UNIVERSIDADE DE SÃO CAETANO DO SUL

Lucas Teixeira Silva - RA: 8081969

Rafael Faria Gomes - RA: 8124028

Thibor Rodrigues Pol - RA: 8088136

Caio Henrique Oliveira - RA: 8077590

Leonardo Peres de Pinho - RA: 8142743

**The Best Game**

Facilidade em Games

São Caetano do Sul   
2023

**Sumário**

Pagina 3 e 4:

Objetivo, Visão e Valores do projeto.

Pagina 5:

5W.

Pagina 6:

2H.

Pagina 7:

Tabela concorrentes.

Pagina 8 e 9:

Matriz SWOT.

Pagina 10:

Quadro Canvas.

**Objetivo**

Trazer agilidade e facilidade ao usuário, na escolha de novos títulos de jogos e após isso conseguir outro jogador para jogar o jogo escolhido.   
Com a plataforma o usuário terá um maior conforto e não haverá perda de tempo para isso.

**Visão**

Um software que ajudará os jogadores a conseguirem mais facilidade e agilidade na hora que forem escolher a um jogo novo para ser jogado, após achar este novo jogo, o jogador tem o jogo para se jogado, mas não tem com quem jogar o mesmo, por isso identificamos outro problema.   
  
A solução deste novo problema é integrada nessa plataforma, colocarmos um software com ajuda para os usuários acharem outros jogadores para jogar junto a ele.

Este problema vem dos jogadores não encontrarem um jogo novo após terminar um jogo que jogava anteriormente, quando encontram esse novo jogo, não tem alguém para jogar juntamente e nem comentar partilhar experiências deste jogo.

**Valores**

Respeito:

A plataforma não abre mão e preza pelo respeito dos usuários, tendo em vista a diversidade de grupos e tipos de jogos onde cada um se encaixa.   
Não tolerando ofensas de qualquer tipo, ou piadas com segundas intenções.   
  
Facilidade:

Com uma facilidade para acesso e utilização da plataforma, os usuários como prioridade, devem estar sempre conectados e informados sobre a plataforma.  
  
Gratuidade:  
  
Tendo uma utilização gratuita será o diferencial que ajudará com que o público tenha acesso ilimitado a todas as funcionalidades e recursos proporcionados pela plataforma.   
Importante frisar a importância desse valor para uma experiencia em todas as classes e públicos.   
  
Responsabilidade:  
  
A responsabilidade e o compromisso com o serviço estão sempre relacionados com o fato de entender o problema e sempre buscar melhorar para com o cliente e usuário final do produto.

Segurança e Proteção:  
  
Priorizar a segurança dos jogadores, protegendo suas informações pessoais e garantindo um ambiente de jogo livre de assedio, discriminação e comportamentos tóxicos.

Qualidade e Diversão:  
  
Comprometer-se com a excelência, fornecendo jogos de alta qualidade que ofereçam entretenimento e satisfação aos jogadores.

**Relatório do projeto  
  
5W**

* O que será feito?   
  (What)  
    
  A criação de um software/website que auxilie o usuário a conhecer novos jogos para diversas plataformas no qual o mesmo passará por uma breve pesquisa, onde será indicado um jogo de acordo com suas respostas e preferencias.   
  Caso seja indicado um jogo Multiplayer, a plataforma contará com uma área para que jogadores possam se conectar e criar novas equipes.
* Por que será feito?  
  (Why)  
    
  Melhorar a diversidade de jogos de um usuário e promover jogos novos que muitas pessoas não tem acesso devido a falta de divulgação das plataformas e dos criadores.  
  Assim, aumentando o conhecimento de muitos jogadores e podendo conectar diversas regiões, classes e plataformas, onde há uma grande defasagem em formações de equipes em jogos multiplayers.
* Onde será feito?  
  (Where)  
    
  Será realizado totalmente online.
* Quando será feito?  
  (When)  
    
  No período de aproximadamente 2 anos.  
  De 01/05/2023 à 06/2026.
* Por quem será feito?  
  (Who)  
    
  Será realizado pelos quatro integrantes do grupo, sendo eles:

Lucas Teixeira Silva  
  
Rafael Faria Gomes   
  
Caio Henrique Oliveira

Thibor Rodrigues Pol

**2H**

* Como será feito?  
  (How)
* Quanto vai custar?   
  (How much)  
    
    
  Total aproximado: R$ 3500,00.

**Tabela de concorrentes**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **The Best Game** | **Quizur** | **Plink** | **Noobly** | **Sherwa** |
| **Gratuidade de acesso ao app** |  |  |  |  |  |
| **Interface facilitada** |  |  |  |  |  |
| **Chat de interação entre usuários** |  |  |  |  |  |
| **Diversidade de jogos** |  |  |  |  |  |
| **Pesquisa para novos jogos** |  |  |  |  |  |
| **Conectividade com diversas plataformas** |  |  |  |  |  |
| **Divulgação de novos jogos junto aos criadores** |  |  |  |  |  |
| **Adaptação para diversos idiomas** |  |  |  |  |  |

**Matriz SWOT**

**Pontos fortes:**Banco de dados abrangente: Um amplo banco de dados com informações registradas sobre vários jogos, permitindo aos usuários encontrar opções treinadas às suas compulsivas.  
Recomendações personalizadas: Algoritmos de recomendação avançados que analisam como influenciados pelos usuários e fornecem sugestões personalizadas com base em seu histórico de jogos.  
Interface intuitiva: Uma interface de usuário amigável e intuitiva, tornando a busca por jogos mais fácil e acessível, mesmo para usuários menos experientes.  
Comunidade ativa: Recursos de interação social que permitem aos usuários compartilhar suas opiniões sobre jogos, Trocas de assuntos relevantes.  
Feedback constante: Mecanismos de feedback incorporados, permitindo que os usuários avaliem jogos, escrevam opiniões e forneçam sugestões para melhorias contínuas.

**Fraquezas (fraquezas)**:  
  
Dependência de informações de terceiros: A precisão e a qualidade das informações sobre jogos podem depender de fontes externas, o que pode levar a erros ou falta de atualização em certos casos.  
Viés de recomendação: Os algoritmos de recomendação podem ter dificuldade em identificar novos jogos ou podem favorecer certos gêneros populares, limitando a diversidade das sugestões.  
Dificuldade em avaliar as emoções subjetivas: forma precisa pode ser difícil, porque nem todas as emoções podem ser facilmente medidas ou colocadas em categorias claras.  
Oportunidades:  
  
Crescente indústria de jogos: O mercado de jogos continua a crescer rapidamente, oferecendo uma ampla base de usuários em potencial para o site/app.  
Integração com plataformas de jogos existentes: Parcerias estratégicas com plataformas de jogos protegidos podem permitir a integração direta do serviço, alcançando um público mais amplo.  
Personalização aprimorada: O desenvolvimento contínuo de algoritmos de aprendizado de máquina e inteligência artificial pode levar a chaves ainda mais precisas e personalizadas.  
Ameaças:  
  
Concorrência: Existem algumas plataformas e sites que oferecem serviços semelhantes, o que pode dificultar a conquista e retenção de usuários.  
Dependência de parceiros: Caso haja parcerias com plataformas de jogos, mudanças ou encerramentos desses parceiros podem impactar estruturalmente o funcionamento do site/app.  
Mudanças nas influências dos usuários: As influências dos jogadores podem mudar ao longo do tempo, tornando necessário acompanhar e adaptar constantemente o serviço às novas demandas.

**Oportunidades:**

Ampliação no negócio, muitos clientes, área de games é bem grande permitindo muitas ampliações e novas funcionalidades. Parcerias com empresas de Games, possibilitando mais investimento e melhorias no Software.

Divulgações, assim permitindo a entrada de novos usuários, para a utilização do Software.

**Ameaças**:

Bugs e falhas de Privacidade e segurança: Como o aplicativo envolve interações online entre jogadores, é fundamental garantir a segurança dos dados pessoais e financeiros dos nossos usuários. A ameaça de ataques cibernéticos, violações de segurança e roubo de informações confidenciais é constante, mas para contornar isso, investiríamos forte na área de segurança do Software.

Falhas de Infraestrutura: Como precisaríamos de um Servidor para armazenar os serviços e dados dos usuários, ou teríamos que investir alto em uma máquina para armazenar esses dados e serviços, ou com uma máquina mais simples atenderia as nossas necessidades mas poderia acontecer desse servidor ocorrer algum problema como ficar fora do ar, assim gerando prejuízos para a nossa empresa.

Restrições legais e regulatórias: Algumas empresas de jogos têm contratos fechados, não permitindo o uso de imagem de seus jogos por outras empresas, isso poderia dificultar o uso desses jogos na nossa solução.

**Quadro Canvas com atividades necessárias**

