

PLANO DE PESQUISA DO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)

Não mexer ... fica como esta

1 DISCENTES (alunos autores)

Nome: Natan Derick de Souza Leite

Curso: Engenharia de Software

Número de telefone para contato: +55 (62) 9 9481-5660

E-mail: natan22201@gmail.com

Nome: Felipe Augusto dos Reis Bezerra

Curso: Engenharia de Software

Número de telefone para contato: +55 (62) 9 9977-7191

E-mail: felipereis4k@gmail.com

2 TÍTULO

Desenvolvimento de um e-commerce digital para jogadores, utilizando um algoritmo de recomendação para otimizar a compra, venda e troca de skins de jogos.

3 ORIENTADOR

Prof. Willgnner Ferreira Santos

4 OBJETIVO GERAL

Desenvolver um **e-commerce inovador** para a **compra, venda e troca de skins de jogos**, proporcionando segurança, transparência e personalização para os jogadores. O objetivo é criar uma experiência fluida e confiável, com foco em facilitar transações e maximizar a satisfação dos usuários.

O que é?

A **SkinLoot** é uma plataforma digital que permite que jogadores negociem skins de maneira segura e eficiente. O sistema utilizará um **algoritmo de recomendação** para sugerir itens com base nas preferências e no histórico de compras dos usuários.

Como é?

O sistema será um **marketplace online**, acessível via web e mobile, com recursos como:

- **Algoritmo de recomendação** para personalizar ofertas.
- **Análise de preços** para garantir valores justos.
- **Sistema de reputação** para avaliar vendedores e compradores.
- **Pagamentos seguros** via métodos tradicionais.

Onde é?

A **SkinLoot** será uma plataforma **100% online**, acessível e hospedada na nuvem, garantindo escalabilidade e estabilidade.

5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Dentre o objetivo geral, as metas específicas incluem:

- **Desenvolver o algoritmo de recomendação** para sugerir skins com base nos interesses dos usuários.
- **Implementar um sistema de pagamento seguro**, incluindo suporte para pagamentos.
- **Criar uma interface intuitiva e responsiva**, para garantir uma boa experiência de usuário.
- **Garantir um sistema de reputação eficiente**, aumentando a confiança entre usuários.

6 JUSTIFICATIVA

A comercialização de skins movimenta **bilhões de dólares anualmente**, sendo um mercado crescente. No entanto, muitos usuários enfrentam dificuldades em encontrar plataformas seguras e confiáveis para negociar esses itens.

A **SkinLoot** surge para preencher essa lacuna, utilizando **inteligência para fazer recomendações personalizadas**, garantindo **transações seguras** e uma experiência fluida. A inclusão de **métodos de pagamento modernos** e um **sistema de reputação** robusto proporcionará mais confiança aos jogadores.

7 METODOLOGIA DE TRABALHO

A metodologia para o desenvolvimento do projeto será baseada nas seguintes etapas:

- **Pesquisa de mercado:** análise e identificação de demandas dos usuários.
- **Desenvolvimento do algoritmo de recomendação:** utilizando machine learning para sugerir skins.
- **Métricas:** Referente a isso utilizaremos a:

Recall: Que indica a proporção de itens relevantes que foram recomendados.

Precision: Que mede a porcentagem de recomendações corretas efetuadas.

- **Implementação do marketplace:** desenvolvimento do e-commerce e integração com gateways de pagamento.
- **Testes e validação:** Os testes e a validação da plataforma serão conduzidos de forma estruturada para garantir segurança e usabilidade. Cada representante das equipes de backend e frontend será

responsável por realizar testes unitários em suas respectivas áreas, assegurando a integridade e o funcionamento adequado de cada componente. Além disso, um teste geral será realizado para validar a integração entre os sistemas, garantindo uma experiência fluida e confiável para os usuários.

- **Lançamento e monitoramento:** disponibilizar a plataforma e realizar melhorias contínuas.
- **Obtenção de Dados:** Utilizaremos datasets pré-existentes para o sistema de recomendação. No entanto, a abordagem inicial que pretendemos adotar envolve a utilização dos dados gerados pelos próprios usuários da nossa plataforma.
- Acompanhando o mesmo tema da Fábrica de Software/TCC

8 RECURSOS PRÓPRIOS

Segue a lista dos recursos próprios a serem usados:

- Computadores
- Livros
- Softwares de desenvolvimento
- Banco de dados para armazenamento de informações

9 RECURSOS FACULDADE SENAI Fatesg

Segue a lista dos recursos da Fatesg a serem usados:

- Computadores
- Livros
- Softwares especializados
- Softwares de desenvolvimento

10 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES

Quadro 1- Descrição das atividades com suas datas durante as atividades de TCC 1

Atividade	Fevereiro	Março	Abril	Maio	Junho
Revisão bibliográfica	X	X	X	X	X
Desenvolvimento do algoritmo		X	X		
Elaboração do protótipo			X	X	
Implementação do marketplace			X	X	
Testes e validações			X	X	X
Simulação do protótipo	X	X			
Execução e coleta de dados				X	X
Elaboração do texto	X	X	X	X	X
Elaboração da apresentação					X
Apresentação do TCC					X

11 BIBLIOGRAFIA A SER CONSULTADA EM FUNÇÃO DO TCC

RICCI, F.; ROKACH, L.; SHAPIRA, B. **Recommender Systems Handbook**. Springer, 2015.

AGGARWAL, C. C. **Recommender Systems: The Textbook**. Springer, 2016.

RESNICK, P.; VARIAN, H. R. **Recommender systems**. Communications of the ACM, 1997.

KOTLER, P.; KELLER, K. L. **Administração de Marketing**. Pearson, 2012.

GOODFELLOW, I.; BENGIO, Y.; COURVILLE, A. **Deep Learning**. MIT Press, 2016.

12 ASSINATURAS

Natan Derick de Souza Leite

Felipe Augusto dos Reis Bezerra

Orientador: Prof. Willgnner Ferreira Santos

Coordenador: Prof. Fabricia Neres Borges:

Goiânia, 25 de fevereiro de 2025.