**FACULDADE SÃO PAULO TECH SCHOOL**



**MY PLUMBOB**

**VIVIANE DOS SANTOS**

**SÃO PAULO/SP**

**2024**

**CONTEXTO**

The Sims 4 é um jogo de simulação de vida desenvolvido pela EA Games, lançado em 2014, que já conquistou mais de 36 milhões de jogadores ao redor do mundo. Com milhares de possibilidades de entretenimento, o jogo encanta pela maneira divertida e criativa com que apresenta situações do cotidiano. Uma das formas mais envolventes de diversão são os desafios criados pela própria comunidade, que adicionam camadas de criatividade à experiência. Para milhares de pessoas, The Sims 4 é mais do que um jogo, é uma fonte de bem-estar e conforto, e eu sou uma delas.

Desde pequena, eu adorava assistir vídeos de The Sims 4, mas foi aos 12 anos que finalmente pude jogá-lo pela primeira vez. Naquele ano, ganhei o antigo computador da minha mãe. Apesar de estar longe das melhores condições e nem ter bateria funcional, consegui instalar o jogo e comecei a explorar esse universo. Passava horas jogando, completamente apaixonada, mesmo com as limitações do notebook. Após três anos, aos 15, ganhei meu próprio computador, o que me permitiu aproveitar plenamente o jogo, aprofundando ainda mais minha conexão com ele. The Sims 4 tornou-se, para mim, um refúgio de conforto e bem-estar.

Esse jogo desempenhou um papel essencial na minha jornada, despertando meu interesse pela área de tecnologia. Embora a criação de jogos não seja meu foco atual, já foi meu sonho trabalhar nessa área. Com o tempo e minhas experiências na área de TI, minha perspectiva mudou, levando-me a escolher o desenvolvimento de sistemas como caminho profissional.

Além de ter influenciado na escolha do meu caminho profissional, o jogo também teve extrema importância no desenvolvimento da minha autoconfiança e no sentimento de pertencimento, The Sims 4 me ajudou na conexão comigo mesma e no meu auto pertencimento, devido ao fato de ser um gosto que desenvolvi sozinha e sentir que não é necessário ter os mesmos gostos para pertencer a um ambiente.

**Objetivo de desenvolvimento sustentável**

O The Sims 4 é um dos jogos mais jogados atualmente que já conquistou o coração de milhões de pessoas em todo o mundo, devido a isto é possível refletir que esse jogo é sinônimo de bem-estar há milhões de pessoas do mundo, que escolhem passar horas do seu dia desfrutando as diversas possibilidades que ele nos traz, com isso o jogo reflete o valor de Saúde e Bem-Estar, o 3º objetivo sustentável da ONU, trazendo relaxamento de diversão há quem escolhe se aventurar em seu universo.

**OBJETIVO**

O objetivo deste projeto é desenvolver um website dedicado aos jogadores de The Sims 4, oferecendo uma plataforma interativa para explorar e gerenciar desafios no jogo. Os usuários poderão acessar uma biblioteca de desafios pré-determinados, projetados para enriquecer a experiência de jogo, e, após efetuar login, terão a possibilidade de acompanhar o progresso em cada desafio escolhido.

Além disso, o site permitirá uma personalização dos desafios, dando aos usuários a liberdade de modificar os desafios existentes para adaptá-los às suas preferências. Para incentivar ainda mais a criatividade e a individualidade, os jogadores poderão criar desafios exclusivos, destinados ao uso próprio.

Com uma interface amigável e funcionalidades intuitivas, o projeto busca criar uma ferramenta para os fãs de The Sims 4 que desejam aprimorar sua jogabilidade de maneira organizada e personalizada.

**JUSTIFICATIVA**

Considerando o impacto significativo que The Sims 4 teve na minha vida, escolhi desenvolver este tema para o projeto. Este jogo não apenas marcou minha trajetória pessoal, mas também é um fenômeno global, cativando milhões de pessoas por sua diversidade e variedade de possibilidades.

Para mim, The Sims foi muito mais do que um simples entretenimento, ele serviu como porta de entrada para o universo da tecnologia, despertando minha curiosidade por áreas relacionadas. Esse envolvimento influenciou diretamente minha decisão de seguir o curso que estou cursando hoje, mostrando como um jogo pode ter um impacto profundo tanto no âmbito pessoal quanto profissional.

**RECURSOS USADOS**

Durante o desenvolvimento deste projeto, foram utilizadas diversas tecnologias para garantir uma experiência rica e funcional. Para a construção da interface do usuário e estilização do site, empregamos as linguagens HTML e CSS, acompanhadas do JavaScript para adicionar interatividade e funcionalidades dinâmicas. Além disso, foi integrado o framework Bootstrap para a construção de um carrossel interativo e funcional.

A integração do site com o banco de dados foi realizada utilizando a API Web-Data-Viz construída em Node**.**js, juntamente com JavaScript, que permitiu criar gráficos e representações visuais que enriquecem a interação do usuário com o conteúdo do site, para a lógica de comunicação.

Também foi incorporada uma API externa, FormSubmit, para desenvolver uma funcionalidade "Fale Conosco" interativa e eficiente. Essa integração oferece aos usuários uma forma prática e segura de enviar mensagens diretamente através do site, contribuindo para uma experiência de comunicação amigável e fluida.

Essas ferramentas foram cuidadosamente selecionadas para garantir a eficiência, a escalabilidade e a modernidade do projeto, refletindo um esforço em unir tecnologia e design para atender às expectativas e necessidades do público.

**CONCLUSÃO**

Como um jogo de simulação de vida que promove criatividade, entretenimento e conexão emocional, The Sims 4 destaca-se não apenas como um marco no universo dos jogos, mas também como um instrumento que pode ser associado à saúde e bem-estar. Para milhões de jogadores, incluindo eu, The Sims 4 é mais do que um passatempo, é uma fonte de conforto, relaxamento e até mesmo inspiração pessoal e profissional.

Minha jornada pessoal com The Sims 4 reflete a maneira como ele contribuiu para o meu bem-estar emocional ao longo dos anos, sendo um espaço seguro onde pude explorar minha criatividade e encontrar conforto em momentos desafiadores. Além disso, o jogo teve um papel transformador ao despertar meu interesse pela tecnologia, moldando parte das minhas escolhas profissionais e me conectando a uma área que hoje me apaixona.

O projeto desenvolvido baseia-se nessa conexão, trazendo à tona como jogos podem ser não apenas fontes de diversão, mas também ferramentas que promovem aprendizado, reflexão e bem-estar. Ao relacionar o jogo ao ODS 3, reconheci o potencial do entretenimento digital em contribuir para a saúde mental e emocional, reforçando que experiências imersivas.

**BIBLIOGRAFIA**

Disponível em: <https://formsubmit.co/>.

Disponível em: <https://getbootstrap.com.br/docs/4.1/components/carousel/#via-javascript> .

Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Sims_4#:~:text=The%20Sims%204% 20teve%2036,4%20arrecada%20%24462%20milh%C3%B5es%20anualmente>.