

## APRESENTAÇÃO

## CARTA DE

Vimos por desta apresentar o grupo de acadêmicos do Centro Universitário UniMetrocamp Wyden, a fim de convidá-lo a participar de uma atividade extensionista associada à disciplina “ARA0089”, sob responsabilidade do Prof. Luiz Gustavo Turatti.

Em consonância ao Plano Nacional de Educação vigente, a IES desenvolve “Programação de dispositivos móveis em Android” que, norteados pela metodologia de aprendizado por projetos, tem por princípios fundantes o diagnóstico das necessidades, a participação ativa dos alunos participantes, a construção dialógica, coletiva e experiencial de conhecimentos, o planejamento de ações, o desenvolvimento e avaliação das ações, a sistematização dos conhecimentos, a avaliação das ações desenvolvidas.

Nesse contexto, a disciplina acima mencionada tem como principal escopo os temas relacionados ao desenvolvimento de uma aplicação móvel para Android, no que diz respeito à solução de uma demanda em formato de um produto mínimo viável (minimum viable product, ou seja, MVP), através do projeto Wyden Games.

Sendo assim, pedimos o seu apoio para a realização das seguintes atividades: diagnósticos, análises, entrevistas, levantamentos, projetos ou qualquer outra metodologia de estudo de caso que auxilie no desenvolvimento das competências de nossos acadêmicos e ao mesmo tempo possa contribuir para a comunidade em que estamos inseridos.

Salientamos que como se trata de atividades de ensino, os resultados destas só poderão ser implementados mediante Anotação de Responsabilidade Técnica de um profissional habilitado.

Aproveitamos a oportunidade e solicitamos que, em caso de aceite, seja formalizado, mediante assinatura da Carta de Autorização, as atividades e informações que o(s) aluno(s) poderá(ão) ter acesso.

Em tempo, registramos ainda, o convite para a participação de todos os interessados no fórum semestral de acompanhamento e avaliação das atividades realizadas, que está previsto para o final deste semestre, e será comunicado previamente em convite específico.

Desde já nos colocamos à sua disposição para quaisquer esclarecimentos.

Atenciosamente,

Campinas, 25 de Setembro de 2024

Luiz Gustavo Turatti

Daniel Vitor Fonseca de Oliveira

Ademir Filho Pinho da Silva



Documento assinado digitalmente  
**DANIEL VITOR FONSECA DE OLIVEIRA**  
Data: 25/09/2025 20:42:17-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>



Documento assinado digitalmente  
**ADEMIR FILHO PINHO DA SILVA**  
Data: 25/09/2025 21:02:08-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

## CARTA DE AUTORIZAÇÃO

Eu, Roberto Carlos Correia, Cargo C.O empresa, organização, associação, escola, secretaria, etc, situada no endereço Provedor de internet em Atibaia, São Paulo, autorizo a realização das seguintes atividades acadêmicas extensionistas associada à disciplinas, da Universidade Unimetrocamp-WYDEN, sob orientação do Prof. Turatti:

**Atividades:**

- Reuniões de levantamento de requisitos
- Reuniões de atualizações do projeto
- Reuniões para levantamento de dados
- Reuniões de Homologação do projeto

Conforme combinado em contato prévio, as atividades acima descritas são autorizadas para os seguintes alunos:

Nome do Aluno	Curso
Daniel Vitor Fonseca de Oliveira	ADS
Ademir Filho Pinho da Silva	ADS

Declaro que fui informado por meio da **Carta de Apresentação** sobre as características e objetivos das atividades que serão realizadas na organização a qual represento e afirmo estar ciente de tratar-se de uma atividade realizada com intuito exclusivo de ensino de alunos de graduação, sem a finalidade de exercício profissional.

Desta forma, autorizo, em caráter de confidencialidade:

- o acesso a informações e dados que forem necessários à execução da atividade;
- o registro de imagem por meio de fotografias;

Campinas-SP, 25 de setembro de 2025.

Signed by:  
*Impacto Telecom*  
475D07881DEB494...  
10.796.945/0001-15

Roberto Carlos Correia

## DECLARAÇÃO DE USO DE DADOS PÚBLICOS

Declaro, por meio desta, que em minha atividade extensionista associada à disciplina xx, utilizarei apenas dados públicos disponíveis acerca do setor ou prefeitura a qual o projeto descrito a seguir está associado.

### Assunto do Projeto:


O projeto consiste em criar um ambiente para jogadores virtuais, terem a opção de criar listas de jogos que estão a jogar, dar feedbacks sobre jogos jogados recentemente e visualizar a opinião de outros jogadores sobre determinado jogo. Dados públicos, serão sobre os jogos que existem, dando uma base para nossos usuários poderem escolher desde um jogo antigo, a um atual.

Neste projeto, adotaremos a metodologia de Projeto e Ágil, baseando-se em dados secundários, a fim de realizar o planejamento de ações, o desenvolvimento e avaliação das ações, a sistematização dos conhecimentos, a avaliação das ações desenvolvidas.

As informações e dados, aos quais se referem a esta declaração, subsidiarão os diagnósticos, análises, levantamentos, projetos ou qualquer outra informação pública que auxilie no desenvolvimento das atividades relacionadas ao escopo dos temas projeto/ação, ou seja, àquelas associadas à Desenvolvimento Mobile, Desenvolvimento Android e Desenvolvimento de sistemas.

Estou ciente que as atividades desenvolvidas nesta disciplina são de cunho específico de ensino, e, portanto, seus resultados não possuem responsabilidade técnica específica.

Sem mais,


Documento assinado digitalmente  
 **ADEMIR FILHO PINHO DA SILVA**  
Data: 25/09/2025 21:02:08-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Ademir Filho Pinho da Silva**

CPF: 071.626.991-03

Curso: ADS

Documento assinado digitalmente  
 **DANIEL VITOR FONSECA DE OLIVEIRA**  
Data: 25/09/2025 20:49:28-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

**Daniel Vitor Fonseca de Oliveira**

CPF: 564.591.108-32

Curso: ADS

**Wyden**  
**Unimetrocamp - Campinas**

**Wyden Games**  
**Daniel Vitor Fonseca de Oliveira**  
**Ademir Filho Pinho da Silva**  
**Prof. Turatti**

**2025**  
**Campinas/SP**

## Sumário

1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO	3
1.1. Identificação das partes interessadas e parceiros	3
1.2. Problemática e/ou problemas identificados	3
1.3. Justificativa	3
1.4. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)	3
1.5. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)	3
2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	4
2.1. Plano de trabalho (usando ferramenta acordada com o docente)	4
2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.	4
2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)	4
2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto	4
2.5. Recursos previstos	5
2.6. Detalhamento técnico do projeto	5
3. ENCERRAMENTO DO PROJETO	5
3.1. Relatório Coletivo (podendo ser oral e escrita ou apenas escrita)	5
3.2. Avaliação de reação da parte interessada	5
3.3. Relato de Experiência Individual	5
3.1. CONTEXTUALIZAÇÃO	5
3.2. METODOLOGIA	6
3.3. RESULTADOS E DISCUSSÃO:	6
3.4. REFLEXÃO APROFUNDADA	6
3.5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	6

## 1. DIAGNÓSTICO E TEORIZAÇÃO

### Identificação das partes interessadas e parceiros

Projeto destinado ao público gamer, englobando todas as idades, gêneros e classe social. O principal interessado se trata da Impacto Telecom, sua intenção é englobar o app a sua base de programas com intuito de alcançar esse público.

### 1.1. Problemática e/ou problemas identificados

Com o crescimento da indústria dos jogos digitais, muitos jogadores enfrentam dificuldades para organizar e acompanhar seus títulos em diferentes plataformas. A partir de conversas com a comunidade acadêmica, identificou-se a necessidade de uma ferramenta simples que permita gerenciar jogos, registrar status (jogado, jogando, quero jogar) e atribuir notas. Assim, o projeto Wyden Games surge como uma solução para facilitar o controle das bibliotecas pessoais de jogos, promovendo organização, praticidade e maior engajamento dos usuários com seus hábitos de lazer digital.

### 1.2. Justificativa

O projeto Wyden Games é academicamente relevante por integrar conceitos de análise e desenvolvimento de sistemas à criação de uma solução prática para uma demanda real da comunidade gamer. A proposta estimula o uso de metodologias de planejamento, modelagem e desenvolvimento de software, alinhando-se aos objetivos do curso e aprimorando habilidades técnicas e analíticas dos estudantes. Além disso, motiva o grupo por envolver um tema atual e de interesse comum, unindo aprendizado prático e inovação tecnológica em um contexto de entretenimento digital.

### 1.3. Objetivos/resultados/efeitos a serem alcançados (em relação ao problema identificado e sob a perspectiva dos públicos envolvidos)

Objetivos do Projeto Wyden Games:

- Desenvolver um aplicativo funcional que permita ao usuário organizar e gerenciar sua biblioteca de jogos, classificando títulos por status e atribuindo notas.
- Promover a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, envolvendo etapas de planejamento, desenvolvimento e testes.
- Avaliar a usabilidade e satisfação dos usuários por meio de testes práticos e feedbacks, visando aprimorar a experiência e funcionalidade da aplicação.

#### 1.4. Referencial teórico (subsídio teórico para propositura de ações da extensão)

O projeto Wyden Games fundamenta-se em referenciais teóricos que abordam o desenvolvimento de software, a experiência do usuário e a gamificação como instrumento de engajamento digital. Segundo Pressman (2016), o processo de engenharia de software deve seguir etapas bem definidas — levantamento de requisitos, modelagem e testes — garantindo que o produto final atenda às necessidades reais dos usuários. Essa visão orienta o grupo na criação de um aplicativo funcional e eficiente.

Complementando, Nielsen (1994) destaca a importância da usabilidade em sistemas interativos, enfatizando que uma interface deve ser intuitiva, acessível e centrada no usuário. Essa abordagem justifica o foco do projeto em oferecer uma experiência fluida e agradável para o gerenciamento dos jogos.

Por fim, Werbach e Hunter (2012) tratam da gamificação como uma estratégia para aumentar o envolvimento dos usuários, ao utilizar elementos de jogos em contextos não lúdicos. Esse conceito é aplicado no Wyden Games para estimular o uso contínuo e a interação dos jogadores com sua biblioteca pessoal.

Assim, o embasamento teórico do projeto une fundamentos técnicos e de design, garantindo um produto digital que alia eficiência, engajamento e relevância acadêmica.

## 2. PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

- 2.1. O projeto Wyden Games será desenvolvido em etapas simples e bem definidas. Primeiro, faremos o planejamento e a divisão das tarefas entre os integrantes do grupo. Depois, entraremos na fase de desenvolvimento do aplicativo, criando o design das telas e as principais funcionalidades, como cadastro de jogos e controle de status (jogando, jogado, quero jogar). Em seguida, realizaremos testes com usuários para identificar melhorias e corrigir erros.

O cronograma prevê cerca de duas semanas para o planejamento, três semanas para o desenvolvimento e duas semanas para testes e ajustes finais. Cada integrante ficará responsável por uma parte (design, programação, documentação e testes). O acompanhamento será feito em reuniões semanais e por meio de checklists compartilhados online.

## 2.2. Descrição da forma de envolvimento do público participante na formulação do projeto, seu desenvolvimento e avaliação, bem como as estratégias pelo grupo para mobilizá-los.

O público participante teve um papel importante desde o início do projeto Wyden Games. A ideia surgiu após conversas com colegas e jogadores que relataram dificuldade em organizar seus jogos e acompanhar o progresso em diferentes plataformas. Essas trocas ajudaram a definir as principais funções do app.

Durante o desenvolvimento, os participantes serão convidados a testar o aplicativo em diferentes fases, dando feedbacks sobre usabilidade e melhorias. Ao final, faremos uma pesquisa de satisfação para avaliar o impacto e a utilidade da ferramenta. As interações serão registradas por prints, formulários e capturas de tela das reuniões online, garantindo evidências da colaboração entre o grupo acadêmico e os usuários.

## 2.3. Grupo de trabalho (descrição da responsabilidade de cada membro)

Daniel: responsável por desenvolver o backend e demais processos envolvidos nesta fase

Ademir: responsável por cuidar do front-end e outros processos envolvidos.

## 2.4. Metas, critérios ou indicadores de avaliação do projeto

As metas do projeto Wyden Games incluem concluir o desenvolvimento funcional do aplicativo, realizar testes com usuários e validar sua usabilidade. Os critérios de avaliação serão baseados no nível de engajamento dos usuários, facilidade de uso e organização oferecida pela ferramenta. Os indicadores incluem o número de cadastros, feedbacks positivos e sugestões de melhoria coletadas durante os testes.

## 2.5. Recursos previstos

Em primeiro momento não estão previstos custos com o projeto em sua formação e desenvolvimento.

## 2.6. Detalhamento técnico do projeto

Projeto desenvolvido a partir do Java e JavaScript

# 3. ENCERRAMENTO DO PROJETO

## 3.1. Relato Coletivo:

Consideramos que os objetivos sociocomunitários do projeto Wyden Games foram alcançados de forma satisfatória. Conseguimos desenvolver uma ferramenta que auxilia os usuários a organizar e gerenciar seus jogos, promovendo mais controle e praticidade no uso de suas bibliotecas virtuais. Além disso, o projeto proporcionou



uma troca de conhecimento e aprendizado coletivo, fortalecendo o trabalho em equipe e a aplicação prática dos conceitos aprendidos na faculdade.

#### 3.1.1. Avaliação de reação da parte interessada

Realizar avaliação de reação com a parte interessada (ex: formulário, entrevista gravada em áudio/vídeo, depoimento em áudio/vídeo etc.), para que o efetivo atingimento dos objetivos sociocomunitários propostos fique evidente.

#### 3.2. Relato de Experiência Individual (Pontuação específica para o relato individual.

##### 3.2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO

##### 3.2.2.

**Daniel Vitor:** Participei como Gerente de Projeto e desenvolvedor principal no projeto "App de Backlog", focado em organizar listas de jogos para reduzir a dificuldade de jogadores controlarem suas jogatinas.

**Ademir Pinho:** Participei do projeto de extensão Wyden Games, que teve como objetivo desenvolver um aplicativo para auxiliar usuários na organização de seus jogos eletrônicos, permitindo classificá-los em categorias como "jogado", "jogando" e "quero jogar". Minha função foi colaborar na análise e estruturação do sistema, além de contribuir na parte conceitual e de usabilidade do aplicativo.

##### 3.2.3. METODOLOGIA

**Daniel Vitor:** A experiência foi 100% em ambiente acadêmico, de forma remota e colaborativa. Estampas incluídas foram definir o escopo, configurar o ambiente (Expo/Firebase) e codificar as lógicas de CRUD e autenticação.

**Ademir Pinho:** A experiência foi desenvolvida em ambiente acadêmico, de forma remota e colaborativa, ao longo do semestre. O público envolvido foi composto por estudantes do curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas e professores orientadores. As etapas incluíram: identificação da problemática, definição dos requisitos, desenvolvimento do protótipo e apresentação dos resultados finais.

##### 3.2.4. RESULTADOS E DISCUSSÃO:

**Daniel Vitor:** A expectativa era entregar um app complexo, mas o vivido foi focar no "Mínimo Viável" (MVP). Observei que a comunidade prefere simplicidade a muitas *features*. O resultado foi um app funcional, mas com engajamento menor que o esperado. Senti-me desafiado pela gestão do tempo (GP) e pela complexidade do React Navigation. A maior dificuldade foi balancear o escopo pedido pela comunidade com o prazo acadêmico.

**Ademir Pinho:** O projeto superou as expectativas, pois conseguimos entregar uma solução funcional e intuitiva. Pessoalmente, aprimorei minhas habilidades em planejamento, trabalho em equipe e lógica de programação. Um dos maiores desafios foi alinhar o design e as funcionalidades em um tempo limitado. A experiência foi enriquecedora, pois aproximou a teoria à prática, tornando o aprendizado mais concreto.

### 3.2.5. REFLEXÃO APROFUNDADA

**Daniel Vitor:** O projeto me ensinou o quão importante é compreender o cliente, e transformar suas necessidades (negócios) em realidade por meio do desenvolvimento. A vivência do projeto foi muito boa. Aprendi bastante, a trabalhar em equipe com outros colaboradores

**Ademir Pinho:** O projeto demonstrou, na prática, conceitos estudados em sala, como modelagem de sistemas, estrutura de dados e usabilidade. A vivência mostrou que o aprendizado não se limita à teoria, mas se fortalece quando aplicado em contextos reais. Essa integração entre prática e conhecimento acadêmico foi fundamental para consolidar o entendimento do curso.

### 3.2.6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

**Daniel Vitor:** Acredito que o projeto superou as expectativas. Acredito que o resultado, conseguiu criar um ambiente saudável e divertido para os usuários que poderão ter controle sobre suas jogatinas de maneira simples e eficiente.

**Ademir Pinho:** A experiência com o Wyden Games reforçou a importância de desenvolver soluções tecnológicas voltadas à organização e bem-estar dos usuários. Como continuidade, o projeto pode evoluir para incluir interações sociais entre jogadores e integração com plataformas de jogos online. Essa vivência despertou ainda mais meu interesse por análise e desenvolvimento de software, consolidando minha trajetória acadêmica e profissional.