

# MAC0499 - Trabalho de Formatura Supervisionado

## Proposta de Trabalho

**Aluno:** Mateus Santos Freire - **NUSP:** 11796889

**Orientador:** Wilson Kazuo Mizutani

### **Tema**

Práticas aplicadas por tecnologias de jogos que ampliam a acessibilidade à carreira de desenvolvedor de software.

## **1 Introdução**

Nos dias atuais, a ascensão do código aberto nos mostrou que a introdução de novas pessoas ao âmbito do software traz inúmeros avanços em tecnologias existentes, sendo as contribuições desses desenvolvedores nascentes cruciais para a melhoria, padronização e continuidade de diversos projetos. Porém, devido à natureza intimidadora da programação como um todo, é possível argumentar que o alcance e acessibilidade da área de desenvolvimento é majoritariamente reduzido por sua reputação de ser um ramo exclusivo para pessoas que possuem grande afinidade com matemática e resolução de problemas.

Em contraponto, videogames, mesmo não sendo explicitamente software livre, conseguiram construir comunidades extensas de produtores de conteúdo ao longo dos anos, devido à sua natureza muito mais acessível. Devido a certos jogos serem desenvolvidos com a contribuição de seus jogadores em mente, essa área da mídia teve grande sucesso em atrair pessoas com interesse em desenvolvimento, indo de simples modificações no comportamento de jogos até novos projetos programados em plataformas de desenvolvimento de jogos especializadas. Essa porta de entrada para o desenvolvimento é efetiva por atrair pessoas de todas as idades e áreas profissionais, sendo a interatividade e customização uma forma simples e divertida de expressar a criatividade do jogador.

Sendo assim, analisando as formas como desenvolvedores de jogos atraem novas pessoas ao desenvolvimento, podemos encontrar possíveis meios de trazer essa alta acessibilidade ao âmbito de software livre, utilizando jogos como uma porta de entrada.

## **2 Objetivos**

O objetivo deste trabalho será a análise de diferentes práticas que são tomadas por desenvolvedores de jogos eletrônicos que instigam o interesse dos jogadores em desenvolver através da habilidade de adicionar, modificar e criar seu próprio conteúdo. Analisando

as formas como jogos utilizam sua natureza acessível para construir comunidades de desenvolvedores nascentes, podemos utilizar essas formas como influência para elevar a acessibilidade do código aberto.

Esse tipo de acessibilidade e facilidade de customização pode ser categorizado em diversas formas, abrangendo: (i) Jogos onde o próprio conteúdo do jogo é moldado pelo jogador, (ii) Jogos abertos à extensão e customização de seu código para modificações e adições, conhecidas como (*Mods*), (iii) Plataformas para a criação de outros jogos, e por fim (iv) Game engines, softwares majoritariamente abertos, construídos explicitamente para desenvolvimento puro. O principal foco deste projeto então, será a análise de cada uma destas categorias, trazendo exemplos de jogos onde tal política de desenvolvimento foi escolhida, assim como sua efetividade em engajar seus jogadores a se interessar em desenvolvimento.

### 3 Metodologia

A análise será feita de forma padronizada para cada uma das categorias informadas na seção de **Objetivos**. Inicialmente, averiguaremos a forma como cada política surgiu, e como é implementada durante o escopo do desenvolvimento. Em seguida, observaremos exemplos de jogos onde tal política foi escolhida, assim ganhando conhecimento de seu alcance e como tal funciona de forma prática.

Após analisar todas as categorias, serão agrupados os resultados obtidos e utilizaremos eles para comparar suas efetividades, afim de localizar as formas mais práticas de explorar jogos como uma porta de entrada para novas pessoas se interessarem no ramo de desenvolvimento de software livre.

### 4 Cronograma

Cronograma									
Atividade	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Definição da estrutura do projeto.	X								
Elaboração da proposta de trabalho.	X								
Agregamento de referências.	X	X							
Elencar jogos para cada categoria.		X	X						
Padronização da análise de práticas.		X	X						
Análise da categoria 1: Jogos onde conteúdo é moldado pelo jogador.			X						
Análise da categoria 2: Mods.			X	X					
Análise da categoria 3: Plataformas para criação de jogos.				X	X				
Análise da categoria 4: Game Engines.					X	X			
Agrupamento de Resultados.						X			
Comparação entre categorias.						X	X		
Conclusões baseadas na comparação.							X		
Elaboração da Monografia.				X	X		X	X	
Construção da apresentação.								X	X