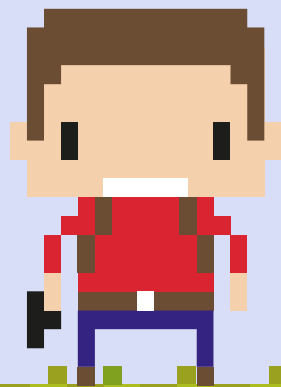
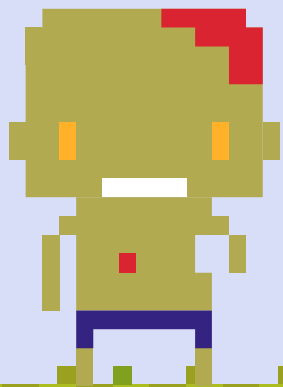


# GAME CHAT

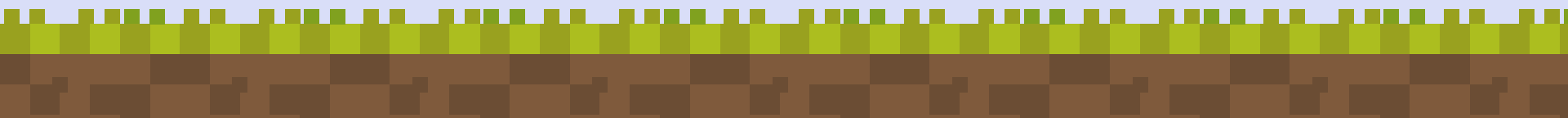


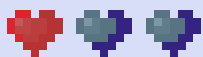


# Integrantes

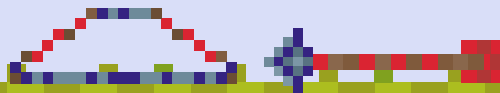


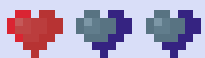
- . GABRIEL CUIN DOS SANTOS
- . KALILA PEREIRA DOS SANTOS
- . LUCAS TADEU SANTOS ALMEIDA
- . RAUL FARIAS DOS SANTOS
- . SAMUEL PAIVA DE ARAUJO





# Introdução





# Introdução

01.

77% das mulheres já foram vítimas de comportamento improprio;

02.

44% das mulheres já tiveram que lidar com “pedidos de relacionamento não solicitados”.

03.

59% das jogadoras costumam esconder seu gênero;



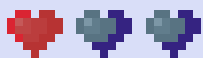
## Reach3 Insights' New Research Reveals 59% of Women Surveyed Use a Non-Gendered/Male Identity to Avoid Harassment While Gaming

*Despite rising popularity, chat-based survey reveals that women struggle to find a safe place to play online*

May 19, 2021, Vancouver, BC and Chicago, IL — Reach3 Insights, in collaboration with global technology leader Lenovo™, today announced the findings from its research study that sought to understand the experience of women players in the gaming industry and how companies can create a more inclusive space for women gamers.

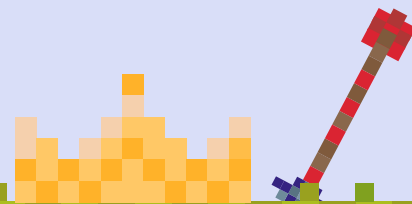
The research reveals the following trends in the gaming industry:

- Women are playing the same games as men. 88% of women gamers surveyed are playing competition-style games. 75% said they are playing action/survival-style games and 66% play shooters.
- 77% of women responded dealing with at least some sort of frustration when gaming because of their gender. Judgements of skills, (70%), gatekeeping (65%) and patronizing comments (50%) were the most reported types of comments women gamers said they received while gaming online. In addition, 44% of women gamer respondents have received unsolicited relationship asks while gaming.
- 59% of women surveyed use either a non-gendered or male identity when playing games online to avoid conflict



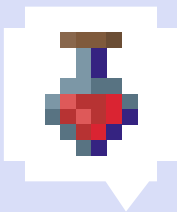
02.

# Modelo de negócios

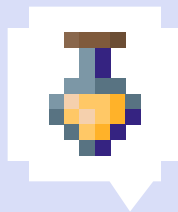




# Modelo de negócios



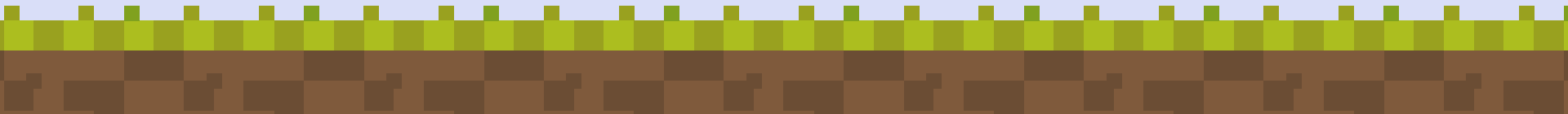
Plataforma onde o usuário encontre outros usuários com interesses em comum em relação a jogos;



Intermediar encontro entre pessoas com interesse em comum em relação a jogos;



Pessoas que jogam online, a idade média entre 16 e 30 anos.





## Game Chat

### Parceiros Chave

Empresas de games.

### Atividades Chave

Intermediar o encontro entre pessoas com mesmo interesse.

### Recurso Chave

Pacote premium.

Aplicativo.

### Proposta de Valor

Fornecer uma plataforma segura e ágil para que pessoas possam encontrar pares ou grupos com os mesmos interesses em jogos digitais ou RPG.

### Relação com o cliente

Atendimento ao cliente via suporte.

### Canais

Website

Aplicativo

### Segmentos de Mercado

Público em geral com idade aproximada entre 16 e 30 anos.

### Estrutura de Custos

Mão de obra.

Marketing.

Servidores.

### Fontes de Renda

Publicidade

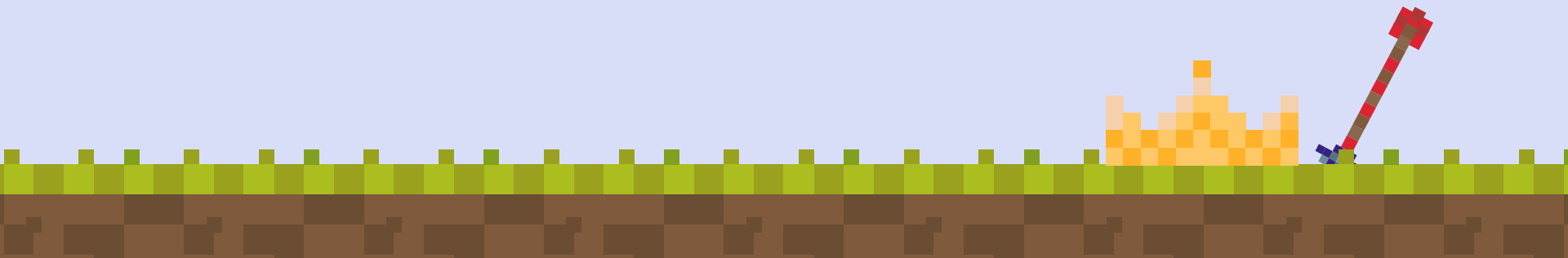
Pagamento de assinatura para acesso a mais serviços.





03.

Tempo e  
custo

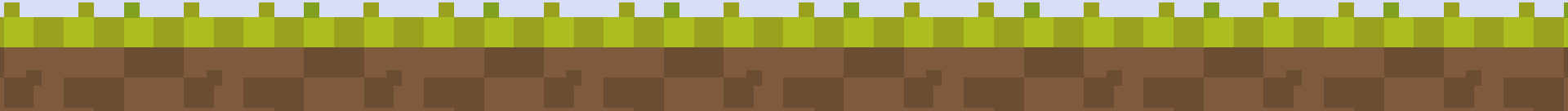




# Tempo



- **Gerenciamento de tempo** é o processo de planejar suas atividades com foco no período gasto em cada uma delas.

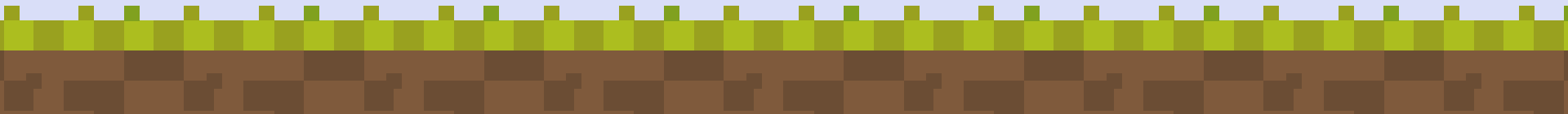


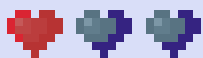


# Tempo



- A projeção para término do projeto é para julho de 2024, no decorrer desse semestre foram investidas as horas descritas abaixo:
- 80 aulas
- 3 h e 20 m semanais
- 13 horas mensais
- Totalizando 46 horas semestrais.

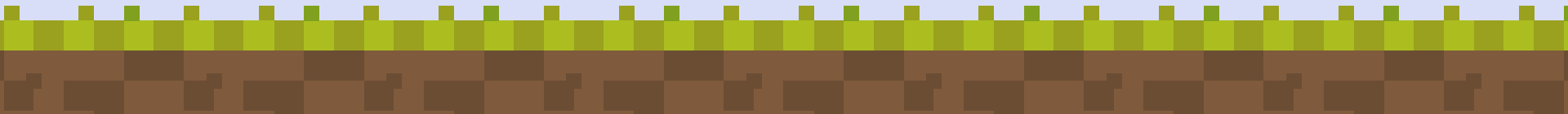




# Entregas



Tarefa	Data de Entrega
Apresentação do sistema	24/09/2022
Comunicação, desenvolvimento, testes	26/09/2022
Entrega 02- Banco de dados	04/11/2022
Entrega 03- Prévia do sistema completo	11/11/2022
Entrega do software AAP's	18/11/2022
Apresentação prévia do software	30/11/2022
Apresentação do software	02/12/2022





# CUSTO

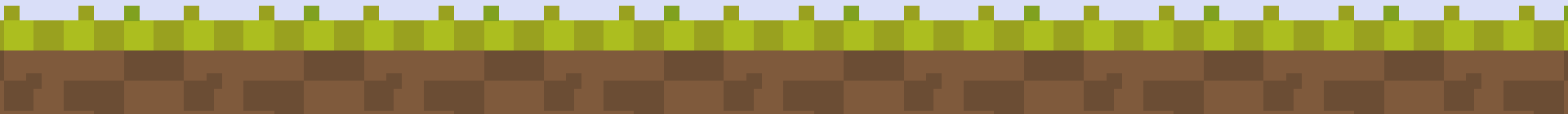


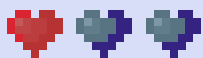
- O gerenciamento de custos é o processo de estimar, alocar e controlar os gastos de um projeto.



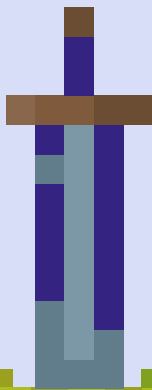
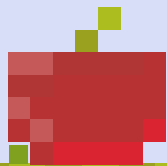
# Estimativa de custos por setores

- Recursos humanos: R\$ 547,86
- Preço total dos equipamentos: R\$ 21.325,00
- Depreciação dos equipamentos adquiridos: R\$ 4.207,96
- Custo com despesas gerais: R\$ 4.207,96





Como





# Como

- Ideia;
- Construção;
- Modelagem e Banco de Dados.





# Ideia

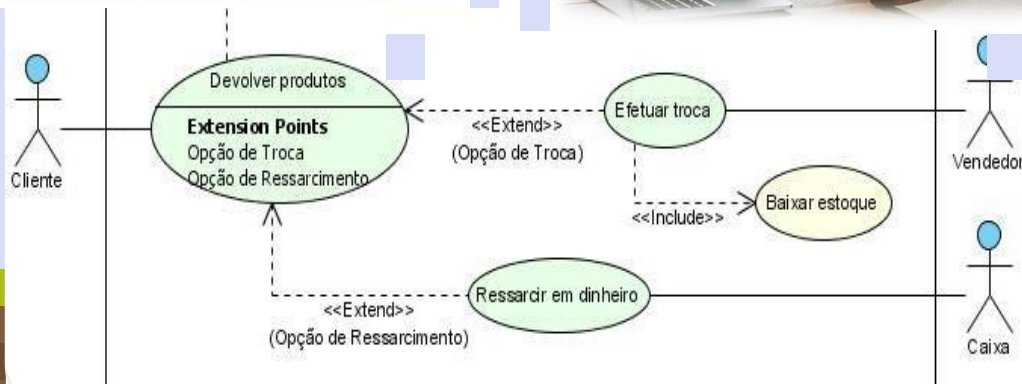
- Documentação;
- Estudo de Mercado;
- Análise de Custos.





# Construção

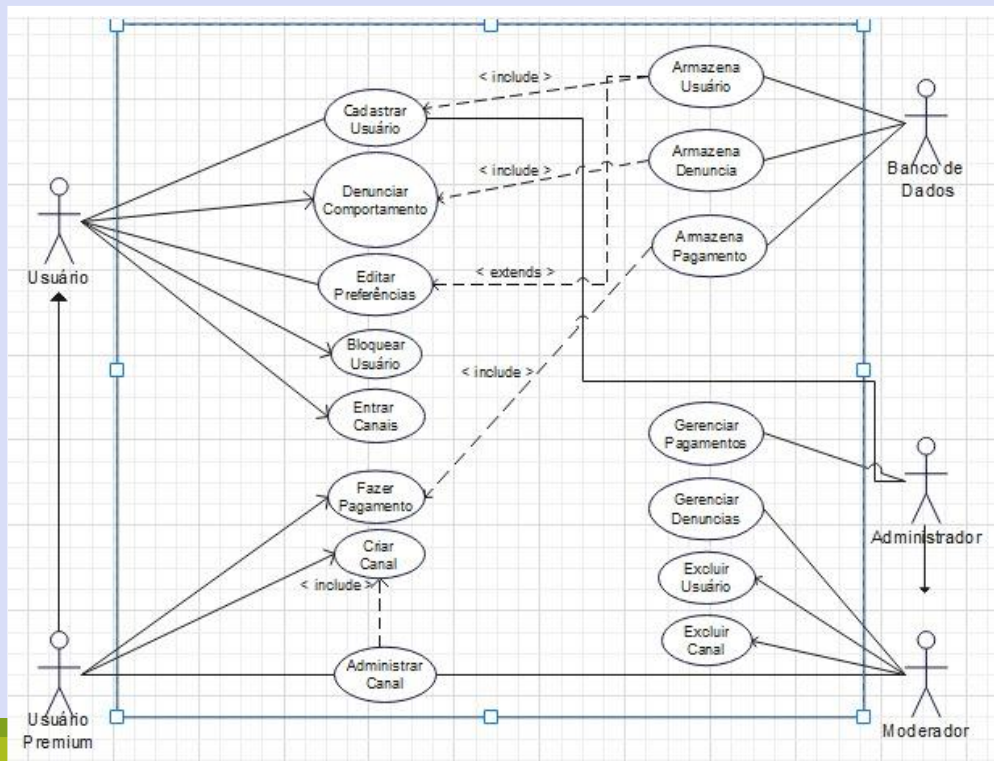
- Definição de usuários;
- Análise de requisitos;
- Caso de uso.





# Diagrama de caso de uso

- Atores;
- Requisitos funcionais;
- Requisitos não funcionais.





# Modelagem e Banco de Dados

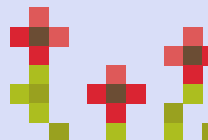
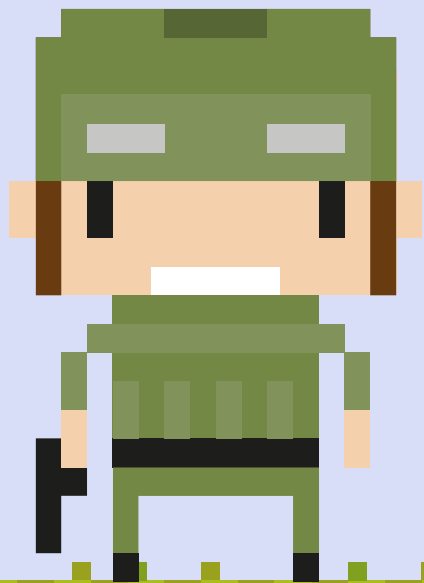


Unified  
Modeling  
Language





**PROPOSTA!**

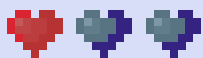




# Proposta

- ❖ Rede Social;
- ❖ Preferências;
- ❖ Canais;
- ❖ Moderação.
- ❖ Responsabilidade;
- ❖ Inclusão;





# Rede social

**Cadastro**

**Email:**

**Nome:**

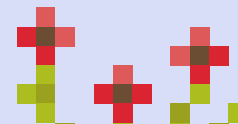
**Data de Nascimento:**

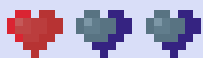
**Senha:**

**Confirmar Senha:**

**Cadastrar**

- ❖ Comunicação via chat;
- ❖ Utilização de canais;

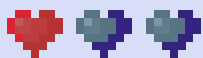




# Canais







# Editar Preferências



Nível, idade e interesse da comunidade

Mobile app interface for editing preferences. The screen shows a profile icon with a pencil icon, a section for "Gênero dos jogos:" with a text input field containing "Digite o gênero" and a checkmark, and two buttons labeled "Gênero1 X" and "Gênero 2 X". Below this is a section for "Jogos:" with a text input field containing "Digite os jogos" and a checkmark, and two buttons labeled "Jogo 1 X" and "Jogo 2 X".

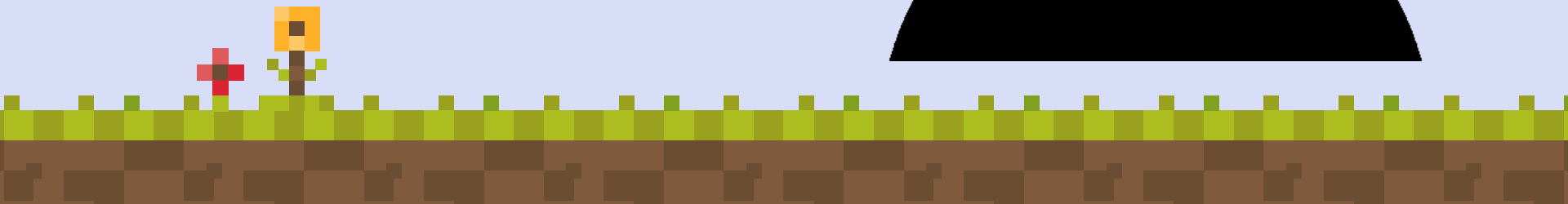
Jogos e seus gêneros

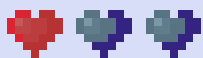
Mobile app interface for editing preferences. The screen shows a profile icon with a pencil icon, a section for "Nível:" with a dropdown menu showing "Selecione", a section for "Idade:" with a dropdown menu showing "Selecione", and a section for "Gênero:" with a dropdown menu showing "Selecione". Below these is a lightbulb icon and a large purple button labeled "Atualizar".



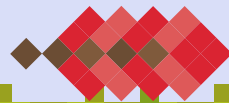
# Moderação

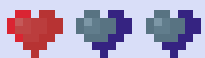
- ❖ Moderadores Ativos;
- ❖ Controle de Denúncias;
- ❖ Análise de caso;
- ❖ Responsabilidade e respeito;





CONCLUSÃO





# Conclusão



- ❖ Problemática;

- ❖ Metodologia;

- ❖ Solução.



Obrigado!

