

D20Hub: sociabilidade e cultura através do incentivo ao RPG de mesa

Nicolas Silveira Teixeira | nicolas.st@aluno.ifsc.edu.br¹
Henrique Gama Pereira | henrique.g2009@aluno.ifsc.edu.br²
Eduardo Schuquel Mattioni | eduardoschuquelmattioni@gmail.com³
Nauber Gavski da Silva | nauber.gavski@ifsc.edu.br⁴
André Luiz Silva de Moraes | andre.moraes@ifsc.edu.br⁵
Carlos Guilherme Cristelli Soares | carlos.guilherme@ifsc.edu.br⁶

Trabalho de Ensino e Pesquisa
DT 1 - Cultura, Comunicação, Territórios e Mediações Organizacionais

Resumo:

Os jogos de *Role-Playing Game* (RPG) de mesa contribuem para o desenvolvimento da comunicação, criatividade e interação social, porém a complexidade dos sistemas e a dificuldade de organização das fichas dificultam o acesso de novos jogadores. O projeto D20Hub tem como objetivo desenvolver um site gerenciador de fichas que facilite a prática do RPG, conectando jogadores e simplificando processos do jogo. A metodologia adotada foi o Processo Unificado de desenvolvimento de *software*, dividindo funcionalidades em ciclos de produção. Como resultados parciais, o sistema já possui criação e autenticação de usuários, armazenamento de fichas e interface funcional em navegador. Apesar de ainda estar em desenvolvimento, o projeto demonstra potencial para ampliar o acesso ao RPG de mesa como uma ferramenta útil.

Palavras-chave: *Role-Playing Game*; RPG; sociabilidade; tecnologia; criatividade.

Introdução

O jogo de Role-Playing Game (RPG) de mesa pode ser uma ótima ferramenta para o desenvolvimento sociocomunicativo. Porém, atualmente existe um grande impedimento para começar nesse jogo que é a alta complexidade e variedade dos sistemas, aliadas à falta de formas eficientes e gratuitas para a organização das fichas que serão usadas durante a jogatina. Isso acaba desincentiva a prática tanto para pessoas de fora desse contexto, quanto para os próprios jogadores. Por isso, estamos desenvolvendo um *software* que visa facilitar a prática do RPG de mesa, melhorando habilidades comunicativas e repertório cultural.

¹ Estudante do curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio do IFSC Câmpus Garopaba.

² Estudante do curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio do IFSC Câmpus Garopaba.

³ Estudante do curso Técnico em Informática integrado ao Ensino Médio do IFSC Câmpus Garopaba.

⁴ Servidor do DEPE / Docente da área de História do IFSC Câmpus Garopaba.

⁵ Servidor do DEPE / Docente da área de Informática do IFSC Câmpus Garopaba.

⁶ Servidor da Coordenadoria Pedagógica / Psicólogo do IFSC Câmpus Garopaba.

Durante uma sessão, os jogadores precisam cooperar para solucionar as situações impostas pelo mestre. Nesse processo, interagem e pensam na perspectiva de seus personagens. Dessa forma, jogar leva a uma maior facilidade de se expressar e comunicar. Assim, mesmo que durante o jogo o jogador esteja imerso em um mundo fictício, a forma como ele vê o mundo é alterada ao experienciar diferentes situações e formas de ser na fantasia (Andrade, 2011). Essas experiências fazem com que os jogadores adotem novas perspectivas, considerando uma abrangência de cultura geral.

O projeto D20Hub é um site gerenciador de fichas que conecta os jogadores. O sistema facilita a criação de personagens disponibilizando ferramentas que ajudam no entendimento das regras para novos jogadores. Além disso, haverá funções para simplificar o desenrolar do jogo, como rolagem de dados e manipulação de informações pelo mestre e jogadores.

Fundamentação teórica

No RPG de mesa, todos os jogadores, com exceção do mestre, devem primeiramente criar um personagem para interpretar durante o jogo. Esses personagens serão os protagonistas da história criada pelo mestre, aquele que fica com a função de gerar e interpretar o mundo, personagens não jogáveis e outras criaturas que irão interagir com os protagonistas (Andrade, 2011).

Ao criar um personagem, deve-se seguir um padrão de regras preestabelecidas. As regras servem para decidir como as interações entre os personagens são resolvidas (Mackay, 2001, tradução nossa). Para armazenar e organizar as informações dos personagens, ocorre a criação de um documento chamado ficha. Essas regras sobre a criação de fichas irão variar dependendo do sistema utilizado para jogar. Estes buscam transmitir as situações da realidade do jogo em cálculos e mecânicas que façam sentido dentro daquele universo.

Segundo Andrade (2011), no RPG de mesa, os jogadores adentram novos mundos e realidades fantasiosas, criadas por eles mesmos durante o desenvolvimento da narrativa de uma aventura. Os problemas apresentados pelo mestre são sempre pensados para haver a interação entre os protagonistas. Assim, para os jogadores conseguirem ter êxito em resolver as situações-problemas, a sinergia é essencial.

Sobre o desenvolvimento do *software*, antes de começar é preciso modelá-lo. Para realizar a modelagem, é recomendado seguir uma metodologia ou processo. Isso é um conjunto de atividades, métodos, práticas e transformações que guiam pessoas na produção de sistemas (Falbo, 2000).

De acordo com Guedes (2001), uma das metodologias mais utilizadas é o Processo Unificado, que é composta por 4 fases iterativas: Concepção, Elaboração, Construção e Implementação. Na primeira fase cria-se a ideia geral e há um levantamento dos requisitos (tudo que o sistema deve ser capaz de fazer) de um sistema; depois é feito uma análise dos requisitos, a modelagem do sistema e um projeto; em seguida, o *software* é construído e testado; e por fim, é feita a manutenção e implementação.

Ainda, conforme Guedes (2001) para a modelagem do sistema, a notação padrão é a *Unified Modeling Language* (UML). Ela é uma linguagem visual utilizada para modelar *softwares* baseados no paradigma de orientação a objetos e serve para auxiliar na definição das características de um sistema, como seus requisitos e comportamento. Na UML, existem vários diagramas com propósitos diferentes, sendo recomendado escolher quais são os mais apropriados para o que está sendo necessitado.

Para o presente artigo, faz-se relevante 3 diagramas específicos, são eles: o diagrama de casos de uso, o diagrama de classes e o diagrama de atividade. Segundo Guedes (2001), o primeiro apresenta uma linguagem simples e de fácil compreensão sobre como o sistema irá se comportar. Identifica quem utilizará de alguma forma o *software* como atores, e as funcionalidades que a eles serão disponibilizadas. O diagrama de classes mostra quais são e como estão organizadas as classes, com seus métodos e atributos, que comporão o sistema, além de demonstrar como as classes do diagrama se relacionam, complementam e transmitem informações entre si. O diagrama de atividade mostra como ocorrerão alguns comportamentos simples do sistema, servindo para mostrar os passos necessários para que uma atividade seja concluída ou um processo seja realizado.

Finalmente, ao compreender como funciona o RPG de mesa e a razão de suas complicações, nos tornamos capazes de apresentar uma solução relevante para facilitá-lo. Ademais, ao explorar como desenvolver um sistema de maneira prática podemos começar a explicar o nosso projeto.

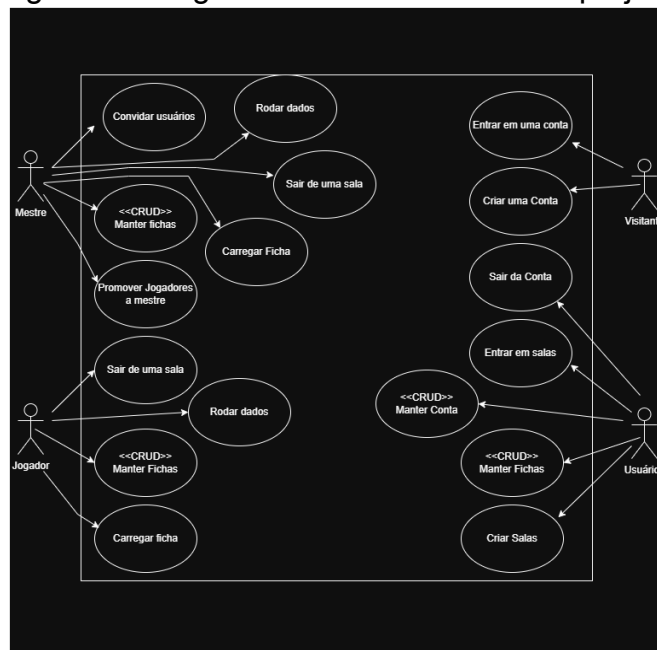
Procedimentos metodológicos

A metodologia de desenvolvimento de *software* que escolhemos foi o Processo Unificado, e, como já foi explicado no referencial teórico, esse processo possui 4 etapas principais. A primeira coisa que foi feita referente a etapa de Concepção foi o levantamento dos requisitos.

Com os requisitos prontos, começamos a modelar o nosso sistema através de diagramas UML. Foram realizados 3 diagramas: o de casos de uso, o de classes e o de atividade.

No diagrama abaixo é possível visualizar 4 atores: Visitante, Usuário, Mestre e Jogador. É importante ressaltar o que significa cada um deles. O Visitante trata-se de todos que acessam o sistema sem estarem em uma conta; O Usuário são todos que estão em uma conta, mas não em uma sala; o Mestre é quem está em uma conta e em uma sala e nela é o mestre; e o Jogador é quem está em uma conta e em uma sala e nela é o jogador.

Figura 1 - Diagrama de casos de uso do projeto

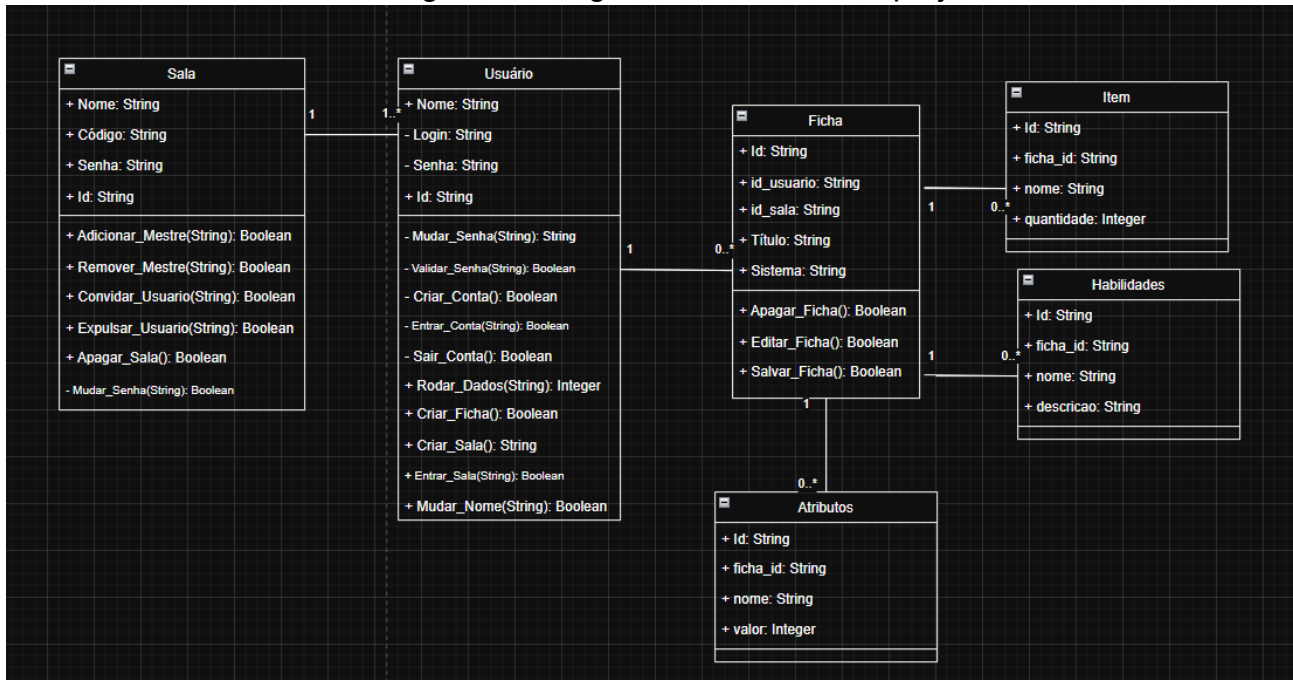


Fonte: autores (2025).

No diagrama de classes abaixo, é possível ver as classes na parte superior dos retângulos, com seus atributos na parte central e seus métodos na parte inferior. Além

disso, mostra as cardinalidades entre as associações das classes e uma associação do tipo composição entre ficha e usuário, onde cada ficha é um objeto-parte de um usuário e só pode pertencer a um único usuário.

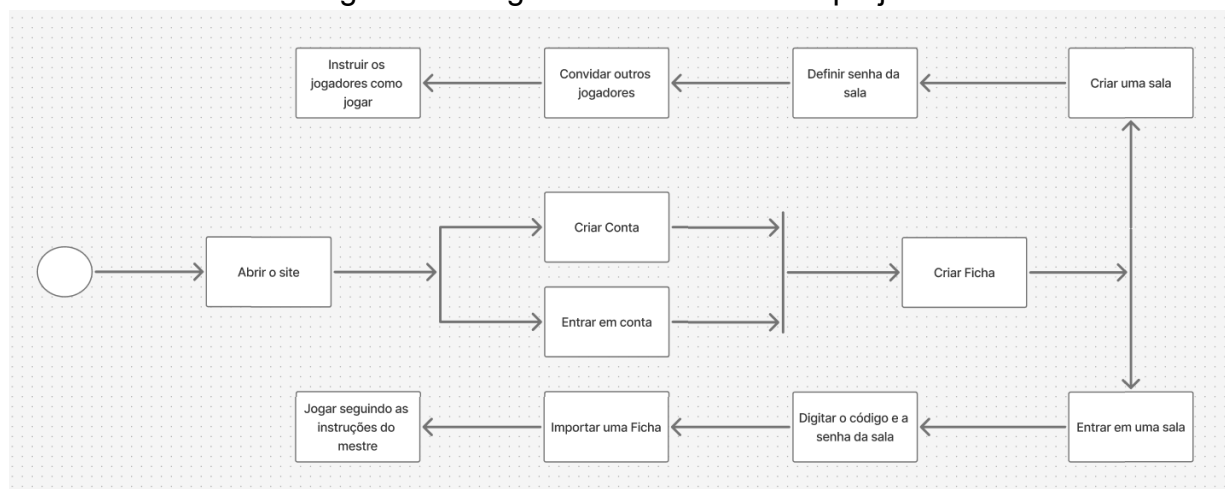
Figura 2 - Diagrama de classes do projeto



Fonte: autores (2025).

Por fim, no diagrama de atividade abaixo, é possível ver o processo de um usuário desde entrar no site até conseguir jogar o RPG, é importante ter esse processo mensurado para evitar que o objetivo do sistema de facilitar na hora de jogar não consiga ser cumprido devido a complexidades desnecessárias no sistema.

Figura 3 - Diagrama de atividade do projeto



Fonte: autores (2025).

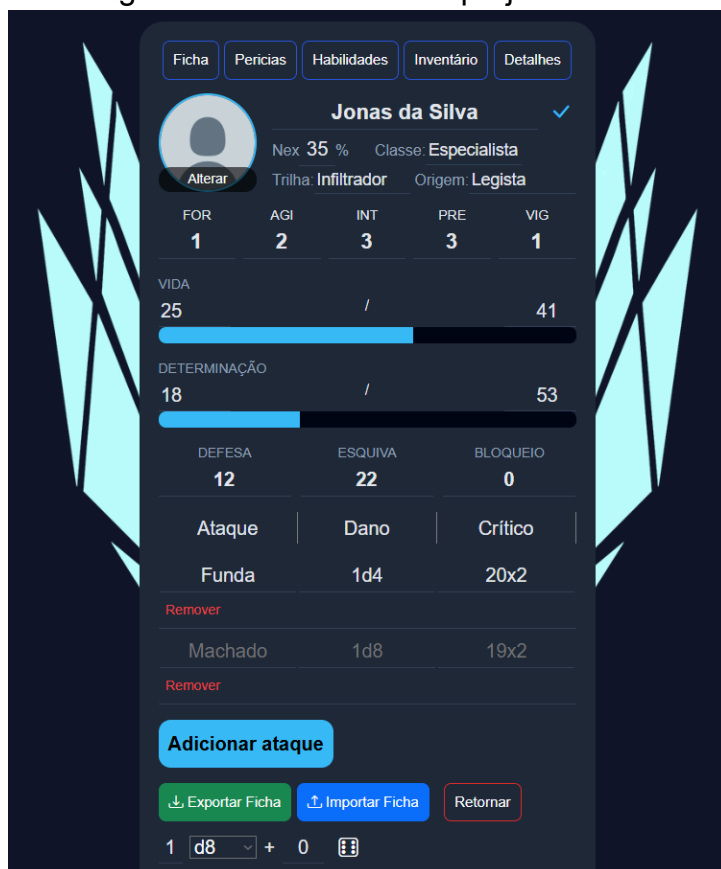
Utilizamos as linguagens *HyperText Markup Language* (HTML) e *Cascading Style Sheets* (CSS) com o auxílio do *framework bootstrap* para definir a aparência e permitir uma maior responsividade do *software*, a linguagem de programação *TypeScript* e *Python* junto do *framework* Django para interatividade e *feedback* instantâneo que são essenciais para o projeto além de conexão com o banco de dados, além de PostgreSQL como sistema gerenciador de banco de dados robusto e flexível. Escolhemos essas tecnologias por serem amplamente suportadas.

Seguindo no Processo Unificado, a etapa seguinte é a de construção. Nós já fizemos a parte de armazenamento de fichas para um sistema específico e planejamos criar portabilidade para outros sistemas. Além disso, implementamos um sistema de criação de contas e autenticação e estamos trabalhando nas salas que conectam os jogadores. O código do projeto está disponível em: https://github.com/Nicolas0413/d20hub_project.

Resultados e discussões

Ainda não possuímos resultados de usabilidade do *software* pois o projeto está em desenvolvimento. O D20Hub conta até agora conta com geração e organização de fichas para um único sistema, banco de dados para usuários e fichas além de uma interface funcional (Figura 4).

Figura 4 – Imagem da tela de ficha do projeto em um navegador



Fonte: autores (2026).

Ademais, o cronograma prevê o primeiro teste realizado com os estudantes do câmpus Garopaba daqui a poucos meses, o que irá proporcionar dados concretos até a data da realização do SEPEI 2026 em agosto.

Considerações finais

O projeto D20Hub vem avançando de maneira consistente na proposta de facilitar o acesso ao RPG de mesa. As etapas já concluídas demonstram coerência em relação aos objetivos iniciais e indicam potencial para diminuir as barreiras para novos jogadores.

Mesmo que ainda esteja em desenvolvimento, o sistema já possui funcionalidades importantes e contribui para a formação dos membros da equipe, ao unir a prática de desenvolvimento de *software*, trabalho colaborativo e aplicação de conhecimentos técnicos. Além disso, o projeto reforça a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e



extensão ao articular aprendizagem acadêmica, produção de conhecimento e uma proposta com impacto social e cultural.

Referências

- ANDRADE, Flávio. **Caminhos para o uso do RPG na educação**. São Paulo: FabLab Livre SP, 2011. Disponível em: https://fablablivresp.prefeitura.sp.gov.br/sites/default/files/projetos/arquivos/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf. Acesso em: 29 out. 2025.
- FALBO, R. A. A experiência na definição de um processo padrão baseado no processo unificado. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE MELHORIA DE PROCESSO DE SOFTWARE, 2., 2000, São Paulo. **Anais...** São Paulo: [s.n.], 2000. Disponível em: https://nemo.inf.ufes.br/wp-content/papercite-data/pdf/a_experiencia_na_definicao_de_um_processo_padrao_baseado_no_processo_unificado_2000.pdf. Acesso em: 19 set. 2025.
- GUEDES, A. **UML 2: uma abordagem prática** - 2a ed. São Paulo: Novatec Editora, 2011.
- MACKAY, Daniel. **The fantasy role-playing game: a new performing art**. Jefferson, N.C.: McFarland & Co., 2001. 201 p.