**COLÉGIO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA**

**HYGOR FONSECA**

**MURILO MARQUES DE ABREU**

**GAME HOUSE**

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**HYGOR FONSECA**

**MURILO MARQUES DE ABREU**

**GAME HOUSE**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto – Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Prof. Reinaldo C. da Silva2

Prof. Célia K.Cabral3

**CASCAVEL - PR**

**2023**

**HYGOR FONSECA**

**MURILO MARQUES DE ABREU**

**GAME HOUSE**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Prof. Reinaldo  Web Design |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Célia Kouth Cabral  Pós-graduada em Sistemas Distribuídos JAVA.  Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR  Banco de dados | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª Ana Cristina Santana  Especialista em Gestão e Docência no ensino superior, médio e técnico.  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

# INTRODUÇÃO

A ideia do projeto resume-se na criação de um site para que possa ser feito o agendamento de horários para que o cliente possa jogar jogos em consoles. Funcionando da seguinte maneira: O cliente entra no site e cadastra sua conta, em seguida seria mostrada a tela onde estariam os horários disponíveis em cada um dos consoles, também contendo os jogos disponíveis para cada um. Devido a tais dificuldades financeiras para adquirir jogos e em busca de uma renda extra, muitas dessas pessoas encontram como alternativa os aluguéis de jogos, seja como locador ou locatário. Como não existe nenhuma plataforma no mercado para aluguéis voltado de pessoa para pessoa e as plataformas de e-commerce não conseguem atender algo tão específico.

O Comércio Eletrônico também engloba o mercado de games, área hoje que o Brasil vive um grande crescimento, atingindo no ano de 2018 a movimentação de 1,5 bilhões de dólares, sendo o maior da América Latina e mantendo previsão de crescimento em torno de 5,3% até 2022 (EXAME, 2019).

Com base nos modelos existentes de Comércio Eletrônico, foi observado, através de observações e conversas em grupos online de jogadores de videogames, um nicho em potencial, em um mercado em crescimento, no qual não possui nenhum sistema hoje que seja Peer-to-Peer(P2P), ou seja, sistema voltado de pessoa física para pessoa física de aluguel de itens de pequeno porte como mídia de jogos. Visando esse nicho, o mercado em crescimento e a incapacidade dos Comércios Eletrônicos do mercado em atendê-lo, foi decidido o desenvolvimento de um sistema especializado em aluguel de jogos P2P para mídias físicas.

O sistema contará com uma aba de cadastro, onde o usuário deverá criar uma conta no site para que possa fazer o agendamento. Inicialmente foram imaginadas 4 alternativas de consoles para a criação de horários de agendamentos, estes sendo: Playstation 3 e Playstation 4; Xbox 360 e Xbox One. Estes agendamentos funcionariam das 13:00 da tarde até as 19:00 da noite em horários de uma hora.

O sistema também contaria com uma “Conta de Administrador”, que é responsável por: Criar novos horários de agendamento no setor de cada console, cadastrar novos consoles para a criação de novos horários e a “eleição” de uma conta cadastrada para se tornar uma Conta de Administrador.

## Apresentação do Problema

A motivação principal para o desenvolvimento do trabalho foi a criação de um sistema organizado e totalmente digital para uma casa de jogos, apesar de já existirem as “lan-houses” para fornecer computadores com o objetivo de fornecer jogos aos clientes, isso ainda é algo que não é muito explorado no ramo dos consoles, onde os jogos são exclusivos e não podem ser jogados por qualquer um. Sendo assim, tendo um sistema que pudesse facilitar a organização dessa ideia abrindo margem para um novo ramo.

Pensando nas pessoas com jogos parados em casa sem utilidade e nas pessoas que não tem condições de jogar todos os títulos que gostariam durante o ano devido ao preço elevado, a falta de uma plataforma em funcionamento com funcionalidades focadas em aluguéis e a limitação das funcionalidades dos sistemas pré-prontos foi decidido o desenvolvimento do Geeky, um sistema web de comércio eletrônico com as características necessárias que permita ligar esses dois tipos de pessoas, dando uma oportunidade de renda extra e de economia para elas.

# 2 OBJETIVOS

Criação de um sistema de agendamento para uma casa de jogos com o foco em consoles.

1. Construir um Modelo de Negócio, Análise e Projeto do sistema

2. Rodar um Mínimo Produto Viável (MVP) não tecnológico para validar o negócio

3. Implementação e integração com gateway externo de pagamento.

4. Elaboração do projeto e implementação de um módulo para cadastro, edição e exclusão de usuários e itens que podem ser colocados para alugar.

5. Projeto e implementação da gestão administrativa do CE e relatórios.

6. Projeto e implementação do módulo de perfil do usuário, com consultas as transações, cadastro de jogos para serem alugados e sistema simples de recomendação.

.

# 3 METODOLOGIA

Para a busca de informações sobre o tema escolhido, irá ser feito uma pesquisa tanto física quanto na internet, entretanto, como foi citado nos itens acima, este não é um tema muito abordado, portanto a pesquisa irá abordar as já faladas “LAN-HOUSES” por serem o que mais se aproxima da ideia geral do projeto.

Usaremos metodologia cientifico nesse projeto, que se baseia em um conjunto de regras básicas dos procedimentos que produzem o conhecimento científico, quer um novo conhecimento, quer uma correção (evolução) ou um aumento na área de incidência de conhecimentos anteriormente existentes. Na maioria das disciplinas científicas consiste em juntar evidências empíricas verificáveis baseadas na observação sistemática e controlada, geralmente resultantes de experiências ou pesquisa de campo e analisá-las com o uso da lógica.

As etapas do método estão embasadas de acordo com os estudos realizados a partir da revisão bibliográfica e também fundamentadas em hipóteses definidas com intuito de aproximar este trabalho de uma situação real e prática de oportunidade para investimento.

Usaremos também, metodologia comparativa que se baseia na ideia de que de forma geral, compreende em estabelecer paralelos entre dois ou mais [objetos de estudo](https://blog.mettzer.com/objeto-de-estudo/), para analisar semelhanças e diferenças. Em outras palavras, é um [método](https://blog.mettzer.com/metodo-cientifico/) para comprovar ou refutar teorias e [hipóteses](https://blog.mettzer.com/hipotese-tcc/) que se baseia em comparações.

Por último não menos importante, modelaremos um sistema baseado em clinica real, esse site apresentara todas as características de um atendimento presencial, porém, será mais eficiente aos olhos de nossos clientes.

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

A criação de um estabelecimento de jogar em consoles pode ser uma oportunidade de empreendedorismo para aqueles interessados no mercado de jogos eletrônicos. Para que o empreendimento seja bem-sucedido, é importante que haja um embasamento teórico sólido sobre diversos aspectos, tais como gestão, mercado, tecnologia e público-alvo.

Para a criação de um estabelecimento de jogar em consoles, é importante que o empreendedor possua conhecimentos básicos em gestão de negócios. Segundo Dornelas (2019), empreender é transformar ideias em oportunidades de negócio, por meio da criação de um produto ou serviço que atenda às necessidades e desejos dos consumidores. Para isso, é necessário ter um plano de negócios bem estruturado, que contemple aspectos como análise de mercado, definição de estratégias, gestão financeira, entre outros.

O mercado de jogos eletrônicos vem apresentando um crescimento significativo nos últimos anos. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2020 (PGB), realizada pela Sioux Group, o mercado de games no Brasil movimentou R$ 5,6 bilhões em 2019. Além disso, a pesquisa aponta que o público de jogadores de games eletrônicos é bastante diverso, sendo composto por homens e mulheres de diferentes faixas etárias e classes sociais.

A criação de um estabelecimento de jogar em consoles requer a aquisição de tecnologia e equipamentos adequados. Segundo Rouse (2021), os consoles de jogos eletrônicos são plataformas de hardware projetadas para rodar jogos eletrônicos. Além dos consoles, outros equipamentos como TVs de alta definição, controles, cadeiras e headsets também são importantes para proporcionar uma experiência de jogo imersiva e agradável aos clientes.

Para que o estabelecimento de jogar em consoles tenha sucesso, é fundamental conhecer as características e preferências do público-alvo. Segundo Santana e Pereira (2019), a geração Z, nascida entre 1995 e 2010, é o principal público consumidor de jogos eletrônicos e costuma valorizar a interação social e a experiência imersiva de jogo. Além disso, é importante considerar aspectos como localização, horários de funcionamento e preços acessíveis para atrair e fidelizar os clientes.

A criação de um estabelecimento de jogar em consoles requer um embasamento teórico sólido em diversas áreas, como gestão, mercado, tecnologia e público-alvo. É importante que o empreendedor esteja atento às tendências e evoluções do mercado de jogos eletrônicos, bem como às preferências do público-alvo, para que possa oferecer uma experiência de jogo agradável e diferenciada aos clientes.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

Tabela ADM

|  |  |
| --- | --- |
| RF01 CRUD ADM |  |
| Fazer cadastro e login de adms | O criador deve cadastrar os adm’s para que eles possam ter acesso as informações do site |
| Fazer a manutenção do serviço | O adm deve fazer a manutenção dos serviços, colocando como disponível ou indisponível |
| Criar e Excluir Horários | O adm pode criar novos horários ou apagar aqueles que não são mais úteis |
| Colocação de imagens | O amd deve inserir imagens referentes ao serviço |

Tabela Cliente

|  |  |
| --- | --- |
| RF01 CRUD CLIENTE |  |
| Registrar cadastros | Primeiro o cliente deve criar uma conta para acessar os serviços do site |
| Efetuar login | Se já tiver uma conta cadastrada, deve entrar no site e efetuar o login |
| Escolher um serviço | Escolha um dos serviços que desejar |
| Fazer a escolha do horário | Escolha um horário para usar o serviço |
| Definir forma de pagamento | Por fim deve definir forma de pagamento, que serão PIX ou em dinheiro vivo |
| Pagamento via PIX | Efetuar pagamento com PIX |

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

AGILE BUSINESS CONSORTIUM. DSDM Agile Project Framework Handbook. Disponível em: https://www.agilebusiness.org/page/ProjectFramework\_00\_welcome. Acesso em: 19 ago. 2021.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR ISO/IEC 9126-1. Engenharia de software - Qualidade de produto - Parte 1: Modelo de qualidade. 2003.

EXAME. Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo. Disponivel em: https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasildeve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/. Acesso em: 18 out. 2019.

FALBO, Ricardo de Almeida. Projeto de Sistemas de Software. Vitória, ES: Universidade Federal do Espírito Santo, 2018. NEVES, André M. M. Artefatos virtuais intermediados por protótipos. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2015.

OSTERWALDER, Alexander. Business Model Generation: Inovação Em Modelos De Negócios. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2Especialização em Educação Profissional Tecnológica. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil. Especialização em Tecnologias e Educação a Distância. Faculdade Origenes Lessa, FACOL, Brasil.Especialização em MBA em Data Warehouse e Business Inteligence.UNYLEYA EDITORA E CURSOS S/A, Unyleya, Brasil. Graduação em Programa Especial de Formação Pedagógica - Docência em Informática. Faculdade de Administração, Ciências, Educação e Letras, FACEL, Brasil. Graduação em Gestão da Tecnologia da Informação.Universidade Estácio de Sá, UNESA, Brasil.

   3Graduação em Sistemas Distribuidos para Internet JAVA.Universidade Federal do Paraná, UTFPR, Brasil. Graduação em Tecnologo em Processamento de Dados. União Educacional de Cascavel, UNIVEL, Brasil. [↑](#footnote-ref-1)