

CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

Faculdade de Tecnologia da Praia Grande

Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Jennyfer Cavalcante Marinho

Otávio Augusto Dias Araujo

FUNDAMENTO TEÓRICO DO SISTEMA *MYRUNE*

Praia Grande – SP

Novembro/2023

Jennyfer Cavalcante Marinho

Otávio Augusto Dias Araujo

FUNDAMENTO TEÓRICO DO SISTEMA *MYRUNE*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia da Praia Grande, como exigência parcial para obtenção do título de Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof.^a Cristina dos Santos Có
Coorientador: Prof. Joseffe Barroso de Oliveira

Praia Grande – SP

Novembro/2023

CAVALCANTE, Jennyfer; AUGUSTO, Otávio
Fundamento Teórico do Sistema *MyRune* / Jennyfer Cavalcante
Marinho / Otávio Augusto Dias Araujo — Praia Grande: Centro
Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS),
novembro de 2023. Nº 64.

Orientador: Prof^a Cristina dos Santos Có

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Centro Estadual de
Educação Tecnológica Paula Souza, Faculdade de Tecnologia da PG.
Curso Superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Bibliografia.

1. *Sistema Gerenciador de Campanhas de RPG*, 2. Organização.
3. *myRune*, 4. Jogabilidade, 5. RPG de mesa

Jennyfer Cavalcante Marinho

Otávio Augusto Dias Araujo

FUNDAMENTO TEÓRICO DO SISTEMA *MYRUNE*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Tecnologia da Praia Grande, como exigência parcial para obtenção do título de tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Praia Grande, 25 de novembro de 2023.

Banca Examinadora

Cristina dos Santos Có
Faculdade de Tecnologia da Praia Grande
Presidente

Marcelo Pereira de Andrade
Faculdade de Tecnologia da Praia Grande

Jonatas Cerqueira Dias
Faculdade de Tecnologia da Praia Grande

Dedicamos a todos que nos acompanharam e apoiaram durante esta jornada. E principalmente as nossas famílias, por acreditar em nós.

Agradecimentos

Agradecemos à faculdade por esta incrível oportunidade de poder estudar, com qualidade, numa ótima instituição, como a Fatec PG.

Gostaríamos de expressar nossa imensa gratidão aos nossos professores e orientadores, Cristina dos Santos Có e Joseffe Barroso de Oliveira, que além do ótimo conteúdo em sala de aula, também nos proporcionaram muita diversão e espontaneidade em momentos tão corridos e difíceis gerados na vida acadêmica. Somos eternamente gratos pelo lindo carisma de ambos.

Não podemos deixar de mencionar nossos professores, que nos guiaram até o momento atual, com muita sabedoria e paciência. Queremos agradecer em especial a Prof.^a Simone Maria Viana Romano, por nos mostrar em tantos momentos sua força e dedicação dentro e fora do ambiente de trabalho, sempre em busca do seu melhor lado como pessoa e profissional. Somos eternamente gratos por seu esforço excepcional.

Um agradecimento especial aos professores Marcelo Pereira de Andrade e Jonatas Cerqueira Dias, por nos guiar e apoiar como orientadores gerais nas disciplinas de T.G. I e T.G. II, que são tão importantes para a conclusão do curso.

Somos gratos às nossas famílias pelo apoio e carinho de sempre, principalmente nesta etapa tão importante de nossas vidas. Todo o amor e companheirismo foram essenciais nestes últimos anos.

E por fim, agradecemos aos nossos colegas de sala, pelas ótimas risadas, pelas trocas de conhecimento e experiência, pelos conflitos e pela humanidade e empatia de cada um. Somos muito gratos por ter uma turma tão unida como a nossa, e espero nos reunirmos em breve!

“Jamais considere seus estudos como uma obrigação, mas como uma oportunidade invejável para aprender a conhecer a beleza libertadora do intelecto para seu próprio prazer pessoal e para proveito da comunidade à qual seu futuro trabalho pertencer...”

Albert Einstein

RESUMO

CAVALCANTE, Jennyfer; AUGUSTO, Otávio. **Fundamento Teórico do Sistema MyRune**. 2023. 64 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior Tecnológico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) – Centro de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia da Praia Grande, Praia Grande, 2023.

Este relatório técnico aborda a parte teórica da criação de um Sistema Gerenciador de Campanhas de RPG chamado *myRune*, com o objetivo de facilitar a organização e gerenciamento das sessões do jogo, simplificar a jogabilidade e popularizar essa modalidade. Atualmente o RPG de mesa está sendo o foco de muitas discussões e projetos dentro do universo *gamer* e *geek*, isto ocorre devido à publicidade que os influenciadores digitais deste meio trouxeram para o jogo durante a pandemia. O RPG de mesa é complexo, e a dificuldade parte da organização individual e coletiva dos envolvidos. A jogabilidade complexa e outros fatores ignorantes, como a atribuição de maldade religiosa, dificultam na popularização do RPG, deste modo, o objetivo do sistema é ajudar na busca por jogadores e compartilhamento de informações, facilitar a organização das campanhas, solucionar cálculos automatizados e entre outros fatores que proporcionam uma jogabilidade mais dinâmica e organizada, impulsionando a criatividade para desenvolver histórias envolventes e contribuindo para a popularização do jogo, e para isso foram realizadas pesquisas bibliográficas, *benchmark* do cenário e pesquisa de campo.

Palavras-chaves: Sistema Gerenciador de Campanhas de RPG, Organização, *myRune*, Jogabilidade, RPG de mesa

ABSTRACT

CAVALCANTE, Jennyfer; AUGUSTO, Otávio. Fundamento Teórico do Sistema MyRune. 64 n.º.pages Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior Tecnológico em Análise e Desenvolvimento de Sistemas) – Centro de Educação Tecnológica Paula Souza, Faculdade de Tecnologia da Praia Grande, Praia Grande, 2023.

This technical report addresses the theoretical aspects of creating a Role-Playing Game (RPG) Campaign Management System called myRune. The objective is to streamline the organization and management of game sessions, simplify gameplay, and popularize this gaming modality. Currently, tabletop RPGs have become the focus of many discussions and projects within the gamer and geek community, thanks to the publicity brought by digital influencers in this field during the pandemic. Tabletop RPGs are complex, with challenges arising from both individual and collective organization. The intricate gameplay and other ignorant factors, such as the assignment of religious malice, hinder the popularization of tabletop RPGs. Thus, the system aims to assist in player recruitment and information sharing, facilitate campaign organization, automate calculations, and address other factors to provide a more dynamic and organized gaming experience. This contributes to fostering creativity in developing engaging stories and promotes the popularization of the game. To achieve this, bibliographic research, scenario benchmarking, and field research were conducted.

Keywords: Campaign Management System for RPG, Organization, myRune, Gameplay, Tabletop RPG

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ciclo de vida do sprint.....	22
Figura 2 - Exemplo de Kanban dentro do Notion	24
Figura 3 - Exemplo de um jogo de RPG de mesa	32
Figura 4 - Exemplo do processo criativo para criação de uma campanha de RPG	33
Figura 5 - Exemplo de uma sessão de RPG em andamento.....	34
Figura 6 - Exemplo de ficha do sistema de RPG D&D	35
Figura 7 - Livros e guias de sistemas famosos de RPG	36
Figura 8 - Logo do RPG D&D.....	37
Figura 9 - Livro do RPG Tormenta 20.....	39
Figura 10 - Campanha "Quarentena" do sistema de RPG "Ordem Paranormal" em andamento	40
Figura 11 — Diagrama de Caso de Uso.....	54
Figura 12 - Diagrama de classe.....	55
Figura 13 — Diagrama de Entidade e Relacionamento	56
Figura 14 - Primeira Questão (Todos)	57
Figura 15 - Segunda Questão (Todos).....	57
Figura 16 - Terceira Questão (Todos).....	58
Figura 17 - Quarta Questão (Todos)	58
Figura 18 - Quinta Questão (Jogadores)	58
Figura 19 - Sexta Questão (Jogadores)	59
Figura 20 - Sétima Questão (Jogadores).....	59
Figura 21 - Oitava Questão (Jogadores).....	59
Figura 22 - Nona Questão (Jogadores).....	60
Figura 23 - Décima Questão (Jogadores)	60
Figura 24 - Décima Primeira Questão (Jogadores).....	60
Figura 25 – Décima Segunda Questão (Jogadores)	61
Figura 26 – Décima Terceira Questão (Jogadores)	61
Figura 27 – Décima Quarta Questão (Jogadores).....	61
Figura 28 - Décima Quinta Questão (Interessados).....	62
Figura 29 - Décima Sexta Questão (Interessados).....	62
Figura 30 - Décima Sétima Questão (Interessados)	62
Figura 31 - Décima Oitava Questão (Todos).....	63
Figura 32 – Sitemap	64

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Cronograma de planejamento.....	29
---------------------------------------------------	-----------

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RPG *Role-playing game* (Jogo de interpretação de papéis)

D&D *Dungeons and Dragons* (Masmorras e Dragões)

IBM *International Business Machines Corporation* (Corporação Internacional de Máquinas de Negócios)

UML *Unified Modeling Language* (Linguagem de Modelagem Unificada)

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
1.1	DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	13
1.2	SOLUÇÃO E HIPÓTESE	14
1.3	OBJETIVO GERAL	15
1.4	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
2	JUSTIFICATIVA	17
2.1	RELEVÂNCIA SOCIAL	18
3	METODOLOGIA	20
3.1	ELICITAÇÃO DE REQUISITOS	24
3.1.1	REQUISITOS FUNCIONAIS	25
3.1.2	REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS	25
3.2	DIAGRAMA DE CASO DE USO	26
3.3	DIAGRAMA DE CLASSE	26
3.4	DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO	27
3.5	<i>SITEMAP</i>	27
3.6	DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	28
4	CRONOGRAMA	29
5	DESCRIÇÃO DO PROJETO	30
6	REFERÊNCIAL TEÓRICO	31
6.1	ROLE-PLAYING GAME	31
6.1.1	CAMPANHAS	32
6.1.2	SESSÕES	33
6.1.3	FICHAS	34
6.1.4	SISTEMAS	36
6.1.4.1	DUNGEONS & DRAGONS (D&D)	37
6.1.4.2	TORMENTA	37
6.1.4.3	ORDEM PARANORMAL	39
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
	APÊNDICE A – Requisitos Funcionais	47

APÊNDICE B – Requisitos Não-Funcionais.....	53
APÊNDICE C – Diagrama de Caso de Uso.....	54
APÊNDICE D – Diagrama de Classe	55
APÊNDICE E – Diagrama de Entidade e Relacionamento	56
APÊNDICE F – Pesquisa de Campo	57
APÊNDICE G – Sitemap.....	64

1 INTRODUÇÃO

Nos tempos atuais, a modalidade de jogo conhecida como *Role-Playing Game* (*RPG*)¹ tem se tornado cada vez mais conhecida pelo público. Isto se dá por conta dos seus diversos benefícios sociais, que proporcionam o aprimoramento de muitas habilidades individuais e em grupo, além do grande entretenimento gerado.

Estes jogos já existem por muitos anos, desde 1969, após o surgimento de “*Blackmoor*”², o primeiro sistema de *RPG* com a temática de reino de fantasia. Desde então, a popularidade deste jogo vem crescendo dentro de certos grupos sociais, mas ainda é pouco conhecido ou pouco desejado por certos indivíduos.

Na entrada da década de 2010, apesar do surgimento de muitos produtores menores, o mercado de *RPG* esteve em queda, quando comparado às suas vendas nos anos 2000. Diversos fatores contribuem para esta ocorrência, como a redução de vendas, desinteresse dos jogadores e novas concorrências. Neste período os jogos eletrônicos, principalmente os do gênero *RPG*, eram mais interessantes para o público. Entretanto, durante a pandemia, o gênero foi reinventado com a utilização de recursos online para jogar remotamente, como as mesas virtuais, portanto, não tardou até que influenciadores digitais familiarizados com *RPG* começassem a produzir conteúdo a respeito. Plataformas de *streaming*³, como a *Twitch*⁴ e o *Youtube*⁵ foram utilizadas para trazer esse conteúdo ao público popularizando novamente essa modalidade.

O *RPG* de mesa ainda possui muito preconceito vinculado a sua imagem, seja por estereótipos ou pelo receio de ser algo muito difícil. Essas pequenas más

¹ Role-Playing Game ou “Jogo de Interpretação de Personagem”, é um gênero de jogo que envolve a participação ativa dos jogadores na criação e interpretação de personagens em um mundo fictício. (RPGMAISBARATO, 2018)

² *Blackmoor* é um dos primeiros jogos de *RPG* criados. Foi desenvolvido por David Arneson na década de 1970, em parceria com Dave Wesley, e é considerado um marco na história dos jogos de *RPG*. (RPGMAISBARATO, 2018)

³ *Streaming* é o termo designado para a transmissão, em tempo real, de dados de um servidor para o aparelho de um usuário. (LEITE, 2022)

⁴ *Twitch* é uma plataforma que propõe um serviço interativo de *streaming*. Esta foi a principal responsável pela popularização, em número de visualizações em tempo real, dos jogos de *RPG* de mesa remotos. (GUEDES, 2023)

⁵ *Youtube* é uma plataforma de *streaming* e vídeos. Mais popularmente conhecida por ser a principal conexão para assistir vídeos online. (SOUZA, 2023)

interpretações sobre a modalidade, impedem que uma comunidade seja criada e dificulta na procura de jogadores para aqueles que gostam e desejam jogar com um grande grupo de pessoas. A interpretação de papéis de forma coletiva traz uma série de benefícios sociais e a utilização de jogos para isto possibilita uma vasta oportunidade de aprendizado em muitas áreas que podem ser abordadas de jogo para jogo, deste modo, o preconceito impede que grande parte do público compreenda os benefícios de uma campanha de *RPG*.

MyRune é um sistema gerenciador de campanhas de *RPG* que surgiu com o intuito de atender esta demanda de pessoas interessadas, que estão em busca de uma comunidade de jogadores dispostos a participar de campanhas, além de fornecer apoio às jogatinas gerenciando seus jogos, possibilitando sessões menos complexas e conseqüentemente permitindo que os jogadores se concentrem mais na experiência de jogo em si, melhorando a sua imersão.

1.1 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Desde o começo de sua história, os jogos de *RPG* são conhecidos pela liberdade criativa que se dá ao jogador, tornando os sistemas cada vez mais complexos ao decorrer dos anos. O cenário geralmente imaginado quando se pensa neste estilo, são pessoas muito inteligentes, os famosos *nerds*⁶, reunidos em uma mesa, onde jogam enquanto realizam cálculos difíceis e passam horas e horas até finalizá-lo. Esta modalidade é na realidade um tanto simples, a dificuldade em si não está na jogabilidade, mas sim em outros fatores como a organização e o gerenciamento de sessões e campanhas, a falta de jogadores disponíveis para participar, o pouco tempo livre dos jogadores e a falta de criatividade e conhecimento para proporcionar uma história criativa e cativante em campanhas.

Há muitos que dizem, de tempos em tempos, que esta modalidade está acabando, que são poucas as pessoas interessadas em jogar e que a comunidade

⁶ *Nerd* é aquela pessoa vista como obsessivamente intelectual, introvertida e desprovida de capacidades sociais. (SIGNIFICADOS, 2023)

sólida é muito pequena. No começo da década de 2000, foram muitos os relatos sobre como o *RPG* de mesa estava perdendo sua popularidade, caindo no esquecimento da atual geração. O *RPG* agora só era conhecido por meio dos jogos eletrônicos, ignorando sua origem e verdadeira essência. A seguir, um relato de Hilderney Zapf (2020), um grande amante de *RPG* desde os tempos antigos:

“Mal percebi quando, alguns anos à frente, tanto a revista quanto o cenário nacional começaram a sofrer. Com exceção do meu grupo de amigos mais próximos, que ainda jogávamos esporadicamente, pouco se ouvia falar do *RPG* de mesa, os jogos eletrônicos se apossaram dessa sigla.”

Além das dificuldades, ainda existem certos preconceitos vinculados a este estilo de jogo. As pessoas possuem um certo receio, pois acreditam ser algo difícil de se jogar, algumas não se sentem à vontade e possuem vergonha de interpretar, outras não conhecem sobre e por motivos religiosos os demonizam pelos conteúdos e temas abordados em alguns de seus sistemas. Um exemplo de intolerância foi no início dos anos 2000, onde um sistema de *RPG* conhecido como “Vampiro: A Máscara” foi muito rejeitado, principalmente pelos pais dos jogadores, por ter uma temática mais voltada para o terror. E para reforçar essa má reputação, parte da comunidade de jogadores realizavam alguns atos desnecessários, como visitar cemitérios para cumprir desafios do “Mestre” durante as campanhas (FISCHER, 2023).

A falta de conhecimento sobre a modalidade e o preconceito ainda existente, atrapalha os profissionais e pesquisadores que possuem interesse nos benefícios que ela proporciona. Ao ser questionada, a psicóloga Lenita Lencioni responde a José Abrão que,

“O que ainda impede um pouco é o fato de as pessoas não conhecerem e não saberem como funciona, mas ainda assim vejo que muita gente tem curiosidade e vontade de conhecer e jogar, mas há uma escassez de narradores de jogo e de mesas, o que impede uma adesão de mais pessoas” (ABRÃO, 2023 apud LENCIONE, 2023, p.1).

1.2 SOLUÇÃO E HIPÓTESE

Para resolver alguns dos problemas encontrados, o projeto proposto procura facilitar a comunicação e o meio social de encontro destas pessoas, tornando o processo de buscar por novos jogadores menos complicado. Para isso, o projeto

procura abranger uma comunidade aberta e diversificada, contendo todo o tipo de jogador interessado em participar de novas aventuras, e condicionar *chats* para conversação durante as sessões e campanhas, para possibilitar e filtrar o diálogo necessário de acordo com a situação.

Em busca de ajudar a criação de campanhas mais interessantes e completas, o projeto visa um meio de permitir que os jogadores compartilhem ideias através de modelos de campanhas e fichas, desenvolvidos pela comunidade, ou até mesmo com conceitos mais tradicionais, como modelos já existentes.

Por ser um projeto que será utilizado dentro de plataformas digitais, qualquer pessoa interessada poderá entrar e participar, tendo a liberdade de escolher entre as opções disponíveis dentro do sistema, de acordo com sua disponibilidade de tempo e vontade. Isto é capaz de ajudar aqueles jogadores que possuem pouco tempo livre no seu dia a dia para focar em jogatinas, e evita as dores de cabeça de marcar e desmarcar compromissos durante a semana.

Para tornar as sessões menos maçantes e complicadas, a implementação de ferramentas que auxiliem no andamento da história é algo essencial, como por exemplo, a utilização de inteligência artificial para geração de eventos aleatórios e algoritmos de cálculos dinâmicos. Desta forma, os jogadores serão capazes de usufruir a história e imergir no novo mundo que fora gerado.

“Passamos tanto tempo pensando em regras, sistemas e cor (monstros novos, aventuras, itens mágicos, etc) que deixamos de nos importar com o fato do RPG ser uma atividade social, que o relacionamento e o comportamento das pessoas que estão jogando influenciam muito mais na diversão do jogo do que qualquer outro detalhe externo a isso.”
(LEONE, 2012, p.1).

Por fim, o projeto deseja facilitar o armazenamento de dados persistentes da campanha, permitindo que os jogadores guardem, em um só lugar, as informações referentes ao seu papel dentro da campanha, isentando-o da necessidade de precisar anotar e alterar informações à mão, um processo que pode ser maçante no meio do jogo.

1.3 OBJETIVO GERAL

O objetivo deste gerenciador é ter a capacidade de proporcionar uma jogabilidade mais dinâmica e organizada aos jogadores de *RPG* de mesa, que necessitam armazenar muitos dados e realizar diversos cálculos ao decorrer da história, além de facilitar a busca de jogadores interessados.

Com um sistema capaz de proporcionar tal capacidade de organização, o projeto busca garantir um bom gerenciamento de tempo das sessões, permitindo que o tempo gasto seja de qualidade e garantindo um bom desenvolvimento das sessões dos jogadores.

O sistema tem como objetivo despertar o interesse de pessoas que nunca tiveram contato com a modalidade, tornando possível a expansão desta comunidade tão divertida, e proporcionando a todos uma boa experiência e novos aprendizados.

1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos para a realização dos objetivos do projeto são:

- Garantir uma visão mais simplificada e organizada aos jogadores a respeito das campanhas e sessões em que participam, utilizando interfaces intuitivas capazes de organizar de forma nítida o conteúdo;
- Agilizar o processo de planejamento e organização, economizando o tempo dos jogadores, por meio do vínculo de elementos que podem ser pré-definidos e compartilhados dentro do sistema;
- Armazenamento de dados dos personagens e do progresso realizado nas campanhas em que participam de forma dinâmica, através da utilização de um banco de dados não relacional;
- Auxiliar nos cálculos necessários que serão realizados ao decorrer do jogo, com a utilização de algoritmos que realizam cálculos dinâmicos;
- Melhorar a imersão das campanhas com a geração de eventos aleatórios através da utilização de inteligência artificial.

2 JUSTIFICATIVA

A motivação por trás deste projeto surgiu após a participação de uma campanha de *RPG* de mesa. Durante esta experiência houve diversos obstáculos e dificuldades que tornaram a jogatina cada vez mais monótona e extensa. Dentre estas dificuldades, uma muito recorrente foi a de marcar compromissos para realizar as sessões, visto que o tempo disponível de cada jogador variava muito de acordo com sua rotina, e como as sessões levavam muito tempo (e grande parte deste tempo era utilizado para organizar os conteúdos e dados apresentados no jogo, o que não necessariamente dava andamento na história), algo que estava previsto para terminar em um mês, terminou após três meses. Além dos problemas com o gerenciamento de tempo, houve também, problemas com o armazenamento dos dados e informações das sessões, o que nos tomava tempo para lembrar e reafirmar os acontecimentos de sessões passadas.

A partir desta experiência, realizamos uma pesquisa de campo e algumas pesquisas bibliográficas em busca de entender mais sobre essas dificuldades, e se existiam alternativas que pudessem ajudar a resolver todos estes problemas gerados. Foi através dos dados coletados na pesquisa de campo que enxergamos como existiam pessoas que passavam pelos mesmos problemas, e então decidimos procurar uma solução para tal. Atualmente, já existem softwares que ajudam no gerenciamento e na comunicação necessária para auxiliar em campanhas e sessões de *RPG*, porém notamos que eles não são intuitivos e necessitam de um certo conhecimento prévio para seu uso, o que acaba por barrar aqueles que estão interessados em experimentar a modalidade, mas que acabam por se sentirem perdidos e confusos ao entrarem em contato com a comunidade.

Os objetivos deste projeto serão capazes de proporcionar aos jogadores um produto que ofereça uma experiência imersiva e longe de dificuldades, tornando as partidas de *RPG* menos complexas e mais acessíveis a todos os tipos de jogadores, independentemente da idade e do nível de experiência com este estilo de jogo.

2.1 RELEVÂNCIA SOCIAL

O *RPG* de mesa é uma modalidade de jogo antiga que possui muita história e cultura entre certos grupos sociais, é um tipo de entretenimento ou *hobby* importante que instiga a criatividade, a interação social, e o desenvolvimento pessoal de forma divertida e descontraída. Podemos afirmar a importância deste estilo com a fala de Mateus que foi citada no artigo de Mailson Portalete:

“Para ele, o *RPG* de mesa é uma oportunidade para expressar e trabalhar conceitos e temas que gosta, em forma de aventuras. Mateus garante que, mesmo com toda a evolução dos gráficos e da jogabilidade dos *RPGs* eletrônicos, ele não pensa em abandonar a experiência do mundo real.” (PORTALETE, 2019, apud FOLLETO, 2019, p.1).

O *RPG* não deve ser visto apenas como um jogo, mas sim como uma ferramenta social, que permite pessoas que antes não possuíam as habilidades necessárias para socializar, aprender a se expressar e criar vínculos. Hilderney Zapf (2020) diz que em sua experiência, vivendo como uma pessoa introvertida, o *RPG* o proporcionou uma vida social que jamais imaginaria conquistar.

“O principal atrativo do *RPG* é a interação humana. O role-playing tem muito da expressão, tanto por fala, quanto corporal. É uma brincadeira extremamente humana e que cria laços de amizade. Nesse sentido, o *RPG* tem muito a oferecer e a ensinar para as pessoas sobre interação humana e empatia”, defende. (PORTALETE, 2019, apud FOLLETO, 2019, p.1).

Muitos enxergam esta modalidade como apenas um entretenimento, mas atualmente existem muitas pesquisas e artigos que demonstram e comprovam como ela pode ser utilizada dentro do meio profissional e acadêmico, em busca de melhores resultados para a motivação e o desempenho social.

“O uso do *RPG* em sala de aula pode desenvolver diversas habilidades, como: socialização, interatividade, interdisciplinaridade, interpretação, busca de soluções, hábito de leitura e enriquecimento vocabular.” (COELHO, 2017 apud GRANDO et al., s.d., p.25).

Há pesquisas que discutem a respeito do *RPG* didático, e como ele pode trazer benefícios no aprendizado, e ajudar na motivação de alunos, que muitas vezes possuem dificuldades de aprender com os modelos tradicionais de ensino vistos nas escolas. De acordo com a educadora Amelia Hamze (2022):

“O RGP é por excelência um instrumento didático de ensino/aprendizagem, que implica alterações de atitudes de professores e alunos, diante do jogo e a cada resultado, dependendo da direção da história; não é competitivo, mas é empreendedor. No seu feitiço lúdico mora a sua maior capacidade, trazendo para a sala de aula o prazer de estudar e aprender. Esta ferramenta educacional tem características peculiares que a tornam um extraordinário instrumento em sala de aula. Estão presentes nesta ferramenta educacional a socialização, a cooperação, a criatividade, a interatividade e a interdisciplinaridade.”

Além de ser uma ótima ferramenta acadêmica, o *RPG* também é explorado por psicólogos, existem estudos que indicam que ele pode ser utilizado de forma terapêutica. Em seu artigo José Abrão (2023) diz que:

“[...] o RPG tem sido usado como uma ferramenta terapêutica na Psicologia e em outros campos relacionados à saúde mental. O RPG terapêutico envolve a utilização dos elementos do jogo para ajudar os pacientes a lidarem com questões emocionais, desenvolver habilidades sociais, melhorar a autoestima e explorar e resolver problemas pessoais.”.

Podemos concluir que, o *RPG* vem sendo explorado nos últimos anos em diversas áreas para finalidades profissionais, e não apenas como um conteúdo de entretenimento, como foi gerado inicialmente.

3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho, obtivemos dados por meio de pesquisas quantitativas que nos forneceu a capacidade de compreender a situação em volta dos fenômenos que justificam e comprovam a análise do problema e o objetivo deste projeto, entretanto, foram necessárias pesquisas qualitativas para reforçar nossa compreensão, de forma mais específica, a respeito de quais experiências eram negativas e indesejadas para o desenvolvimento e crescimento saudável de um grupo, comunidade ou campanha de *RPG*. Realizamos pesquisas bibliográficas em documentos, artigos e sites, com o foco de adquirir conhecimento sobre o assunto, buscamos entender como o *RPG* é visto e usufruído dentro da sociedade, encontrar algumas das suas principais problemáticas e com isso gerar algumas soluções e hipóteses verificando as funcionalidades presentes em alguns softwares existentes que possuem uma proposta semelhante ao do nosso projeto, além de utilizar nosso conhecimento prévio no assunto. Realizamos também uma pesquisa de campo (disponível para visualização no Apêndice F), para a confirmação e expansão do conhecimento gerado por nossas pesquisas bibliográficas. As perguntas presentes no questionário foram formuladas com o intuito de afirmar nossas hipóteses, problemáticas e captar novas informações que seriam úteis para o planejamento estratégico do sistema, utilizamos o Microsoft Forms para a distribuição deste questionário para o público. Com a análise destes dados, foi possível notar uma dificuldade mútua que nos levou a questionar os porquês e a desenvolver hipóteses e formas de resolver estes problemas.

A pesquisa do relatório técnico foi de foco explicativo, buscando identificar as causas dos fenômenos estudados para análise de como abordá-los na aplicação do sistema e no documento.

Abordaremos as etapas que foram realizadas para o desenvolvimento desta aplicação, especificando quais e como foram feitas, além de apresentar alguns dos documentos gerados durante todo o processo de desenvolvimento deste projeto.

Para a organização do planejamento e desenvolvimento deste trabalho, nós utilizamos algumas técnicas e ferramentas presentes na metodologia ágil⁷. Separamos nossas obrigações em tarefas a serem realizadas semanalmente no que chamamos de *sprint*⁸, seguindo como base alguns dos princípios do SCRUM⁹.

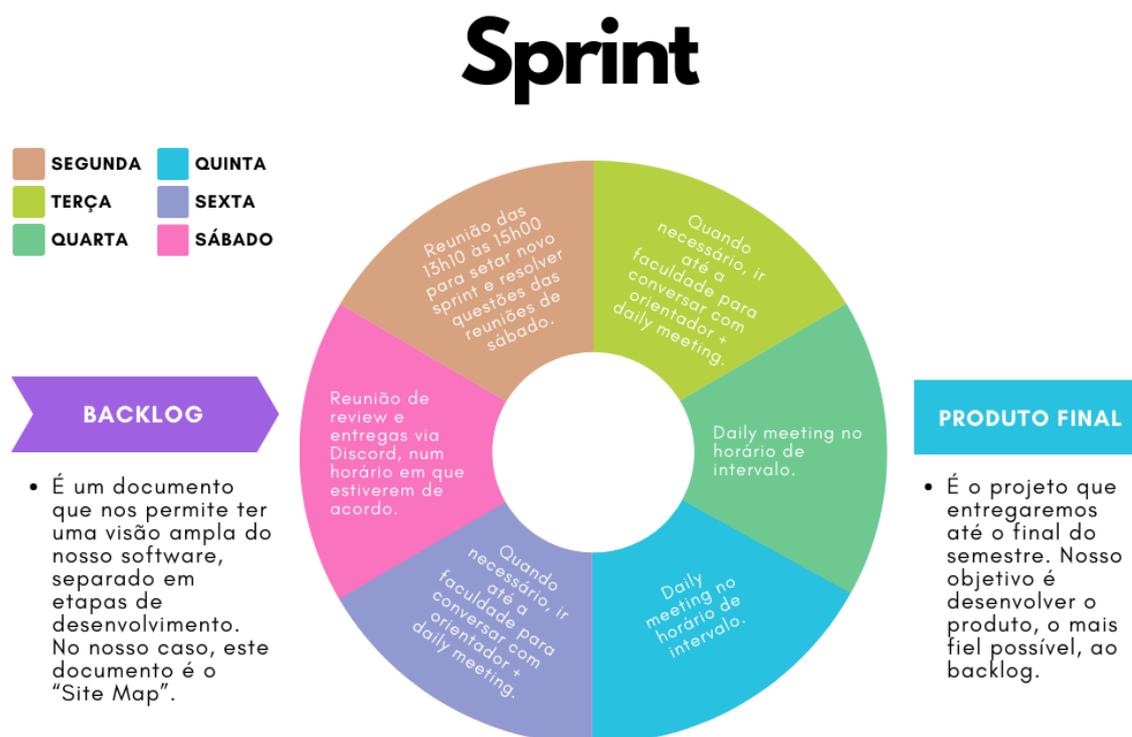
“Ao utilizar o Scrum, as corporações conseguem uma maior eficiência na gestão de processos. Ele tem como principal objetivo reduzir dificuldades, como a falta de planejamento, mudanças constantes de requisitos, escopos mal definidos e falhas na comunicação, tanto interna quanto externa.” (AWARI, 2023, p.1)

Para mostrar mais detalhadamente como foram organizadas as reuniões, apresentaremos abaixo um dos documentos gerados durante a estruturação deste método a ser seguido.

⁷ “Metodologia ágil é uma forma de conduzir projetos que busca dar maior rapidez aos processos e à conclusão de tarefas.” (TOTVS, 2021).

⁸ Dentro do SCRUM, os sprints são um conjunto de tarefas que devem ser executadas e desenvolvidas em um período pré-definido de tempo. (GAEA, 2023)

⁹ “O Scrum é uma estrutura ágil de gestão de projetos que ajuda as equipes a estruturar e gerenciar o trabalho por meio do conjunto de valores, princípios e práticas.” (DRUMOND, s.d.)

Figura 1 – Ciclo de vida do *sprint*

Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Para uma melhor visualização das tarefas e responsabilidades de cada integrante dentro do projeto, utilizamos o método *Kanban*¹⁰, que nos permitiu uma maior organização e um desenvolvimento linear. De acordo com o REHKOPF (2020, p.5), "*Kanban* tem a ver com visualizar o trabalho, limitar o trabalho em andamento e maximizar a eficiência (ou fluxo)".

Durante nossas reuniões, foram realizadas atividades como:

- Um estudo com foco em entender sobre esta modalidade de jogo que é conhecida como o *RPG* de mesa;

¹⁰ *Kanban* é um método visual de gerenciamento de fluxo de trabalho que foi desenvolvido originalmente pela Toyota no Japão. Ele se baseia no princípio de que o trabalho é representado por cartões (*kanbans*) que são movidos através de um sistema de colunas ou estágios, representando as etapas do processo. (MESH, 2020)

- Recapitulação das últimas reuniões, no intuito de entender o que havia sido realizado até o momento;
- Resolução dos problemas encontrados nos últimos desenvolvimentos;
- Um levantamento massivo de ideias através da realização de um *brainstorm*¹¹ entre o grupo;
- Uma análise sobre as ideias geradas no *brainstorm*, organizando-as em diferentes níveis de importância e viabilidade para o projeto;
- Anotações e organização das informações que foram discutidas e geradas na reunião atual em um relatório;
- Gerenciamento dos tópicos de reunião da semana seguinte.

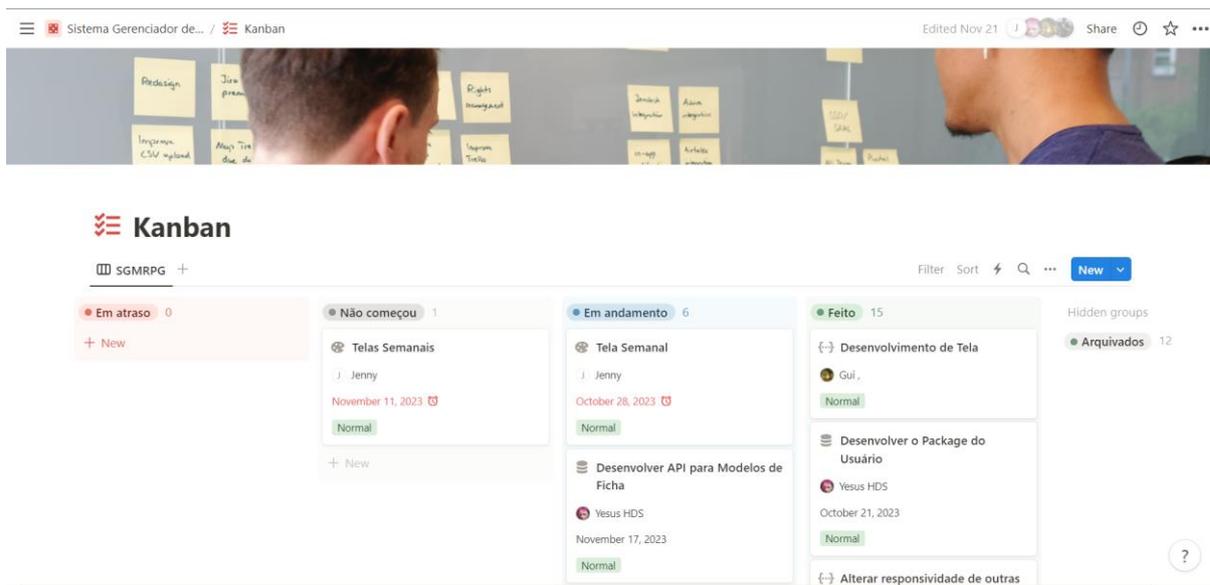
Utilizamos um *teamspace*¹² no *Notion* para organizar o *Kanban* e armazenar os relatórios gerados ao final de cada reunião realizada. Este software foi de suma importância para padronizar e centralizar nossos meios de desenvolvimento e planejamento.

“[...] o Notion se destaca como uma ferramenta poderosa devido à sua flexibilidade e capacidade de adaptação às necessidades individuais. Seja para estudantes que desejam organizar seu aprendizado, profissionais que precisam gerenciar projetos complexos ou equipes que buscam melhorar a colaboração, o Notion oferece uma solução abrangente que realmente impressiona na sua capacidade de transformar o caos em organização.” (NISHINO, 2023, p.1)

¹¹ *Brainstorm* refere-se a uma técnica de geração de ideias em um ambiente colaborativo. Durante uma sessão de *brainstorm*, um grupo de pessoas se reúne para explorar e gerar soluções criativas para um determinado problema ou desafio. (WOEBCKEN, 2019)

¹² *Teamspace* é um espaço de uma equipe onde pode ser compartilhado documentos. (NOTION, 2023)

Figura 2 - Exemplo de Kanban dentro do Notion



Fonte: <https://www.notion.so/pt-br>

3.1 ELICITAÇÃO DE REQUISITOS

A elicitação de requisitos faz parte da engenharia de software e é uma etapa essencial durante o desenvolvimento de um *software*. Nesta etapa, as funcionalidades do sistema são identificadas e tratadas para a sua implementação dentro da aplicação. (DEV MEDIA, s.d.)

“A elicitação de requisitos é uma etapa crucial para o sucesso de um projeto de desenvolvimento de software, pois é responsável por extrair as necessidades e os desejos dos *stakeholders*¹³ que serão traduzidas em funcionalidades implementadas na solução final.” (FILHO et al., s.d., p.1)

¹³ “*Stakeholders* são todas as pessoas, empresas ou instituições que têm algum tipo de interesse na gestão e nos resultados de um projeto ou organização, influenciando ou sendo influenciadas – direta ou indiretamente – por ela” (NEOWAY, 2019, p.1)

É essencial que os requisitos levantados estejam de acordo com as necessidades dos clientes e usuários, alavancando a qualidade da aplicação a ser entregue.

Durante esta etapa, foram realizadas algumas análises em *softwares* semelhantes, em busca de entender quais funcionalidades possuíam uma maior prioridade, identificando aquelas que são cruciais a serem implementadas e quais teriam um diferencial para a aplicação.

3.1.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

De acordo com o site Gigante Consultoria (2023), os requisitos funcionais são as funcionalidades específicas e as principais que o sistema deve possuir para atender os objetivos de negócio ou do usuário.

“Os requisitos funcionais são aqueles que visam atingir a solução dos problemas do usuário. Desse modo, eles trabalham diretamente no objetivo para o qual uma solução foi escrita.” (CASA DO DESENVOLVEDOR, 2023, p.1).

Os requisitos funcionais levantados se encontram no Apêndice A.

3.1.2 REQUISITOS NÃO-FUNCIONAIS

De acordo com um artigo do site Casa do Desenvolvedor (2023), os requisitos não-funcionais são essenciais para um bom desempenho das funções dos requisitos funcionais. Afinal, elas são responsáveis por declarar como os requisitos funcionais serão realizados.

“Os requisitos não funcionais são todos aqueles relacionados à forma como o software tornará realidade os que está sendo planejado. Ou seja, enquanto os requisitos funcionais estão focados no que será feito, os não funcionais descrevem como serão feitos.” (CUNHA, 2022, p.1)

Após o levantamento dos requisitos funcionais, foram gerados alguns requisitos não-funcionais, que nos garante uma maior qualidade para a aplicação.

Os requisitos não-funcionais levantados se encontram no Apêndice B.

3.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO

Segundo a documentação da *International Business Machines Corporation* (IBM) (2021), os diagramas de caso de uso ilustram um sistema e seus requisitos funcionais, além de identificar as interações dos agentes (usuários e ou outros sistemas) com o sistema.

“Na UML¹⁴, os diagramas de caso de uso modelam o comportamento de um sistema e ajudam a capturar os requisitos do sistema.” (IBM, 2021, p.1).

Foi gerado o diagrama de caso de uso para auxiliar na busca das principais funcionalidades do sistema. Este diagrama está disponível para visualização no Apêndice C, e foi desenhado com a utilização do draw.io¹⁵.

3.3 DIAGRAMA DE CLASSE

De acordo com a *IBM* (2021), os diagramas de classe são essenciais para a modelagem e estruturação dos objetos que compõem um sistema. Este diagrama é útil em várias etapas do processo de planejamento de um sistema.

“Os diagramas de classe são as cópias do sistema ou subsistema. Você pode utilizar os diagramas de classe para modelar os objetos que compõem o sistema, para exibir os relacionamentos entre os objetos e para descrever o que esses objetos fazem e os serviços que eles fornecem. [...] Os diagramas de classe tornam-se, então, uma captura instantânea que descreve exatamente como o sistema funciona, os relacionamentos entre os componentes do sistema em vários níveis e como planeja implementar esses componentes.” (IBM, 2021, p.1)

A partir dos requisitos levantados e dos documentos gerados até esta etapa, geramos o diagrama de classes, que exemplifica as principais classes que serão

¹⁴ “UML, ou *Unified Modeling Language*, é uma linguagem de notação destinada à modelação e documentação das fases de desenvolvimento de softwares orientados a objetos.” (PEDRO, 2022, p.1)

¹⁵ “Draw.io é um software de desenho gráfico multiplataforma desenvolvido em HTML5 e JavaScript.” (WIKIPEDIA, 2023, p.1)

utilizadas no desenvolvimento do sistema e nos ajuda a encontrar requisitos necessários para o sistema que, até o momento, não foram levantados. Este diagrama está disponível para visualização no Apêndice D, e foi gerado com a utilização do *draw.io*.

3.4 DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO

De acordo com Andreyne Carvalho (2023), o diagrama de entidade e relacionamento é uma representação gráfica do modelo de entidade e relacionamento¹⁶, este diagrama nos permite uma melhor visualização de seus elementos, tornando-o mais intuitivo e ajudando a identificar as redundâncias presentes na modelagem do sistema.

“Essa representação visual é de extrema importância para que todos os membros da sua equipe entendam a estrutura da sua aplicação, auxiliando no processo de desenvolvimento.” (CARVALHO, 2023, p.1).

A partir dos documentos gerados até esta etapa, fizemos uma análise dos dados que seriam armazenados pelo sistema, e com isso geramos um diagrama de entidade e relacionamento, responsável pela visualização da estrutura do banco de dados do sistema. Este diagrama está disponível para visualização no Apêndice E, e foi gerado com a utilização de uma ferramenta do *MySQL*¹⁷.

3.5 SITEMAP

¹⁶ “O Modelo Entidade Relacionamento para bancos de dados é um modelo que descreve os objetos (entidades) envolvidos em um negócio, com suas características (atributos) e como elas se relacionam entre si (relacionamentos).” (CATUNDA, 2022, p.1)

¹⁷ “O MySQL é um sistema gerenciador de banco de dados relacional de código aberto usado na maioria das aplicações gratuitas para gerir suas bases de dados.” (PISA, 2012, p.1)

De acordo com Íris Marinelli (2021), o *sitemap* é um diagrama que ilustra os elementos presentes em um sistema de forma hierárquica, formando a arquitetura da navegação dele.

“Essa ferramenta é ideal quando você quer oferecer uma boa experiência ao usuário. O *sitemap* visual ajuda a guiar as pessoas até seu objetivo de forma fluida. É assim que você garante mais conversões.” (MARINELLI, 2021, p.1)

Durante a etapa de planejamento, foi criado o diagrama do *sitemap* visual, que serviu como uma ferramenta crucial quando o foco se voltou para a experiência do usuário. Ele foi responsável por organizar os principais elementos dentro da navegação do sistema, garantindo uma boa experiência do usuário. Este documento está disponível para visualização no Apêndice G.

3.6 DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE

A partir dos documentos e diagramas gerados anteriormente na etapa de planejamento do projeto, foi possível ter uma visão mais ampla a respeito do *software* que será desenvolvido.

A etapa de desenvolvimento do projeto, foi realizada por outros integrantes deste mesmo projeto, e está disponível mais detalhadamente em um outro documento.

4 CRONOGRAMA

Abaixo está presente uma tabela com a organização do nosso cronograma de desenvolvimento do projeto:

Tabela 1 - Cronograma de planejamento

ETAPAS	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Estudo de campo	X	X	X	X			
Planejamento, organização e manutenção dos ambientes de desenvolvimento			X	X	X	X	
Pesquisas bibliográficas	X				X	X	
Reuniões e Desenvolvimento				X	X	X	
Levantamento de dados (formulário para pesquisa de campo)					X	X	
Formatação das documentações	X				X	X	

Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

5 DESCRIÇÃO DO PROJETO

O projeto tem como foco o desenvolvimento de uma aplicação que serve como um Sistema Gerenciador de Campanhas de *RPG*, ele tem como objetivo geral auxiliar os jogadores em suas principais dificuldades, seja na organização dos dados gerados durante uma campanha de *RPG* de mesa, ou até mesmo na busca de companheiros para jogar.

Nesta aplicação os jogadores poderão criar perfis de usuário que os identificarão dentro do sistema. Cada usuário terá seu próprio perfil, onde terão a liberdade para criar e compartilhar os modelos¹⁸ que desejarem, seja de campanha ou ficha, desde que seja uma criação própria. Ainda no perfil do usuário, serão apresentadas publicamente, as campanhas em que ele esteja participando, sejam elas privadas ou não.

O usuário pode criar fichas que ficarão associadas à conta dele, somente ele pode ver, a não ser que ele a torne pública. Essas fichas podem ser identificadas como de personagem ou de item (coletável ou consumível). Cada ficha tem campos fixos, de nome e descrição, mas também podem ser criados campos personalizados pelo usuário. O nível de privacidade da ficha determina se ela poderá ser utilizada em campanhas por outros usuários, ou não.

O usuário pode criar campanhas que, assim como as fichas, podem ser privadas ou públicas, porém, as campanhas serão sempre visíveis dentro do sistema por outros usuários. As campanhas funcionam como uma espécie de “sala”, onde os jogadores podem se reunir, dentro dela existem *chats*, descrições sobre a história a abordada, classificação de idade, mestre e jogadores.

O diferencial deste projeto, é a capacidade de centralizar algumas das principais ferramentas de auxílio para sessões e campanhas utilizadas pelos jogadores dentro de uma só aplicação.

¹⁸ Os modelos podem ser tanto de ficha quanto de campanha, eles não são objetos que possam ser utilizados, apenas servem como um molde. Caso o usuário queira participar de uma campanha ou criar uma ficha baseada num modelo visto dentro do sistema, este modelo será duplicado, mantendo a integridade do modelo originalmente gerado.

6 REFERÊNCIAL TEÓRICO

Para proporcionar um melhor entendimento sobre o projeto, vamos contextualizar, nesta seção, alguns dos principais elementos abordados neste documento, explicando suas características, história e reforçando com alguns exemplos.

6.1 ROLE-PLAYING GAME

O *RPG* nada mais é que um estilo de jogo onde os jogadores se juntam em um ambiente e interpretam papéis de personagens criados pelos próprios jogadores. Algumas pessoas acreditam que são como jogos de tabuleiro, que possuem um objetivo simples e direto, com regras a serem seguidas e uma vitória competitiva no final, o que é uma ideia equivocada sobre tal modalidade. Na verdade, o *RPG* de mesa não possui um roteiro ou regras pré-definidas a serem seguidas, tudo é relativo e decidido por um personagem conhecido como “Mestre”, que dita e narra a história do jogo, proporcionando aos jogadores alguns desafios e eventos, além de conduzir as sessões e gerenciar/julgar as escolhas dos jogadores de acordo com as regras, caso existam, do sistema de jogo escolhido (FISCHER, 2023).

Este estilo de jogo é muito conhecido e referenciado em diversos lugares, porém não são muitas as pessoas que realmente o conhecem ao ponto de participar de campanhas e comunidades.

Segundo o blog *RPGMaisBarato* (2018), foi em 1969 que um jogador conhecido como Dave Arneson, criou, a partir dos elementos de alguns *wargames*¹⁹, o *Blackmoor*, que é considerado o primeiro *RPG* de mesa com temática medieval, dando origem ao *RPG* que conhecemos hoje.

“O jogo *Blackmoor* trouxe vários elementos que se tornaram a base para os *RPG* posteriores e atuais, como os pontos de vida, os níveis de personagens, os pontos de experiência, a classe de armadura e a

¹⁹ “*WarGame* é um estilo de jogo de tabuleiro de estratégia onde é usado um mapa e os jogadores controlam miniaturas. Assim, cada turno os jogadores podem elaborar suas estratégias e decidir como atacam seus adversários.” (NUCKTURP, 2020, p.1)

exploração de masmorra. Assim como os wargames da época, Blackmoor também se utilizava de miniaturas e grids de terrenos para ilustrar os combates e ações gerais dentro do jogo. Outro aspecto que tornava Blackmoor único era a possibilidade dos jogadores traçarem os objetivos e histórias dos seus personagens.” (RPGMAISBARATO, 2018, p.1)

Figura 3 - Exemplo de um jogo de RPG de mesa



Fonte: <https://www.buscape.com.br/jogos/conteudo/dados-rpg>

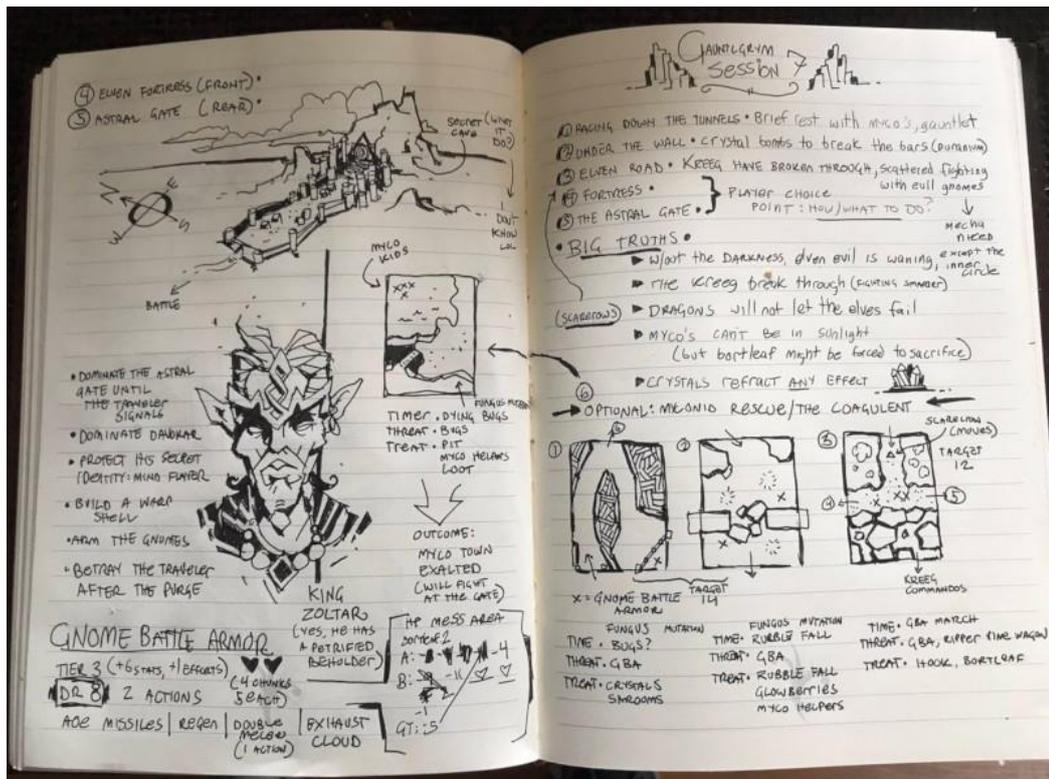
6.1.1 CAMPANHAS

O dicionário Priberam (2023) define campanha como um “conjunto de esforços, ações e recursos para atingir um fim”. Ou seja, uma campanha é a ação de organizar um grupo de jogadores, reunindo histórias, fichas, sistemas e qualquer elemento necessário para começar a jogar, de fato, um RPG de mesa. Seu tempo de duração pode variar, levando apenas alguns dias, semanas ou até meses.

“Uma campanha em jogo envolve a criação de personagens jogadores, a exploração de ambientes, a realização de ações e a tomada de decisões. Uma campanha pode ter vários cenários e se desenrolar por várias sessões de jogo.” (SOUSA, 2023, p.1)

Podemos dizer que, uma campanha de RPG é o processo de criar um novo jogo. Durante esse processo, o mestre fica responsável por gerar histórias, personagens, mapas, procurar sistemas, criar objetivos para a história, entre outras coisas. Assim como todo jogo, as campanhas de RPG também possuem objetivos, e é em busca de realizar este objetivo que a história se desenrola.

Figura 4 - Exemplo do processo criativo para criação de uma campanha de RPG



Fonte: <https://www.rolando20.com.br/diario-e-planejamento-de-campanha-com-bullet-journaling/>

6.1.2 SESSÕES

As sessões são o momento exato onde os jogadores estão reunidos, jogando a história de uma campanha. Em um artigo do blog RPGMaisBarato (2023) temos a seguinte definição:

“As sessões de RPG de mesa são momentos de colaboração criativa, onde os jogadores e o Mestre se reúnem para vivenciar aventuras em um mundo de imaginação compartilhada. A estrutura de uma sessão

varia, mas geralmente segue um padrão que engloba exploração, interpretação e resolução de desafios.”

Figura 5 - Exemplo de uma sessão de RPG em andamento



Fonte: <https://www.helprpg.com.br/2020/02/dica-de-mestre-como-conduzir-uma-sessao.html>

6.1.3 FICHAS

As fichas, dentro de um jogo de RPG de mesa, são como um documento onde armazenamos os dados a respeito de nossos personagens. Os campos de dados e a forma como eles são tratadas variam de sistema para sistema, pois cada um possui seu próprio planejamento em busca de alcançar um determinado propósito dentro do universo daquele sistema. (NUCKTURP, 2020).

“Sempre que jogamos RPG interpretamos um personagem. A ficha, ou planilha, como alguns chamam, é onde anotamos as características dele. Por meio dessas características definimos como o personagem interage com o cenário, criaturas, desafios e outros personagens.” (NUCKTURP, 2020, p.1)

Existem vários tipos de fichas que podem variar entre itens, personagens, personagens não-jogáveis etc.

Figura 6 - Exemplo de ficha do sistema de RPG D&D

Fonte: <https://www.helprpg.com.br/2020/02/dica-de-mestre-como-conduzir-uma-sessao.html>

6.1.4 SISTEMAS

"Um sistema de RPG nada mais é do que um conjunto de regras que auxilia o mestre a guiar os outros jogadores numa aventura." (DANIEL, 2020)

Além de um conjunto de regras, Wanderson Queiroz (2022) diz que dentro de um sistema, também existem elementos como diversos temas, diferentes ambientações etc.

Podemos concluir então que, os sistemas de RPG são um conjunto de regras, histórias, raças, personagens, mecânicas de combate e tudo necessário para criar um mundo fictício. Estes sistemas podem ser lidos através de livros que servem como um guia para o mestre ou jogador. No próximo tópico, falaremos sobre alguns dos sistemas de RPG existentes.

Figura 7 - Livros e guias de sistemas famosos de RPG



Fonte: <https://medium.com/brasil-in-the-darkness/qual-o-melhor-sistema-de-rpg-b592e77f5975>

6.1.4.1 DUNGEONS & DRAGONS (D&D)

Dungeons & Dragons (D&D) é mundialmente conhecido e é considerado um dos sistemas de RPG de mesa mais antigos e utilizados ao redor do mundo. Ele surgiu em 1974, quando Arneson e Gygax se encontraram durante uma campanha de *Blackmoor*, ambos colaboraram para a criação de um novo sistema, que foi o famoso D&D (RPGMAISBARATO, 2018).

Seu sistema é antigo e amado por muitos, há diversas ocasiões em que ele é utilizado como base e inspiração para a criação de novos sistemas. Ele possui diversas versões, das mais antigas até mais atuais, e atualmente, a sua versão mais conhecida e adorada é a 5E.

“Diferente de outros jogos, em D&D não existem vencedores e vencidos, uma vez que o grupo todo se une para contar uma boa história e imaginar aventuras incríveis. Sim, imaginar. Afinal, por mais que miniaturas ou artes estejam envolvidas, a maior parte do jogo acontece apenas na sua imaginação.” (RANTIN, 2023, p.1)

Figura 8 - Logo do RPG D&D



Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons

6.1.4.2 TORMENTA

Tormenta é um popular cenário de *RPG* no Brasil, criado oficialmente em 1999. Originalmente, era parte integrante da Revista Dragão Brasil, mas devido ao seu enorme sucesso, teve que ser lançado de forma separada. Ele fornece diversas

ferramentas que permitem que a imaginação dos jogadores flua de maneira tranquila e ainda esteja contemplada dentro das regras do cenário. Isso inclui desde cidades, raças, ordens, e classes de personagens. As classes podem ser tradicionais, variantes e de prestígio.

O cenário leva o nome de "Tormenta" devido a algumas áreas do mundo que formam tormentas sobrenaturais. Essas áreas de tormenta estão cada vez mais frequentes no mundo, o que acaba colocando a população em risco. Mesmo que a aventura seja percorrer os vales em busca de itens raros, os jogadores ainda enfrentarão tormentas.

“O Tormenta é um cenário de RPG de fantasia medieval, no qual os jogadores assumem o papel de heróis em um mundo repleto de perigos e tesouros. Nesse mundo, os jogadores podem enfrentar vilões, explorar masmorras, resolver enigmas e realizar missões para ganhar experiência e riquezas. Durante essas aventuras, os jogadores podem encontrar tesouros, que podem vir na forma de moedas e outros objetos valiosos, como gemas e obras de arte, além de equipamentos.”
(Tormenta RPG, 1999, p.1).

Uma das características mais fortes do Tormenta é a sua ampla gama de opções para os jogadores. O jogo oferece uma variedade de raças, classes, habilidades, locais exóticos e estilos diferentes a serem usados nos jogos. Isso permite que os jogadores criem suas próprias aventuras ou campanhas, desde explorar as Áreas de Tormentas até inventar uma masmorra inteira.

Figura 9 - Livro do RPG Tormenta 20



Fonte: <https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-edicao-jogo-do-ano/>

6.1.4.3 ORDEM PARANORMAL

“A Ordem Paranormal é uma série de RPG de mesa criada pelo brasileiro Rafael Lange, também conhecido como Cellbit, e co-desenvolvida com Júlio Taubkin. O jogo, lançado em 2021, rapidamente ganhou popularidade e se tornou um fenômeno cultural no Brasil”. (COLECO, 2023, p.1)

Junto com o desenvolvimento da série de RPG "A Ordem Paranormal", Rafael "Cellbit" Lange criou um sistema de RPG específico para ser utilizado nessa narrativa. Inspirado no sistema de RPG "Call of Cthulhu", o qual serveu como referência, o sistema da Ordem Paranormal foi posteriormente oficialmente comercializado para o

público em 2021, por meio do lançamento do livro de regras intitulado "Ordem Paranormal *RPG*".

A série ganhou notoriedade inicialmente através de transmissões ao vivo, nas quais Cellbit desempenhava o papel de mestre, enquanto seus amigos participavam como jogadores. Esse formato proporcionou um envolvimento direto com a audiência, contribuindo para a formação de uma base de fãs dedicada.

O jogo não apenas introduziu uma narrativa envolvente ambientada em um Brasil repleto de elementos sobrenaturais, mas também apresentou um sistema de regras próprio, adaptado para simplificar e agilizar a jogabilidade. Essas características tornaram o *RPG* acessível a jogadores de diferentes níveis de experiência, além de terem impactado positivamente o cenário dos *RPGs* de mesa no Brasil, despertando um crescente interesse pelo gênero.

Figura 10 - Campanha "Quarentena" do sistema de RPG "Ordem Paranormal" em andamento



Fonte: <https://mesaderpg.com.br/ordem-paranormal/ordem-paranormal-quarentena-bate-recorde-do-critical-role-na-twitch/>

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia deste projeto se iniciou a partir de algumas dificuldades encontradas ao experienciar os famosos jogos de *RPG* de mesa. Perante essa ideia, fomos capazes de conhecer a comunidade e expandir nosso conhecimento a respeito deste meio.

Notamos que, o *RPG* havia ganhado mais força, após ter se perdido durante os anos 2000. Isso se deu graças a algumas obras de grande sucesso que fizeram referências sobre a modalidade, um exemplo disso é a famosa série da *Netflix*, o *Stranger Things*. Consequentemente, a popularidade deste estilo de jogo aumentou e isso nos permitiu validar e investir nesta ideia, visto que a comunidade se expandiu e a demanda por meios de auxílio para sessões de *RPG* aumentaram.

Após consolidar a ideia, foi dado início ao planejamento deste projeto, onde realizamos pesquisas bibliográficas, estudos de campo, levantamento de dados e utilizamos diversos outros meios de adquirir dados e informações congruentes ao projeto. Esta etapa foi extremamente importante ao grupo, pois nos deu uma base importante de conhecimento necessário para o desenvolvimento teórico do projeto, o que nos garantiu uma visão mais nítida dos rumos que ele poderia seguir.

Como nosso projeto possui duas partes, divididas por teórica e técnica, a parte de desenvolvimento foi especificada em outro documento, onde os integrantes explicam como foi o processo de codificação, as escolhas das tecnologias necessárias para a aplicação e como foi a organização durante este desenvolvimento.

Ao final do projeto, encaramos algumas dificuldades durante o desenvolvimento da aplicação, já que como um gerenciador, ele possui muitas funcionalidades a serem implementadas.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRÃO, José. **Uso de RPG na psicologia atrai o interesse de crianças e adolescentes.** Disponível em: <https://www.aredacao.com.br/vida-e-saude/192293/uso-de-rpg-na-psicologia-atrai-o-interesse-de-criancas-e-adolescentes>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

ANAND, Daniel. **Diário e Planejamento de Campanha com Bullet Journaling.** Disponível em: <https://www.rolando20.com.br/diario-e-planejamento-de-campanha-com-bullet-journaling/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

ATLASSIAN. **Kanban vs. Scrum: Comparação de Métodos Ágeis.** Disponível em: https://www.atlassian.com/br/agile/kanban/kanban-vs-scrum?_ga=2.243881989.1671139906.1687433500-414851690.1687433500. Acesso em: 22 de Junho 2023.

ATLASSIAN. **O que é Scrum e como começar.** Disponível em: <https://www.atlassian.com/br/agile/scrum>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

AWARI. **A Importância Do Scrum Na Gestão De Projetos De Tecnologia.** Disponível em: https://awari.com.br/a-importancia-do-scrum-na-gestao-de-projetos-de-tecnologia3/?utm_source=blog&utm_campaign=projeto+blog&utm_medium=A%20Import%C3%A2ncia%20Do%20Scrum%20Na%20Gest%C3%A3o%20De%20Projetos%20De%20Tecnologia#:~:text=O%20Scrum%20%C3%A9%20uma%20metodologia,qualidade%20dentro%20dos%20prazos%20estabelecidos.. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

BUSCAPÉ. **Dados para RPG: saiba como usá-los e veja bons modelos para comprar.** Disponível em: <https://www.buscaped.com.br/jogos/conteudo/dados-rpg>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

CASA DO DESENVOLVEDOR. **Requisitos Funcionais e Não Funcionais: o que são e como identificar?** Disponível em: <https://blog.casadodesenvolvedor.com.br/requisitos-funcionais-e-nao-funcionais/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

CARVALHO, Andreyana. **Entenda o que é Diagrama de Entidade e Relacionamento (DER).** Disponível em: <https://coodesh.com/blog/candidates/entenda-o-que-e-diagrama-de-entidade-e-relacionamento-der/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

COELHO, Ingrid. **O USO DO ROLE PLAYING GAME (RPG) COMO FERRAMENTA DIDÁTICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS.** 2017. Dissertação (Mestrado - Educação) - UFMG, Belo Horizonte, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/BUOS-B2YLWV>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

COLECO. **Ordem Paranormal: Um RPG brasileiro que revolucionou o universo dos jogos de mesa.** Disponível em:

<https://blog.coleco.com.br/rpg/2023/05/07/ordem-paranormal-um-rpg-brasileiro-que-revolucionou-o-universo-dos-jogos-de-mesa/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

DEVMEDIA. **Guia: Requisitos, Modelagem e UML.** Disponível em:

<https://www.devmedia.com.br/guia/requisitos-modelagem-e-uml/35697>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

ENCICLOPÉDIA SIGNIFICADOS. **Nerd.** Disponível em:

<https://www.significados.com.br/nerd/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

FILHO, C. B. P.; ALBUQUERQUE, R. M.. **Uma análise da história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros.** 2018. Short Paper Artes e

Comunicação - UNIVALI, Foz do Iguaçu - PR, 2018. Disponível em:

<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/IndustriaShort/188137.pdf>.

Acesso em: 20 de novembro de 2023.

FILHO, P. G. R.. et al. **UMA PROPOSTA DE ELICITAÇÃO DE REQUISITOS DE SOFTWARE AUXILIADA PELA MODELAGEM DA VISÃO FUTURA DOS PROCESSOS DE NEGÓCIOS.** 2017. n.15. Tecnologia - XXSEGeT, 2017.

Disponível em: <https://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos17/21025226.pdf>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

GAEA. **O que é Sprint - Entenda como agilizar as entregas de TI.** Disponível em:

<https://gaea.com.br/o-que-e-sprint-entenda-como-agilizar-as-entregas-de-ti/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

GOGONI, Ronaldo. **O que é streaming?** Disponível em:

<https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

GUEDES, Filipe. **O que é a Twitch? Conheça a maior plataforma de lives do mundo.** Disponível em:

<https://ge.globo.com/esports/streamers/reportagem/2023/07/31/c-o-que-e-twitch-conheca-a-maior-plataforma-de-lives-do-mundo.ghtml>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

HELP RPG. **Dica de Mestre: Como conduzir uma sessão de RPG de jogo.**

Disponível em: <https://www.helprpg.com.br/2020/02/dica-de-mestre-como-conduzir-uma-sessao.html>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

HILDERNEY, Zapf. **O RPG está morto?.** Disponível em:

<https://medium.com/@hilderneyzapf/o-rpg-est%C3%A1-morto-3d9cd9f7ab16>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

IBM. **Diagramas de Caso de Uso.** Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsm/7.5.0?topic=diagrams-use-case>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

IBM. **Diagramas de Classes**. Disponível em: <https://www.ibm.com/docs/pt-br/rsas/7.5.0?topic=structure-class-diagrams>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

JAMBÔ. **Tormenta 20ª Edição - Jogo do Ano!** Disponível em: <https://jamboeditora.com.br/produto/tormenta20-edicao-jogo-do-ano/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

LEONE, Pedro. **A difícil diversão do RPG**. Disponível em: <https://dadosmisticos.com/2012/10/02/a-dificil-diversao-do-rpg/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

MARTIN, Paulo. **Melhores RPG de mesa para conhecer**. Disponível em: <https://www.caixinhaquantica.com.br/melhores-rpg-de-mesa-conhecer/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

MUNDURUKU, Porakê. **Qual o melhor sistema de RPG?** Disponível em: <https://medium.com/brasil-in-the-darkness/qual-o-melhor-sistema-de-rpg-b592e77f5975>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

NEOWAY. **Stakeholders - O que são e como identificar**. Disponível em: <https://blog.neoway.com.br/stakeholders/#:~:text=Stakeholders%20s%C3%A3o%20todas%20as%20pessoas,direta%20ou%20indiretamente%20%E2%80%93%20por%20ela>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

NISHINO, Fernando. **O poder do Notion - Uma ferramenta abrangente para organização e planejamento**. Disponível em: <https://www.dio.me/articles/o-poder-do-notion-uma-ferramenta-abrangente-para-organizacao-e-planejamento>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

NOTION. **Introdução ao Notion Teamspaces**. Disponível em: <https://www.notion.so/help/intro-to-teamspace>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

NUBANK. **O que é streaming?**. Disponível em: <https://blog.nubank.com.br/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

NUCKTURP. **Dicionário do RPG: Ficha de Personagem**. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/ficha-de-personagem/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

NUCKTURP. **Dicionário do RPG: Wargame**. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/wargame/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

PEDRO, Wagner. **O que é UML?**. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-uml/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

PEIXOTO FILHO, C. B.; ALBUQUERQUE, R. M. de. **Notas sobre a história dos RPGs (RolePlaying Games) de mesa brasileiros**. *Projetica*, [S. l.], v. 12, n. 3, p.

300–324, 2021. DOI: 10.5433/2236-2207.2021v12n3p300. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/39900>.

PISA, Pedro. **O que é e como usar o MySQL**. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2012/04/o-que-e-e-como-usar-o-mysql.ghtml>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

PORTALETE, Mailsom. **Onde vive e do que se alimenta o RPG**. Disponível em: <https://medium.com/betaredacao/onde-vive-e-do-que-se-alimenta-o-rpg-b7fcf7e057b2>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

PRIBERAM. **Campanha**. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/campanha>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

QUEIROZ, Wanderson. **Sistemas de RPG de mesa: como funciona?**. Disponível em: <https://portaldojogador.com/sistemas-de-rpg-de-mesa/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

RANGEL, Taiguara. **Ordem Paranormal: Quarentena bate recorde do Critical Role na Twitch**. Disponível em: <https://mesaderpg.com.br/ordem-paranormal/ordem-paranormal-quarentena-bate-recorde-do-critical-role-na-twitch/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

RANTIN, Chris. **Dungeons and Dragons: O que é necessário para jogar?**. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2022/dungeons-and-dragons-o-que-e-necessario-para-jogar.html>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

RPG MAIS BARATO. **Dicionário do RPG: Wargame**. Disponível em: <https://nuckturp.com.br/dicionario/wargame/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

RPG MAIS BARATO. **Introdução ao RPG de mesa: Um guia básico para iniciantes**. Disponível em: <https://rpgmaisbarato.com/blog/introducao-ao-rpg-de-mesa-um-guia-basico-para-iniciantes/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

RPG MAIS BARATO. **RPG de Mesa: Origem e Como Jogar**. Disponível em: <https://rpgmaisbarato.com/blog/rpg-de-mesa-origem-como-jogar/>. Acesso em: 22 de Junho 2023.

SALES, Matheus. **RPG (Role-Playing Game)**. Disponível em: <https://brasilescola.uol.com.br/curiosidades/rpg.htm>. Acesso em 26 de novembro de 2023.

SHIN. **Ficha Alternativa para Dungeons & Dragons**. Disponível em: <https://dnd5th.blogspot.com/2014/11/ficha-alternativa-alternativa.html>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

SOUSA, Priscila. **Campanha - O que é, conceito, na educação e em jogos**. Disponível em: <https://conceito.de/campanha>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

SOUZA, Miguel. **YouTube**. Disponível em:
<https://brasilecola.uol.com.br/informatica/youtube.htm>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

TORMENTA FANDOM. **Tormenta RPG (sistema de jogo)**. Disponível em:
[https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Tormenta_RPG_\(sistema_de_jogo\)](https://tormenta.fandom.com/pt/wiki/Tormenta_RPG_(sistema_de_jogo)). Acesso em: 24 de novembro de 2023.

TRELLO. **Método Kanban: O que é e Como Implementar**. Disponível em:
<https://blog.trello.com/br/metodo-kanban>. Acesso em: 22 de Junho 2023.

TOTVS. **Metodologia Ágil: o que é e como implementar**. Disponível em:
<https://www.totvs.com/blog/negocios/metodologia-agil/#:~:text=Metodologia%20%C3%A1gil%20%C3%A9%20uma%20forma,tantos%20obst%C3%A1culos%2C%20com%20total%20iteratividade..> Acesso em: 24 de novembro de 2023.

VICENTE, M. P.; BARNA, L. A. D.; FACHINETTO, L. **Mecânica genérica de jogos aplicada em diferentes plataformas**. Revista Tecnológica da Fatec Americana, Americana. v.4, n.2, p.148-152, set. 2016/mar.2017. Disponível em:
http://www.fatec.edu.br/revista_ojs/index.php/RTecFatecAM/article/view/123/107. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

WALKER, Jam. **How COVID Helped Tabletop RPGs Go Mainstream**. Disponível em: <https://www.gameshub.com/news/features/how-covid-helped-tabletop-rpgs-go-mainstream-6028/>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

WIKIPEDIA. **Diagrams.net**. Disponível em:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Diagrams.net>. Acesso em: 24 de novembro de 2023.

WIKIPEDIA. **Dungeons & Dragons**. Disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

WOEBCKEN, Cayo. **Brainstorming: o que é e como fazer?** Disponível em:
<https://rockcontent.com/br/blog/brainstorming/>. Acesso em: 20 de novembro de 2023.

APÊNDICE A – Requisitos Funcionais

Aqui está disponível alguns dos requisitos iniciais levantados durante o processo de planejamento do projeto Sistema Gerenciador de Mesas de *RPG*. Alguns foram implementados no sistema, outros foram remodelados ou descartados.

[RF01] MANTER USUÁRIO

Descrição: O usuário que utilizar a plataforma pode criar, ler, atualizar e deletar sua conta.

Prioridade: Alta

[RF02] MANTER FICHAS DO USUÁRIO

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar fichas de personagem que estão vinculadas ao seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF03] GERENCIAR FICHAS

Descrição: Permitir que o usuário gerencie características de seu personagem, como: itens, atributos e habilidades.

Prioridade: Alta

[RF04] UTILIZAR FICHAS

Descrição: Permitir que o usuário utilize suas fichas durante uma sessão em uma campanha.

Prioridade: Alta

[RF05] MANTER CAMPANHAS

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar campanhas vinculadas ao seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF06] CONVIDAR USUÁRIO

Descrição: Permitir que usuários convidem outros usuários para uma campanha.

Prioridade: Alta

[RF07] MANTER MESAS DE RPG

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar mesas de RPG vinculadas ao seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF08] UTILIZAR MODELO DE SISTEMA

Descrição: Permitir que os usuários customizem e ou usem sistemas de RPG que já estão na plataforma

Prioridade: Alta

[RF09] MANTER TABULEIRO

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar tabuleiros que estiverem vinculadas ao seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF10] VISUALIZAR TABULEIRO

Descrição: Permitir que os jogadores visualizem dentro do tabuleiro.

Prioridade: Alta

[RF11] MOVER PERSONAGEM

Descrição: Permitir que os jogadores movam seus personagens dentro do tabuleiro

Prioridade: Alta

[RF12] MANTER HABILIDADES

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar habilidades vinculadas ao seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF13] USAR HABILIDADE EM PERSONAGEM

Descrição: O usuário poderá utilizar habilidades de seu personagem dentro do tabuleiro contra outros personagens

Prioridade: Baixa

[RF14] USAR HABILIDADE EM MONSTRO

Descrição: O usuário poderá utilizar habilidades de seu personagem dentro do tabuleiro contra criaturas colocadas pelo mestre da mesa

Prioridade: Baixa

[RF15] MANTER DADOS

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar dados vinculados ao seu perfil.

Prioridade: Média

[RF16] UTILIZAR DADOS DOS SISTEMAS

Descrição: Serão utilizados os valores de dados de habilidade de acordo com cada sistema utilizado dentro das mesas de RPG.

Prioridade: Alta

[RF17] UTILIZAR DADOS PERSONALIZADOS

Descrição: Serão utilizados os valores de dados de habilidade de acordo com a personalização do usuário das mesas de RPG

Prioridade: Alta

[RF18] MANTER EVENTOS

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar os eventos vinculados ao seu perfil.

Prioridade: Baixa

[RF19] OCORRÊNCIA DE EVENTOS EM CAMPANHAS

Descrição: Em uma mesa será possível pré-programar eventos que poderão ser ativados pelo Mestre em qualquer momento da campanha

Prioridade: Alta

[RF20] MANTER MAPAS

Descrição: O usuário poderá criar, ler, atualizar e deletar os mapas vinculados ao seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF21] UTILIZAR MAPAS NA MESA

Descrição: Permitir que o usuário utilize seus mapas em uma mesa.

Prioridade: Alta

[RF22] GERENCIAR DIFICULDADE

Descrição: Permitir que o usuário gerencie a dificuldade aplicada em sua campanha.

Prioridade: Média

[RF23] PREDEFINIR DIFICULDADE DE SISTEMA

Descrição: Permitir que o usuário predefina as dificuldades de um sistema de RPG registrado

Prioridade: Baixa

[RF24] GERAR FICHAS ALEATÓRIAS

Descrição: Gerar fichas aleatórias de sistemas específicos de RPG cadastrados na plataforma

Prioridade: Média

[RF25] MANTER HISTÓRIA

Descrição: A história que contextualiza a campanha jogada pode ser criada, lida, atualizada e deletada.

Prioridade: Alta

[RF26] ARMAZENAR HISTÓRIA

Descrição: O mestre de uma mesa poderá armazenar o andamento da história de uma sessão

Prioridade: Alta

[RF27] ADICIONAR USUÁRIO

Descrição: Permitir que um usuário adicione outro usuário em sua lista de amigos

Prioridade: Média

[RF28] DENUNCIAR USUÁRIO

Descrição: Permitir que um usuário denuncie outro usuário.

Prioridade: Média

[RF29] MANTER CHAT TEXTO

Descrição: O chat das campanhas poderá ser criado, lido, atualizado e deletado pelo mestre.

Prioridade: Alta

[RF30] DESATIVAR CHAT DE USUÁRIO

Descrição: O mestre poderá desativar o chat de usuários durante as campanhas.

Prioridade: Alta

[RF31] DESATIVAR CHAT DA MESA

Descrição: O mestre poderá desativar o chat da mesa.

Prioridade: Alta

[RF32] EXPULSAR JOGADOR

Descrição: O mestre poderá expulsar um jogador de sua mesa.

Prioridade: Alta

[RF33] BANIR JOGADOR

Descrição: O mestre poderá banir um jogador de sua mesa.

Prioridade: Alta

[RF34] ALTERAR DADOS CADASTRAIS

Descrição: O usuário poderá alterar seus dados cadastrais.

Prioridade: Alta

[RF35] ALTERAR DADOS DE PERFIL

Descrição: O usuário poderá alterar os dados apresentados em seu perfil.

Prioridade: Alta

[RF36] ENVIAR E RECEBER MENSAGENS

Descrição: Permitir que os jogadores enviem e recebam mensagens no chat da mesa.

Prioridade: Alta

[RF37] BUSCAR USUÁRIOS

Descrição: O usuário poderá utilizar uma ferramenta de busca localizada na plataforma para encontrar outros usuários.

Prioridade: Média

[RF38] LISTAR USUÁRIOS

Descrição: O usuário poderá visualizar uma listagem de usuários ao utilizar a busca.

Prioridade: Média

[RF39] VINCULAR CONTAS

Descrição: O usuário poderá vincular suas outras redes ao seu perfil na plataforma.

Prioridade: Baixa

APÊNDICE B – Requisitos Não-Funcionais

Aqui está disponível alguns dos requisitos iniciais levantados durante o processo de planejamento do projeto Sistema Gerenciador de Mesas de *RPG*. Alguns foram implementados no sistema, outros foram remodelados ou descartados.

[RNF01] IMPOSSIBILITAR MESTRE DE SER JOGADOR

Descrição: O mestre da campanha não poderá ser jogador da sua própria campanha.

Prioridade: Altíssima

[RNF02] IMPOSSIBILITAR MÚLTIPLOS MESTRES

Descrição: Uma campanha não pode ter mais de dois mestres.

Prioridade: Média

[RNF03] IMPOSSIBILITAR NOMES IGUAIS

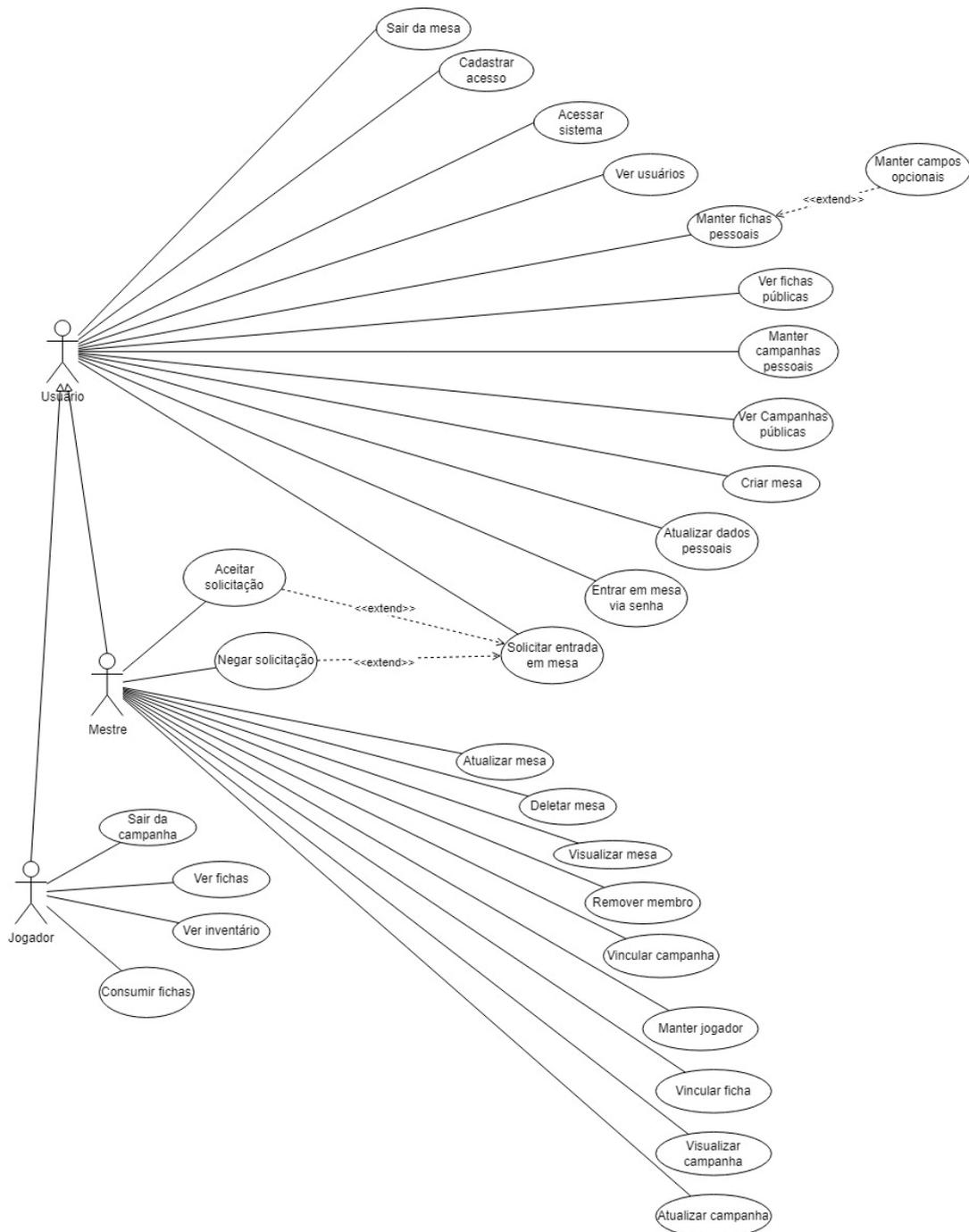
Descrição: O usuário deve ter um nome único na plataforma, que será seu identificador.

Prioridade: Altíssima

APÊNDICE C – Diagrama de Caso de Uso

Neste apêndice está disponível o diagrama de caso de uso desenvolvido durante o planejamento do projeto. É um documento antigo e possui elementos desatualizados e incompletos relacionados ao sistema.

Figura 11 — Diagrama de Caso de Uso

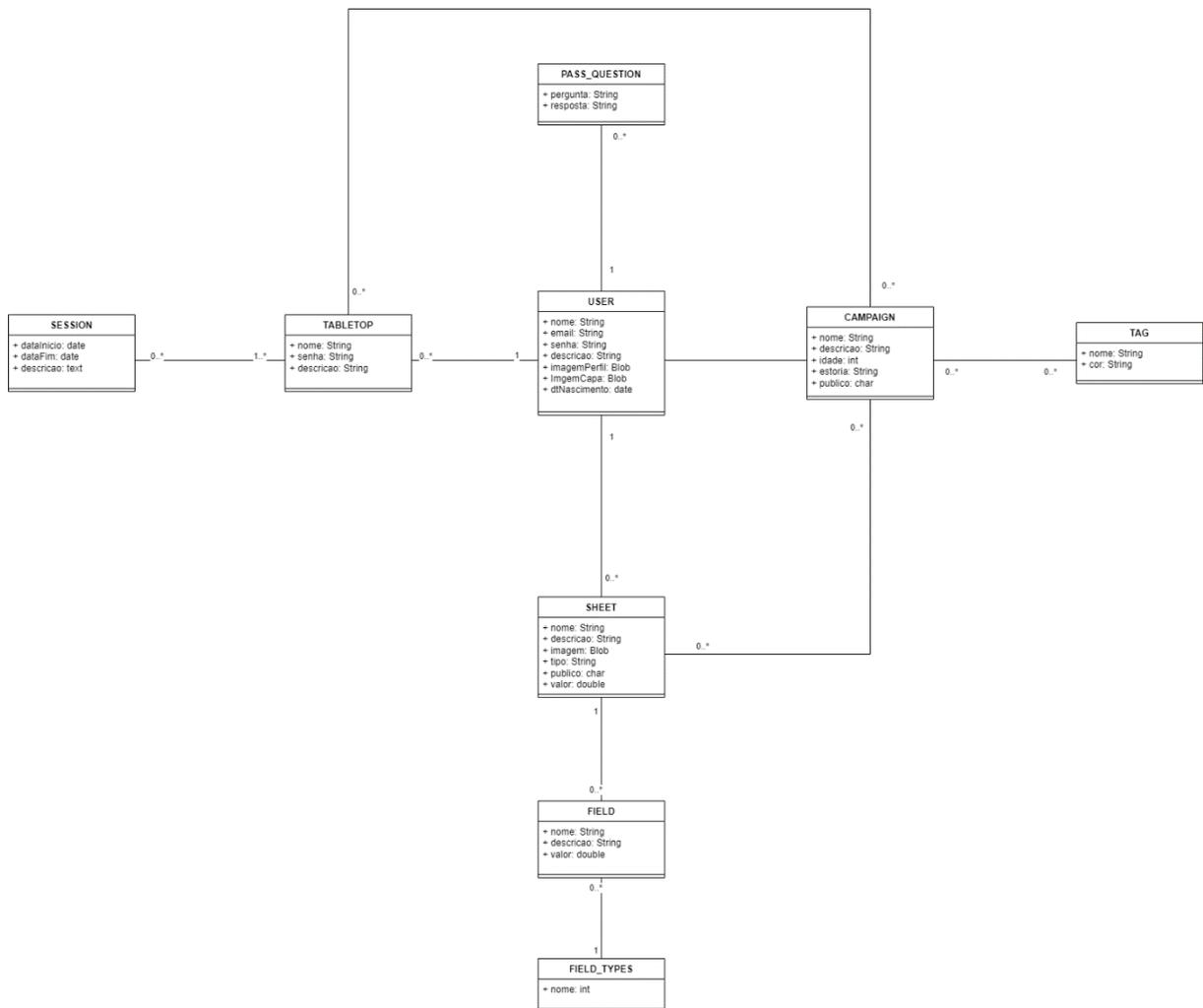


Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

APÊNDICE D – Diagrama de Classe

Neste apêndice está disponível o diagrama de classe desenvolvido durante o planejamento do projeto. É um documento antigo e possui elementos desatualizados e incompletos relacionados ao sistema.

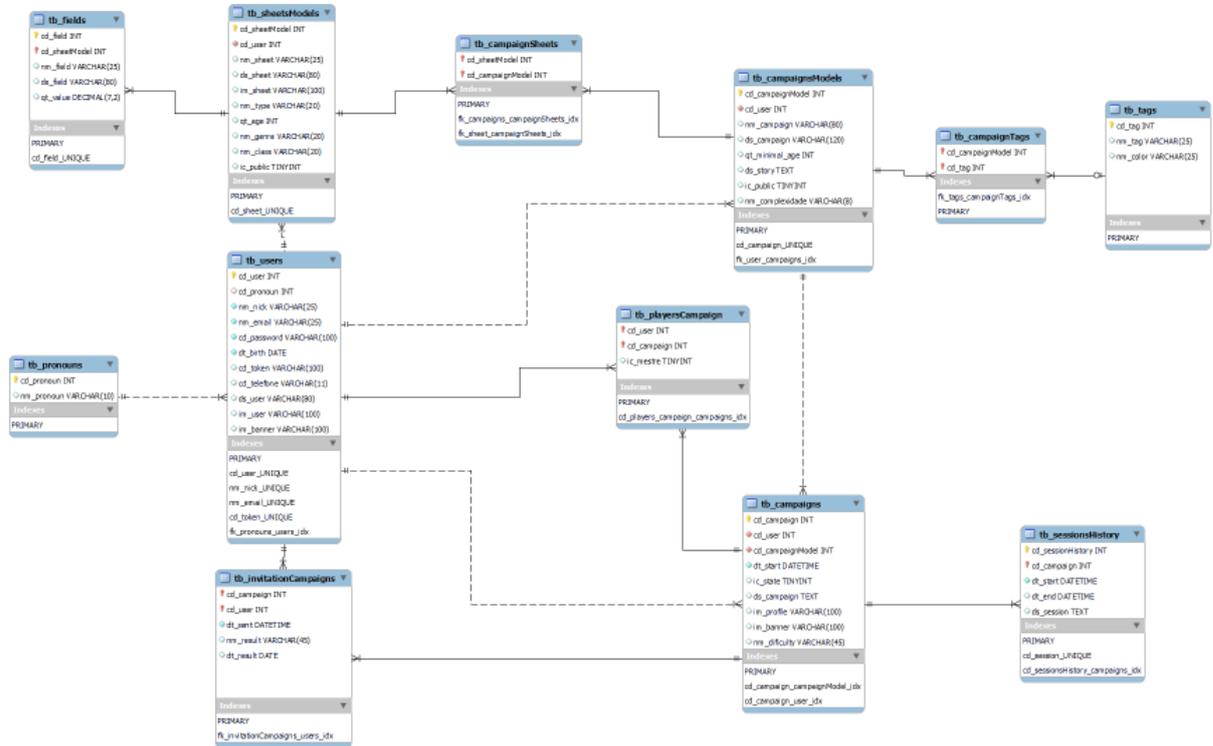
Figura 12 - Diagrama de classe



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

APÊNDICE E – Diagrama de Entidade e Relacionamento

Figura 13 — Diagrama de Entidade e Relacionamento



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

APÊNDICE F – Pesquisa de Campo

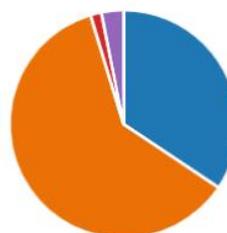
Está presente, neste apêndice, os dados que foram levantados durante a pesquisa de campo realizada para adquirir informações utilizadas para o desenvolvimento deste projeto de conclusão de curso.

Foram coletadas, no total, a resposta de 64 pessoas que participaram desta pesquisa.

Figura 14 - Primeira Questão (Todos)

1. Qual o seu gênero?

	Mulher Cis	22
	Homem Cis	39
	Transsexual	0
	Não-binário	1
	Prefiro não responder	2



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 15 - Segunda Questão (Todos)

2. Qual a sua idade?

	Abaixo de 18 anos	0
	18 ~ 30 anos	57
	Acima de 30 anos	7
	Prefiro não responder	0



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 16 - Terceira Questão (Todos)

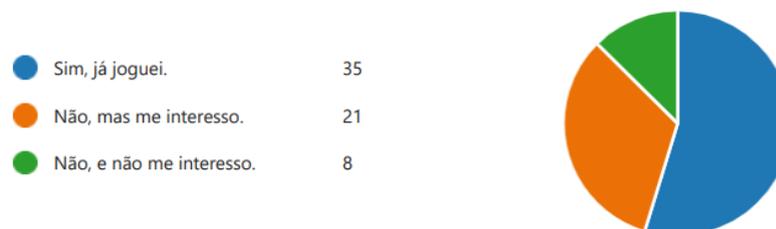
3. Você acredita que os jogos de RPG de mesa podem ajudar no desenvolvimento social de uma pessoa?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 17 - Quarta Questão (Todos)

4. Você já jogou ou se interessou em jogos de RPG de mesa?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 18 - Quinta Questão (Jogadores)

5. De que forma você costuma jogar RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 19 - Sexta Questão (Jogadores)

6. Já teve dificuldades em gerenciar informações e dados em campanhas de RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 20 - Sétima Questão (Jogadores)

7. Você já sentiu a necessidade de um sistema que ajude na organização e gestão de informações em suas sessões de RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 21 - Oitava Questão (Jogadores)

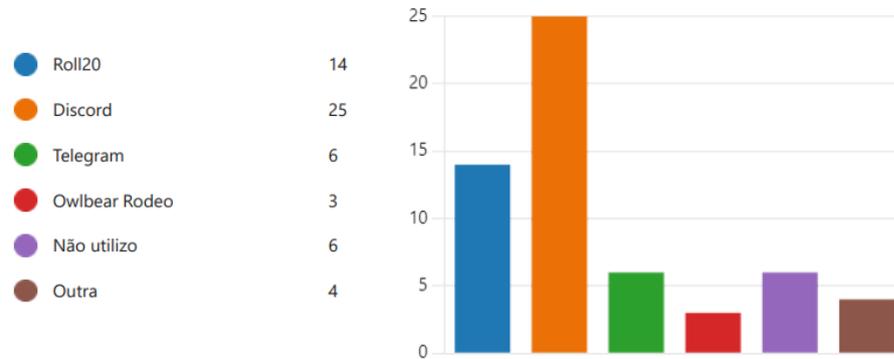
8. Você acha que um sistema de gerenciamento poderia tornar a execução de sessões de RPG mais eficientes e menos confusas?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 22 - Nona Questão (Jogadores)

9. Quais programas você já utilizou para auxiliar no gerenciamento das suas campanhas de RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 23 - Décima Questão (Jogadores)

10. Você acredita que um sistema de gerenciamento de RPG poderia melhorar a experiência de jogadores de RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 24 - Décima Primeira Questão (Jogadores)

11. Já deixou, alguma vez, de participar de alguma campanha de RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 25 – Décima Segunda Questão (Jogadores)

12. Se sim, quais das opções abaixo foram motivos que te fizeram desistir de jogar algum RPG de mesa? Selecione mais de uma opção.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 26 – Décima Terceira Questão (Jogadores)

13. Você acredita que as ferramentas digitais podem facilitar o gerenciamento de informações em campanhas de RPG?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 27 – Décima Quarta Questão (Jogadores)

14. Você já mestrrou uma campanha de RPG de mesa?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 28 - Décima Quinta Questão (Interessados)

15. Por quais motivos você nunca jogou uma campanha de RPG de mesa?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 29 - Décima Sexta Questão (Interessados)

16. Você acredita que jogar jogos de RPG de mesa possa ser algo muito complexo?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 30 - Décima Sétima Questão (Interessados)

17. Se caso houvesse uma plataforma que pudesse auxiliar seus jogos de RPG, te envolvendo em uma comunidade que abrangesse uma variedade de jogadores, desde os experientes aos novatos, você cogitaria começar a participar de partidas de RPG de mesa?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

Figura 31 - Décima Oitava Questão (Todos)

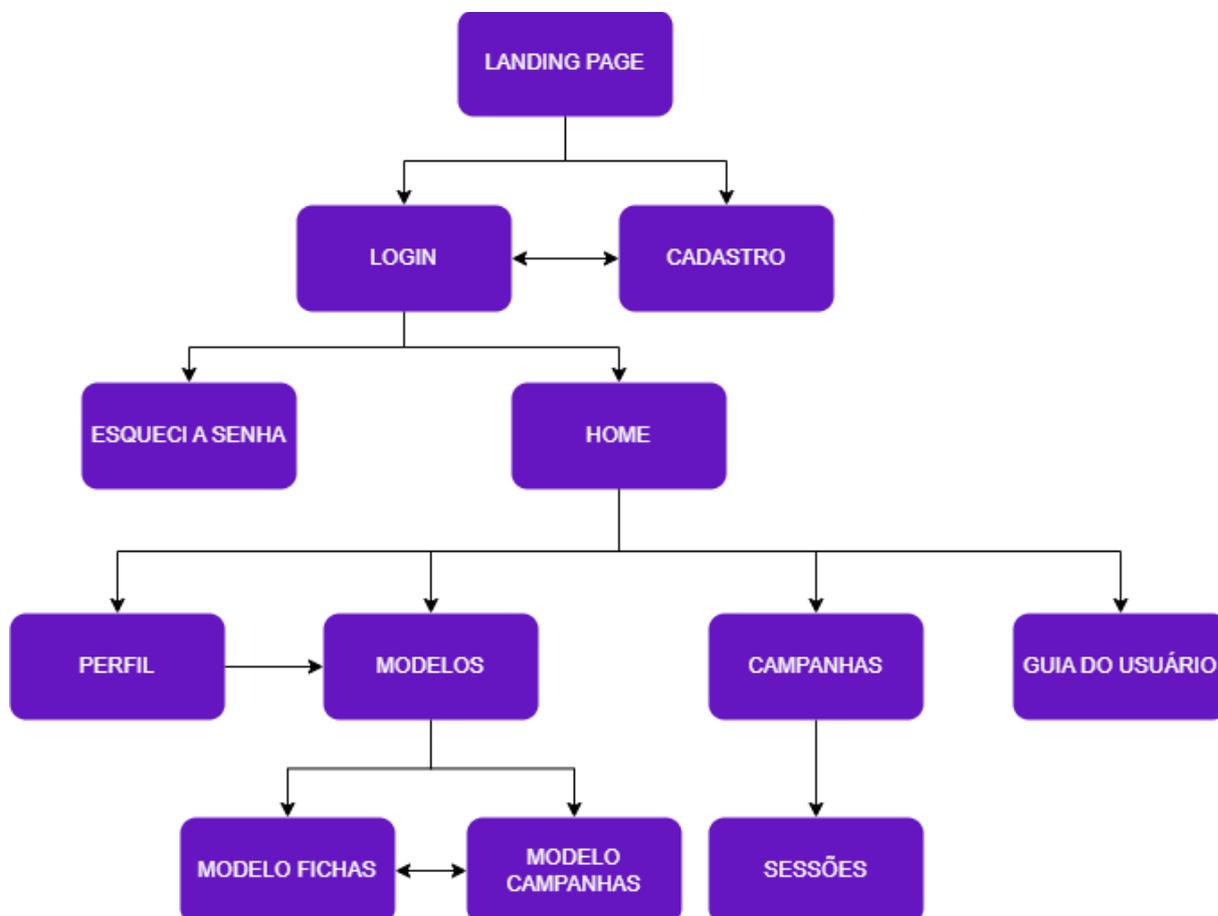
18. Caso você utilize um novo sistema de gerenciamento para o RPG de mesa, qual o nome mais atraente?



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023

APÊNDICE G – Sitemap

Figura 32 – Sitemap



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.