

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DO PLANALTO CENTRAL APPARECIDO DOS
SANTOS(UNICEPLAC)**

CURSO: ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

PROJETO INTEGRADO DE CERTIFICAÇÃO SCRUM MASTER

Davi

Eduardo

Gustavo

Luiz

Pedro

PROJETO INTEGRADO DE CERTIFICAÇÃO SCRUM MASTER

Projeto apresentado ao curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas,
como requisito parcial para a obtenção da certificação Scrum Master.

Orientador: Prof. Geovane da Costa Oliveira

Sumário:

1. Introdução	X
2. Objetivos	X
3. Justificativa	X
4. Referencial Teórico	X
5. Metodologia	X
6. Desenvolvimento e Resultados	X
7. Discussão	X
8. Considerações Finais	X
Referências	X
Apêndices/Anexos	X

Resumo

O presente trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do projeto Altmaisf4, uma loja online de jogos digitais, utilizando a metodologia ágil Scrum. A proposta busca unir conceitos de e-commerce, usabilidade, segurança da informação e metodologias ágeis, com foco no mercado de jogos eletrônicos. O trabalho descreve o referencial teórico, a metodologia adotada, o processo de desenvolvimento do site, bem como os resultados alcançados e as considerações finais.

Palavras-chave: Jogos digitais. E-commerce. Scrum. Usabilidade.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do projeto Altmaisf4, uma loja online de jogos digitais, utilizando a metodologia ágil Scrum. A proposta combina conceitos de comércio eletrônico, usabilidade, segurança da informação e metodologias ágeis, com foco no mercado de jogos eletrônicos. O trabalho descreve o referencial teórico, a metodologia adotada, o processo de desenvolvimento do site, bem como os resultados alcançados e as considerações finais.

Palavras-chave: Jogos digitais. Comércio eletrônico. Scrum. Usabilidade.

Projeto integrado de certificação Scrum Master

Davi

Eduardo

Gustavo

Luiz

Pedro

Projeto integrado de certificação Scrum Master

Professor: Geovane da Costa Oliveira

Ads: 2 semestre

Matéria: Projeto integrado de certificação Scrum Master

1. Introdução

O mercado de jogos eletrônicos movimenta bilhões de dólares anualmente e vem crescendo de forma excepcional, principalmente com a popularização de plataformas digitais. Diante dessa realidade, uma loja online de jogos torna-se uma oportunidade estratégica para oferecer conveniência, variedade e promoções exclusivas aos consumidores.

Este projeto tem como objetivo desenvolver uma plataforma de ecommerce de jogos utilizando a metodologia ágil Scrum, que possibilita entregas incrementais, adaptabilidade às mudanças e maior colaboração entre os membros da equipe. O foco está na criação de uma solução responsiva, segura e de fácil usabilidade, que atenda tanto ao público que consome jogos digitais quanto físicos.

O projeto também prioriza aspectos técnicos fundamentais como responsividade, segurança da informação, performance e usabilidade. A plataforma será projetada com base em boas práticas de desenvolvimento e poderá empregar tecnologias modernas

Dessa forma, este projeto visa não apenas criar uma loja funcional, mas também desenvolver uma solução tecnológica robusta, escalável e centrada no usuário, capaz de se destacar no competitivo mercado de jogos eletrônicos. O projeto Loja de Jogos Online tem como objetivo desenvolver uma plataforma moderna, escalável e atrativa para a comercialização de jogos eletrônicos, oferecendo uma experiência de compra otimizada para o público gamer. A equipe utilizará o framework ágil Scrum para garantir entregas frequentes, adaptabilidade ao longo do processo e validação contínua com o cliente. A proposta é oferecer uma experiência de compra intuitiva, rápida e alinhada às expectativas do público gamer, integrando funcionalidades que promovam usabilidade e segurança.

2. Objetivos:

O presente projeto apresenta objetivos gerais e específicos que orientaram o

desenvolvimento da plataforma Altmaisf4. A definição clara desses objetivos permitiu nortear as atividades, garantir a coerência metodológica e alcançar os resultados esperados

Objetivo Geral:

Desenvolver uma loja online de jogos digitais, utilizando a metodologia ágil Scrum, que proporcione uma experiência de compra segura, prática, intuitiva e voltada ao público gamer, aliando aspectos de usabilidade, responsividade e confiabilidade.

Objetivos Específicos:

Implementar um design moderno e responsivo, compatível com diferentes dispositivos;
Oferecer funcionalidades que possibilitem a compra rápida e segura de jogos digitais;
Utilizar práticas de usabilidade para garantir a satisfação do usuário;
Empregar a metodologia Scrum para gerenciar o desenvolvimento do projeto;
-Documentar todas as etapas de desenvolvimento, desde o planejamento até os testes;
Analisar a relevância do mercado de jogos digitais e sua relação com o comércio eletrônico;
Estimular a colaboração da equipe por meio de reuniões e divisão clara de papéis;
Avaliar os resultados obtidos e propor melhorias futuras para a plataforma.

3. Justificativas:

O mercado de jogos digitais é um dos segmentos mais lucrativos da indústria do entretenimento e do comércio eletrônico, movimentando bilhões de dólares anualmente em escala global. No Brasil, observa-se um crescimento contínuo do setor, impulsionado pelo aumento do acesso à internet, popularização de plataformas digitais e diversidcomputadores disponíveis.

A escolha do tema se justifica pela necessidade de compreender esse fenômeno econômico e social, aplicando conhecimentos de desenvolvimento web, metodologias ágeis e estratégias de marketing digital para a criação de uma solução prática e inovadora.

Além da relevância mercadológica, o projeto também se justifica pelo aspecto acadêmico e profissional: a aplicação de ferramentas como o Scrum possibilita que os alunos experimentem a realidade de projetos de TI, aprimorando suas competências técnicas, trabalhando em equipe e desenvolvendo habilidades de gestão e

comunicação.

Dessa forma, o Altmaisf4 busca unir teoria e prática, entregando não apenas um site funcional, mas também um aprendizado significativo para os envolvidos e uma contribuição real ao setor de jogos digitais.

4.Referencial teorico:

O Altmaisf4 é um espaço virtual inovador totalmente voltado para o mundo dos jogos eletrônicos. Em um cenário de mercado que não para de crescer, surge como um ponto de encontro abrangente para fãs de games de todas as idades e estilos, proporcionando uma vivência de compra e jogabilidade única.

Nosso objetivo é claro: oferecer entretenimento de alta qualidade e diversificado, garantindo que cada jogador ache exatamente o que deseja, com total praticidade e segurança. Nos dedicamos ao máximo para trazer os melhores títulos das desenvolvedoras mais famosas, garantindo a satisfação e a lealdade da nossa crescente comunidade de usuários.

A Altmaisf4 funciona como uma loja online especializada em jogos digitais. Esse modelo de negócio se encaixa em um setor dinâmico e lucrativo da economia digital, marcado pela venda de produtos virtuais e pela necessidade de uma infraestrutura tecnológica robusta. A Teoria dos Jogos, mesmo sendo tradicionalmente aplicada à definição de preços e estratégias competitivas, oferece percepções valiosas sobre as interações estratégicas em plataformas de e-commerce, tanto entre a empresa e seus clientes quanto entre os próprios clientes. Entender essas dinâmicas é crucial para aprimorar as operações e as estratégias de mercado.

Nossa plataforma pode oferecer:

Downloads Velozes e Seguros: A rapidez na entrega do produto digital é um diferencial competitivo fundamental, influenciando diretamente a satisfação do cliente e a percepção de valor.

Catálogo Variado: A seleção de um amplo leque de jogos, abrangendo vários gêneros e faixas etárias, é essencial para atender uma base de clientes diversificada e em constante evolução. A gestão eficaz desse catálogo e a capacidade de oferecer novidades regularmente são pilares do nosso sucesso.

Suporte Especializado: A disponibilidade de um suporte técnico e de atendimento ao cliente eficiente é fundamental para construir confiança e resolver rapidamente quaisquer dúvidas que possam surgir, garantindo uma experiência positiva e contínua para o usuário.

Descontos Irresistíveis: A oferta de promoções e descontos exclusivos não apenas atrai novos clientes, mas também incentiva a recompra e a fidelização, elementos-chave em um mercado competitivo como o de jogos digitais.

Táticas de Marketing Digital e Envolvimento: Para assegurar que a Altmaisf4 atinja seus clientes e cultive uma comunidade ativa, adotamos táticas de marketing digital precisas e eficientes. Em um mundo onde a atenção das pessoas é disputada, é essencial usar canais e métodos que se conectem com os jogadores. Isso envolve o uso inteligente de mídias sociais, como Facebook Ads, Instagram Ads e YouTube, para direcionar campanhas com base nos gostos e costumes dos usuários (Ramper, n.d.).

Para assegurar que a Altmaisf4 atinja seus clientes e cultive uma comunidade ativa, adotamos táticas de marketing digital precisas e eficientes. Em um mundo onde a atenção das pessoas é disputada, é essencial usar canais e métodos que se conectem com os jogadores. Isso envolve o uso inteligente de mídias sociais, como Facebook Ads, Instagram Ads e YouTube, para direcionar campanhas com base nos gostos e costumes dos usuários (Ramper, n.d.).

A gamificação no marketing é uma moda crescente que a Altmaisf4 aproveita para aumentar o envolvimento e a lealdade. Ao adicionar elementos divertidos em nossas ações e na plataforma, estimulamos a participação dos usuários, fazendo da interação com a marca algo mais agradável e inesquecível (Claspo.io, 2023; LinkedIn, 2024; E-Commerce Brasil, 2024). Queremos não só vender jogos, mas criar uma comunidade ativa e apaixonada, onde os jogadores se sintam parte de um grupo maior (V4 Company, 2025; EBAC, n.d.).

Gerenciamento Ágil com Scrum: Para garantir a melhoria contínua da nossa plataforma e a entrega de valor de forma ágil, adotamos a metodologia Scrum em nossos processos de desenvolvimento. O Scrum nos permite gerenciar projetos de forma flexível e eficiente, com foco em resultados incrementais.

Nossa equipe trabalha em Sprints, que são períodos curtos e fixos de tempo, geralmente de duas semanas. No início de cada Sprint, planejamos as tarefas que serão realizadas com base nas necessidades mais urgentes do negócio e nos feedbacks dos usuários. As reuniões diárias (Daily Scrums) nos ajudam a manter a comunicação alinhada e a identificar rapidamente qualquer obstáculo. Ao final de cada Sprint, realizamos uma Revisão da Sprint (Sprint Review) para demonstrar os novos recursos e funcionalidades, além de uma Retrospectiva (Sprint Retrospective) para refletir sobre o processo e buscar formas de aprimorá-lo.

Essa abordagem nos permite responder rapidamente às mudanças do mercado e às demandas dos jogadores, garantindo que o Altmaisf4 continue inovando e oferecendo a melhor experiência possível.

5. Metodologia: **Como Criamos o Site Altmaisf4 - Entre no Jogo Agora:**

O site Altmaisf4 - Entre no Jogo Agora foi desenvolvido com o objetivo de oferecer uma experiência prática, rápida e acessível para todos os amantes de jogos online. Para isso, utilizamos a plataforma Site123, uma ferramenta moderna que facilita a criação de sites profissionais, mesmo sem conhecimento avançado em programação.

Por que escolhemos o Site123?

O Site123 foi escolhido por ser uma solução eficiente, com templates prontos, personalizáveis e compatíveis com todos os dispositivos — computadores, tablets e celulares. Essa flexibilidade permitiu que construíssemos um site visualmente atrativo e funcional em pouco tempo, sem precisar lidar diretamente com códigos complexos.

Etapas da Criação do Site:

Para organizar o processo de criação, utilizamos uma metodologia ágil chamada Scrum.

O que é o Scrum?

Scrum é um método de trabalho usado em projetos de tecnologia que valoriza a colaboração, a adaptação contínua e as entregas rápidas. Ele divide o desenvolvimento em ciclos curtos chamados sprints, onde as tarefas são definidas, executadas e avaliadas com foco em melhoria contínua.

Esse método nos ajudou a manter o foco, priorizar funcionalidades importantes e ajustar rapidamente o que fosse necessário ao longo da criação do site. Como aplicamos isso na prática:

Planejamento e escolha da Plataforma Decidimos utilizar o Site123 por sua interface amigável, recursos prontos e facilidade de uso.

Escolha do template e visual Seleccionamos um modelo com aparência moderna e alinhada com o universo dos jogos online.

Personalização do conteúdo Incluímos textos, imagens, ícones e outros elementos que representam a marca Altmaisf4 e ajudam a comunicar nossa proposta de forma clara.

Ajustes de design e navegação

Trabalhamos nas cores, fontes e espaçamentos para garantir uma navegação agradável e responsiva, tanto em computadores quanto em celulares.

A Tecnologia por Trás dos Sites: HTML, CSS e JavaScript:

Mesmo utilizando uma plataforma como o Site123, que facilita todo o processo, é interessante entender as linguagens que fazem um site funcionar por trás das telas. São elas: HTML, CSS e JavaScript.

HTML – O que é? Para que serve? Como pode ser feito?

O que é:

HTML (HyperText Markup Language) é a linguagem que estrutura o conteúdo de um site.

Para que serve:

Organiza textos, imagens, títulos, botões, links e tudo o que você vê em uma página.

Como pode ser feito:

Através de tags como <h1>, <p>, , etc., escritas em arquivos .html.

CSS – O que é? Para que serve? Como pode ser feito?

O que é:

CSS (Cascading Style Sheets) é a linguagem que define o estilo visual de um site.

Para que serve:

Controla cores, fontes, tamanhos, espaçamentos, layouts e até animações.

Como pode ser feito:

Escrito em arquivos .css ou diretamente no HTML usando a tag <style>.

JavaScript – O que é? Para que serve? Como pode ser feito?

O que é:

JavaScript é uma linguagem de programação que adiciona interatividade aos sites.

Para que serve:

Cria ações como menus que se abrem, validação de formulários, animações e mais.

Como pode ser feito:

Em arquivos .js ou direto no HTML com a tag <script>

Desenvolvimento do Projeto: Gestão, backlogs e Contribuição individual:

O desenvolvimento do projeto "Altmalsf4 - Entre no Jogo Agora" foi cuidadosamente planejado desde suas etapas iniciais, com foco na gestão eficaz das tarefas, na definição clara dos backlogs e na atribuição de responsabilidades individuais. Esta seção detalha como o projeto, em sua essência, foi concebido e executado, indo além da mera descrição do sistema para focar na dinâmica de trabalho da equipe.

Planejamento e definição do escopo:

O planejamento do projeto começou com a identificação das necessidades e expectativas dos usuários, os amantes de jogos online. A partir daí, foram estabelecidos os objetivos claros do site: oferecer uma experiência prática, rápida e acessível. Esta fase inicial envolveu:

Brainstorming e Ideação: Reuniões para gerar ideias e funcionalidades que agregassem valor ao público-alvo.

Análise de Viabilidade: Avaliação da exequibilidade técnica e dos recursos disponíveis para a implementação das funcionalidades propostas.

Definição de Requisitos: Documentação detalhada das funcionalidades essenciais e desejáveis do site, servindo como base para a criação do backlog.

Gestão de Backlogs e Priorização:

com base nos requisitos definidos, foi criado um Product Backlog, que é uma lista priorizada de todas as funcionalidades, melhorias e correções que o produto deve ter. A gestão do backlog foi um processo contínuo e dinâmico, adaptando-se às descobertas e

feedbacks ao longo do desenvolvimento. As atividades incluíram:

Criação de User Stories: Descrição das funcionalidades sob a perspectiva do usuário, facilitando o entendimento e a priorização.

Estimativa de Esforço: Atribuição de pontos de esforço para cada item do backlog, auxiliando no planejamento dos sprints.

Priorização Contínua: Reavaliação constante dos itens do backlog para garantir que as funcionalidades mais valiosas fossem desenvolvidas primeiro, alinhando-se com os objetivos estratégicos do projeto.

Contribuições Individuais e Colaboração da Equipe:

O sucesso do projeto foi resultado direto da colaboração e das contribuições individuais de cada membro da equipe. Dentro do framework Scrum, as responsabilidades foram distribuídas de forma a maximizar a eficiência e o engajamento:

Product Owner: Responsável por definir e priorizar os itens do Product Backlog, garantindo que o produto atenda às necessidades do negócio e dos usuários.

Scrum Master: Facilitador do processo Scrum, removendo impedimentos e garantindo que a equipe siga as práticas ágeis, promovendo um ambiente de trabalho produtivo.

Time de Desenvolvimento: Equipe auto-organizada e multifuncional, responsável por transformar os itens do backlog em incrementos de produto funcionais a cada sprint. Cada membro contribuiu com suas habilidades específicas (design, conteúdo, testes, etc.) para a execução das tarefas.

A comunicação transparente e as reuniões diárias (Daily Scrums) foram cruciais para sincronizar o trabalho, identificar desafios e garantir que todos estivessem alinhados com os objetivos do sprint. A cultura de responsabilidade compartilhada e o apoio mútuo foram pilares para a superação dos desafios e a entrega de um produto de qualidade.

Esta abordagem detalhada na gestão do projeto, desde o planejamento inicial até a execução das tarefas e a colaboração da equipe, foi fundamental para o desenvolvimento

eficiente e bem-sucedido do site Altmaisf4, garantindo que o projeto em si fosse tão robusto quanto o sistema entregue.

Desenvolvimento do Código:

O código do site é baseado em HTML, CSS e JavaScript, tecnologias fundamentais para estruturar, estilizar e tornar interativa a página. A seguir, apresentam-se alguns trechos do código e suas respectivas explicações:

Estrutura inicial do HTML:

```
<!DOCTYPE html> <html lang="pt"> <head> <meta charset="utf-8"> <meta  
name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1"> <title>Altmaisf4 -  
Entre no Jogo Agora</title> </head>
```

Esse trecho define o documento como HTML5 (<!DOCTYPE html>), indica que o idioma principal é o português (lang="pt") e configura as metatags responsáveis pela codificação de caracteres (UTF-8) e pela adaptação do site a dispositivos móveis (viewport). O <title> mostra o nome da página na aba do navegador.

SEO e redes sociais:

```
<meta name="description" content="Altmaisf4 - Compre, baixe e jogue sem  
limites."> <meta property="og:title" content="Altmaisf4 - Entre no Jogo Agora">  
<meta property="og:description" content="Altmaisf4 - Compre, baixe e jogue sem  
limites.">
```

Essas linhas permitem que o site seja melhor encontrado em buscadores (SEO) e exibem título e descrição ao ser compartilhado em redes sociais, através do padrão Open Graph.

Estilos e variáveis CSS:

```
:root { --global_main_color: #ffff0; --menu_color: #1b262c; --  
menu_text_color: #ffffff; --footer_back: #1b262c; }
```


As variáveis CSS centralizam a configuração de cores, facilitando a manutenção do design. Nesse caso, definem-se a cor principal, as cores do menu e do rodapé.

Corpo da página:

```
<body> <header> <!-- Menu de navegação --> </header> <main>
<h1>Altmaisf4</h1> <p>Compre, baixe e jogue sem limites.</p> </main> <footer>
<p>© 2025 Altmaisf4 - Todos os direitos reservados.</p> </footer> </body> </html>
```

O <header> contém o menu de navegação, o <main> apresenta o conteúdo principal (título e slogan) e o <footer> mostra informações complementares, como créditos e direitos autorais.

Fontes externas e scripts:

```
<link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Roboto&display=swap"
rel="stylesheet"> <script src="https://cdn-cms.f-
static.com/scripts/site123.js"></script>
```

A primeira linha importa a fonte Roboto do Google Fonts, garantindo padronização tipográfica. Já o script externo é responsável por funções dinâmicas, como a adaptação do menu para celulares e carregamento otimizado de elementos.

Dessa forma, o desenvolvimento do site envolveu a utilização da estrutura do HTML, a definição visual por meio do CSS e a interatividade com scripts em JavaScript, resultando em uma página responsiva e funcional para a divulgação de jogos digitais.

6.Desenvolvimentos e resultados:

Desenvolvimento do Projeto:

O desenvolvimento do site *Altmaisf4 – Entre no Jogo Agora* foi conduzido em etapas organizadas a partir da metodologia ágil Scrum. O grupo dividiu as tarefas entre os membros, definindo papéis e responsabilidades claras.

Planejamento inicial

Definição dos objetivos do site e levantamento dos requisitos básicos.

Escolha da plataforma **Site123**, que possibilitou criação rápida sem necessidade de codificação avançada.

Configuração do ambiente

Seleção de um **template visual** adequado ao tema de jogos digitais.

Personalização de cores, fontes e ícones para criar identidade visual própria.

Produção do conteúdo

Elaboração de textos explicativos, descrições de jogos e slogans.

Inclusão de imagens e ícones relacionados ao universo gamer.

Ajustes de usabilidade

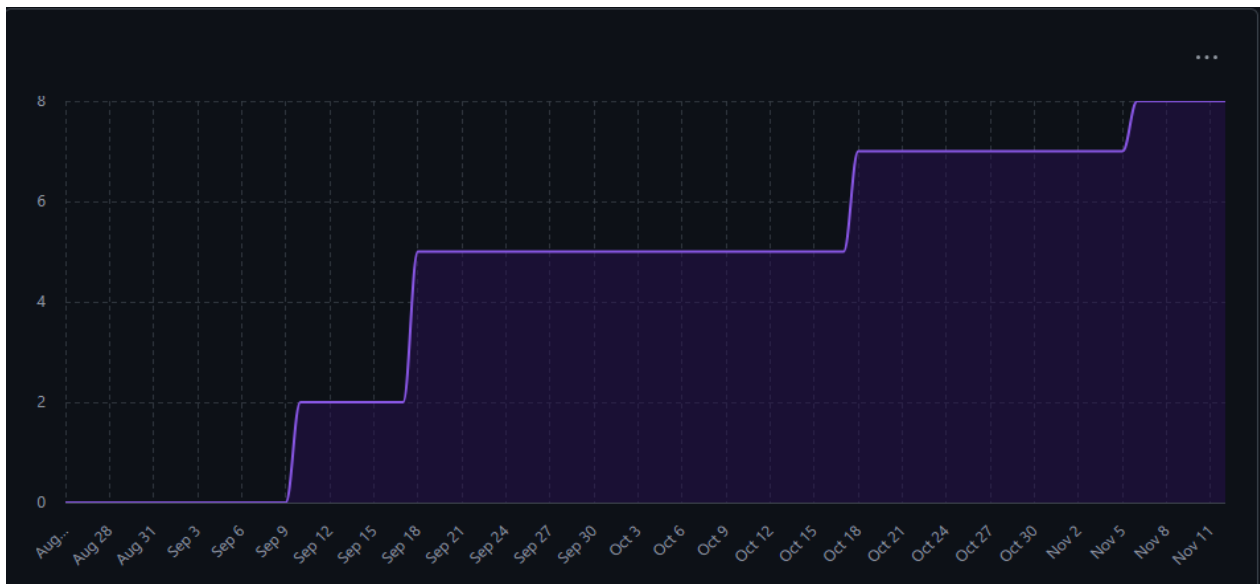
Organização do menu de navegação em seções claras (Início, Catálogo, e Contato).

Testes em dispositivos móveis para garantir a responsividade.

Testes e validações

Publicação do site em ambiente real e avaliação em diferentes navegadores.

Gráfico Burndown do andamento do projeto:

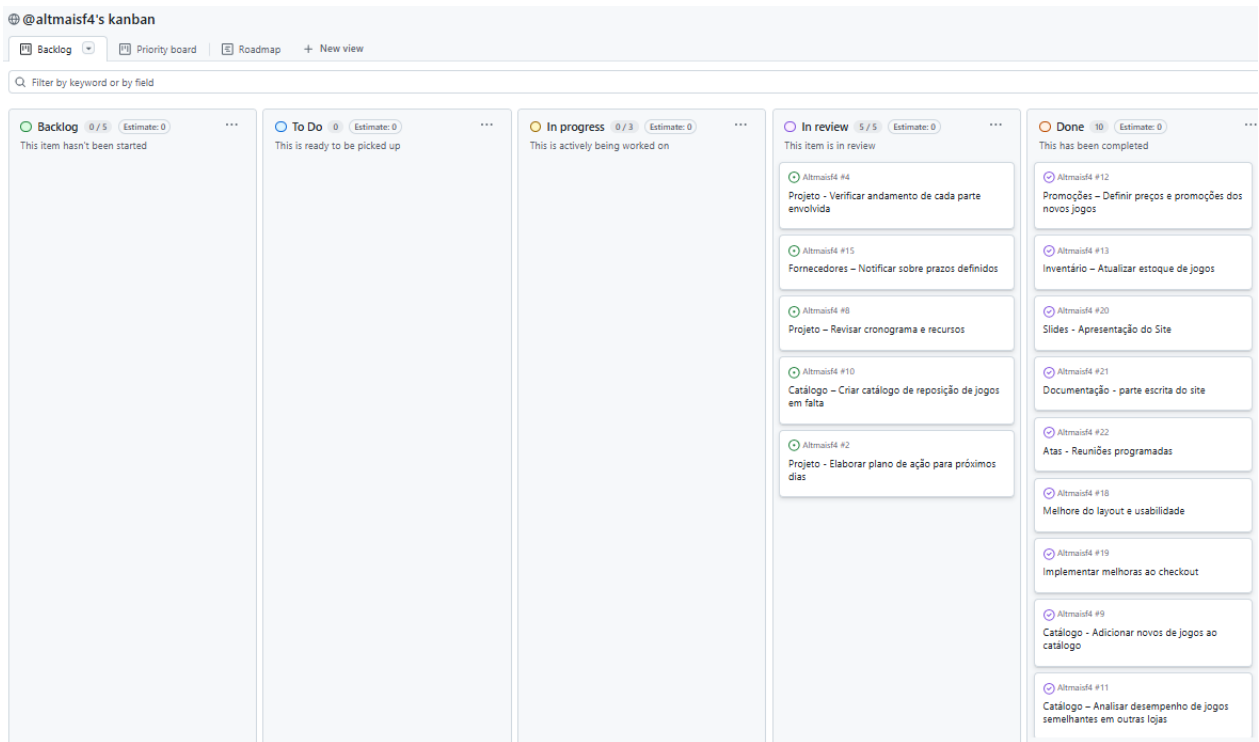


O Gráfico Burndown é uma ferramenta utilizada em metodologias ágeis para acompanhar o progresso das tarefas ao longo do tempo. Ele demonstra a quantidade de trabalho restante em relação às semanas de execução, permitindo avaliar se o cronograma está sendo seguido conforme o planejado. Neste projeto, observa-se que o avanço ocorreu de forma gradual, com períodos de estabilidade e retomada, indicando o cumprimento das entregas dentro do prazo proposto.

No eixo horizontal, observam-se as datas correspondentes às semanas de execução do projeto, enquanto o eixo vertical indica o número acumulado de tarefas ou etapas concluídas. A partir da análise do gráfico, é possível perceber que o desenvolvimento ocorreu de maneira progressiva e organizada, com períodos de estabilidade correspondendo aos intervalos de observação da paciente e retomadas associadas às sessões de reaplicação do taping e registros fotográficos.

Esse tipo de gráfico foi fundamental para monitorar o andamento das atividades, garantir o cumprimento dos prazos e manter o controle visual da evolução do estudo, desde a coleta de dados até a análise final dos resultados.

Kanban:



O quadro Kanban do projeto **Altmaisf4** foi desenvolvido com o objetivo de organizar, visualizar e acompanhar o andamento das atividades relacionadas ao desenvolvimento e aprimoramento do site. A metodologia Kanban permite uma gestão eficiente das tarefas, tornando o fluxo de trabalho mais transparente e colaborativo.

Por meio da divisão em colunas — Backlog, To Do, In Progress, In Review e Done — é possível identificar facilmente o estágio de cada atividade, desde o planejamento até a conclusão. Essa abordagem visual facilita o controle de prioridades, o cumprimento de prazos e o monitoramento do progresso da equipe.

Entre as tarefas gerenciadas no quadro estão atividades como verificação do andamento de projetos, notificação de fornecedores, criação de catálogos, revisão de cronogramas e melhorias na usabilidade do site. Dessa forma, o Kanban serve como uma ferramenta essencial para garantir a organização e a produtividade do time, contribuindo para a entrega contínua de resultados de qualidade.

Feedbacks dos colegas da turma e do professor para ajustes finais.

Resultados Obtidos

O resultado foi um protótipo funcional de loja online de jogos digitais, com as seguintes características principais:

Responsividade: o site adapta-se a telas de computador, tablet e celular.

Design moderno: cores escuras com destaque para imagens de jogos, aproximando-se do estilo de grandes plataformas.

Catálogo inicial: lista de jogos fictícios com descrições e preços simulados, permitindo visualizar como seria a experiência real de compra.

Facilidade de navegação: menus claros, páginas leves e carregamento rápido.

Apresentação institucional: destaque para a marca *Altmaisf4* como identidade própria.

Além do aspecto técnico, o trabalho também trouxe **resultados pedagógicos** importantes:

O grupo conseguiu aplicar na prática os conceitos estudados de **Scrum** (sprints, backlog, reuniões rápidas).

Houve aprendizado no uso de ferramentas de criação de sites, além de noções de HTML, CSS e JavaScript.

A experiência de trabalho em equipe fortaleceu a comunicação e a divisão de tarefas.

Limitações e Possíveis Melhorias

Embora o site tenha atingido os objetivos iniciais, algumas limitações foram observadas:

O uso do Site123 restringe personalizações mais avançadas de código.

Não há integração real com meios de pagamento ou sistemas de download de jogos. O catálogo ainda é fictício e precisa ser expandido com títulos reais.

Para trabalhos futuros, seria possível:

Criar uma versão com **back-end próprio** (ex.: Node.js, Python ou PHP) e banco de dados.

Implementar **sistemas de pagamento reais** (cartão, Pix, PayPal).

Adicionar **recursos de gamificação** (conquistas, pontos de fidelidade).

Ampliar a atuação para aplicativos mobile (Android e iOS).

7. Discussão

A execução do projeto possibilitou reflexões sobre os desafios enfrentados no desenvolvimento de plataformas digitais. Durante a aplicação do Scrum, a equipe enfrentou obstáculos como prazos curtos, ajustes de design e adaptação ao uso do Site123. Contudo, a divisão clara de responsabilidades e a realização de reuniões constantes possibilitaram superar esses entraves.

Outro ponto importante foi a experiência prática com metodologias ágeis. A cada sprint, foi possível revisar entregas, reavaliar prioridades e alinhar expectativas. Essa flexibilidade demonstrou a eficiência do Scrum em projetos acadêmicos, aproximando os alunos da realidade profissional.

No aspecto técnico, percebeu-se que o uso de plataformas como o Site123 facilita a criação rápida de sites funcionais, mas também limita algumas personalizações avançadas que poderiam ser implementadas em códigos feitos do zero com HTML, CSS e JavaScript. Ainda assim, a ferramenta atendeu aos requisitos propostos para o protótipo inicial.

Os resultados evidenciam que a Altmalsf4 alcançou seus objetivos principais: oferecer uma loja virtual responsiva, segura e atrativa ao público gamer. Entretanto, para futuras versões, recomenda-se a integração de meios de pagamento diversificados.

8. Considerações Finais

O projeto Altmalsf4 representou uma oportunidade valiosa de aprendizado acadêmico e prático. A equipe conseguiu aplicar os conceitos de desenvolvimento web, metodologias ágeis e gestão de projetos para a criação de uma loja virtual de jogos digitais, atendendo às necessidades identificadas.

Os resultados obtidos demonstram a viabilidade da proposta e a relevância do tema escolhido. A aplicação da metodologia Scrum proporcionou entregas constantes, alinhamento entre os membros da equipe e capacidade de adaptação aos desafios surgidos ao longo do processo. Além disso, o uso do Site123 facilitou a criação rápida de um protótipo funcional, permitindo que o grupo se concentrasse na usabilidade e na experiência do usuário.

Como trabalhos futuros, recomenda-se a implementação de um sistema próprio de back-end, com banco de dados relacional para armazenamento de informações dos usuários e histórico de compras. Também seria interessante explorar recursos de inteligência artificial para recomendações personalizadas, bem como expandir a plataforma para dispositivos móveis por meio de aplicativos nativos.

Portanto, o projeto contribuiu para o crescimento profissional e acadêmico da equipe, ao mesmo tempo em que resultou em um produto digital capaz de se destacar no competitivo mercado de jogos eletrônicos.

9. Referências:

BAYMARD. How to Design Gamification for eCommerce. Baymard Institute, [s.d.].

Disponível em: <https://baymard.com/>. Acesso em: 9 set. 2025.

CLAPSO.IO. Gamificação no marketing: o que é e como funciona?. Claspo.io, 2023. Disponível em: <https://claspo.io/pt/blog/gamificacao-no-marketing>. Acesso em: 15 out 2025.

E-COMMERCE BRASIL. Como a gamificação pode aumentar o engajamento e a lealdade de clientes no seu e-commerce. E-Commerce Brasil, 2024. Disponível em: <https://e-commercebrasil.com.br/artigos/gamificacao-engajamento-lealdade-clientes>. Acesso em: 15 out . 2025.

EBAC. O que é e como usar a gamificação?. EBAC, [s.d.]. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-gamificacao>. Acesso em: 9 set. 2025.

LAZAR, Rebecca. How to Use Game Theory to Improve eCommerce Returns. ReturnGO, 12 mar. 2023. Disponível em: <https://returngo.ai/game-theory-ecommerce-returns/>. Acesso em: 15 out. 2025.

LINKEDIN. Estratégias de gamificação no marketing digital para aumentar o engajamento e as vendas. LinkedIn, 2024. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/estrat%C3%A9gias-de-gamifica%C3%A7%C3%A3o-no-marketing-digital-para/>. Acesso em: 15 out. 2025.

PEREIRA, Daniel. Modelo de negócios da Epic Games - Como a Epic Games ganha dinheiro?. Business Model Analyst, 27 fev. 2024. Disponível em: <https://businessmodelanalyst.com/pt/modelo-de-neg%C3%B3cios-da-epic-games/?srsltid=AfmBOoqE-0Yy9hK7egwtU-czczjCtNDDaDC4DfW-9XivLs0L9AJ2efGcE>. Acesso em: 15 out. 2025.

RAMPER. Marketing de nicho: como atrair um público segmentado e engajado. Ramper, [s.d.]. Disponível em: <https://www.ramper.com.br/blog/marketing-de-nicho>. Acesso em: 15 out. 2025.

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. O Guia do Scrum: O Guia Definitivo para o Scrum. Scrum.org & Scrum Inc., 2020. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-BR.pdf>. Acesso em: 15 out. 2025.

SHOPIFY. Como lucrar com um e-commerce na indústria de jogos. Shopify Brasil, [s.d.]. Disponível em: <https://www.shopify.com/br/blog/e-commerce-na-industria-de-jogos>. Acesso em: 15 out. 2025.

V4 COMPANY. Como gamificar um projeto: o passo a passo. V4 Company, 2025. Disponível em: <https://v4company.com/blog/como-gamificar-um-projeto/>. Acesso em: 15 out. 2025.