

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.