoderando Minorias: A indústria de jogos e os eSports são mais diversificados e inclusivos para mulheres, LGBTQIA+ e outras minorias. Com a sua base global de jogadores, Valorant ajuda a amplificar essas vozes e a criar oportunidades para todos.

E o efeito positivo na mente está relacionado com os vínculos criados dentro dos jogos: para 42% dos jogadores brasileiros jogar amplia o círculo de amizades e promovem relações duradouras que nascem no ambiente online e evoluem para o físico mantendo as pessoas com uma saúde mental saudável o que nos dias de hoje está mais essencial do que nunca.

Escopo

* Desenvolver um website com formulário de cadastro e uma dinâmica que será enviada e recebida do banco de dados.
* Utilizar as linguagens HTML, CSS e Javascript para realizar o projeto.
* Obrigatoriamente ter a API “web-data-viz” no projeto, para o envio de informações ao banco de dados, sendo utilizada através do NodeJS.
* O site precisa estar estilizado devidamente ligado ao tema do projeto.
* Análise de métricas com gráficos implementados na API “Chart-js”.

Premissas

* O usuário necessita ter uma conexão de internet estável para utilizar o website da melhor forma
* O website deve ser acessado em um computador desktop ou notebook por conta de não estar responsivo para dispositivos móveis
* O usuário ao se cadastrar deve fornecer informações válidas e existentes para a melhor identificação do usuário

Restrições

* O quiz pode ser acessado apenas quando o usuário efetuar o login, para ser armazenada suas respostas
* O usuário não deve fornecer credencias para outros usuários, isso afetaria as métricas utilizadas na Dashboard
* Cada usuário deve ter um login próprio, para serem armazenadas apenas respostas verdadeiras quando o quiz é feito

Requisitos

Documentação:

* Contexto
* Objetivo
* Justificativa
* Escopo
* Premissas
* Restrições
* Requisitos

Website:

* Index HTML
* Index CSS
* Script Index em JavaScript
* Quiz HTML
* Quiz CSS
* Script Quis em JavaScript
* Dashboard HTML
* Dashboard CSS
* Script Dashboard em JavaScript
* Login HTML
* Login CSS
* Script Login em JavaScript
* Cadastro HTML
* Cadastro CSS
* Script Cadastro em JavaScript
* Agentes HTML
* Agentes CSS
* Script Agentes em JavaScript
* Sobre mim HTML
* Sobre mim CSS
* Script Sobre mim em JavaScript
* Armas HTML
* Armas CSS
* Script Armas em JavaScript
* Mapas HTML
* Mapas CSS
* Script Mapas em JavaScript
* Arquivos API “web-data-viz”
* Máquina virtual na máquina local
* Protótipo do design do site
* Modelagem lógica
* Script no MySql
* KPIs indicadoras

Socioemocional:

* Motivações
* Pessoas importantes para você
* Desafios e superações
* Valores que tirei deste projeto

Referências bibliográficas

<https://posdigital.uninassau.edu.br/blog/jogos-onlines-e-seus-beneficios-para-a-saude-mental#:~:text=Melhora%20da%20Concentra%C3%A7%C3%A3o%20e%20do,complexas%20e%20tomar%20decis%C3%B5es%20r%C3%A1pidas>.

<https://playvalorant.com/pt-br/?gad_source=1&gclid=EAIaIQobChMItrzhg-TEhgMVQR6tBh2BQRd7EAAYASAAEgJsuvD_BwE&gclsrc=aw.ds>