

FUTURO EM JOGO: DESENVOLVIMENTO DO GAME PORTAL DO TRIUNFO - SUCESSO EM CURSO

MOURA, Maiara de Oliveira¹
ARAÚJO, Márcia Luiza Pires de
CARMELLO, Érika Fernanda

maiara.moura@fatec.sp.gov.br
f143dir@cps.sp.gov.br
erika.carmello@fatec.sp.gov.br

Fatec Carapicuíba
Fatec Carapicuíba
Fatec Carapicuíba

1. INTRODUÇÃO

Jane McGonigal [1], em sua obra Realidade em Jogo, afirma que o game é um trabalho. Porém, ao contrário do trabalho que se tem na vida real, o jogo é um trabalho prazeroso, tanto por permitir usar o avatar para ações que o corpo físico não permite, quanto por ter um sistema de feedback que realmente mostra o desempenho na jornada, o inverso do que geralmente se tem nos afazeres cotidianos da vida real. Trazer este conceito é importante para levantar a motivação para o desenvolvimento do Portal do Triunfo - Sucesso em Curso [2], jogo que apresenta a Faculdade de Tecnologia (Fatec) de Carapicuíba, uma instituição de ensino superior pública e gratuita localizada na região da Grande São Paulo.

No Brasil, somente uma pequena parcela da população tem acesso ao ensino superior, menos de 20% do total de habitantes de 25 anos ou mais, em sua maioria a população com maior renda per capita. Em termos salariais, o Censo do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) [3] aponta que o salário médio dos trabalhadores formais era de apenas 2,2 salários-mínimos naquele ano. E é de conhecimento que quanto maior o tempo nos bancos escolares, maior é o salário. Como divulgar os cursos da Fatec Carapicuíba para a comunidade do entorno, que nem sempre tem familiaridade com o ensino superior? Para responder esta pergunta, tem-se como objetivo geral ajudar a comunidade na escolha do melhor curso da instituição para cada perfil comportamental de forma lúdica. Assim, os objetivos específicos são: a) Apresentar a Fatec Carapicuíba, bem como o seu entorno; b) Representar os perfis de alunos de cada curso da Fatec Carapicuíba, ressaltando suas habilidades e competências; e c) Discorrer sobre as decisões técnicas para a elaboração do produto.

O jogo 'Portal do Triunfo - Sucesso em Curso' surgiu como uma alternativa para auxiliar os candidatos ao ingresso no ensino superior da Faculdade de Tecnologia de Carapicuíba. A proposta foi criar um jogo digital, a fim de levar o jogador a se identificar com a forma de pensar e o comportamento de um dos sete protagonistas da narrativa, cada um representando um perfil dos 7 cursos oferecidos na instituição - Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS), Articulação Médio Superior (AMS), Design de Mídias Digitais (DMD), Gestão Empresarial (EAD), Jogos Digitais (JD), Logística e Secretariado.

2. METODOLOGIA

"Portal do Triunfo - Sucesso em Curso" busca preencher a lacuna deixada pelos métodos tradicionais de divulgação dos cursos superiores, utilizando a linguagem do jogo digital para tornar a apresentação da Fatec Carapicuíba e seus cursos mais acessível.

O perfil de cada personagem foi criado com base no perfil dos estudantes da universidade, e a narrativa, apesar de trazer situações irreais, recria vários cenários que fazem parte do dia a dia de quem vive ou frequenta aquela região, tudo a fim de gerar identificação e criar uma ponte entre o universo acadêmico e o cotidiano dos jogadores.

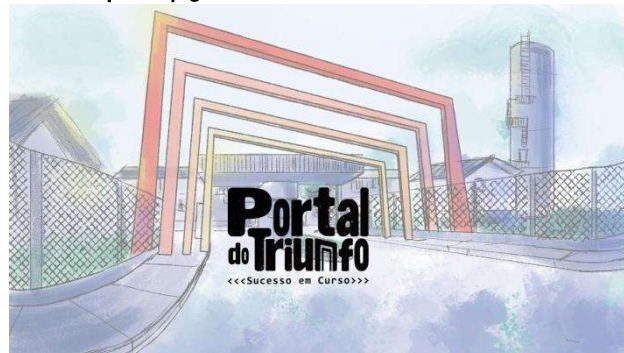
Além disso, o jogo se estabelece como uma mídia já familiar ao público-alvo. Sua estrutura em forma de visual novel permite que o jogador, ao fazer escolhas dentro da narrativa, reflita sobre seus próprios interesses e habilidades, facilitando assim a decisão do curso superior que escolherá. Ao utilizar a interatividade como estratégia para captar e reter a atenção do público, o título reforça o potencial dos jogos digitais como instrumentos de transformação social e educativa.

Para desenvolver o jogo, foram realizadas pesquisas online sobre os cursos oferecidos pela unidade, especialmente no que diz respeito ao Plano Pedagógico de Curso (PPC), disponível no site da Fatec [4], bem como as suas formas de ingresso. Também foram feitas a análise empírica dos perfis dos estudantes de cada curso e observação da região da faculdade, a fim de garantir representações que fossem precisas e realistas.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A escolha do gênero visual novel foi estratégica por sua acessibilidade e baixo grau de complexidade em termos de jogabilidade, o que o torna ideal para públicos diversos, incluindo aqueles que não tem familiaridade com jogos mais complexos ou tradicionais. A construção da história partiu da teoria de Campbell [5] em 'O Herói de Mil Faces', onde o herói sai de sua realidade, enfrenta desafios, aprende lições e retorna transformado. Com as imagens e efeitos sonoros do jogo sendo inspirados em cenas cotidianas da região de Carapicuíba, marcada pela representação da estação do trem, seu pórtico de entrada e a dicotomia entre os luxuosos centros empresariais e a humilde comunidade no entorno.

Figura 1 – Capa do jogo Portal do Triunfo: Sucesso em Curso



Fonte: Autoria nossa [2025].

Baseados nos sete cursos oferecidos na Fatec Carapicuíba, os personagens de “Portal do Triunfo - Sucesso em Curso” foram desenhados num estilo semi realista, apresentando detalhes e características distintas com expressões faciais dinâmicas que refletem suas emoções e reações ao longo da narrativa, adicionando profundidade à sua representação visual. Os perfis dos personagens foram elaborados a partir de habilidades e aptidões comuns entre estudantes de cada curso.

O jogo foi desenvolvido na *engine Ren'Py*, uma ferramenta de construção para jogos *open source*, que possibilitou a criação de um *visual novel*, apresentando uma narrativa interativa baseada em escolhas, com mecânicas que possibilitam múltiplos finais, de acordo com as decisões dos jogadores, permitindo que, no final, saia o resultado mais próximo do perfil do jogador, divididos entre as áreas de Tecnologia e Gestão. Com a possibilidade de compartilhar o resultado do jogo nas redes sociais, ampliando a divulgação de forma viral e, assim, ampliando a sua base de jogadores.

Todo o projeto foi documentado no *Game Design Document* (GDD), documento que registra todas as escolhas de game design, essencial para guiar a equipe na produção do jogo. Para tanto, foi utilizado o livro de Rogers [6], bem como o *template* de GDD disponibilizado pelo curso de Jogos Digitais da Fatec para a elaboração do Trabalho de Graduação (TG) na unidade.

A primeira versão do jogo foi disponibilizada para download em computadores com sistema operacional Windows para testadores selecionados, incluindo estudantes do ensino médio, universitários e profissionais em transição de carreira, onde pôde-se observar aspectos de *gameplay* a serem aprimorados para assim ser publicado no site *Itch.io*. O lançamento aconteceu no Simpósio de Jogos Digitais e Analógicos (SIJOGA) da Fatec Carapicuíba, em 8 de dezembro de 2023, além de ter sido apresentado para o Prof. Rafael Ferreira Alves, então coordenador da Unidade de Ensino Superior de Graduação (Cesu) do Centro Paula Souza (CPS), durante sua visita à faculdade no início do primeiro semestre de 2024, que elogiou a iniciativa inédita da equipe Sala Maker, laboratório intercursos de iniciação científica e tecnológica da Fatec Carapicuíba.

A versão 2.0 do *visual novel* foi lançada no primeiro semestre de 2024, com um roteiro reestruturado e aprimoramentos significativos no desempenho do jogo, a fim de proporcionar uma experiência mais fluida e responsiva aos jogadores, com base nos *feedbacks* recebidos da versão anterior. Disponíveis para dispositivos Android, iOS, e nas plataformas desktop Windows, Mac, Linux e web, o jogo foi exibido na *Campus Party 2024*, contando com apresentação no palco pela professora responsável Érika Fernandes Caramello, e também das alunas Maiara de Oliveira Moura (equipe de marketing) e Maria Clara Rezende Vianna (equipe de programação).

O projeto também foi exposto na *PerifaCon 2024*, um evento reconhecido por levar o mundo gamer e do entretenimento às periferias, onde marcou presença como um dos únicos jogos educacionais, sendo fundamental para ampliar a visibilidade do projeto junto a jovens de regiões periféricas da Grande São Paulo.

Além disso, a equipe responsável também teve a oportunidade de apresentar o projeto à imprensa especializada, reforçando a relevância do projeto no cenário independente nacional.

Em resposta ao interesse dos jogadores estrangeiros nos eventos, em especial a *Campus Party 2024*, foi lançada a versão 3.0 no

segundo semestre de 2024, com traduções para os idiomas inglês e espanhol, a fim de tornar o jogo acessível para estrangeiros residentes no Brasil. Essa nova etapa só foi possível graças à parceria com o Supercurso de Traduções de Jogos, contando com uma grande equipe coordenada por Horacio Corral, que auxiliou na adaptação cultural e linguística do conteúdo. Para finalizar o ano de 2024, o jogo foi exibido no evento Canal 3 Expo, onde o integrante da equipe de programação, Murilo Martins Alves, fez uma apresentação sobre o jogo e sua participação no projeto.

4. CONCLUSÕES

O projeto ‘Portal do Triunfo – Sucesso em Curso’ demonstra como a integração entre tecnologia, narrativa e design pode resultar em uma ferramenta eficaz para atrair e guiar o público na escolha do curso superior. A iniciativa apresenta uma nova abordagem que substitui a necessidade de orientação vocacional, promovendo o autoconhecimento dos candidatos e incentivando o uso de tecnologias interativas na educação.

Para além do enriquecimento do portfólio dos alunos integrados na equipe do projeto, os resultados alcançados incluem o reconhecimento por parte da comunidade universitária e pela imprensa, gerando menções nos portais do Centro Paula Souza [7], *Drops de Jogos* [8] e *Quebrando o Controle* [9], destacando a sua relevância e inovação para o cenário educacional e de games independentes no Brasil. O projeto também obteve destaque no ranking anual do site *Drops de Jogos* [8], conquistando o 5º lugar na lista de melhores jogos *indies* brasileiros de 2024.

Para o futuro, espera-se a ampliação da divulgação do projeto, tanto por meio de parcerias institucionais como a realizada com o Supercurso de Tradução de Games [10], quanto pela presença em novos eventos e mídias. A recepção calorosa do público durante as exposições revelou o fascínio gerado pela proposta, com relatos curiosos sobre a identificação com um ou outro personagem, e curiosidade sobre os cursos oferecidos pela unidade.

O objetivo é que o jogo continue sendo um canal de comunicação entre a faculdade e a comunidade, ajudando a reduzir a evasão escolar e consolidando a Fatec Carapicuíba como uma instituição inovadora e conectada com as transformações sociais, culturais e tecnológicas do seu tempo.

REFERÊNCIAS

- [1] MCGONIGAL, J. A realidade em jogo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2013.
- [2] SALA MAKER. Portal do Triunfo – Sucesso em Curso. Disponível em: <https://salamaker.itch.io/portaldotriunfo>. Acesso em: 15 abr. 2025.
- [3] CENSO 2022. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/42742-censo-2022-proporcao-da-populacao-com-nivel-superior-completo-aumenta-de-6-8-em-2000-para-18-4-em-2022>. Acesso em: 13 out. 2023.
- [4] FATEC CARAPICUÍBA. Disponível em: <https://fateccarapicuiiba.cps.sp.gov.br/>. Acesso em: 19 abr. 2025.
- [5] CAMPBELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Pensamento, 2010.
- [6] ROGERS, S. Level Up: um guia para o design de grandes jogos. São Paulo: Blucher, 2013.
- [7] Fatec Carapicuíba lança jogo que ajuda estudante a escolher curso. CENTRO PAULA SOUZA. Disponível em:

<https://www.cps.sp.gov.br/fatec-carapicuiiba-lanca-jogo-que-ajuda-estudante-a-escolher-curso>. Acesso em: 15 abr. 2025.

[8] DROPS DE JOGOS. Disponível em: <https://dropsdejogos.uai.com.br>. Acesso em: 19 abr. 2025.

[9] Portal do Triunfo, game da Fatec Carapicuíba, estará na PerifaCon. QUEBRANDO O CONTROLE. Disponível em: <https://quebrandocontrole.com.br/site/portal-do-triunfo-game-da-fatec-carapicuiiba-estara-na-perifacon>. Acesso em: 19 abr. 2025.

[10] TRANSLATORS101. Supercurso de Tradução para Games. Disponível em: <https://translators101.com.br/supercurso>. Acesso em: 15 abr. 2025.

AGRADECIMENTOS

À Fatec Carapicuíba, representada pela figura da diretora Profa. Dra. Márcia de Araújo, ao Centro Paula Souza e ao Governo do Estado de São Paulo, que proporcionaram a criação e manutenção do laboratório intercursos de iniciação científica e tecnológica Sala Maker | Fatec Carapicuíba.