



SÃO PAULO TECH SCHOOL

Diego Seiti Ogita Iacabo

PROJETO INDIVIDUAL

São Paulo
2025

SUMÁRIO

1. CONTEXTO	2
2. OBJETIVO	4
3. JUSTIFICATIVA.....	5
4. ESCOPO	6
4.1 Descrição Resumida do Projeto	6
4.2 Resultados Esperados	6
4.3 Requisitos do Projeto.....	7
4.4 Limites e Exclusões	8
4.5 Macro Cronograma.....	9
4.6 Recursos Necessários.....	9
4.7 Riscos e Restrições.....	10
4.8 Stakeholders	10
5. PREMISSAS E RESTRIÇÕES	11
5.1 Premissas.....	11
5.2 Restrições	11
6. DIAGRAMA DE SOLUÇÃO	12
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	13

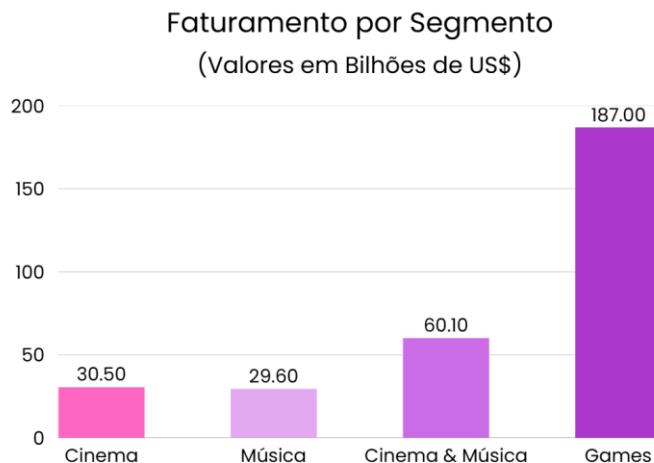
1. CONTEXTO

Com o fator da globalização e a demanda exaustiva por produtividade, o mundo tem se tornado cada vez mais acelerado e com um nível de estresse elevado. Como reflexo, a sociedade vem enfrentando inúmeros problemas relacionados à saúde mental, impactando diretamente na qualidade de vida da população. De acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS), mais de 1 bilhão de pessoas vivem com transtornos mentais, sendo ansiedade e depressão os mais frequentes.

Desse modo, figurando como um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da Organização das Nações Unidas (ONU), promover a saúde e o bem-estar transformou-se em um grande tema de discussão e mobilização social. Atividades de lazer, então, começaram a ser amplamente difundidas como forma de aliviar o estresse do cotidiano e garantir uma vida mais saudável e equilibrada. Com isso, além da prática de exercícios físicos e *hobbies* culturais, a vertente do entretenimento virtual também tem se mostrado como uma ótima alternativa.

Surgido nos anos 50 e popularizado nas décadas seguintes, os jogos eletrônicos, um dos expoentes dessa tendência digital contemporânea, vêm se tornando cada vez mais presente no dia a dia da população. Segundo levantamento da Newzoo, até o final deste ano, estima-se que a indústria dos games atinja uma receita de US\$188,8 bilhões, com a base global de jogadores chegando a 3,6 bilhões de pessoas, consolidando-se como um dos mercados mais lucrativos do mundo, superando os segmentos cinematográfico e musical.

Figura 1 – Dados da pesquisa realizada pela Newzoo em relação ao ano de 2024



No Brasil, a tendência se mantém: faturamento de US\$ 2,7 bilhões e uma comunidade que ultrapassa os 100 milhões de jogadores, números que colocam o mercado nacional entre os 15 maiores do mundo. As estatísticas infladas se dão por um processo de democratização dos jogos eletrônicos, exemplificado pelo grande volume de dispositivos móveis, apontado como a plataforma preferida de 48,8% dos brasileiros de acordo com a PGB 2024 (Pesquisa Games Brasil).

Em paralelo, muito além de valores financeiros, os videogames também cumprem um importante papel social. Como citado anteriormente, a descontração e momentos de lazer proporcionados pelo entretenimento digital são de suma importância para levar uma vida mais leve e auxiliar no bem-estar das pessoas. De forma complementar, os jogos funcionam como poderosos mediadores de relações humanas, propiciando a formação de conexões interpessoais e comunidades virtuais que transcendem barreiras geográficas e culturais.

Sendo assim, é possível observar a relevância do mercado de jogos eletrônicos tanto no âmbito financeiro, quanto no social. Em crescimento constante no Brasil e no mundo, o entretenimento digital se consolida como uma indústria lucrativa e de enorme impacto cultural, fazendo parte da vida de bilhões de pessoas.

2. OBJETIVO

Por meio de um site informativo e interativo, o projeto tem como objetivo principal difundir a relevância do cenário de jogos eletrônicos não apenas no âmbito do entretenimento, mas também seu impacto como ferramenta social. Com isso, busca-se fomentar e democratizar o acesso às informações sobre essa forma de entretenimento digital, culminando em um senso de identidade e comunidade.

Paralelamente, a solução possui, também, o intuito de refletir uma das facetas do próprio desenvolvedor, explorando e compartilhando um tema de relevância pessoal e afetiva para o mesmo.

3. JUSTIFICATIVA

Presentes na minha vida desde a infância, os videogames se tornaram uma parte essencial da minha construção como indivíduo. Do Nintendo Wii, meu primeiro console, ao computador, a plataforma que mais utilizo atualmente, os jogos eletrônicos representam, para mim, um instrumento de lazer e interação social. Ao longo dos anos, eles possibilitaram que eu me conectasse e interagisse com amigos e família de maneira descontraída.

Portanto, através de um site que alia conteúdo à diversão, o projeto será desenvolvido para alcançar pessoas de diferentes idades e realidades e, assim, aumentar a comunidade de jogos eletrônicos no Brasil.

Dessa forma, como parte da formação Socioemocional, a solução reflete um importante traço da minha personalidade. Sendo assim, compartilhá-lo e difundi-lo para que outras pessoas possam se identificar ou passar a conhecer esse universo é um desejo pessoal de muita relevância.

4. ESCOPO

4.1 Descrição Resumida do Projeto

A solução possui como base desenvolver um site informativo e interativo que demonstre a relevância do cenário de jogos eletrônicos não apenas no âmbito do entretenimento, mas também seu impacto social. Por meio deste, o usuário poderá se cadastrar e, com isso, acessar uma *dashboard* dinâmica com estatísticas e dados sobre a comunidade gamer.

4.2 Resultados Esperados

Através de um site que alia conteúdo à diversão, o projeto busca alcançar pessoas de diferentes idades e realidades e, assim, aumentar a comunidade de jogos eletrônicos no Brasil.

4.3 Requisitos do Projeto

Os requisitos representam tudo o que é necessário para a finalização e implementação da solução. Assim, os requisitos do projeto estão listados e descritos na figura abaixo.

Figura 2 – Planilha do Excel contendo todos os requisitos técnicos do projeto, classificados e priorizados

REQUISITOS	DESCRIÇÃO	CLASSIFICAÇÃO	PRIORIDADE	TAMANHO
Criar Repositório no GitHub	Hospedar o repositório do Projeto no GitHub para melhor versionamento da aplicação	Essencial	1	3
Organizar Ferramenta de Gestão	Utilizar a ferramenta Trello para organizar todas as tarefas	Essencial	2	5
Escrever a Documentação	Pesquisar e escrever a documentação com contexto e escopo	Essencial	3	8
Estruturar a Arquitetura do Projeto	Criar as pastas relacionadas ao front-end e back-end conforme a API web-data-	Essencial	4	5
Desenvolver Protótipo do Site	Criar todas as telas do projeto na ferramenta Figma	Essencial	5	13
Realizar a Modelagem Lógica do Banco de Dados	Utilizar o MySQL WorkBench para fazer a modelagem do Banco de Dados	Essencial	6	8
Desenvolver Estrutura da Página Inicial do Site	Utilizar o HTML para criar a estruturação do site	Essencial	7	8
Desenvolver Estrutura das Telas de Cadastro e Login	Utilizar o HTML para criar a estruturação do cadastro e login	Essencial	8	5
Escrever o Script do Banco de Dados	Escrever o script SQL baseado na modelagem lógica	Essencial	9	5
Estilizar a Página Inicial do Site	Utilizar o CSS para estilizar a página	Essencial	10	13
Estilizar a Tela de Cadastro e Login	Utilizar o CSS para estilizar a página de cadastro e login	Essencial	11	8
Definir as métricas da Dashboard	Analizar quais informações são relevantes para serem mostradas ao usuário	Essencial	12	5
Desenvolver Estrutura da Tela da Dashboard	Utilizar o HTML para criar a estruturação da Dashboard	Essencial	13	8
Desenvolver Estrutura da Tela de Quiz	Utilizar o HTML para criar a estruturação do quiz	Essencial	14	8
Estilizar a Tela da Dashboard	Utilizar o CSS para estilizar a página da Dashboard	Essencial	15	13
Estilizar a Tela de Quiz	Utilizar o CSS para estilizar a página do quiz	Essencial	16	8
Integrar o Site ao Banco de Dados	Permitir que as informações enviadas pelo usuário sejam inseridas no banco de dados	Essencial	17	8
Criar Logo do Site	Desenvolver uma logo carismática para o site	Importante	1	5
Hospedar o Banco de Dados na VM	Criar o banco de dados e as tabelas na VM	Importante	2	5
Tornar o Site Responsivo	Fazer com que o site não quebre independente da tela que o usuário esteja utilizando	Importante	3	8
Desenvolver aba de Fórum para Comunidade	Criar uma parte para que os usuários possam comentar e interagir entre si	Desejável	1	21
Criar Jogo Interativo com o Usuário	Desenvolver um jogo para interação e melhor experiência do usuário	Desejável	2	21
Permitir a Compatibilidade com Diferentes Navegadores	Permitir a compatibilidade com os navegadores mais conhecidos (Chrome, Edge)	Desejável	3	8

4.4 Limites e Exclusões

- Incluído:
 - Criação do site;
 - Implementação do sistema de cadastro e login;
 - Disponibilidade do sistema 24/7;
 - Acesso ao site para visualização da *dashboard*;
 - Suporte à aplicação web;
 - Hospedagem do banco de dados dentro da VM.
- Excluído:
 - Ferramenta de *Help Desk*;
 - Hospedar o site dentro da VM;
 - Abordar outras formas de entretenimento, como cinema e música;
 - Criar sistema de atualização ou exclusão de conta;
 - Tratar de jogos de tabuleiro ou cartas.

4.5 Macro Cronograma

Atividades	Tempo (dias)
Levantamento de Requisitos	10
Desenvolvimento	10
Testes e Homologação	6
Implementação	2

4.6 Recursos Necessários

Recurso	Quantidade	Carga Horária Estimada
Membros da equipe	1	200 horas
Trello (Ferramenta de Gestão)		Acesso contínuo
Computador, Notebook ou Desktop	1	200 horas
Virtual Box (Software)	1	~
Visual Studio Code (Software)	1	~
MySQL Server (Software)	1	~
GitHub (plataforma)		Acesso contínuo

Para acessar a Ferramenta de Gestão do projeto, acesse:

<https://trello.com/b/Mf4FluA4/projeto-individual>

Para acessar a plataforma de versionamento de código, acesse:

https://github.com/Diegolacabo/1cco_pi_projetoIndividual

4.7 Riscos e Restrições

- Riscos:
 - Possibilidade de instabilidade da aplicação ao fazer integração com o banco de dados na VM.
- Restrições:
 - Apenas 1 pessoa na equipe de desenvolvimento;
 - Prazo de 3 semanas para finalização do projeto;
 - O tema precisa estar de acordo com, pelo menos, um dos ODSs (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da ONU;
 - Tema de relevância afetiva e pessoal para o desenvolvedor.

4.8 Stakeholders

Parte interessada	Papel no projeto	Responsabilidade Principal
Product Owner	Gestão do projeto	Intermediar a comunicação entre o cliente e a equipe de desenvolvimento
Scrum Master	Governança Técnica	Facilitar o processo de desenvolvimento da equipe
Equipe de desenvolvimento	Desenvolvimento técnico do projeto	Concluir todos os requisitos necessários para conclusão efetiva do projeto.
Cliente	Parceiro do projeto	Acompanhar o desenvolvimento durante as semanas e validar a entrega

5. PREMISSAS E RESTRIÇÕES

5.1 Premissas

- Máquina Virtual será disponibilizada com o MySQL Server já instalado;
- A API web-data-viz será fornecida como base para o desenvolvimento do projeto;
- Disponibilidade de suporte técnico para auxiliar no desenvolvimento caso haja alguma dúvida.

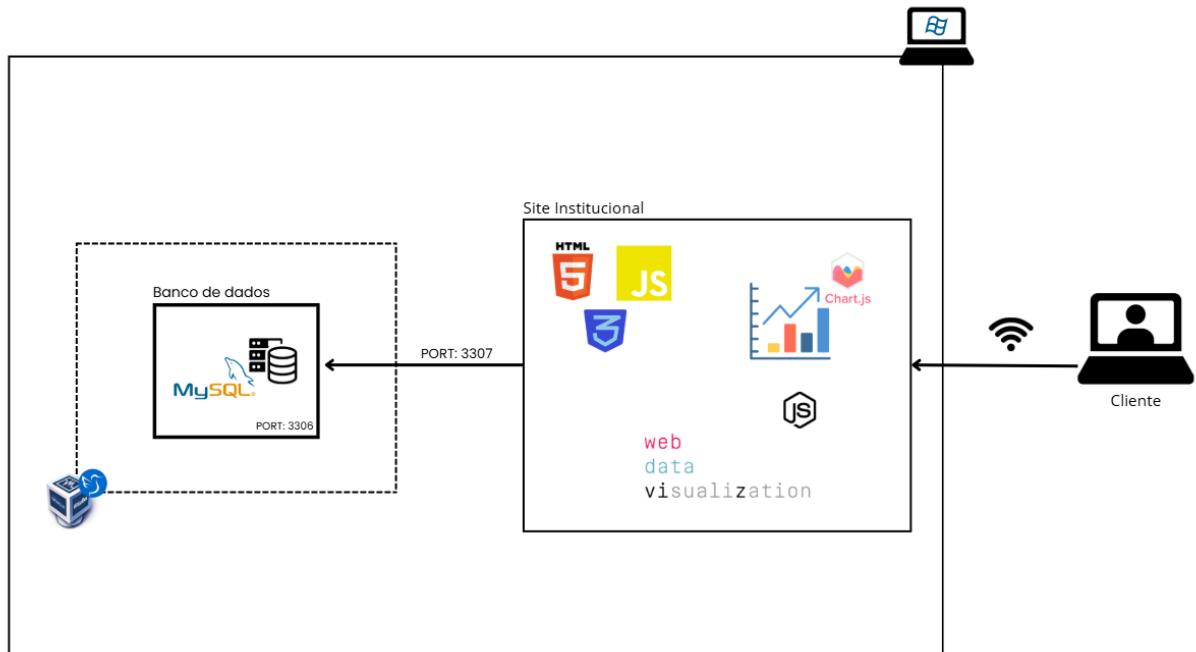
5.2 Restrições

- Apenas 1 pessoa na equipe de desenvolvimento;
- Prazo de 3 semanas para finalização do projeto;
- O tema precisa estar de acordo com, pelo menos, um dos ODSs (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da ONU;
- Tema de relevância afetiva e pessoal para o desenvolvedor.

6. DIAGRAMA DE SOLUÇÃO

Com o intuito de representar de forma mais visual e clara o funcionamento da aplicação, foi desenvolvido o Diagrama de Solução Técnica, como pode ser visualizado na figura a seguir:

Figura 3 – Diagrama de Solução Técnica ilustrando graficamente a visão geral do projeto



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ONU NEWS. **OMS alerta que mais de 1 bilhão de pessoas vivem com transtornos mentais** 2025. Disponível em: <https://news.un.org/pt/story/2025/09/1850854>. Acesso em: 09 nov 2025.

MEIO&MENSAGEM. **Indústria global de games atingirá US\$ 188,8 bilhões em 2025** 2025. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/marketing/industria-global-de-games-atingira-us-1888-bi-em-2025>. Acesso em: 11 nov 2025.

PAVAN, Bruno. **100 milhões de jogadores: veja as cifras bilionárias do mercado de games no Brasil** 2025. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/games-brasil>. Acesso em: 11 nov 2025.