

W.A.S.D. Project

O mundo dos games vem tomando cada vez mais espaço no dia a dia e a pandemia alavancou esse crescimento, no início da pandemia houve um crescimento de 140% do mercado gamer no Brasil, em 2021 foi divulgado um estudo em que diz que o Brasil é o maior em receitas de jogos na América Latina e o 12º no mundo, além disso foi divulgado que em 2021 o mercado gamer chegará a ter uma receita de U\$2,3 bilhões. Com cada vez mais pessoas interessadas em jogos, eventos que trazem uma imersão, que representam a magia dos jogos vão ganhar cada vez mais espaço também. Com isso, garantir a melhor experiência das visitas nesses eventos é a prioridade tanto dos organizadores dos eventos quanto das empresas de jogos com Stands nos eventos, pois é através dessa experiência que as empresas de jogos conseguem ganhar mais clientes. Além disso, é nesses eventos onde são anunciados novos jogos e os visitantes podem jogar demos/betas desses jogos.

Dentro dos eventos geeks pudemos encontrar alguns problemas principais, como:

- O número de participantes é imenso, mais do que as atrações podem suportar e por isso stands possuem filas de espera para jogarem, com isso é de extrema importância que haja uma monitoração dos computadores ainda mais por ficarem longas horas ligados, se houver algum problema no computador além das filas aumentarem, você encontrará visitantes insatisfeitos e chateados.
- No último ano foi lançado um jogo chamado CyberPunk, um jogo em que milhares de pessoas estavam ansiosas para jogarem após ser adiado o lançamento mais de 3 vezes, infelizmente tiveram uma péssima experiência, ao jogar em computadores com os componentes mínimos e até mesmo em componentes na média, os jogadores encontraram um jogo muito mal otimizado, sendo que o jogo deveria ter uma otimização adequada até nos requisitos mínimos.

E é pensando nisso que nosso projeto irá monitorar o desempenho do jogo beta nos computadores e emitirá gráficos sobre a otimização do jogo para que a empresa lance com os requisitos mínimos adequados.

Objetivo:

Monitorar computadores em stands de empresas de jogos nos eventos gamers para evitar o mau desempenho dos computadores durante o evento e analisar o desempenho do computador em novos jogos. Iremos auxiliar os desenvolvedores do jogo a trabalhar na causa do problema dos jogos, tendo nossos relatórios como um apoio em relação a uso do hardware.

Como:

Para verificar o desempenho do computador iremos monitorar o CPU, Processador, Disco, Placa de vídeo, RAM e os processos sendo utilizados nos computadores dos stands. Através do nosso dashboard a pessoa que está monitorando o stand poderá visualizar a situação de cada computador para que possa tomar as devidas providências caso necessário. No final iremos desenvolver o relatório sobre o uso do hardware durante os jogos para que a empresa possa analisar se tem algum problema ou se está dentro do esperado.

Fontes:**Análise e gráficos dos gamers**

<http://gamers.talkdigital.co/>

Pesquisa divulgada em 2021

<https://olhardigital.com.br/2021/05/05/games-e-consoles/mercado-de-jogos-no-brasil-2021-pesquisa/>

PGB

<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/>

Crescimento 2020

<https://valorinveste.globo.com/objetivo/gastar-bem/noticia/2021/01/23/com-pandemia-mercado-de-games-cresce-140percent-no-brasil-aponta-estudo.ghtml>

BGS

<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2021/08/06/bgs-e-cancelada-pelo-segundo-ano-seguido-e-proxima-edicao-acontece-em-outubro-de-2022.ghtml>

DEMORA NAS FILAS

<https://www.diariodepernambuco.com.br/noticia/viver/2017/04/comic-con-publico-enfrenta-filas-de-ate-tres-horas-para-fotos-e-paine.html>