

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC**  
**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**

**Disciplina: Projeto Integrador II**

**Análise de Soluções integradas para Organizações**

**São Paulo**  
**2024**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC**  
**EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA**

Denise Daniela Sartori

Leonardo Santos da Rocha

Luiz Carlos de Freitas

Mateus Rodrigues de Oliveira

Marcelo Ramos Alves

**Análise de Soluções integradas para Organizações**

Projeto Integrador – Fase II apresentado ao Centro Universitário Senac, como exigência parcial para obtenção de aprovação na disciplina Projeto Integrador Análise de Soluções integradas para Organizações, do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas.

Orientador: Prof. João Carlos

**São Paulo**

**2024**

## **RESUMO**

Idealizamos uma plataforma exclusiva para a troca de jogos de vídeo game e consoles usados. Com objetivo de facilitar o acesso a diversidade de jogos a cada usuário, diminuir o custo de aquisição uma vez que trocar não demanda investir valores, bem como promover a sustentabilidade e reaproveitamento dos materiais já adquiridos. O foco principal é facilitar a busca pelos jogos, bem como realizar o contato entre jogadores permitindo a renovação de suas bibliotecas sem ter que dispor de grandes quantias de valor. Com uma interface de fácil navegação, intuitiva, permite que usuários troquem seus jogos, bem como compartilhem experiências.

## **ABSTRACT**

We have devised an exclusive platform for the exchange of used video games and consoles. In order to facilitate access to the diversity of games for each user, reduce the acquisition cost since exchanging does not require investing values, as well as promoting sustainability and reuse of materials already purchased. The main focus is to facilitate the search for games, as well as to make contact between players, allowing the renewal of their libraries without having to have large amounts of value. With an easy-to-navigate, intuitive interface, it allows users to exchange their games, as well as share experiences.

## SUMÁRIO

1. Introdução.....	6
2. Visão do produto .....	7
3. Justificativa .....	8
4. Partes interessadas .....	9
5. Definição de influências.....	10
6. Gráfico de influências.....	12
CONCLUSÃO .....	13
REFERÊNCIAS.....	14
ANEXOS .....	15

## 1.Introdução

O mercado de jogos em mídia física possui possibilidades ainda pouco exploradas em sites ou aplicativos. Muitas são as razões que levam os jogadores a preferência por este tipo de jogo, seja pela nostalgia, coleção, pela facilidade de instalação e tempo que isso pode levar, por ocupar menos espaço na memória do console etc. Além disso, no mercado de games a aquisição de jogos novos pode ser onerosa. O custo elevado e a rapidez com que a indústria de games lança novos títulos, geram a demanda por soluções que permitam economizar na aquisição de outros tipos de jogos sem custos adicionais. A troca de jogos físicos apresenta uma ótima opção a ser explorada nesse caso e normalmente é praticada por meio de redes sociais, boca a boca na turma de amigos ou em sites de vendas, mas ainda carece de uma plataforma exclusiva, que facilite esse processo. Inúmeros proprietários de jogos físicos passam por adversidades para gerir suas coleções. Alguns jogos que são adquiridos e jogados uma única vez, outros enjoam ou não se identificam com o jogo, alguns buscam novas modalidades e outros estilos de diversão, há ainda aqueles que buscam apenas incluir itens em suas coleções, enfim.

Destarte a venda de jogos usados em mercados tradicionais, não dão retorno financeiro significativo.

Existe a necessidade de uma plataforma, que possibilite aos amantes de games trocar jogos em mídia física e/ou consoles, proporcionando uma modalidade econômica e sustentável de obter outros tipos de games. Pensando nisso, idealizamos o PlayTrade.

## **2. Visão do Produto**

O PlayTrade é um site que conecta não só jogadores casuais e entusiastas de vídeo game, mas sim toda uma comunidade do mundo dos games, proporcionando uma maneira inteligente e eficaz de trocar jogos de mídia física e consoles, expandindo os horizontes para além de somente o grupo de conhecidos do bairro, além de facilitar o contato social dos envolvidos, com a troca de informações e contatos com outras comunidades gamers, o que permite promover a sustentabilidade ambiental ao incentivar a reutilização dos jogos.

Com uma interface intuitiva e segura, o PlayTrade oferece aos usuários uma variedade de recursos para trocar jogos e consoles, adaptando-se tanto aos jogadores eventuais quanto aos mais assíduos. Sua maior vantagem está na economia, diversidade e facilidade na busca por títulos, além da interação entre os usuários, que cria uma comunidade vibrante e engajada em torno da paixão pelos jogos.

O diferencial do PlayTrade é seu foco exclusivo em jogos em mídia física, atendendo a um nicho específico no mercado de games. A plataforma oferece ferramentas avançadas de filtragem, permitindo aos usuários detalhar a localização do jogo, sua reputação na comunidade, tipos de consoles bem como a busca por categorias específicas de jogos. Além disso, a troca de mensagens, imagens e avaliações dos produtos contribui para uma experiência completa e transparente para os usuários.

### 3. Justificativa

Visamos proporcionar uma ampla variedade de jogos sem que os usuários tenham que arcar com os custos de aquisição, promovendo assim a facilidade no acesso a títulos diversos. Além disso, incentivamos a Economia Colaborativa, estimulando a reutilização e a troca de jogos e consoles, o que contribui para a redução do consumismo e para a adoção de práticas sustentáveis.

Nosso objetivo também é construir uma comunidade engajada, onde os usuários possam se conectar, formar grupos e compartilhar experiências, fortalecendo laços e relacionamentos. Queremos expandir nosso alcance para atrair gamers de diferentes localidades e regiões, promovendo a difusão cultural e aumentando nossa base de usuários.

Valor agregado: Ao facilitar a troca de jogos, os usuários economizam dinheiro, o que por sua vez aumenta a frequência das permutas e a aquisição de novas mídias, gerando uma economia pecuniária significativa. Além disso, contribuímos para a sustentabilidade ambiental ao reduzir o desperdício eletrônico através da intermediação das trocas.

Benefícios: Priorizamos a segurança e a confiabilidade dos nossos usuários, oferecendo um ambiente seguro com sistemas de reputação e avaliações que garantem a integridade das transações realizadas na plataforma.

Nosso diferencial é a: Exclusividade para Mídia Física: Foco exclusivo em jogos físicos, atendendo a um nicho específico e desatendido do mercado.

Filtragem Avançada: Ferramentas de filtragem detalhadas para localização, tipos de consoles e categorias de jogos, facilitando a busca e a troca.

Interação Segura: Sistema robusto de troca de mensagens e imagens, além de avaliações dos produtos, assegurando a qualidade e a confiabilidade das trocas.



#### **4. Partes interessadas**

Usuários e jogadores de games buscam a troca de jogos ou consoles de forma gratuita, visando expandir sua biblioteca sem custos adicionais.

Colecionadores são atraídos pela oportunidade de ampliar e diversificar seu acervo através das trocas proporcionadas pela plataforma.

Os desenvolvedores do aplicativo estão comprometidos em criar uma aplicação que atenda às demandas e necessidades de uma ampla gama de usuários, fornecendo um ambiente seguro e estável para as transações.

Investidores interessados em retorno financeiro são atraídos pela perspectiva de expansão e crescimento do aplicativo, reconhecendo seu potencial no mercado.

Parceiros comerciais, como lojas de jogos e plataformas, têm a oportunidade de associar suas marcas à aplicação, promovendo marketing e realizando promoções para uma base de usuários engajada.

Entidades governamentais podem avaliar se a aplicação está em conformidade com as legislações comerciais e de proteção de dados, como a LGPD, garantindo a conformidade legal.

Fornecedores e prestadores de serviços relacionados ao mundo dos games têm a possibilidade de divulgar seus serviços no aplicativo, como oferecer reparos de consoles e controles, ampliando sua visibilidade junto aos usuários da plataforma.

## **5. Definição de influências e poder**

Abaixo descrevemos as relações de força, influência e poder das partes interessadas.

### **5.1 Usuários e Jogadores.**

Público-alvo da plataforma, são as pessoas que irão utilizá-la e trazer seus produtos. Apresentam uma influência alta, são fundamentais para a plataforma bem como seu feedback é essencial para a melhoria do serviço. Seu poder é médio-alto, uma vez que se suas expectativas não forem atendidas podem afetar negativamente a plataforma através de reputação e prejudicar seu crescimento, mas apresentam capacidade de influência limitada nas questões diretas sobre as estratégias da plataforma.

### **5.2 Colecionadores**

Público interessado na preservação de itens, bem como no seu estado de conservação e preservação. Sua influência é média-alta, não são o foco principal, mas influenciam na percepção de valor da plataforma frente a outros colecionadores e entusiastas. Podem contribuir satisfatoriamente para a comunidade da plataforma, sendo ativos, participando dos fóruns e feedbacks dos títulos, além de oferecer dicas de como preservar os games / consoles e aumentar o valor de determinados itens de acordo com sua raridade no mercado, beneficiando as trocas. Seu poder é médio, podendo ditar tendências para determinadas categorias de jogos, garantir trocas justas devido ao seu conhecimento, mas não tem poder diretamente sobre decisões estratégicas ou no desenvolvimento da plataforma.

### **5.3 Desenvolvedores do Aplicativo**

Responsáveis por criar, manter, atualizar e evoluir a plataforma, possuem influência alta, devido a decisões técnicas e de design, podem impactar diretamente as funcionalidades, usabilidades e a experiência em geral dos usuários. Seu poder é médio-alto, pois são eles que moldam o produto-final e implementam melhorias,

atualizações, funcionalidades e usabilidade da plataforma que podem tornar mais atrativo ou até mesmo desinteressar os usuários.

#### **5.4 Investidores**

Investem em busca do retorno financeiro, portanto tem influência alta, especialmente, nas decisões financeiras e estratégicas da plataforma. Poder muito alto podem influenciar consideravelmente no gerenciamento e estratégia da plataforma de acordo com os níveis de investimento.

#### **5.5 Parceiros Comercial e Marketing**

Sua publicidade pode atrair novos usuários, bem como manter os existentes. Seu poder é médio, influenciando na percepção dos usuários sobre a plataforma, mas possuem pouco controle no desenvolvimento técnico da plataforma.

#### **5.6 Reguladores e Órgãos Governamentais**

Regulam as práticas da plataforma de acordo com a legislação vigente. Possuem alta influência pois podem impor restrições ou regulamentações que prejudiquem o funcionamento da plataforma. Alto poder, pois pode aprovar ou bloquear certas funcionalidades ou até mesmo seu funcionamento dependendo das leis aplicadas.

#### **5.7 Fornecedores e prestadores de serviços**

Podem ser pessoa física ou jurídica que fornecem produtos e serviços relacionados ao mundo dos games, interessados em novos clientes usuários da plataforma. Tem influência média, podendo enriquecer a experiência do usuário na plataforma, além de oferecer produtos e serviços diferenciados e que geram valor agregado, como manutenção, restauração entre outros. Seu poder médio, pois apesar da influência e experiência dos usuários, são limitados pela concorrência do mercado, também por sua dependência da plataforma para ter acesso aos usuários. Mas se bem estabelecidos, a parceria pode influenciar nas decisões de novas funcionalidades específicas na plataforma.

## 6. Gráfico de Influências

Abaixo demonstramos as influências dos grupos de interesse:

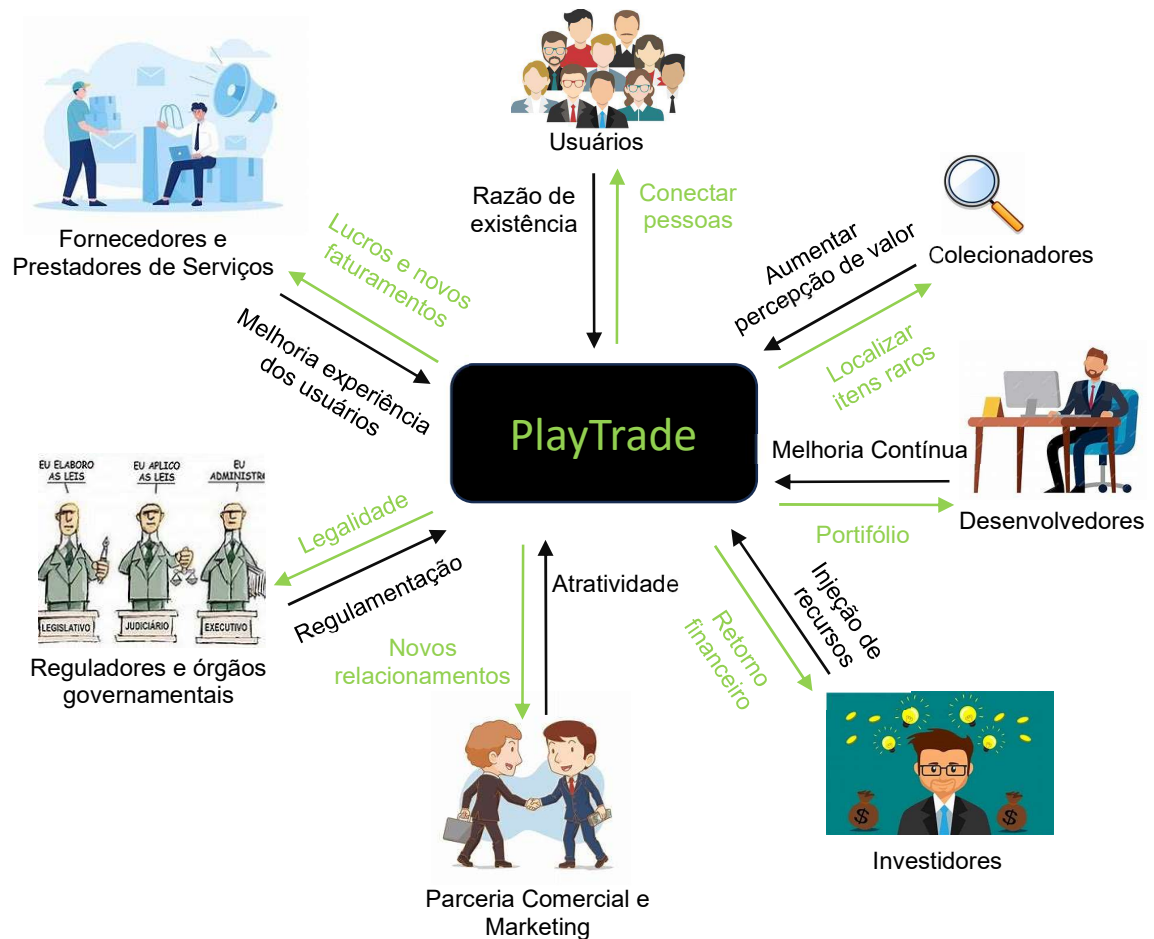


Figura 1: Fonte: Elaborado pelo autor.

## CONCLUSÃO

O PlayTrade oferece uma solução inovadora e econômica para a troca de jogos em mídia física, conectando jogadores e colecionadores em uma plataforma segura e intuitiva. Promovendo a sustentabilidade ambiental e a economia colaborativa, o projeto facilita o acesso a uma vasta variedade de títulos e fortalece a comunidade gamer.

Com seu foco exclusivo em mídia física, o aplicativo atende a um nicho específico do mercado de games, proporcionando ferramentas avançadas de filtragem, avaliações de produtos e um sistema de mensagens integrado para uma experiência personalizada. Além de beneficiar diretamente os usuários, o PlayTrade apresenta oportunidades atrativas para desenvolvedores, investidores e parceiros comerciais.

Considerando o crescimento constante do mercado brasileiro de jogos, que conta com cerca de 101 milhões de jogadores e gerou aproximadamente US\$ 2,7 bilhões em 2022 (Arkade), e os altos preços das mídias físicas e digitais, este trabalho visa democratizar e reduzir os custos desse meio de entretenimento, tornando-o mais acessível ao mercado nacional. Com a popularidade crescente dos jogos no Brasil, a proposta do PlayTrade é uma resposta relevante e oportuna para as necessidades dos gamers, promovendo tanto a economia quanto a sustentabilidade no setor.

## REFERÊNCIAS

**2023 Indústria Brasileira de Games. Disponível em:**

[https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_-\\_ptbr\\_version.pdf#:~:text=URL%3A%20https%3A%2F%2Fwww.abragames.org%2Fuploads%2F5%2F6%2F8%2F0%2F56805537%2F2023\\_fact\\_sheet\\_v1.6.2\\_](https://www.abragames.org/uploads/5/6/8/0/56805537/2023_fact_sheet_v1.6.2_-_ptbr_version.pdf#:~:text=URL%3A%20https%3A%2F%2Fwww.abragames.org%2Fuploads%2F5%2F6%2F8%2F0%2F56805537%2F2023_fact_sheet_v1.6.2_)

Acessado em: 31/05/2024

**Jogos em mídia física x digital: qual opção mais vantajosa? - MeuPlayStation | Tudo sobre PlayStation (meups.com.br). Disponível em:**

<https://meups.com.br/especiais/jogos-em-midia-fisica-x-digital-qual-opcao-mais-vantajosa/>. Acessado em: 02/06/2024

**Jornada do Usuário elaborada no Miro. Disponível em:**

[https://miro.com/welcomeonboard/UGICd2R2bjVGU1ZhZGFTeEpkTGZDR0QwOVRDbUJTU1BzOWNwdkVsUnY0Qmld2kzcDd3aGtJbnVac2o3SVdQYXwzNDU4NzY0NTYzNTIwNjU5MjcYfDI=?share\\_link\\_id=302966410162](https://miro.com/welcomeonboard/UGICd2R2bjVGU1ZhZGFTeEpkTGZDR0QwOVRDbUJTU1BzOWNwdkVsUnY0Qmld2kzcDd3aGtJbnVac2o3SVdQYXwzNDU4NzY0NTYzNTIwNjU5MjcYfDI=?share_link_id=302966410162)

**Mercado de jogos brasileiro – Principais insights para 2023. Disponível em:**

<https://arkade.com.br/mercado-de-jogos-brasileiro-principais-insights-para-2023/>. Acessado em 29/05/2024.

**Tendências para a indústria de Games em 2024. Disponível em:**

<https://digital.sebraers.com.br/blog/mercado/tendencias-para-a-industria-de-games-em-2024/>. Acessado 01/06/24.

**Protótipo elaborado no FIGMA. Disponível em:**

<https://www.figma.com/design/ku8LTjjNmYvmEn44u364fr/Proto%C3%B3tipo-Pi?node-id=0-1&t=SPuCMNix9Z3OAG8c-1>.

**Projeto elaborado no GitHub. Disponível em:**

<https://github.com/Marcellbsb/playtrade-api.git>

## MAPA ER

Na Figura 2, demonstramos o diagrama de entidades e atributos:

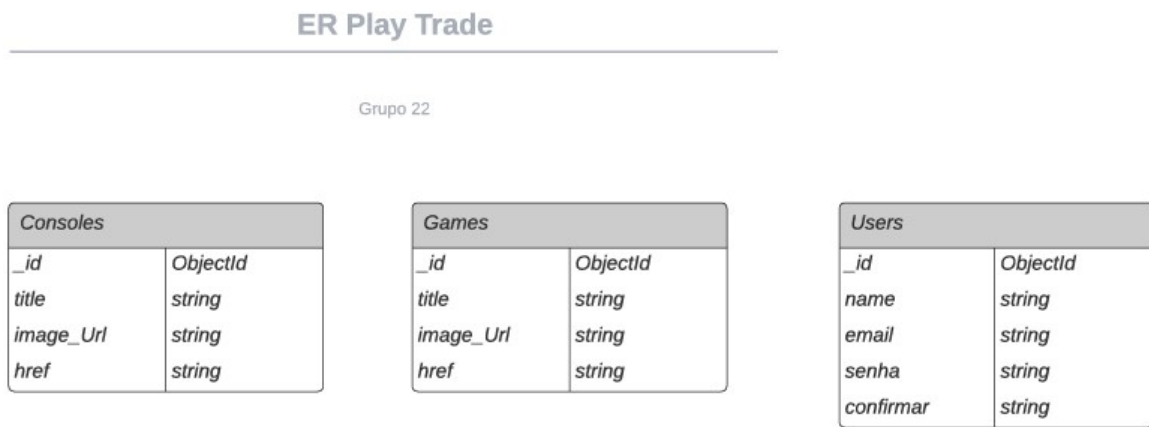


Figura 2 – Fonte: Elaborada pelo autor.

## Personas

Na Figura 3 há a representação das personas da plataforma:



Figura 3 – Fonte: Elaborada pelo autor.



## Jornada do Usuário

Nas Figuras 4, 5 e 6 demonstramos a jornada dos usuários:

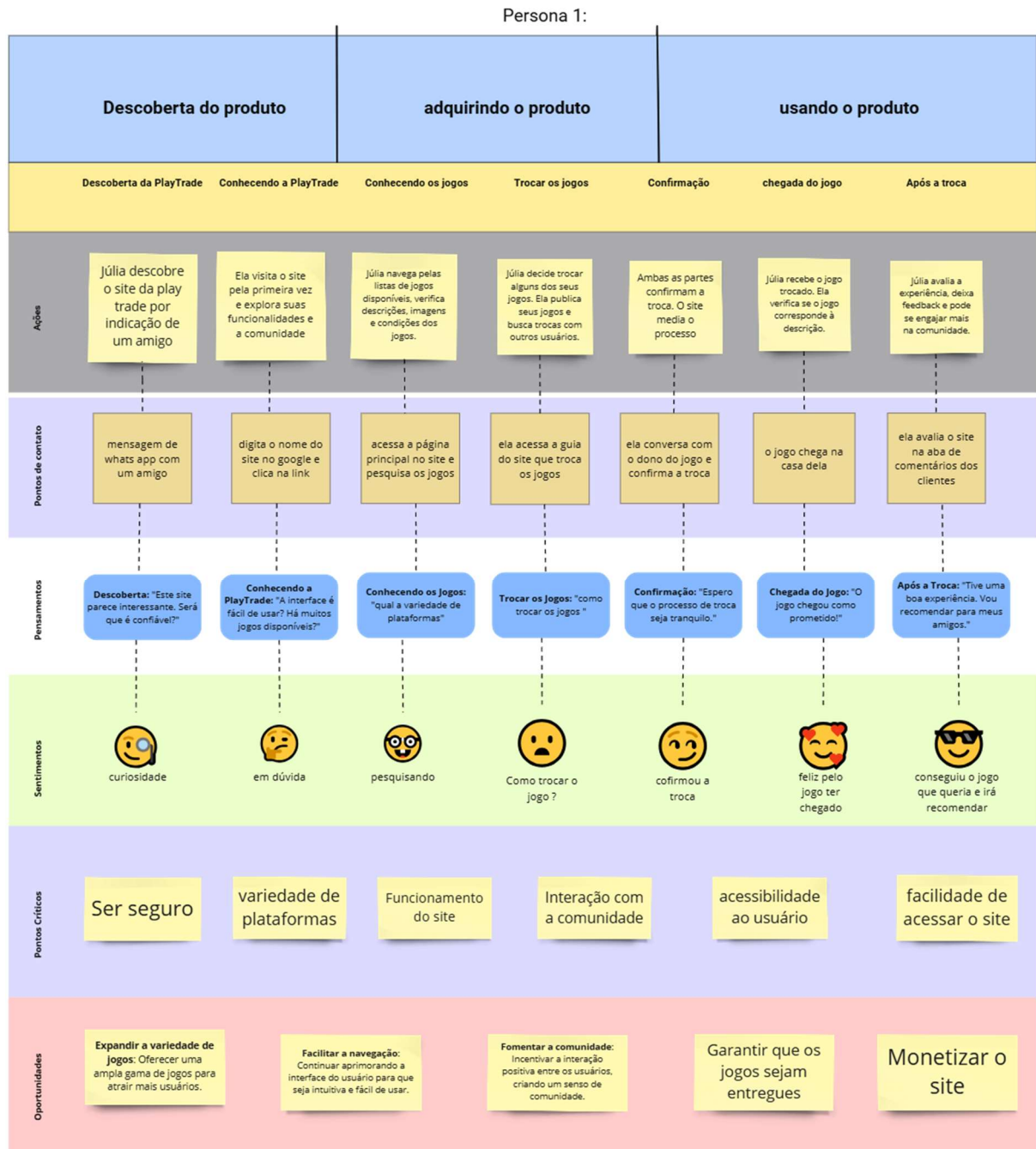


Figura 4 – Fonte: Elaborada pelo autor.

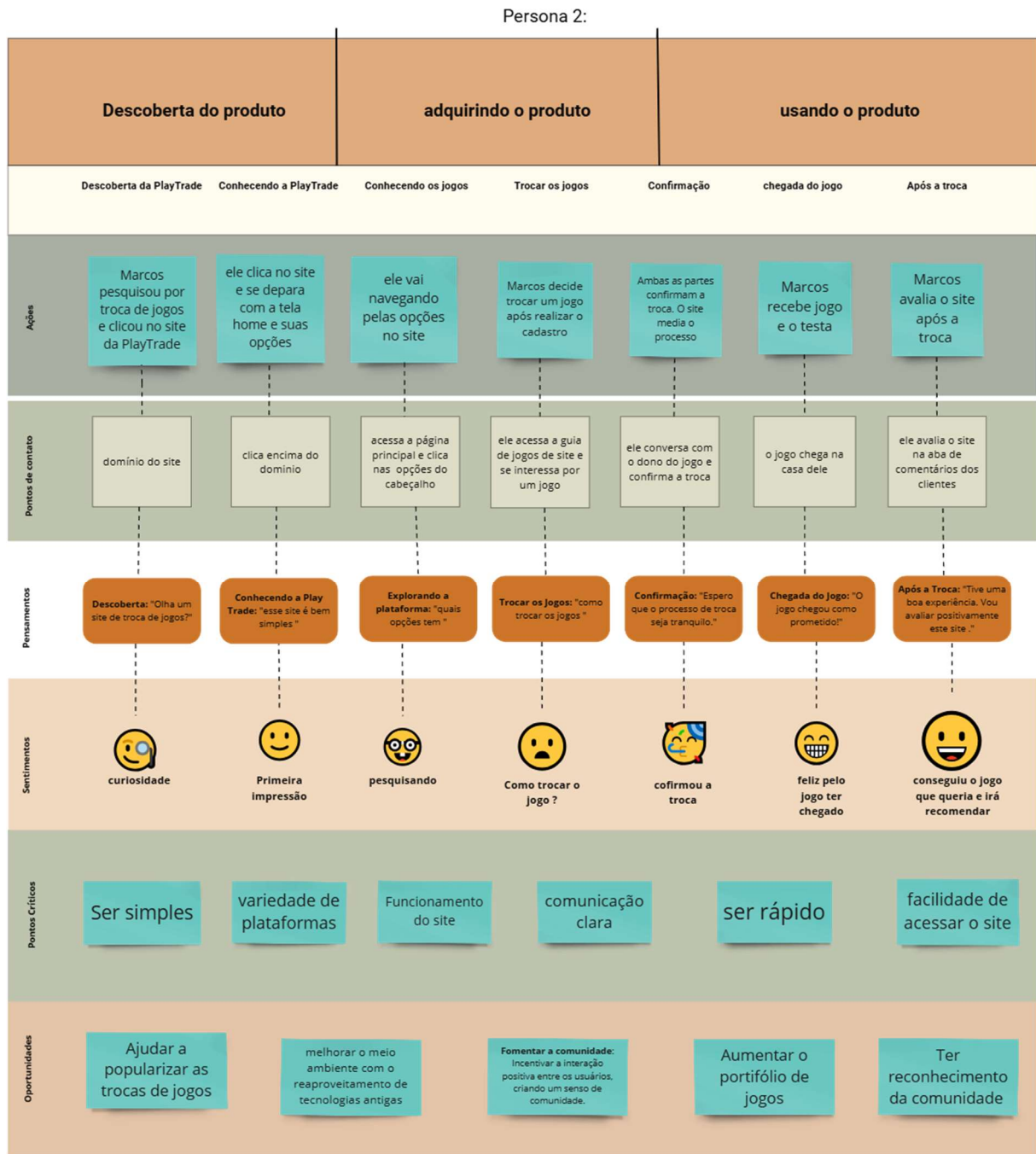


Figura 5 – Fonte: Elaborada pelo autor

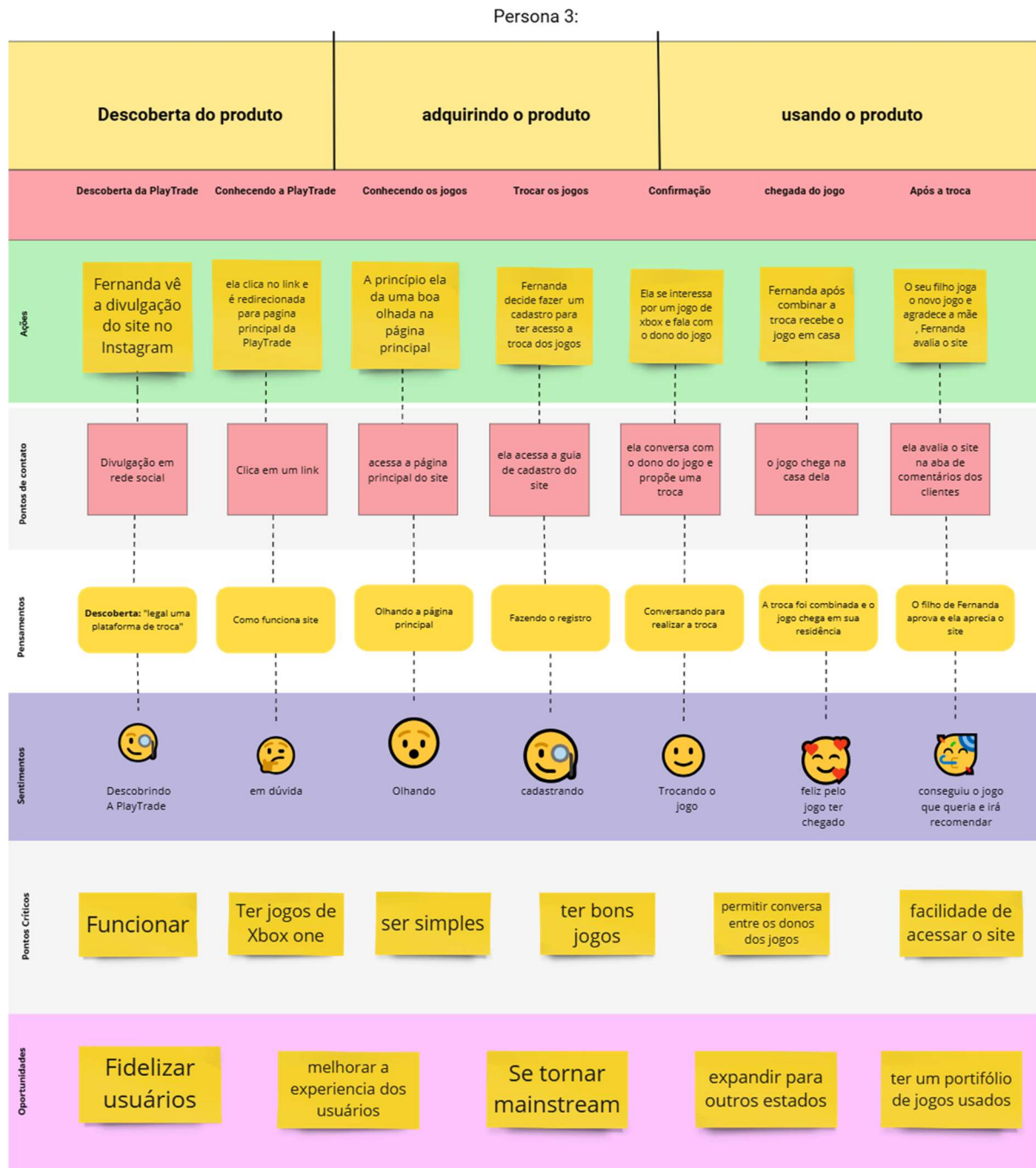


Figura 6 – Fonte Elaborada pelo autor.