***DESCRIÇÃO PRELIMINAR DO SISTEMA***

***Easy-RPG***

# Descrição do Tema

O Easy-RPG é uma aplicação de auxílio aos jogadores de RPG, que disponibiliza características de personagens, equipamentos e itens como também informações sobre os desafios à serem enfrentados pelos jogadores, tendo como finalidade melhorar a comunicação e a informação transmitida aos participantes, entregando ferramentas variadas para o jogo sem a necessidade de estar presente em um local específico. Concentra-se na área de Jogos.

# Objetivos e Benefícios da Solução Proposta

A aplicação tem por objetivo tornar o processo de um jogo de RPG mais dinâmico, permitindo o carregamento de relatórios sobre personagens com estatísticas dadas sobre suas características e equipamentos, auxiliando na abstração de um cenário de combate, possibilitando que os enredos sejam inseridos e acessados facilmente pelo narrador da história, disponibilizando ferramentas gráficas como dados de variados lados e gráficos sobre personagens. Assim, os jogadores poderão se beneficiar com um formato aperfeiçoado de jogos RPG e informações mais rápidas e precisas. Alguns dos benefícios são:

* Facilidade de se jogar em qualquer lugar, uma vez que é possível acessar a aplicação via web;
* Variedade de tipos de equipamentos, itens e inimigos, o que tende a gerar maior diversidade nas partidas tornando-as mais dinâmicas e interessantes;
* Ferramentas de utilidade durante uma partida, melhorando tomadas de decisão e agilizando processos no decorrer do jogo.

# Cliente

Jogadores de RPG em geral, com uma base de conhecimento sobre RPG pois a utilização pode ser dificultada caso o usuário seja totalmente novo no cenário.

# Proponentes:

Alex da Costa Oliveira – RA:

Mateus Francisco Santiago Silva – RA:

Pedro Salgado – RA:

Raphael Ramos de Lima – RA: 21504919

# Data da proposta

17/10/2017

# Principais Legislações ou Normas Relacionadas

# Interação com fornecedores de requisitos

Os métodos para levantamento de requisitos serão técnicas dentro dos campos de observação e analítico. Tais técnicas serão aplicadas em livros sobre RPG tais como D&D (Edição 3 ,4 e 5), buscando-se informações com jogos relacionado a esse tipo, jogadores e Narradores de RPG através de conversas, análises e reuniões (por exemplo), a fim de obter informações importantes de um ambiente de jogo. Além disso, serão analisadas soluções similares, que poderão fornecer bases para o desenvolvimento da aplicação e aperfeiçoamento de suas funcionalidades.

# Soluções Similares

Campus Online – UniCEUB: <https://www.campusonline1.ead.uniceub.br>

Estrutura robusta de EaD, baseada em Moodle e que comporta cursos inteiros à distância em sua estrutura. Difere-se do E-Streaming pelos formatos de questão trazidos pela ferramenta e por sua abrangência. O E-Streaming aborda um escopo menor.

Eduflix Itália: <https://www.eduflix.it>

Plataforma de streaming de vídeos, semelhante ao Netflix - inclusive no modelo de negócios, porém dedicada a cultura e educação. Difere-se do E-Streaming por apresentar conteúdo somente em formato de vídeo e não trazer exercícios vinculados às mídias.

Moodle: <https://moodle.org/?lang=pt_br>

Software livre de apoio a aprendizagem, executado em ambiente virtual e altamente customizável. É a maior ferramenta de ensino a distância utilizada no mundo. Difere-se da ferramenta proposta por abranger um universo de possibilidades muito superior, que comporta avaliações, chat, diálogos, fóruns, referendos, etc. O escopo do E-Streaming é reduzido.

Udacity: <https://br.udacity.com>

Plataforma com fins lucrativos que oferece cursos de formação com certificados através do conceito de Nanodegree (ou nano graduação), que consiste de cursos muito bem avaliados, especificamente na área de TI, e que tem grande valor para o mercado. Diferencia-se do E-Streaming por especificar-se na área de TI e fornecer conteúdo em formato de curso, além de não necessariamente estar vinculado a instituições de ensino superior.

# Análise de Mercado

Pretende-se atender instituições de ensino superior que se interessem por uma abordagem diferenciada de ‘e-learning’. A quantidade de usuários potenciais é enorme, considerando todo o corpo de estudantes universitários do Distrito Federal, e as diversas IES na unidade federativa, como UniCEUB, UCB, UPIS, UNIP, IESB, UniEURO, Projeção, Anhanguera e UnB, por exemplo. Estima-se, assim, valores aproximados de 30000 usuários, caso se estabelecesse contrato com uma dessas instituições. Inicialmente, visualiza-se como provável cliente o próprio UniCEUB. Quanto à distribuição e venda da solução, não há modelo estabelecido para tal, sendo algo a ser elaborado futuramente.