



**CARMELO PERRONE C E PE EF M
PROFIS**
ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



PRÉ-PROJETO 2024

NOME:Matheus de Freitas Rodrigues	Nº 16
NOME:Felipe Campestrini Saran	Nº 8
NOME:Christian Wagner Gonçalves Matias	Nº 5
TELEFONE (S): -----	
E-MAILs: matias.christian@escola.pr.gov.br freitas.rodrigues.matheus@escola.pr.gov.br / mr2193309@gmail.com felipe.saran@escola.pr.gov.br / felipfs12345@gmail.com	
CURSO: Desenvolvimento de Sistemas	
TURMA: 2ºF	

ALUNO(s) É OBRIGATÓRIO EM ANEXO AO PRÉ-PROJETO, NO MÍNIMO UMA TELA DE INTERFACE (TELA PRINCIPAL) JUNTO AO PROJETO.0



CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



The screenshot shows the homepage of Gamers Media. At the top, there are five navigation tabs: LOJA, GAMES, NOTÍCIAS, PC, and TECH. A search bar is positioned above a grid of news cards. The cards include:

- Tudo Sobre Games
- NVIDIA revela tudo sobre o processador Tegra 3 quad-core
- Rumor! PS5 Pro será promovido como um console capaz de rodar 4K a 120
- A Sony revelou que seu jogo como serviço Helldivers 2 é agora o título do PlayStation que vendeu mais unidades em um curto período, chegando na casa dos 2 milhões de cópias para PC e PS5 em apenas 12 semanas, novo recorde
- Games mais jogados no Steam Deck em dezembro de 2022 são revelados
- PS5 ultrapassa 59 milhões de unidades vendidas e Helldivers 2 bate
- Sonic the Hedgehog
- Pokémon Scarlet e Violet

The screenshot shows the login page of Gamers Media. It features a dark background with a marbled pattern. A central input field contains a placeholder icon of a user profile. Below the input fields is a large "LOGIN" button.

Nome _____
Email _____
Senha _____

LOGIN

Gamers Media © Todos os direitos reservados 2024



**CARMELO PERRONE C E PE EF M
PROFIS**
ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



TÍTULO

Título do projeto: Gamers Media

INTRODUÇÃO

Colocar citações, descrever o modelo utilizado, descrever o projeto, motivos geradores

Hoje em dia a propagação de notícias falsas é muito grande, segundo a University of Victoria, nos Estados Unidos, num artigo de 13 de Dezembro de 2023, as principais consequências das fake news são a perda de credibilidade de fontes, dificuldade de confirmar seus vieses, decisões tomadas com base em notícias falsas, falta de confiança em fontes científicas entre outros, mas o que são notícias afinal?

Segundo o portal O POVO, notícias são usadas nos meios de comunicação, descrevendo fatos e situações do cotidiano, sem apresentar opinião do repórter ou jornalista. E

Por isso, focando na área tech, nós da Gamers Media desenvolvemos um portal de notícias sobre o mundo dos games, mas antes, temos que diferenciar o que são games e jogos, seus tipos e variações.

Um jogo, é basicamente um passa-tempo, isto é, um conjunto de regras e instruções, com aparatos/periféricos que permite simular uma realidade ou não, como por exemplo o xadrez, damas, ludo, quai possuem um tabuleiro e suas respectivas peças; jogos podem ser também atividades laborais, como por exemplo, basquete, tênis de mesa, ou rugby. Segundo o Instituto Federal, jogos eletrônicos, ou videojogos, são aqueles em que o jogador interage via periféricos conectados ao aparelho, como controles no console e tela. O termo “games” entretanto, é derivado da palavra inglesa, aglutinada na língua portuguesa videogames, este se refere especificamente aos jogos eletrônicos0

“Um site de notícias sobre vídeo games e tecnologia de ponta”, o qual possui uma barra de pesquisa e tópicos relacionados aos temas mais acessados pelo usuário;

Utilizamos um modelo editorial rigoroso, baseado em fontes confiáveis e especialistas da indústria, garantindo que cada artigo publicado seja preciso e direto, a Gamers Media não apenas relata os eventos recentes do mundo dos jogos/eletrônicos emergentes, mas também analisa o impacto dessas novidades no mercado e na comunidade de jogadores e tecnólogos.

Este projeto foi motivado pela necessidade de preencher uma parte no mercado de informação especializada, onde muitas vezes as notícias são distorcidas por interesses



**CARMELO PERRONE C E PE EF M
PROFIS**
ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



comerciais ou simplesmente carecem de profundidade e precisão. Acreditamos que informar nossos leitores não apenas os capacita a tomar decisões mais informadas, mas também fortalece a confiança jornalística de qualidade e na expertise técnica

FAVOR COLOCAR O CONCEITO DE FAKE NEWS e de notícia-ok

vamos focar aqui nessa intro, bora pesquisar citação e outras coisas

, COLOCAR O CONCEITO DE GAMES, VIDEOGAMES E DO MUNDO DOS GAMES certo

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

Descrever os fatos que motivaram e os problemas que o mesmo irá sanar

Com objetivo de trazer uma maior informação sobre o mundo tecnológico, Gamers Media é o portal de notícias onde fake news não tem lugar, visando sanar o problema da desinformação e propagação de fake news no mercado das tecnologias de ponta e games.

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

Descrição das três disciplinas.

Análise de projetos e sistemas: Planejamento do projeto e metodologias de desenvolvimento;

Banco de dados: Criação e planejamento dos formulários, tabelas e estruturas do banco de dados, utilizando também SQL e PHP para criação e integrações do banco de dados;

Web design: Design das páginas web com HTML, CSS, JAVASCRIPT, criação dos formulários web, estilização e interatividade com os mesmos.

OBJETIVO GERAL

Determina o que se pretende realizar para obter resposta ao problema proposto, de um ponto de vista. O objetivo geral deve ser amplo e passível de ser desmembrado em objetivos específicos.



**CARMELO PERRONE C E PE EF M
PROFIS**
ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



Gamers Media visa proporcionar aos amantes de videogames uma melhor visão sobre o mundo dos games, suas novidades e dicas, com tolerância zero á fake news e desinformação,

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Derivam do objetivo geral e apresentam as distintas ações que devem ser necessariamente desenvolvidas para o atingimento do objetivo geral.

Gamers Media objetiva trazer, na forma de portal de notícias, informações confiáveis sobre o mundo dos jogos, buscando trazer aos seus usuários, maior segurança e conforto ao acessar conteúdos informativos sobre tecnologias de ponta e videogames. Garantindo que haja um conteúdo seguro e informativo, acaba estabelecendo uma confiança e uma boa reputação

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Descrição dos métodos e procedimentos que nortearão a busca de informações para responder o problema de pesquisa:

- o Pesquisa Bibliográfica
- o Pesquisa de campo
- o Entrevista
- o Levantamento das necessidades

BIBLIOGRAFIA

Listar os principais livros a serem pesquisados. (Mínimo 03 Bibliografias para cada disciplina, preferencialmente da biblioteca do CEEP)



**CARMELO PERRONE C E PE EF M
PROFIS**
ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



Usar artigos:

[Google Acadêmico](#)

[Portal da CAPES](#)

[SciELO](#)

[Academia.Edu](#)

[BDTD](#)

[Science.gov](#)

[Eric](#)

[E-Journals](#)

[Redalyc](#)

-O que é notícia

<https://www.opovo.com.br/conhecaopovo/tiposdenoticias/>

- O que são games

<https://moodle.ead.ifsc.edu.br/mod/book/view.php?id=82391&chapterid=16195>

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



**CARMELO PERRONE C E PE EF M
PROFIS**
ANÁLISE DE PROJETO E SISTEMA



CRONOGRAMA DE PROJETO



MÊS/ETAPA	JAN	FEV	MAR	ABR	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Escolha do tema											
Elaboração de roteiro											
Levantamento bibliográfico											
Elaboração de pré-projeto											
Apresentação do pré-projeto											
Coleta de dados (requisitos)											
Analise e correção de dados											
Redação											
Revisão da redação											
Entrega para avaliação da banca											
Banca											
Entrega final											

O que está em vermelho aguarda confirmação.



Autorizado	Professor(a)	Data
Análise de projetos e sistemas: Banco de dados: Web design:	Aparecida	