

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**

**ADNIR ANDRADE**

**THEMYS - ASSISTENTE DE RPG DE MESA PARA CAMPANHAS QUE  
UTILIZAM O SRD 5.2 DO D&D**

**GUARAPUAVA**

**2024**

**ADNIR ANDRADE**

**THEMYS - ASSISTENTE DE RPG DE MESA PARA CAMPANHAS QUE  
UTILIZAM O SRD 5.2 DO D&D**

**Themys - TTRPG Assistant for campaigns using D&D's SRD 5.2**

Proposta de Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação apresentado como requisito para obtenção do título de Tecnólogo em Ciência da Computação do Curso de Tecnologia em Sistemas para Internet da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Diego Marczal

Coorientador: Prof. Me. Denis Lucas Silva

**GUARAPUAVA**

**2024**



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Esta licença permite remixe, adaptação e criação a partir do trabalho, para fins não comerciais, desde que sejam atribuídos créditos ao(s) autor(es). Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

### Abreviaturas

D&D        Dungeons & Dragons

DM         *Dungeon Master*

### Siglas

MVP        *Minimum Viable Product*

NPC        *Non-playable Character*

OGL        *Open Game License*

RPG        *Role-Playing Game*

SRD        *System Reference Document*

TTRPG     *Tabletop Role-Playing Game*

## SUMÁRIO

|          |                                   |           |
|----------|-----------------------------------|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO</b>                 | <b>3</b>  |
| 1.1      | Considerações iniciais            | 3         |
| 1.2      | Objetivos                         | 5         |
| 1.2.1    | Objetivo geral                    | 5         |
| 1.2.2    | Objetivos específicos             | 5         |
| 1.3      | Justificativa                     | 6         |
| 1.4      | Estrutura do trabalho             | 7         |
| <b>2</b> | <b>FUNDAMENTOS DE TTRPG</b>       | <b>8</b>  |
| 2.1      | RPG de Mesa                       | 8         |
| 2.2      | Sessões e Campanhas               | 8         |
| 2.3      | System Reference Document         | 9         |
| 2.4      | O papel do jogador                | 9         |
| 2.5      | O papel do Mestre                 | 9         |
| 2.6      | Materiais necessários e opcionais | 10        |
| <b>3</b> | <b>THEMYS</b>                     | <b>11</b> |
| 3.1      | Escopo                            | 11        |
| 3.2      | Perspectiva                       | 12        |
| 3.3      | Descrição dos usuários            | 12        |
| 3.3.1    | Usuários                          | 12        |
| 3.3.2    | Mestres                           | 13        |
| 3.3.3    | Jogadores                         | 13        |
| <b>4</b> | <b>MATERIAIS E MÉTODOS</b>        | <b>15</b> |
| 4.1      | Materiais                         | 15        |
| 4.2      | Métodos                           | 16        |
| <b>5</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>       | <b>18</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS</b>                | <b>19</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo, apresentaremos uma visão geral do que é *Tabletop Role-Playing Game* (TTRPG), sua evolução ao longo dos anos, seu impacto cultural e os desafios atualmente enfrentados por jogadores e mestres. Em seguida, discutiremos a proposta do Themys Project, um assistente de TTRPG para o *System Reference Document* (SRD) 5.2 do *Dungeons & Dragons* (D&D), o qual busca mitigar tais dificuldades, proporcionando uma solução prática e eficiente para a gestão e organização das sessões de *Role-Playing Game* (RPG) (CUPERTINO, 2008).

Seguidamente, o capítulo 1.2 se destina a detalhar os **objetivos** do projeto, incluindo o **objetivo geral** e os **objetivos específicos**. O capítulo 1.3 deve então apresentar a **justificativa** para o desenvolvimento do Themys Project, para destacar assim a importância da inovação proposta e os benefícios esperados para a comunidade de D&D.

### 1.1 Considerações iniciais

Quando em 1974 o primeiro TTRPG, *D&D*, foi lançado, ninguém poderia prever o impacto que o jogo de fantasia medieval desenvolvido pelos americanos Ernest Gary Gygax e David Arneson teria no mercado global. Ao longo das décadas que seguiram sua criação, D&D se tornou uma parte inseparável da cultura pop, influenciando jogos eletrônicos, literatura, filmes e, é claro, o surgimento de centenas de outros sistemas de TTRPGs (PYE, 2023).

O *RPG de mesa*, como é conhecido no Brasil, é um jogo interativo e colaborativo onde os jogadores assumem os papéis de personagens em uma história narrada e controlada por um mestre. As ações dos jogadores são guiadas por um conjunto de regras definidas pelo sistema utilizado, geralmente envolvendo o uso de dados multifacetados (como os dados de 20 lados, 10 lados, 6 lados, etc.) para determinar os resultados das ações, que são moldadas pelo livre arbítrio e criatividade dos participantes. Para garantir a ordem e fluidez do jogo, o Mestre atua como árbitro e guia para os jogadores envolvidos.

Com sua capacidade de promover a inventividade e a interação social entre os jogadores, os TTRPGs não apenas mantiveram sua relevância por cinquenta anos no mercado de entretenimento, como também trouxeram benefícios para áreas como a educação e a psicologia, sendo hoje em dia utilizados para o letramento digital (BOTELHO; PETRONILHO; DIAS, 2023). Durante e após a pandemia de COVID-19, TTRPGs se beneficiaram com um crescimento em popularidade devido à sua essência colaborativa e imersiva em um momento em que as pessoas buscavam formas de lidar com os efeitos psicológicos negativos do isolamento social. Estudos demonstraram que jogadores de RPG conseguem expressar mais empatia e criatividade do que não jogadores de RPG (SHI, 2024).

Contudo, mesmo com tantos benefícios e crescimento, pouco foi feito para a modernização e automatização dos jogos de TTRPGs. A maioria dos aplicativos disponíveis que servem

esta funcionalidade são tão complexos de serem usados quanto as próprias regras do jogo, funcionando mais como substitutos do que ferramentas facilitadoras (MARKS, 2024).

Os sistemas de RPG de mesa frequentemente enfrentam desafios relacionados ao acúmulo e à perda de informações anotadas em folhas de papel, além da dificuldade em consultar regras dispersas por diversos materiais de apoio, como livros, PDFs, mapas e outros. Essas questões afetam a fluidez do jogo, forçando jogadores e mestres a interromperem a narrativa para buscar respostas e esclarecimentos que, por vezes, estão ocultos nas minúcias de um livro com centenas de páginas. Considerando o momento atual de nossa sociedade, onde a facilidade ao acesso às informações cada vez mais cultiva uma cultura imediatista, temos que este problema acaba por se tornar um agravante na conquista de novos jogadores, os quais muitas vezes desistem do jogo por não conhecerem ou compreenderem as regras. Não obstante, embora o sistema de regras do D&D seja, até hoje, o produto dominante no mercado de TTRPG, ele também sofre do mesmo problema tornando-se muitas vezes um obstáculo tanto para jogadores iniciantes quanto para veteranos que buscam uma experiência de jogo mais fluida e acessível.

Para mitigar esses problemas, o presente trabalho tem o intuito de apresentar a proposta de desenvolvimento e implementação do Themys Project, um assistente para campanhas que utilizam o SRD 5.2 do D&D. O software abordará as principais dificuldades enfrentadas por jogadores de RPG de mesa, como a gestão de fichas de personagens e o acompanhamento das regras durante as sessões, visando proporcionar a mestres e jogadores uma experiência mais fluida e organizada em comparação aos métodos tradicionais em papel, centralizando as informações essenciais e facilitando a pesquisa de regras e referências. Além disso, o Themys Project permitirá que um *Dungeon Master* (DM) gerencie e personalize suas campanhas através de um painel de controle, onde poderá definir os elementos básicos do sistema, como regras, classes e habilidades.

O projeto, porém, não busca virtualizar o jogo, portanto, não incluirá funcionalidades como editores de mapas ou comunicação por voz. Em vez disso, concentrar-se-á em fornecer um suporte eficiente e complementar ao jogo tradicional, com o intuito de facilitar o foco na narrativa e promover a integração descomplicada de jogadores iniciantes.

Para o desenvolvimento do projeto, será analisado o preeminente *Roll20*, uma plataforma online que facilita a execução de TTRPGs através de ferramentas para mapas virtuais, rolagem de dados, e gestão de personagens e campanhas. Também será avaliada a ferramenta de criação de Ficha de Personagem do D&D, a fim de entender melhor as necessidades dos jogadores e mestres e como suprir essas demandas de maneira mais eficiente.

O Themys Project visa preencher uma lacuna significativa no mercado de RPGs de mesa ao oferecer uma solução que combina eficiência e praticidade, proporcionando ferramentas para a gestão centralizada de personagens, campanhas e regras. A plataforma facilitará a organização de informações essenciais, permitindo que mestres e jogadores acessem rapidamente dados importantes, automatizem cálculos de jogo e simplifiquem a busca por referências

e regras, otimizando o tempo e reduzindo erros durante as sessões. Com o avanço da tecnologia e a crescente demanda por soluções digitais, surge a oportunidade de apresentar uma inovação promissora para a comunidade global de RPG, aliviando, desta maneira, um dos maiores desafios enfrentados por jogadores e mestres: A desorganização das sessões de TTRPG. Embora inicialmente focado no SRD 5.2 do D&D, o software será desenvolvido de maneira que possa ser facilmente adaptado para outros sistemas no futuro.

## 1.2 Objetivos

Esta seção delinea os objetivos do presente trabalho, divididos entre o objetivo geral, que define a meta principal a ser alcançada, e os objetivos específicos, que descrevem as etapas necessárias para a concretização dessa meta. Cada um desses objetivos visa garantir que o desenvolvimento e a implementação do Themys Project atinjam eficientemente suas finalidades propostas.

### 1.2.1 Objetivo geral

Desenvolver um sistema <sup>1</sup> para auxiliar mestres e jogadores de TTRPG a organizar e gerenciar campanhas que utilizam do SRD 5.2 do D&D. O sistema consistirá de uma parte administrativa em aplicativo Web e uma parte de uso geral para dispositivos móveis.

### 1.2.2 Objetivos específicos

Apesar do sistema ter o potencial de abranger diversas funcionalidades e melhorias futuras, o que será abordado no Capítulo 3, os objetivos específicos deste projeto são:

- Implementar um sistema para a criação de personagens de jogadores;
- Permitir que o DM crie e gerencie campanhas;
- Incorporar funcionalidades que permitam ao DM visualizar e editar as informações dos personagens durante uma campanha;
- Facilitar o acesso às informações para que os jogadores possam acompanhar a evolução de seus personagens e o progresso da campanha;
- Automatizar cálculos necessários para o jogo, como definição de modificadores, pontos de vida (HP) e defesa (Classe de Armadura);

---

<sup>1</sup> Mais detalhes no Capítulo 3, chamado Themys.

- Disponibilizar recurso de criação e edição de diários para que jogadores possam escrever sua história e observações;
- Permitir ao DM agendar as sessões e aos jogadores confirmar sua presença;
- Implementar funcionalidades para que o jogador visualize as informações do seu próprio personagem;
- Criar uma ferramenta de pesquisa para consultas pontuais de regras;
- Permitir que o DM possa modificar manualmente o inventário dos jogadores;
- Criar recursos para que o DM possa realizar modificações nas descrições de regras;

### 1.3 Justificativa

O desenvolvimento do Themys Project é motivado pela falta de ferramentas simplificadas e acessíveis no mercado de RPGs de mesa. Apesar da existência de plataformas robustas como o Roll20, muitas delas são complexas e voltadas para funcionalidades avançadas, o que nem sempre atende às necessidades de jogadores e mestres que procuram soluções práticas e organizadas para suas sessões. Mesmo a ferramenta oficial do D&D sofre por ser desintuitiva e complicada para novos jogadores, o que pode afastar aqueles que buscam uma experiência mais direta e acessível.

O problema é ainda mais acentuado para DMs, que precisam ter um conhecimento substancial do jogo e de suas regras para organizar uma campanha de D&D. Além dos conhecimentos específicos do sistema, o mestre também tem a responsabilidade de ensinar as regras aos jogadores que não as conhecem. A combinação dessa curva de aprendizado com a falta de ferramentas simplificadas faz com que iniciantes sejam sufocados pela vasta quantidade de documentações, regras e referências interligadas. Isso tudo contribui para uma cultura exclusiva, onde o acesso ao mundo dos TTRPGs frequentemente depende da ajuda de jogadores mais experientes, o que pode complicar ou até mesmo impossibilitar jogos criados por um grupo de iniciantes.

Com o crescente interesse em RPGs de mesa após a pandemia de COVID-19 (SHI, 2024), há uma demanda cada vez maior por ferramentas que tornem a experiência do usuário mais simples e acessível, sem comprometer a qualidade do jogo e evitando torná-lo ainda mais complexo.

O Themys Project justifica-se pela sua relevância no contexto dos jogos de mesa, ao oferecer uma solução que atende às necessidades dos mestres e jogadores de RPG. Atualmente, muitos jogadores dependem de diversas ferramentas separadas, como geradores aleatórios, editores de texto, planilhas e outros recursos, para gerenciar suas campanhas e personagens. Isso pode levar a uma experiência fragmentada e desorganizada. Ao que uma campanha



avança, maior se torna a complexidade das informações dos personagens. É essencial disponibilizar uma ferramenta que simplifique a gestão de informações, promovendo uma experiência mais organizada e envolvente. A integração de tecnologias modernas como TypeScript, React, React Native, Ruby on Rails e Docker permite que a plataforma não apenas atenda a essas necessidades, mas também seja escalável e adaptável a futuros desenvolvimentos.

#### **1.4 Estrutura do trabalho**

A estrutura deste trabalho visa a seguinte organização: o Capítulo 2 deve apresentar os fundamentos de TTRPG, como destacar e explicar os termos comuns utilizados pela comunidade para melhor entendimento deste trabalho; em seguida, o Capítulo 3 vai detalhar como o sistema Themys Project será desenvolvido para aprimorar a experiência dos jogadores de RPG de mesa; o Capítulo 4 irá destacar os recursos, ferramentas, frameworks e tecnologias que serão utilizados na execução do projeto, assim como a estratégia de desenvolvimento que será adotada; finalmente, o Capítulo 5 apresentará as considerações finais sobre o Themys Project e explorará seu potencial como uma ferramenta de administração de jogos de TTRPG.

## 2 FUNDAMENTOS DE TTRPG

Com o intuito de esclarecer o cenário de aplicação e proporcionar uma melhor compreensão do problema a ser tratado por este trabalho, este capítulo se destina a explicar os termos comumente utilizados quando nos referimos a TTRPG. A seção 2.1 procurará explicar o que é um RPG de mesa. Em seguida, a seção 2.2 deve esclarecer o que são Sessões e Campanhas de RPG. A seção 2.3 deve explicar o que é SRD. As seções 2.4 e 2.5 devem detalhar as funções desempenhadas em uma sessão de RPG, a de jogador e a de Mestre, respectivamente. Por fim, a seção 2.6 vai apresentar os materiais necessários e opcionais para se jogar TTRPG.

### 2.1 RPG de Mesa

O RPG de Mesa, TTRPG, é um gênero cujo elemento central é a interpretação de papéis em um ambiente de mesa. Para a correta execução do jogo, são necessárias duas funções distintas: a de jogador e a de Mestre. Ao longo da sessão ou campanha, cada jogador assume o papel de um determinado personagem em um cenário fictício, interagindo com o mundo do jogo conforme as regras do sistema possibilitam. Nesse processo, os jogadores devem se colocar na perspectiva de seus personagens, compreendendo e agindo de acordo com seus pensamentos, emoções e motivações (HAMMER *et al.*, 2018). Os TTRPGs permitem que os jogadores tenham um grau significativo de liberdade para manipular seus personagens e tomar ações que terão impactos variados no mundo do jogo. Contudo, tais ações são arbitradas pela intervenção do Mestre e muitas vezes determinadas pelo uso de dados multifacetados para definir o sucesso ou fracasso de suas ações.

### 2.2 Sessões e Campanhas

Os TTRPGs são jogados em Sessões, que são encontros presenciais ou virtuais onde os jogadores se reúnem para participar de uma narrativa conduzida por um Mestre, o qual pode ter criado a história ou adaptado uma já existente. A duração e a continuidade de uma sessão dependem exclusivamente do planejamento do Mestre e do engajamento dos jogadores. Se a história planejada pelo Mestre tiver a duração de apenas um encontro, ela é chamada de *One Shot*. Caso a história seja planejada para ser desenvolvida ao longo de várias sessões, ela é chamada de "Campanha". Uma sessão pode durar desde alguns minutos até, como é mais comum, se estender por horas. As sessões podem ocorrer com a ausência de alguns jogadores, mas nunca sem a presença de um Mestre. O importante é que todos os participantes de uma sessão possam se comunicar de forma síncrona, seja oralmente ou por escrito, visto que TTRPG é fortemente dependente de interpretação, comunicação e participação ativa.

## 2.3 System Reference Document

O SRD é uma compilação de regras e conteúdos disponibilizados por um editor de jogos de TTRPG para uso público. Ele serve como uma referência oficial e detalhada das mecânicas e diretrizes do sistema de jogo, facilitando a criação e comercialização de materiais que utilizem as regras e conteúdos fornecidos, desde que sigam as diretrizes estabelecidas na licença associada ao sistema. No caso do SRD do D&D 5.2, por exemplo, isso é permitido pela *Open Game License* (OGL). Esta licença permite que os criadores usem, adaptem e modifiquem o conteúdo do SRD em seus próprios produtos, incluindo aventuras, suplementos, e até sistemas de jogo derivados. Tais versões derivadas do SRD original podem então ser comercializadas, desde que cumpram os termos da licença, como fornecer a devida atribuição e não usar material que não esteja incluso no SRD.

## 2.4 O papel do jogador

No TTRPG, o jogador interpreta um personagem, o qual pode ser criado por ele de acordo com as regras do sistema ou ser um personagem já existente naquele universo. O papel do jogador é tomar decisões e realizar ações em determinado contexto baseado na perspectiva, motivações e características desse personagem. Durante as sessões, os jogadores podem colaborar entre si para desenvolver a história do jogo, enfrentando desafios e resolvendo conflitos propostos pela narrativa apresentada pelo Mestre. Embora a colaboração seja comum, nada impede que os jogadores antagonizem uns aos outros, desde que isso esteja alinhado com os objetivos e princípios de seus próprios personagens.

## 2.5 O papel do Mestre

O Mestre, também conhecido como DM no contexto de Dungeons & Dragons e utilizado neste trabalho para fins de abreviação, é o responsável por conduzir e narrar o jogo. Utilizando um cenário preexistente ou sua própria criatividade, ele cria e descreve todos os elementos relacionados à história da Sessão. O DM desempenha um papel complexo, controlando os diversos *Non-playable Character* (NPC)s aliados e inimigos, arbitrando as regras, determinando os resultados das ações dos jogadores, definindo consequências e ajustando a história conforme as ações tomadas. No final, o Mestre é fundamental para manter o ritmo do jogo e garantir que todos os jogadores estejam envolvidos na narrativa. É importante destacar que o DM não deve ser visto como um adversário dos jogadores, mas como um facilitador que traz o RPG à vida, garantindo uma experiência envolvente, dinâmica e justa.

Devido à necessidade de gerenciar simultaneamente todos os jogadores e controlar os diversos elementos da sessão, não é incomum que Mestres busquem várias ferramentas para

auxiliá-los na organização e administração do jogo. Essas ferramentas podem incluir aplicativos de gestão de campanhas, softwares para rolagem de dados, geradores de mapas, planilhas de controle de personagens, e geradores de NPCs e itens.

## 2.6 Materiais necessários e opcionais

Para uma experiência completa em um TTRPG, diversos materiais podem ser utilizados para facilitar o entendimento e a fluidez do jogo, aumentando a imersão dos participantes. Embora alguns desses itens sejam essenciais, outros são opcionais e podem ser adaptados conforme as preferências e necessidades do grupo.

Os materiais básicos incluem os livros de regras, que são essenciais para definir o sistema de jogo. Estes livros podem ser publicados por grandes editoras, por equipes independentes ou criados pelo próprio Mestre, conhecidos como "*Homebrew*".

Outros materiais essenciais são os dados. Dependendo do sistema de jogo, diferentes tipos de dados podem ser necessários, como dados de seis faces (d6), dados de vinte faces (d20), entre outros. Esses dados são utilizados para determinar o sucesso ou fracasso das ações dos personagens durante o jogo, adicionando um elemento de aleatoriedade e imprevisibilidade às sessões.

Outro material muito utilizado é o escudo do Mestre, que é projetado para ocultar informações dos jogadores, como estatísticas dos inimigos e anotações do Mestre. Este item também oferece uma área prática para consultas de regras, já que essas informações são frequentemente impressas ou coladas na parte interna do escudo. A utilização do escudo do Mestre não só ajuda a manter a organização e a privacidade das informações, mas também contribui para aumentar a tensão e o suspense durante as rolagens de dados realizadas pelo Mestre. Essa estratégia é eficaz para criar um ambiente mais envolvente e manter o engajamento dos jogadores ao longo do jogo.

Lápis, papel e canetas são indispensáveis para anotações, como a manutenção de fichas de personagens e a escrita de anotações durante as sessões. Mapas e miniaturas são frequentemente utilizados para representar a posição dos personagens e dos elementos do cenário, ajudando a visualizar a ação e a movimentação no jogo.

A utilização desses materiais visa enriquecer a experiência de jogo e aumentar a imersão dos jogadores no mundo fictício escolhido pelo Mestre. Embora a presença de todos esses itens não seja obrigatória, estes podem contribuir significativamente para a dinâmica e o engajamento durante as sessões de RPG. Por esse motivo, são amplamente procurados e valorizados por entusiastas do hobby.

No próximo capítulo, será possível perceber que o Themys Project tem como objetivo incorporar várias das utilidades mencionadas acima, buscando proporcionar ao Mestre e aos jogadores uma experiência mais imersiva e descomplicada.

### 3 THEMYS

Neste capítulo, será apresentada a proposta de desenvolvimento do Themys Project, um sistema voltado para auxiliar jogadores e DMs em suas sessões de TTRPG para o SRD 5.2 do D&D. Na seção 3.1, será discutido o escopo do sistema, detalhando suas funcionalidades e áreas de aplicação. Em seguida, na seção 3.2, será explorada a perspectiva do impacto gerado pelo uso da plataforma no gerenciamento e organização das sessões de RPG. Finalmente, na seção 3.3, serão listados os perfis de usuários, identificando suas respectivas permissões e o nível de acesso às diferentes partes do sistema.

#### 3.1 Escopo

O objetivo do sistema proposto é auxiliar jogadores e DMs em suas sessões de TTRPG que utilizam do SRD 5.2 do D&D, oferecendo uma plataforma acessível para a gestão e organização do jogo e de seus personagens. A seguir, são descritas as principais funcionalidades do sistema:

- **Criação e Gestão de Personagens:** Permite aos usuários criar, editar e gerenciar seus personagens, com ferramentas para registrar e alterar atributos, habilidades, equipamentos e outras propriedades inerentes ao personagem conforme as regras estabelecidas no SRD 5.2 e permissões configuradas pelo Mestre. Permite também ao DM visualização e manipulação total dos personagens dos jogadores para melhor preparo das sessões, podendo utilizar esta ferramenta para aumentar a imersão do jogo.
- **Planejamento de Sessões:** Oferece aos Mestres ferramentas para planejar e agendar sessões. Uma vez agendada uma data, uma notificação é enviada aos participantes da mesa, os quais podem confirmar sua presença.
- **Rastreamento de Alterações:** Mantém um registro das alterações realizadas nos personagens e nos inventários, facilitando a continuidade entre as sessões e garantindo que não ocorram possíveis trapaças por parte dos jogadores.
- **Biblioteca de Regras:** Disponibiliza um repositório de regras e referências para consulta rápida, o qual pode ser personalizado pelo Mestre com modificações ao conteúdo original.
- **Gerenciamento de Itens e Inventários:** Facilita o controle de itens e equipamentos, permitindo que Mestres e jogadores atualizem e acompanhem os inventários de forma eficiente e síncrona.

## 3.2 Perspectiva

O Themys Project contribuirá para proporcionar uma experiência mais organizada e envolvente tanto para Mestres quanto para jogadores de TTRPG que utilizam do sistema SRD 5.2 do D&D. Com a implementação de funcionalidades como criação e gestão de personagens, planejamento de sessões, rastreamento de alterações, biblioteca de regras e gerenciamento de itens e inventários, o sistema pretende simplificar a administração das sessões de RPG.

Espera-se com isto que a plataforma não só facilite o trabalho do Mestre, permitindo que este se concentre mais na narrativa e menos na logística, mas também aumente o engajamento dos jogadores, proporcionando-lhes ferramentas que enriquecem a imersão e a interatividade no jogo. Ao integrar diversas utilidades em um único sistema, o Themys Project tem o potencial de transformar a forma como as sessões de TTRPG são conduzidas, atraindo mais jogadores pelo fato de reduzir o aspecto intimidador que as regras trazem logo de começo.

## 3.3 Descrição dos usuários

O Themys Project é projetado para atender a dois perfis principais de usuários: DMs e jogadores. Cada perfil possui permissões e níveis de acesso distintos, adaptados às suas funções no jogo. No entanto, é importante frisar que um usuário pode atuar tanto como DM quanto como jogador, dependendo se deseja criar ou participar de campanhas. Por este motivo, um usuário do sistema Themys terá acesso a duas visões distintas, a de Mestre e a de jogador, podendo alternar entre elas a partir do menu inicial conforme suas necessidades.

Abaixo, serão descritos os perfis e listadas as permissões de cada usuário.

### 3.3.1 Usuários

No Themys Project, um usuário é uma pessoa cadastrada no sistema e identificada por um endereço de e-mail. Cada usuário pode criar várias campanhas com seu perfil de Mestre e, como jogador, pode ter vários personagens, cada um participando de uma campanha diferente. É importante frisar que um usuário não pode atuar como DM e jogador na mesma campanha.

Além das permissões específicas de cada perfil, todos os usuários têm a capacidade de:

- **Gerenciar Informações Pessoais:** Os usuários podem alterar suas informações pessoais, como foto de perfil e *nickname*, para personalizar sua experiência no sistema.
- **Acessar Visões de Mestre e jogador:** Os usuários podem acessar a visão correspondente de Mestre ou jogador a partir do menu inicial. Eles poderão alternar entre essas visões conforme suas necessidades e funções em diferentes campanhas.

- **Aceitar Convites para Campanhas:** jogadores podem aceitar convites para se juntar a campanhas criadas por outros Mestres, facilitando a participação em novas aventuras e histórias.

### 3.3.2 Mestres

Os Mestres são os usuários responsáveis por criar e conduzir as sessões de TTRPG. Eles possuem as seguintes permissões e responsabilidades:

- **Criação e Edição de Campanhas:** Permite criar, editar e deletar campanhas, além de adicionar e remover jogadores das campanhas criadas.
- **Agendamento de Sessões:** Possibilita agendar e modificar as datas das sessões.
- **Gestão de Personagens:** Proporciona acesso completo para visualizar e modificar os personagens dos jogadores, facilitando o controle e o preparo das sessões.
- **Configuração de Regras:** Oferece a personalização das regras disponíveis na biblioteca, ajustando seu conteúdo para melhor atender às necessidades específicas de sua campanha.
- **Configuração de Permissões:** Permite a personalização das permissões dos jogadores, definindo o acesso à edição de aspectos dos personagens, como atributos e inventário.
- **Gerenciamento de Inventários:** Facilita a adição, remoção e modificação de itens nos inventários dos personagens, mantendo o controle dos recursos disponíveis e utilizando este recurso para elementos de surpresa durante a história.
- **Envio de Notificações:** Habilita o envio de notificações para os jogadores sobre eventos, atualizações e lembretes importantes.

### 3.3.3 Jogadores

Os jogadores são os usuários que participam das sessões de TTRPG interpretando seus personagens. Eles possuem as seguintes permissões e responsabilidades:

- **Criação e Edição de Personagens:** Uma vez dentro de uma campanha, permite criar e modificar personagens, ajustando atributos, habilidades, equipamentos e outras propriedades, conforme permitido pelas regras do jogo e habilitado pelo DM.
- **Consulta de Regras:** Provê acesso à biblioteca de regras para referência rápida durante as sessões.

- **Gestão de Inventários:** Facilita o gerenciamento de inventário, sendo possível adicionar ou remover itens conforme as permissões configuradas pelo DM.
- **Confirmação de Presença:** Possibilita confirmar a presença do jogador nas sessões agendadas.
- **Edição de Diário:** Permite utilizar o sistema de diário para realizar anotações relevantes para a sessão, como a história do seu personagem, NPCs importantes, localizações relevantes, entre outros.

Essa estrutura de permissões visa garantir que cada usuário tenha as ferramentas necessárias para desempenhar seu papel de maneira eficaz, contribuindo para uma experiência de jogo mais fluida e envolvente.



## 4 MATERIAIS E MÉTODOS

Este capítulo discutirá as tecnologias, ferramentas e metodologias empregadas no desenvolvimento do sistema proposto. A seção 4.1 abordará as ferramentas, bibliotecas, *frameworks* e outros recursos utilizados. Por sua vez, a seção 4.2 descreverá as atividades e tarefas relacionadas à engenharia de software.

### 4.1 Materiais

Para a prototipação das telas, será utilizado o Figma<sup>1</sup>, enquanto a modelagem do banco de dados e a definição das cardinalidades das tabelas serão realizadas com o dbdiagram.io<sup>2</sup>. A organização dos requisitos e a criação das *User Stories* vão ser elaboradas com o Pivotal Tracker<sup>3</sup>.

Uma vez concluída esta base, o desenvolvimento do projeto começará pelo backend, que será uma API desenvolvida com o *framework* Ruby on Rails<sup>4</sup>. Esta escolha foi feita devido à sua facilidade e praticidade na criação de uma aplicação designada a ser um *Minimum Viable Product* (MVP). O banco de dados do backend será o PostgreSQL<sup>5</sup>. Além disso, todo o backend será containerizado através do Docker Compose<sup>6</sup> para garantir uma melhor organização e segurança dos ambientes de desenvolvimento.

O frontend da aplicação será dividido em duas partes. A primeira, voltada para uso geral dos usuários, será desenvolvida com React Native<sup>7</sup> utilizando Expo<sup>8</sup> e Typescript<sup>9</sup>, esta aplicação será estilizada com NativeWind<sup>10</sup>, e apenas caso seja necessário algum componente mais complexo será utilizada a biblioteca React Native Elements<sup>11</sup>. O frontend destinado ao gerenciamento das regras pelo DM será construído utilizando ERB, componentes em Ruby, e estilizado com Tailwind<sup>12</sup>, aproveitando o Turbo e Stimulus do Rails para otimizar a interação e a experiência do usuário.

---

<sup>1</sup> <https://www.figma.com/>

<sup>2</sup> <https://dbdiagram.io/>

<sup>3</sup> <https://www.pivotaltracker.com/>

<sup>4</sup> <https://rubyonrails.org/>

<sup>5</sup> <https://www.postgresql.org/>

<sup>6</sup> <https://docs.docker.com/compose/>

<sup>7</sup> <https://reactnative.dev/>

<sup>8</sup> <https://expo.dev/>

<sup>9</sup> <https://www.typescriptlang.org/>

<sup>10</sup> <https://www.nativewind.dev/>

<sup>11</sup> <https://reactnativeelements.com/>

<sup>12</sup> <https://tailwindcss.com/>

Por fim, para o desenvolvimento de todas as partes do projeto, será utilizado o Git<sup>13</sup> para versionamento do código, com o GitKraken<sup>14</sup> para gerenciar os projetos e o GitHub<sup>15</sup> para hospedagem do código e controle de versão. No final, será utilizado o Heroku<sup>16</sup> para hospedar as partes das aplicações.

## 4.2 Métodos

Para garantir a eficácia e a entrega de um produto de qualidade, serão empregadas práticas de engenharia de software que combinam abordagens ágeis e tradicionais, integrando técnicas específicas para otimizar a organização e a condução do desenvolvimento.

O processo de pré-produção começará com a coleta de requisitos, usando de técnicas de estimativa e priorização para esclarecer a viabilidade do escopo do projeto e os possíveis desafios para o seu desenvolvimento. Para garantir que o levantamento e a priorização dos requisitos estejam de acordo com as necessidades do usuário final, serão utilizados formulários e realizadas entrevistas, e com base nas informações obtidas, criadas *User Stories* a serem avaliadas pelos interessados no projeto.

Quando suficientes requisitos forem levantados e validados, se realizada a estimativa de cada um deles e registrada cada história no Pivotal Tracker com sua devida pontuação. Após pontuados, os requisitos serão priorizados usando a técnica *MoSCoW*, que é uma abordagem de priorização que classifica os requisitos em “*Must Have*” (Precisa ter), “*Should Have*” (Deve ter), “*Could Have*” (Poderia ter) e “*Won't Have*” (Não terá), para auxiliar na tomada de decisões durante o desenvolvimento de um projeto. Durante esta etapa de pré-produção, um grupo seletivo de voluntários validará as informações coletadas e fornecerá feedback contínuo ao longo do desenvolvimento.

Em seguida, iniciar-se-á a etapa de produção do aplicativo com a configuração do ambiente de desenvolvimento e das ferramentas necessárias para a criação da API e dos dados básicos da aplicação. Após o banco de dados e a API estarem configurados com o essencial, será o momento de desenvolver os requisitos prioritários classificados como *Must* pela técnica *MoSCoW*.

Considerando a estimativa de cada funcionalidade, o desenvolvimento ocorrerá em sprints de duas semanas, podendo ser reduzidas para uma semana caso a velocidade de produção de novos recursos seja satisfatória. Ao final de cada sprint, será reservado um momento para a criação de testes, garantindo a integridade do sistema.

O desenvolvimento do frontend em React Native será realizado simultaneamente à API, seguindo as mesmas técnicas descritas acima. Contudo, inicialmente, as informações do sis-

---

<sup>13</sup> <https://git-scm.com/>

<sup>14</sup> <https://www.gitkraken.com/>

<sup>15</sup> <https://github.com/>

<sup>16</sup> <https://www.heroku.com/>

tema de TTRPG serão fixas e não poderão ser alteradas. Somente após a conclusão do aplicativo em React Native será desenvolvido o sistema gerenciador auxiliar em React, o qual permitirá ao mestre editar as regras. Esta separação se deve ao fato de que a edição de regras exigirá um layout que seria inviável para aplicativos móveis, tanto devido à sua complexidade quanto à extensão dos textos que o mestre precisará digitar, tornando mais práticas as alterações por meio de um computador desktop.

A entrega desta etapa de desenvolvimento seguirá também as abordagens incremental e evolucionária de engenharia de software, permitindo a entrega contínua de versões utilizáveis do aplicativo ao longo do desenvolvimento. Serão selecionados voluntários de controle a partir de grupos de RPG de Guarapuava, como os grupos de RPG da UTFPR, para que possam testar essas versões utilizáveis e fornecer *feedback* das funcionalidades implementadas. Assim, antes do início de uma nova sprint, será possível avaliar e ajustar funcionalidades conforme o *feedback* recebido, garantindo a entrega de um produto de qualidade que atenda às necessidades dos usuários finais.

Além disso, serão aplicadas práticas de integração contínua e desenvolvimento contínuo (CI/CD) para garantir que o código seja frequentemente testado e integrado, mantendo a qualidade e a estabilidade do sistema.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, foi apresentado o projeto de um sistema que visa melhorar a gestão de campanhas e personagens em jogos de RPG de mesa que utilizam o sistema SRD 5.2 do D&D, fornecendo um ambiente organizado e eficiente para jogadores e mestres, facilitando o controle e a evolução das histórias e personagens. A motivação para esta proposta surgiu da necessidade de superar os desafios enfrentados na administração de campanhas e personagens em jogos de TTRPG, especialmente para DMs, os quais frequentemente se deparam com a dificuldade de encontrar ferramentas que simplifiquem a complexidade e o volume de informações envolvidos na administração desses jogos.

O Themys Project, portanto, visa enfrentar essas questões, aplicando conhecimentos multidisciplinares para criar uma solução eficaz. O sistema proposto oferece uma plataforma que melhora a organização e a personalização das campanhas, fornecendo ferramentas úteis tanto para Mestres quanto para jogadores. Com uma interface intuitiva e funcionalidades adaptadas às necessidades específicas, o Themys Project visa enriquecer a experiência de jogo, aumentar a imersão e otimizar a gestão das campanhas.

Além disso, o projeto procura transformar a dinâmica do jogo e a interação entre os participantes, proporcionando formas mais diretas e eficientes de usuários interagirem com os personagens e a narrativa. A expectativa é que o Themys Project não só satisfaça as demandas atuais dos usuários, mas também estabeleça uma base sólida para futuras inovações e melhorias na administração de jogos de TTRPG.

## REFERÊNCIAS

- BOTELHO, M.; PETRONILHO, C.; DIAS, F. O roleplaying game (rpg) como ferramenta dialógica para a promoção dos letramentos digital e literário. **Lingu@ Nostr@ - Revista Virtual de Estudos de Gramática e Linguística**, v. 8, p. 277–294, 07 2023. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/372673097\\_O\\_roleplaying\\_game\\_RPG\\_como\\_ferramenta\\_dialogica\\_para\\_a\\_promocao\\_dos\\_letramentos\\_digital\\_e\\_literario](https://www.researchgate.net/publication/372673097_O_roleplaying_game_RPG_como_ferramenta_dialogica_para_a_promocao_dos_letramentos_digital_e_literario).
- CUPERTINO, E. R. **Vamos jogar RPG? Diálogos com a literatura, o leitor e a autoria**. n/a 2008. Dissertação (Dissertação) — Universidade de São Paulo, São Paulo, n/a 2008. Disponível em: [https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/publico/DISSERTACAO\\_EDSON\\_RIBEIRO\\_CUPERTINO.pdf](https://teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8156/tde-13022009-122722/publico/DISSERTACAO_EDSON_RIBEIRO_CUPERTINO.pdf).
- HAMMER, J. *et al.* Learning and role-playing games. *In*: \_\_\_\_\_. [s.n.], 2018. p. 283–299. ISBN 9781315637532. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/331764500\\_Learning\\_and\\_Role-Playing\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/331764500_Learning_and_Role-Playing_Games).
- MARKS, A. **Invention and Innovation in TTRPGs**. 2024. Disponível em: <https://cannibalhalfinggaming.com/2024/08/15/invention-and-innovation-in-ttrpgs/>.
- PYE, L. Dungeons and dragons and the critical failure: A thematic analysis of the ttrpg communities reception of the leaked ogl 1.1. **The Motley Undergraduate Journal**, v. 1, p. 82–108, 10 2023. ISSN 2817-2051. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/375910074\\_Dungeons\\_and\\_Dragons\\_and\\_the\\_Critical\\_Failure\\_A\\_Thematic\\_Analysis\\_of\\_the\\_TTRPG\\_Communities\\_Reception\\_of\\_the\\_Leaked\\_OGL\\_11/references](https://www.researchgate.net/publication/375910074_Dungeons_and_Dragons_and_the_Critical_Failure_A_Thematic_Analysis_of_the_TTRPG_Communities_Reception_of_the_Leaked_OGL_11/references).
- SHI, Y. Feasibility of rpg for learning about empathy, creativity, and self-efficacy. **Lecture Notes in Education Psychology and Public Media**, v. 42, p. 264–271, 03 2024. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/378963746\\_Feasibility\\_of\\_RPG\\_for\\_Learning\\_about\\_Empathy\\_Creativity\\_and\\_Self-efficacy/references](https://www.researchgate.net/publication/378963746_Feasibility_of_RPG_for_Learning_about_Empathy_Creativity_and_Self-efficacy/references).