



PUC MINAS
Praça da Liberdade

Trabalho Interdisciplinar 1:

Alto Custo de jogos / T1-G1

Belo Horizonte
2022

Trabalho Interdisciplinar 1:

Alto Custo de jogos / T1-G1

Integrantes:

- Alvaro Henrique Tavares**
 - Guilherme Neves Pimenta Moreira**
 - João Victor Croton Ribeiro Oliveira**
 - Lucas Camarino Emerick de Almeida**
 - Lucca Rafael Costa Resende**
 - Túlio Brant Silva Guerra**
 - Yuri Cristian Rodrigues de Souza**
-

Conteúdo

1 - Contexto do projeto

- 1.1 - Introdução
- 1.2 - Problema
- 1.3 - Objetivos
 - 1.3.1 - Objetivo Geral
- 1.4 - Justificativa
- 1.5 - Público-Alvo

2 - Especificações do projeto

- 2.1 - Histórias de usuário
- 2.2 - Requisitos do projeto
 - 2.2.1 - Requisitos Funcionais
 - 2.2.2 - Requisitos não funcionais
- 2.3 - Restrições do projeto

3 – Projeto de Interface

- 3.1 - Fluxo do Usuário
- 3.2 - Wireframes

4 - Metodologia

- 4.1 - Organização do time
- 4.2 - Quadro de tarefas

5 – Referências bibliográficas

1 - Contexto do projeto

1.1 - Introdução

“Sim, sim, eu acho justo. Se você medir as horas de entretenimento fornecidas por um videogame, como Demon’s Souls em comparação com qualquer outra forma de entretenimento, acho que é uma comparação muito simples de traçar”, esse é o comentário de Jim Ryan, CEO da Sony, defendendo o aumento no preço dos jogos.

A cada ano, o consumidor de jogos eletrônicos percebe um reajuste no preço dos games, um reajuste sempre negativo para os mesmos. Se a experiência vale tanto a pena, como diz Jim Ryan, há de haver um meio que todos possam desfrutá-la.

1.2 - Problema

O problema central do tema é o crescente preço dos jogos eletrônicos na atualidade e como isso afeta os seus consumidores.

1.3 - Objetivos

Objetivos centrais do projeto:

- Trazer uma alternativa mais acessível para a obtenção de jogos
- Ampliar o acesso aos videogames para todos os grupos econômicos
- Fornecer um vasto catálogo de jogos para o consumidor
- Utilizar os jogos antigos para obter novos

1.3.1 - Objetivo Geral

Por meio de uma plataforma de troca de jogos online, fornecer uma opção mais viável para adquirir games.

1.4 - Justificativa

O aumento no preço dos jogos é um problema que afeta a todos os consumidores. Se o preço não for acessível, o público pode optar pela pirataria ou simplesmente desistir dos games. Por isso, o projeto é um auxílio aos jogadores para adquirirem novos jogos por um preço mais justo.

1.5 - Público-Alvo

O público alvo do serviço são jogadores de todas as idades que não possuem renda suficiente para comprar novos títulos.

2 - Especificações do Projeto

Personas definidas:

Essas são as personas definidas no processo de Design Thinking.

Persona 1	Persona 2	Persona 3
1 - Gabriel Idade: 19 Hobby: Praticar Artes Marciais Trabalho: Estudante Personalidade: Sociável, Extrovertido	2 - Antônio Idade: 33 Hobby: Ler Trabalho: Professor Personalidade: Tranquilo, Carismático	3 - Alexandre Idade: 24 Hobby: Jogar videogame Trabalho: Desempregado Personalidade: Tímido, Calmo

2.1 - Histórias do usuário

Eu como ... PERSONA	...quero/desejo... O QUE	...para... POR QUE
Gabriel	Adquirir novos jogos sem gastar muito	Acompanhar os lançamentos
Antônio	Substituir meus jogos antigos	Curtir no final de semana
Alexandre	ter acesso a vários jogos novos	Criar vídeos para o meu canal

2.2 - Requisitos do projeto

2.2.1 - Requisitos funcionais

Sistemas vitais para o funcionamento do projeto:

ID	Desc.	Prioridade
RF-001	Cadastro e login de usuários	Alta
RF-002	Biblioteca de jogos do usuário	Alta
RF-003	Ferramenta de busca de jogos	Média
RF-004	Filtros de busca	Baixa
RF-005	Manutenção da assinatura	Alta
RF-006	Realizar e aprovar a troca do usuário	Alta

2.2.2 - Requisitos não funcionais

Sistemas que melhorariam a experiência do cliente:

ID	Desc.	Prioridade
RNF-001	Responsividade (Suporte a múltiplas telas)	Média
RNF-002	Recomendação de jogos com base no usuário	Baixa
RNF-003	Compatível com a maioria dos navegadores	Média

2.4 - Restrições

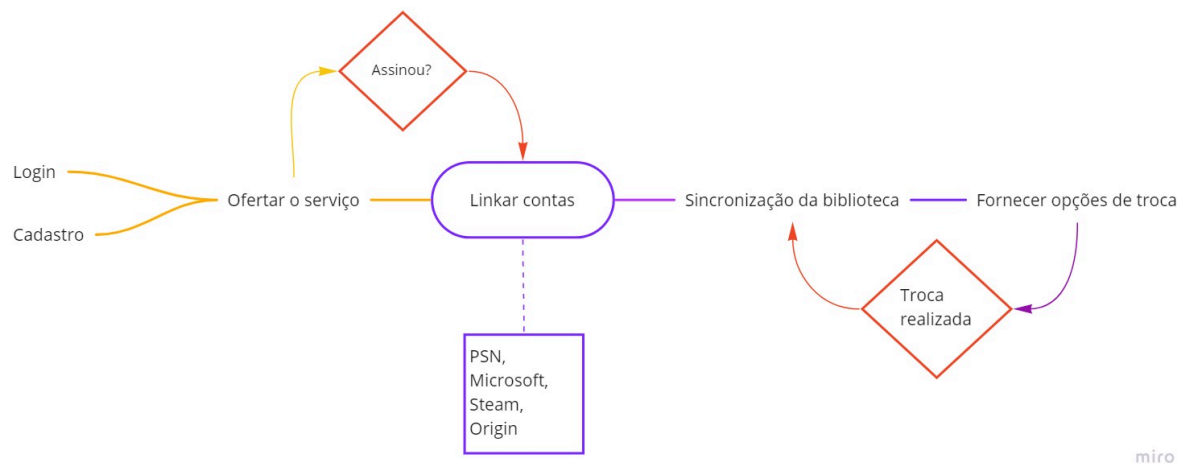
Limitações do projeto:

ID	Desc.
01	A troca só pode ser realizada entre plataformas iguais
02	As opções de troca devem ser aprovadas pela empresa dona da plataforma

3 - Projeto de Interface

Imagens conceituais que demonstram o funcionamento do site e seu design inicial.

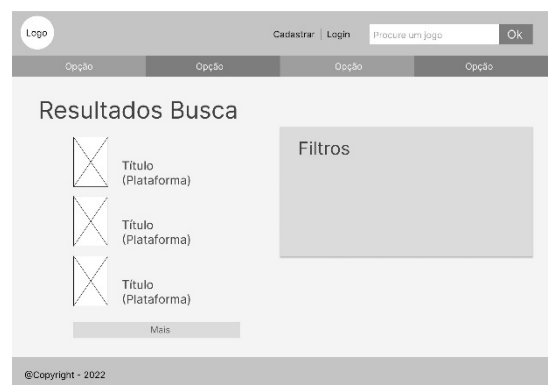
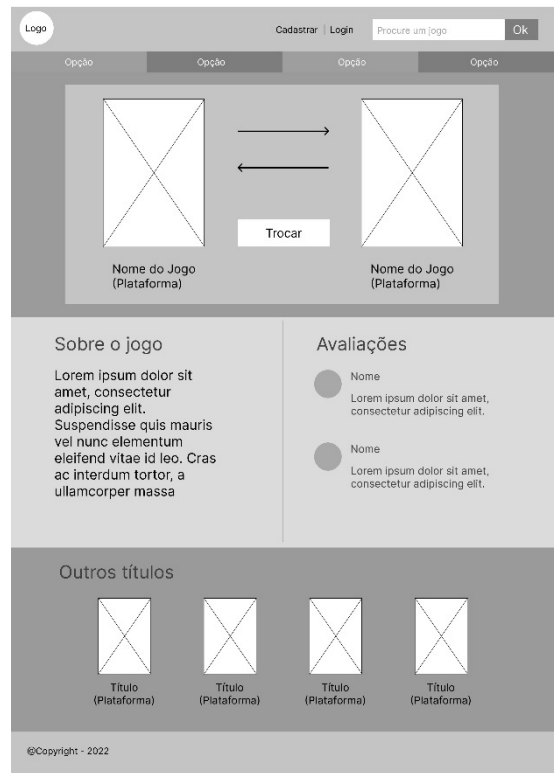
3.1 - Fluxo do Usuário



Ordem do fluxo:

1. entrada: Login ou cadastro do usuário
2. oferta: Oferece o serviço ao usuário
3. configuração: Conecta a conta com os jogos (apenas das opções suportadas)
4. setup: A biblioteca com os jogos do usuário é criada e atualizada
5. troca: O usuário realiza a substituição de seu jogo por um outro selecionado

3.2 - Wireframes



Páginas do wireframe:

1. Index: Página principal. Possui um cabeçalho com opções básicas como login, cadastro e barra de pesquisa. A principal função é apresentar o serviço, oferecendo informações e exibindo alguns jogos.

2. Página de troca: Página com o jogo escolhido para a troca. Possui informações adicionais, avaliações e outras sugestões de jogos.

(Esquerda - jogo do usuário Direita - jogo escolhido para troca)

3. Biblioteca: Página que lista todos os jogos do usuário (todos permitidos para troca)
4. Página de busca: Procura pelo nome do jogo digitado. Também possui filtros de pesquisa.

4 - Metodologia

Ferramentas utilizadas:

Github: Manutenção do código e dos arquivos do projeto

Trello: Organização e divisão das tarefas.

4.1 - Organização do Time

Quadro da organização da equipe

Pessoa	Tarefas
Alvaro Henrique Tavares	-Desenvolvimento back end (sistema de troca de jogos)
Guilherme Neves Pimenta Moreira	-Desenvolvimento front end (páginas 1 e 3)
João Victor Croton Ribeiro Oliveira	-Desenvolvimento front end (página 4)
Lucas Camarino Emerick de Almeida	-Desenvolvimento back end (sistema de busca)
Lucca Rafael Costa Resende	-Desenvolvimento front end (responsividade)
Túlio Brant Silva Guerra	-Design (wireframes) -Desenvolvimento back end (banco de dados)
Yuri Cristian Rodrigues de Souza	-Desenvolvimento front end (página 2) - Manutenção dos assets (imagens, thumbs)

4.2 - Quadro de tarefas

O grupo utiliza o Trello para manter controle das tarefas. O quadro é organizado da seguinte maneira:

TODO: Tarefas pendentes para o sprint atual.

DOING: Tarefas iniciadas por algum membro e que estão em fase de produção.

TESTING: Tarefas finalizadas e que estão sendo testadas. Dependendo do resultado, podem voltar para a fase anterior.

DONE: Tarefas finalizadas que já foram testadas e aprovadas pelo grupo.

5 - Referências Bibliográficas

1.CANTAGESSO, NICOLAS, **Chefão da Sony diz que preço dos jogos do PS5 é mais do que justo.** Observatório de Games. 2020. Disponível em: <https://observatoriodegames.uol.com.br/destaque/chefao-da-sony-diz-que-preco-dos-jogos-do-ps5-e-mais-do-que-justo>

2.SOUZA, GUILHERME, **Após aprovação do governo, preço dos jogos e streaming no Brasil podem aumentar.** Tudo Celular .2022. Disponível em: <https://www.tudocelular.com/mercado/noticias/n185784/aprovacao-governos-aumento-jogos-streaming.html>

3. TORRENS, LUIZ, **Aumento no preço de jogos no Brasil é uma realidade. Entenda.** Tech News. 2022. Disponível em: <https://technewsbrasil.com.br/aumento-preco-jogos-brasil-entenda/>