**Projeto Individual: MINEVERSE**

Disciplina: Pesquisa e Inovação

Abril/2024

Samuel Sales de Souza

**SP TECH SCHOOL**

**ANÁLISE DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**(1ADS-C)**

**Sumário**

[Contexto 3](#_Toc168223342)

[Objetivo 4](#_Toc168223343)

[Justificativa 4](#_Toc168223344)

[Premissas e Restrições 6](#_Toc168223345)

[Contexto - ONU 7](#_Toc168223346)

[Ferramentas de Gestão 8](#_Toc168223347)

[Fontes Bibliográficas 9](#_Toc168223348)

# Contexto

Minecraft, criado por Markus Notch Persson em 2009 e desenvolvido pela Mojang, lançado oficialmente em 2011 como um jogo inovador, oferecendo um vasto mundo jogadores podem coletar recursos, construir estruturas e explorar à vontade. Desde então, o jogo passou por uma transformação significativa, tanto em termos de desenvolvimento quanto de impacto cultural.

Inicialmente, Minecraft cativou jogadores com sua simplicidade gráfica e liberdade, permitindo que construíssem qualquer coisa que pudessem imaginar. Com o tempo, o jogo se expandiu para várias plataformas, incluindo consoles e dispositivos móveis, aumentando sua base de jogadores.

A aquisição da Mojang pela Microsoft em 2014 iniciou-se um marco importante. Sob a gestão da Microsoft, Minecraft recebeu melhorias contínuas, como atualizações gráficas e novas funcionalidades, sem perder sua essência original.

A comunidade de Minecraft é um dos pilares dessa transformação, onde crianças e jovens são atraídos pela criatividade e liberdade dentro do jogo, enquanto adultos apreciam a complexidade e a possibilidade de modificaççoes. Educadores utilizam Minecraft Education Edition para ensinar diversas disciplinas de maneira interativa e envolvente. Criadores de conteúdo, como YouTubers e streamers, usam o jogo para produzir vídeos e transmissões que atraem milhões de visualizações. Comunidades online em servidores dedicados, com objetivo de fortalecer os laços entre jogadores de todo o mundo.

A transformação de Minecraft é evidente em todo o mundo atualmente o jogo conta com mais de 140.000.000 milhões de usuários por todo mundo, influenciando a mídia, o mercado de brinquedos e a educação, consolidando-se como um fenômeno global que continua a evoluir e engajar milhões de jogadores ao redor do mundo.

# Objetivo

O objetivo deste projeto é explorar e apresentar a importância e o impacto de Minecraft, seja na vida dos seus jogadores, quanto nos aspectos culturais e educacionais. Demostrando como o jogo não apenas serve como uma plataforma de entretenimento, mas também como uma ferramenta poderosa para a criatividade, colaboração e aprendizado. Além disso, o projeto visa destacar as experiências compartilhadas, as lembranças e os vínculos fortalecidos através do jogo, exemplificados pela minha própria história com meu irmão.

# Justificativa

Escolhi abordar Minecraft neste projeto porque o jogo tem um significado especial em minha vida. Desde os 9 anos, sou um grande fã e jogador, sempre acompanhado pelo meu irmão Davi. Juntos, embarcamos em aventuras, construímos mundos e criamos diversas coisas no jogo. Minecraft foi uma ferramenta que ajudou a consolidar nossa união e companheirismo. Ao escolher falar sobre Minecraft, não estou apenas destacando meu gosto pelo jogo, mas também representando a profunda conexão que tenho com meu irmão. Este projeto é uma forma de mostrar o quanto essa experiência conjunta tem sido importante para nós, fortalecendo nosso vínculo e criando memórias inesquecíveis.

# Premissas e Restrições

O desenvolvimento de uma aplicação web implica levar em consideração as premissas e restrições, visando assegurar alinhamento e sucesso ao longo do projeto. Ao compreender esses aspectos desde o início, contribuímos para a eficácia de um projeto bem-sucedido, atendendo as expectativas de maneira abrangente.

**Premissas:**

* Base de Usuários: A aplicação web se destina a jogadores de Minecraft que buscam uma plataforma online para interagir e se conectar com a comunidade.
* Conhecimento Prévio: Os usuários da aplicação web possuem familiaridade com o jogo Minecraft e seus conceitos básicos.
* Acessibilidade: A aplicação web deve ser acessível a partir de diversos computadores, com diferentes navegadores web.
* Conexão à Internet: Os usuários da aplicação web possuem acesso à internet estável e com boa velocidade de conexão.

**Restrições:**

* Prazo: A aplicação web deve ser desenvolvida e entregue dentro de um prazo específico.
* Segurança: A aplicação web deve ser segura e proteger os dados dos usuários contra acessos não autorizados.
* Desempenho: A aplicação web deve ter um bom desempenho e funcionar sem travamentos ou lentidões.

# Contexto - ONU

O Minecraft Education representa uma integração da tecnologia digital com a educação. Ele se baseia na estrutura do jogo Minecraft, popular entre crianças e jovens, e o adapta para ser usado como uma ferramenta educacional em sala de aula. Essa versão educacional do jogo oferece uma série de recursos e funcionalidades específicas para promover a aprendizagem em diversas disciplinas. Visando atender às necessidades educacionais do Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 4 (ODS 4) da ONU: **Educação de Qualidade**.

Os alunos podem criar e modificar ambientes virtuais conforme necessário para alcançar objetivos educacionais específicos.

O Minecraft Education proporciona um ambiente onde os alunos podem aprender a colaborar e trabalhar em equipe para atingir objetivos compartilhados. Ao expressarem sua criatividade na construção de projetos virtuais, eles desenvolvem autoconfiança e habilidades de comunicação. Além disso, enfrentar desafios dentro do jogo ajuda os alunos a aprender a lidar com a frustração e a desenvolver resiliência. Interagir com outros jogadores no Minecraft Educação também promove empatia e compreensão social, essenciais para construir relacionamentos saudáveis. Essas experiências sociais e emocionais no ambiente do jogo contribuem significativamente para o crescimento pessoal e social dos alunos. Com isso os professores possuem a capacidade de adaptar o jogo para atender às necessidades específicas de cada aluno., o que permite que alunos de diferentes origens geográficas e socioeconômicas acessem uma educação de qualidade.

Por isso o Minecraft Education é uma plataforma que traduz como a tecnologia pode ser usada de forma inovadora para melhorar o processo de ensino e transformar a maneira com os alunos aprendem e crescem em mundo moderno.

# Ferramentas de Gestão

**Trello:**

<https://trello.com/b/UXJx9VnM/projeto-individual>

**GitHub:**

<https://github.com/samussouza/Projeto-Individual-MineVerse.git>

# Fontes Bibliográficas

1. <https://www.linkedin.com/pulse/premissas-e-restri%C3%A7%C3%B5es-quais-diferen%C3%A7as-entre-elas-como-lucas-plaza/>
2. <https://education.minecraft.net/es-es>
3. <https://www.gamevicio.com/noticias/2022/06/historia-da-franquia-minecraft/>