

ETEC PROFESSOR MÁRIO ANTÔNIO VERZA
Ensino Médio Integrado ao Técnico em Informática para
Internet

ANALOG RPG ORGANIZATOR

Guilherme Veloso Ziglio de Almeida¹

Kenidy Fernandes Poli²

Luis Antônio da Costa Neto³

Orientadores: Jader Matheus Isaltino

Tatiana Carla de Mattos Valério Monteiro

RESUMO: O A.R.O. – Analog RPG Organizator é uma plataforma gamificada desenvolvida em HTML, CSS e JavaScript, criada para auxiliar mestres e jogadores de RPG de mesa, especialmente em sistemas de terror psicológico, onde a organização e a fluidez narrativa são essenciais. O projeto surgiu para solucionar dificuldades comuns como fichas dispersas, regras complexas e falta de materiais acessíveis, que prejudicam a imersão e o ritmo das sessões. O A.R.O. centraliza informações essenciais, como atributos, sanidade, energia e efeitos, em um ambiente intuitivo, permitindo que tanto iniciantes quanto mestres experientes mantenham o foco na história. Seu diferencial está na combinação entre estética e funcionalidade, oferecendo um menu simples e sessões organizadas em *Personagens, Dados, Sistemas e Configurações*. Baseado no sistema autoral Descanso, inspirado em obras como *Call of Cthulhu* e *Ordem Paranormal*, o projeto aposta em liberdade estrutural e versatilidade, consolidando-se como uma ferramenta que vai além da organização de fichas ao promover acessibilidade, engajamento e imersão.

¹ Aluno do curso M-Tec em Informática para Internet. E-mail: guilhermevelosoetec@gmail.com

² Aluno do curso M-Tec em Informática para Internet. E-mail: kenidy.poli2@gmail.com

³ Aluno do curso M-Tec em Informática para Internet. E-mail: luisantoni5577@gmail.com

PALAVRAS-CHAVE: CSS; gamificação; HTML; JavaScript; narrativa interativa; organização de fichas; plataforma digital; RPG de mesa; terror psicológico

1. INTRODUÇÃO

"A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo mais antigo e mais forte de medo é o medo do desconhecido." — H.P. Lovecraft (2000, p. 14)

Mas como um mestre pode conduzir seus jogadores através dos horrores do desconhecido quando ele próprio se perde entre fichas de papel, abas de planilhas e anotações desconexas? A tarefa de guiar narrativas de RPGs de terror psicológico, como o consagrado *Call of Cthulhu*, exige mais do que criatividade: requer controle preciso das informações, organização constante e ferramentas que deem suporte à fluidez da experiência.

O presente trabalho apresenta o A.R.O. – Analog RPG Organizator, um site gamificado criado com o objetivo de auxiliar mestres de RPG de mesa focados em terror no gerenciamento de fichas de personagem. O sistema proposto, batizado de Descanso, é autoral e inspirado em sistemas como *Call of Cthulhu* e *Ordem Paranormal*, mas com enfoque em oferecer liberdade estrutural e versatilidade. A proposta é suprir uma lacuna notável no cenário de jogos analógicos: a ausência de plataformas neutras, intuitivas e especializadas na gestão prática de fichas e status, como sanidade, energia e efeitos, durante sessões narrativas intensas.

Entre as principais funcionalidades do A.R.O. estão a criação e personalização de fichas, armazenamento em nuvem e um sistema de rolagem de dados com somadores automatizados. Dessa forma, a ferramenta busca não apenas otimizar o tempo de preparação e condução das mesas, mas também preservar a imersão dos jogadores, permitindo que o foco esteja sempre na história, e no medo que ela evoca.

1.1 JUSTIFICATIVA

A principal motivação para o projeto é o auxílio às pessoas, com foco especial no mestre da mesa de RPG, ajudando-o a manusear as fichas de forma prática e eficiente. A partir disso, queremos expandir o

RPG de Mesa, tornando-o mais acessível, fácil e funcional para o público que se interessa pelo hobby, mas não sabe por onde começar. Muitas vezes, iniciantes e até mesmo mestres encontram barreiras como regras complexas, dificuldade no manejo das fichas, falta de materiais introdutórios ou a dificuldade em reunir jogadores, o que pode desestimular o interesse inicial.

O projeto busca superar essas dificuldades, proporcionando uma experiência mais intuitiva e convidativa, facilitando o aprendizado, o manuseio das fichas e a imersão no universo dos jogos de RPG de Mesa. Além disso, ao democratizar o acesso a esse tipo de entretenimento, esperamos fomentar uma comunidade mais diversa e engajada, incentivando o desenvolvimento de habilidades sociais, criatividade e colaboração entre os participantes.

1.2 OBJETIVOS

O site apresenta um menu intuitivo e estilizado, facilitando a compreensão das opções. A primeira página é de "Personagens", onde é possível criar e gerenciar fichas com todas as informações desejadas. A segunda página seria "Dados", que é a tela para rolagem durante as partidas de RPG. Já a terceira página "Sistemas", direciona a um documento que explica o sistema da mesa e seus conceitos. Por fim, a última "Configurações" permite ao usuário ajustar preferências conforme desejar.

2. FERRAMENTAS UTILIZADAS NO PROJETO

2.1 TECNOLOGIAS

2.1.1 Canva

Lançado em 2013, o Canva é uma plataforma online de design e comunicação visual que tem como missão colocar o poder do design ao alcance de todas as pessoas do mundo, para que elas possam criar o que quiserem e publicar suas criações onde quiserem.

Usamos o canva para criar slides com a finalidade de apresentar ideias, semelhante ao Figma no quesito de design, a partir dele é possível passar todas as ideias estabelecidas de uma forma mais apresentável.

2.1.2 Figma

A missão do Figma é criar designs acessíveis para todos os produtos que ajudam as pessoas a expressar suas ideias visualmente e a trabalhar em parceria.

Com o Figma Design, as pessoas podem criar, compartilhar e testar designs para websites, aplicativos para dispositivos móveis e outros produtos e experiências digitais. Ferramenta popular para designers, gerentes de produtos, escritores e desenvolvedores, ele ajuda todos os envolvidos a contribuir no processo de design, dar feedback e tomar melhores decisões com mais rapidez.

Estamos utilizando o Figma para o design das páginas do projeto, aproveitando os recursos oferecidos por ele para organizar a aparência geral. A partir dele conseguimos criar e desenvolver ideias iniciais e aprofundar para programar com o uso das tecnologias.

2.1.3 Node Js

Node.js é um ambiente de runtime de código aberto que permite executar JavaScript no lado do servidor, fora do navegador. Ele é construído sobre o motor V8 do Google Chrome e é usado para construir aplicações web, APIs, ferramentas de linha de comando e muito mais, aproveitando o desempenho do JavaScript para tarefas de backend.

Foi utilizado para fazer a ligação do banco de dados com o projeto mais especificamente

2.1.4 Trello

O Trello é a ferramenta flexível de gerenciamento de trabalho em que os times podem criar planos, colaborar em projetos, organizar fluxos de trabalho e acompanhar o progresso com visualização, produtividade e gratificação. Da troca de ideias ao planejamento e à execução, o Trello gerencia os grandes marcos e as tarefas diárias de trabalhar em conjunto e cumprir os objetivos.

Foi utilizado para ter uma boa organização de ideias e cumprimento de tarefas que estabelecemos para serem concluídas, ele é muito importante para finalidades do TCC.

2.1.5 Visual studio code

Um editor de código-fonte independente que roda em Windows, macOS e Linux. A melhor escolha para desenvolvedores JavaScript e web, com extensões para praticamente qualquer linguagem de programação.

Utilizamos o Visual studio code para o desenvolvimento geral do site, a partir dele temos acesso às linguagens de programação e marcação que são necessárias para a criação e finalização do projeto.

2.2 LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

2.2.1 CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) é uma linguagem usada para estilizar elementos em uma página da web. Com isso, é possível separar o conteúdo (HTML) da sua representação visual (CSS). A relação entre HTML e CSS é intrínseca, pois o HTML é a base de um site e o CSS representa a sua parte estética.

O CSS vai ter um uso contínuo aliado ao HTML, sendo responsável pelo style do site, auxiliando na organização, estética e redimensionamento do projeto, não sendo possível o deixar profissional e adequado sem a presença dele.

2.2.2 HTML

A Linguagem de Marcação de Hipertexto (HTML) é uma linguagem de computador que compõe a maior parte das páginas da internet e dos aplicativos online. Um hipertexto é um texto usado para fazer referência a outros textos, enquanto uma linguagem de marcação é composta por uma série de marcações que dizem para os servidores da web qual é o estilo e a estrutura de um documento.

O HTML não é considerado uma linguagem de programação, já que ele não pode criar funcionalidades dinâmicas. Ao invés disso, com o HTML, os usuários podem criar e estruturar seções, parágrafos e links usando elementos, tags e atributos.

A importância do HTML no site é grande, sendo a principal linguagem de marcação, pois a partir dele que praticamente temos todo o escopo, esqueleto e front do site.

2.2.3 Javascript

JavaScript é uma linguagem de programação usada por desenvolvedores para fazer páginas interativas da Internet. As funções de JavaScript podem melhorar a experiência do usuário durante a navegação em um site, como, por exemplo, desde a atualização do feed na página

da mídia social até a exibição de animações e mapas interativos. Como uma linguagem de script do lado do cliente, ele é uma das tecnologias principais da World Wide Web. Por exemplo, ao navegar na Internet, é possível visualizar a qualquer momento um carrossel de imagens, um menu suspenso “clique para visualizar” ou mesmo mudar dinamicamente as cores dos elementos de uma página da Web. Tudo isso graças ao JavaScript, por isso utilizamos para o back end do site.

2.2.5 MYSQL

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional (RDBMS) de código aberto usado para armazenar e gerenciar dados. Sua confiabilidade, desempenho, escalabilidade e facilidade de uso fazem do MySQL uma escolha popular entre os desenvolvedores. Na verdade, você o encontrará no centro de aplicações exigentes e de alto tráfego, como Facebook, Netflix, Uber, Airbnb, Shopify e Booking.com.

Embora o MySQL tenha ganhado destaque há quase três décadas, ele não mostra sinais de declínio e está classificado como o segundo banco de dados mais popular, perdendo apenas para o Oracle Database, de acordo com a DB-Engines. O MySQL é versátil o suficiente para sustentar uma ampla variedade de aplicações, desde pequenos projetos pessoais até sistemas críticos de negócios de nível empresarial, e tem o apoio de uma grande e entusiasta comunidade de código aberto.

Foi utilizado para a criação do banco de dados no projeto já que é a sua função.

3. METODOLOGIA

O desenvolvimento do Projeto A.R.O. foi conduzido a partir de uma abordagem aplicada e exploratória, tendo como objetivo principal a criação de uma ferramenta digital que auxilie mestres e jogadores de RPG de mesa na organização de fichas de personagens. Diferente de um

estudo apenas teórico, a pesquisa envolveu o levantamento de necessidades práticas dos jogadores e a implementação de recursos funcionais que atendam a esse público.

O método científico adotado não se limitou a uma sequência de passos fixos, mas buscou justificar cada escolha feita no processo de desenvolvimento. As decisões de design, linguagem de programação e estrutura de banco de dados foram baseadas em critérios de eficiência, acessibilidade e usabilidade, garantindo que o sistema fosse funcional e intuitivo.

A metodologia foi dividida em etapas principais:

1. Revisão e Levantamento de Necessidades

- Foram analisados sistemas e ferramentas similares (como o C.R.I.S.S.) para identificar limitações e pontos de melhoria.
- Também foram coletadas informações com jogadores de RPG de mesa, visando compreender quais recursos eram mais relevantes na prática (ex.: agilidade para preencher fichas, personalização de atributos e integração de dados).

2. Planejamento e Definição da Estrutura

- Nesta etapa, definiu-se a arquitetura do sistema, contemplando banco de dados, interface e funções principais.
- O foco foi permitir que o usuário pudesse criar, editar, salvar e consultar fichas de RPG de mesa de maneira rápida e organizada.

3. Desenvolvimento do Protótipo

- Utilizou-se uma linguagem de programação adequada ao ambiente web (PHP, MySQL e HTML/CSS/JavaScript).

- O protótipo inicial foi criado com foco na simplicidade e funcionalidade básica, para garantir que os objetivos principais fossem atingidos antes de adicionar novas funções.

4. Testes e Validação

- O protótipo foi testado por um grupo restrito de jogadores, que puderam registrar suas impressões e sugerir melhorias.
- A validação considerou critérios como usabilidade, clareza das informações, estabilidade do sistema e tempo de resposta.

5. Aprimoramento e Ajustes

- A partir do feedback, foram feitos ajustes no sistema, incluindo melhorias na interface e na lógica de cadastro das fichas.
- O objetivo foi garantir que o A.R.O. se apresentasse como uma ferramenta confiável, prática e de fácil utilização para jogadores e mestres.

Com esse processo, o Projeto A.R.O. se fundamenta no método científico por meio da observação, planejamento, execução, experimentação e validação, garantindo que a solução proposta não seja apenas um protótipo funcional, mas também uma ferramenta que atenda às necessidades reais da comunidade de RPG de mesa.

3.1 ANÁLISE DOS DADOS

Aqui está uma entrevista na qual tivemos com uma mestra de RPG de codinome “Azula Shy”:

Kenidy 14/08/2025, 23:16

Há quanto tempo você mestra RPG e quais sistemas costuma usar?

Azula Shy 14/08/2025, 23:17

Doze anos, geralmente DnD 3e, 4e e 5e, mas também vampiro a máscara

Kenidy 14/08/2025, 23:18

Saquei! Qual é o maior desafio que você enfrenta ao conduzir uma mesa de RPG?

Azula Shy 14/08/2025, 23:18

Improvisar quando os jogadores escolhem a opção que eu nunca imaginaria fazerem.

Kenidy 14/08/2025, 23:20

Não sei se eu sou capaz de fazer você ter que improvisar

Você prefere campanhas longas ou aventuras curtas?

Azula Shy 14/08/2025, 23:20

Até agora não fizeram kkkk.

Longas com mistérios.

Kenidy 14/08/2025, 23:21

Why?

Azula Shy 14/08/2025, 23:22

Gosto quando as coisas se encaixam e estimulam nas investigações de mundo

Kenidy 14/08/2025, 23:23

o que exatamente você considera como investigação?

Azula Shy 14/08/2025, 23:24

Vocês deveriam olhar o mapa, e procurar em cada detalhe o que o personagem pode procurar, ou associar informações para associar a lugares para procurar pistas de forma independente

Kenidy 14/08/2025, 23:38

É comum que jogadores deixem informações incompletas ou confusas na ficha?

Azula Shy 14/08/2025, 23:38

20%

Kenidy 14/08/2025, 23:39

Como você controla recursos como pontos de vida, magia, inventário e condições durante o jogo? Anota? Deixa os jogadores anotarem ou o que?

Azula Shy 14/08/2025, 23:40

Anoto kkkk

Kenidy 14/08/2025, 23:44

Você já utilizou algum aplicativo, planilha ou sistema online para gerenciar fichas? Funcionou bem?

Azula Shy 14/08/2025, 23:45

Já kkk

Kenidy 14/08/2025, 23:46

Na sua opinião geral... O que facilitaria a sua vida como mestre no gerenciamento das fichas?

Azula Shy 14/08/2025, 23:47

Os jogadores fazerem o mínimo kkkkkk

Kenidy 14/08/2025, 23:49

que seria?

Azula Shy 14/08/2025, 23:50

Anotar o que gastam, saber previamente o que sua ficha pode ou não fazer, que aí poderia seguir pro avançado kkkk
Exemplo: darcy anotava tudo que ele achava informação chave para não esquecer em próximas sessões

Rosana matou um goblin jogando moedas nele, e também um orc quebrando o chão

Kenidy 15/08/2025, 00:02

Que recursos ou ferramentas você gostaria que existissem para ajudar nesse processo?

Azula Shy 15/08/2025, 00:02

Os iguais a do Cris kkkkk

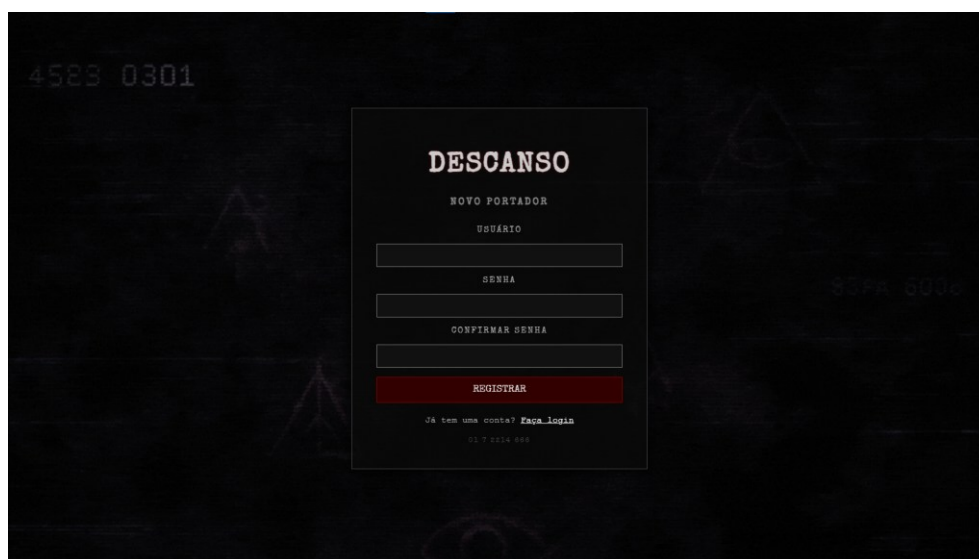
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Neste tópico, serão descritos todos os resultados encontrados na pesquisa empírica. Esta sessão pode ser dividida didaticamente em duas partes: apresentação dos resultados e discussão dos resultados. Mas na prática elas se misturam.

4.1 Apresentação dos resultados

Nesta etapa, será apresentado prints das telas do projeto A.R.O (Analog RPG Organizator)

PÁGINA - REGISTRO



4583 0301

DESCANSO

NOVO PORTADOR

USUÁRIO

SENHA

CONFIRMAR SENHA

REGISTRAR

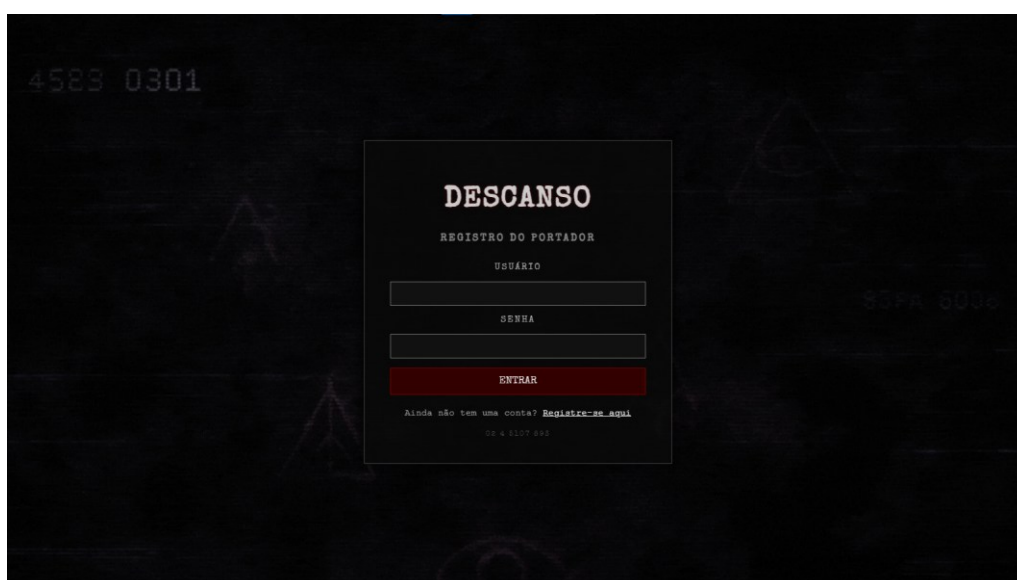
Já tem uma conta? [Faça login](#)

01.7.2024.000

Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Essa é a primeira página do projeto, ela é responsável pelo registro dos usuários. Aqui é possível criar sua conta para navegar pelas páginas, tendo as opções de Usuário, Senha e Confirmar Senha, sendo necessárias para confirmar suas informações.

PÁGINA - LOGIN



4583 0301

DESCANSO

REGISTRO DO PORTADOR

USUÁRIO

SENHA

ENTRAR

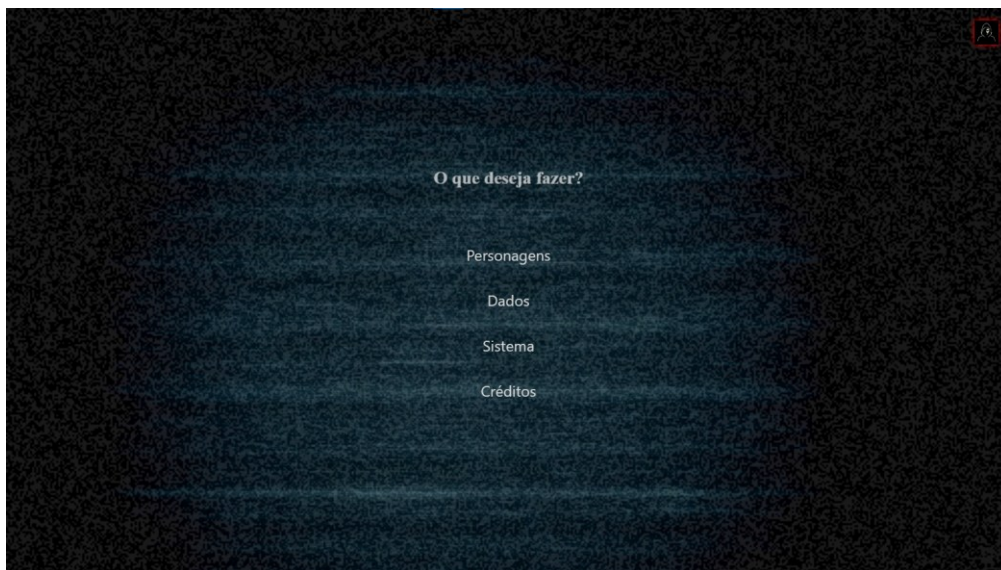
Ainda não tem uma conta? [Registre-se aqui](#)

02.4.2027.000

Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Essa é a página de Login, ela vem após suas confirmações no cadastro, sendo determinante para conseguir acessar o site, aqui é necessário colocar o usuário e a senha que foi utilizado anteriormente, após isso se as informações estiverem corretas você poderá acessar normalmente.

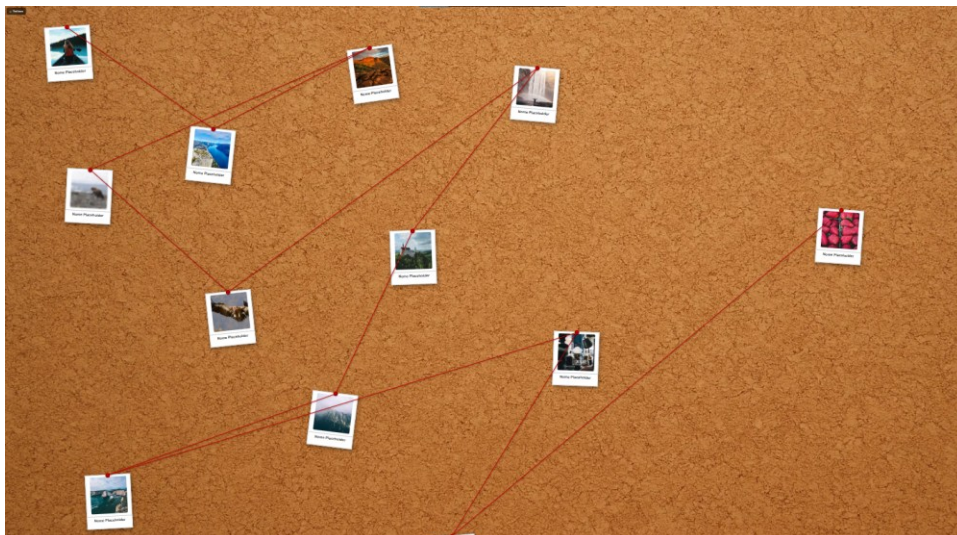
PÁGINA - MENU



Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Esse é o Menu, local onde tudo pode ser acessado de forma que funcione como uma central para os conteúdos, tendo as opções para entrar na página: Personagens, Dados, Sistema e Créditos, tendo também no canto superior direito um ícone para retornar a página de login.

PÁGINA - PERSONAGENS



Fonte: elaborado pelos autores (2025).

A página de personagens é uma das principais do projeto, é nela que as relações entre personagem e ficha são realizadas, onde as informações são armazenadas nas imagens ligados pelas linhas vermelhas, e ao clicar nelas é mostrado seus dados armazenados na ficha, ou seja, o perfil com todos os atributos é criado e é armazenado nas imagens.

PÁGINA - FICHA

DESCANSO PV: 19/19
Sani: 25/25
Dai: 30/30

Nome: _____ Data: 15 / 10 / 2023 Nível: 1
Idade: 200 Experiência: _____ Origem: _____
Código de ID: 00245-1

☐ Ficar de personagem

ATRIBUTOS DEMONSTRADOS

| | | | | | |
|--------|---|-----------|---|--------|---|
| Corpo: | 2 | Foco: | 2 | Ritmo: | 1 |
| Razão: | 3 | Instinto: | 2 | Vida: | 3 |

RELATÓRIO

Digite o relatório completo do personagem...

HABILIDADES ÚNICAS

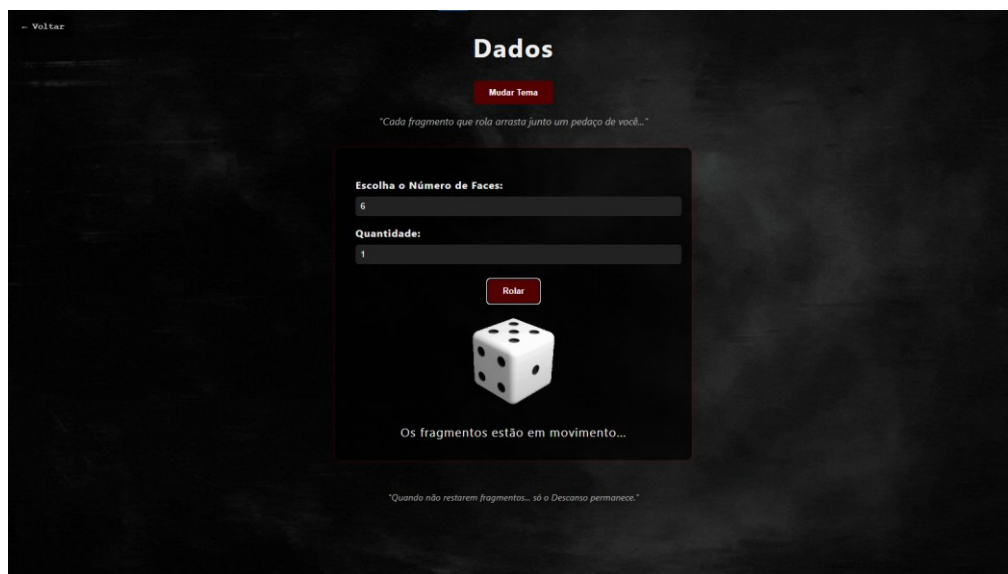
Digite uma habilidade...

Fonte: elaborado pelos autores (2025).

A ficha é a página principal do projeto, é aqui onde todos os dados dos personagens armazenados são exibidos através de atributos,

relatório e habilidades, também possuindo opção de nome, data, nível, idade, espécie, origem e código de id, além de também poder inserir uma foto para identificação, a partir disso tudo é possível criar seu personagem com as informações desejadas dentro da proposta estabelecida do jogo de RPG.

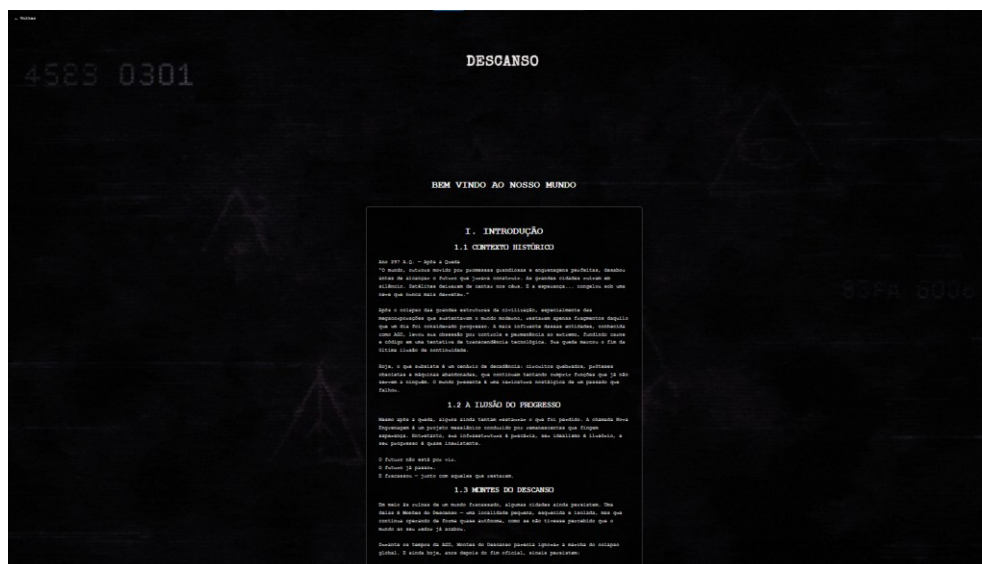
PÁGINA - DADOS



Fonte: elaborado pelos autores (2025).

A página de dados é um recurso essencial do projeto, responsável por realizar as rolagens que compõem a dinâmica do RPG. Nela, o usuário pode escolher a quantidade de dados e o número de faces desejadas, reproduzindo de forma digital as mecânicas tradicionais do jogo. Com apenas alguns cliques, os resultados são exibidos de maneira prática e imediata, permitindo que mestres e jogadores mantenham o ritmo da narrativa sem a necessidade de dados físicos. Esse sistema garante agilidade, acessibilidade e confiabilidade durante a partida, reforçando a proposta do A.R.O. de integrar, em um só ambiente, todas as ferramentas necessárias para a organização e execução do jogo de mesa.

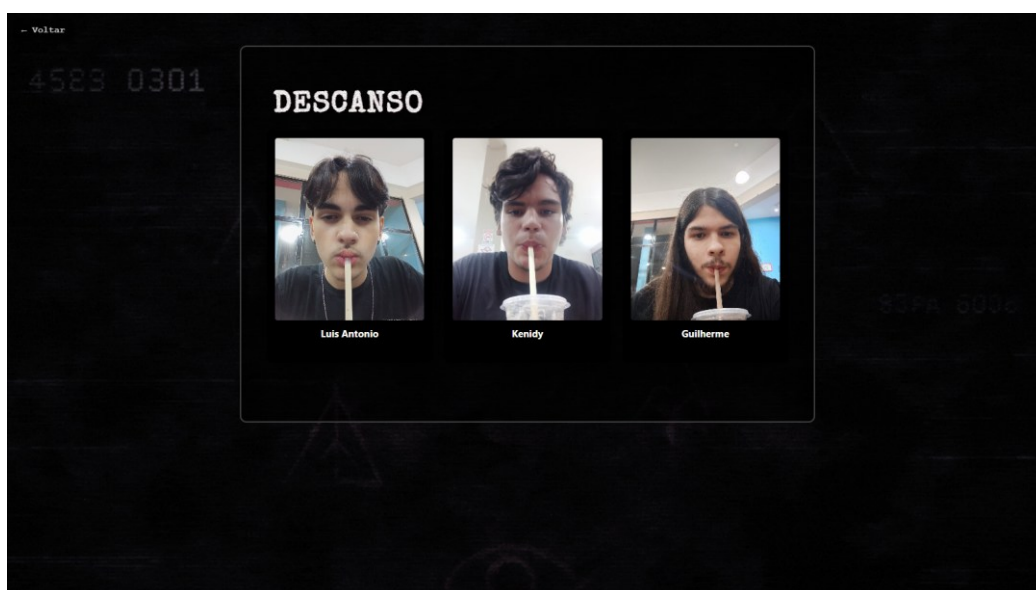
PÁGINA - SISTEMA



Fonte: elaborado pelos autores (2025).

A página de sistema é basicamente as regras e informações gerais do A.R.O, aqui é possível ver como funciona todos os sistemas e possibilidades de jogar, é um conteúdo extenso não sendo necessário ler tudo se quer apenas uma experiência limpa e tranquila, para os mais aficionados por RPG é muito bom ver tudo para ter opções mais diversificadas.

PÁGINA - CRÉDITOS



Fonte: elaborado pelos autores (2025).

Aqui estão os créditos, contendo as fotos dos criadores e confeccionadores do projeto.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto A.R.O. – Analog RPG Organizer cumpriu sua proposta de desenvolver uma ferramenta digital voltada à organização e otimização de partidas de RPG de mesa. A plataforma se destacou por integrar praticidade, acessibilidade e imersão, oferecendo uma interface intuitiva capaz de auxiliar mestres e jogadores na gestão de fichas, dados e sistemas, especialmente em narrativas de terror psicológico.

Durante o processo de desenvolvimento, foram aplicados conhecimentos técnicos em HTML, CSS, JavaScript, Node.js e MySQL, resultando em um produto funcional e de fácil utilização. A realização de testes e ajustes permitiu aprimorar a usabilidade, confirmando a eficiência das escolhas tecnológicas e metodológicas adotadas.

O A.R.O. demonstrou potencial para expandir o alcance dos jogos de mesa, tornando-os mais acessíveis ao público iniciante e práticos para mestres experientes. Como proposta futura, pretende-se implementar novos recursos, como salvamento em nuvem e integração com outros sistemas de RPG, fortalecendo sua utilidade e consolidando-o como uma ferramenta completa e inovadora no cenário dos jogos analógicos digitais.

REFERÊNCIAS

Ferramenta Canva. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Canva>. Acesso em: 9 de maio. de 2025

Ferramenta Figma. Disponível em:
<https://www.figma.com/pt-br/>. Acesso em: 9 de maio. de 2025

Ferramenta Visual Studio Code. Disponível em:
<https://code.visualstudio.com/>. Acesso em: 9 de maio. de 2025

Ferramenta CSS. Disponível em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Cascading_Style_Sheets. Acesso em: 16 de maio. de 2025

Ferramenta HTML. Disponível em:

<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/HTML>. Acesso em: 16 de maio.

Ferramenta JAVASCRIPT. Disponível em:

<https://www.javascript.com/learn/>. Acesso em: 16 de maio. de 2025

LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural na literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2000. Acesso em: 16 de jun. de 2025

Ferramenta NODE.JS. Disponível em:

<https://nodejs.org/pt/about>. Acesso em: 25 de set. de 2025