

## Projeto Game XP



## Gama-DF

 (61) 3035-3900

 SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



**UNICEPLAC - Centro Universitário do Planalto Central**

**Disciplina: Projeto Integrador**

**Alunos:**

**Jhonnatan**

**Kamilla**

**Milton**

**Pedro**

**Tulio**

**Professor: Geovanne**

### **Projeto GameXP**



**Gama – DF**



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



## SUMÁRIO

1. Introdução .....	3
2. Objetivo do Projeto .....	6
2.1 Objetivo Geral .....	6
2.2 Objetivos Específicos .....	7
3. Apresentação do Time .....	9
3.1 Estrutura da Equipe .....	9
3.2 Papéis e Responsabilidades .....	10
3.3 Comunicação e Organização .....	11
4. Metodologia .....	13
4.1 Metodologia Ágil .....	13
4.2 Aplicação do Scrum .....	15
4.3 Etapas de Desenvolvimento .....	16
5. Ferramentas Utilizadas .....	18
5.1 Visual Studio Code (VS Code) .....	19
5.2 Live Server .....	21
5.3 Tutoriais e Materiais de Apoio (YouTube e Outras Fontes) .....	23
5.4 Integração das Ferramentas .....	25
6. Gráfico Burn-Up .....	27
6.1 Estrutura e Interpretação do Gráfico .....	28



6.2 Aplicação no Projeto GAMEXP .....	29
6.3 Benefícios do Uso do Burn-Up Chart .....	30
6.4 Conclusão sobre o Burn-Up Chart .....	31
7. Metodologia Ágil e Suas Etapas .....	33
7.1 Princípios e Valores do Manifesto Ágil .....	34
7.2 Etapas do Processo Ágil .....	36
7.3 Vantagens da Metodologia Ágil .....	38
7.4 Aplicação no Projeto GAMEXP .....	39
8. O que é o Scrum e Como Funciona .....	41
8.1 Objetivos do Scrum .....	42
8.2 Estrutura e Papéis do Scrum .....	43
8.3 Eventos e Ciclos do Scrum .....	45
8.4 Ferramentas de Apoio no Scrum .....	47
8.5 Aplicação do Scrum no Projeto GAMEXP .....	48
8.6 Conclusão sobre o Scrum .....	50
9. GitHub e Seu Funcionamento .....	52
9.1 O que é Git e sua Relação com o GitHub .....	53
9.2 Principais Funcionalidades do GitHub .....	54
9.3 Benefícios do Uso do GitHub .....	56
9.4 Aplicação do GitHub no Projeto GAMEXP .....	57
9.5 Conclusão sobre o GitHub .....	59



10. Kanban e Seu Funcionamento .....	61
10.1 Aplicação do Kanban no GAMEXP .....	62
10.2 Atividades Registradas no Kanban .....	63
10.3 Exemplos Práticos de Uso .....	64
11. Daily Scrum (Reuniões Diárias) .....	66
11.1 Atas de Reuniões .....	67
11.2 Locais e Ferramentas das Reuniões .....	68
11.3 Participantes .....	69
11.4 Principais Pontos Discutidos .....	70
12. Protótipos do Projeto .....	72
12.1 Desenvolvimento das Telas no Figma .....	73
12.2 Principais Telas e Funcionalidades .....	74
13. Códigos e Implementação .....	76
13.1 Página Inicial .....	77
13.2 Página do Carrinho .....	78
13.3 Página de Jogos .....	79
13.4 Página de Recuperação de Senha .....	80
14. Backlog .....	82
14.1 O que é o Backlog .....	82
14.2 Como Funciona o Backlog .....	83
14.3 Backlog do Projeto GAMEXP .....	84



14.4 Prioridades do Backlog .....	85
15. Conclusão .....	87

## 1.Introdução

O avanço constante da tecnologia e o crescimento exponencial da internet transformaram profundamente a forma como as pessoas consomem produtos e serviços digitais. No cenário atual, plataformas virtuais assumem um papel fundamental na economia e no entretenimento, especialmente no setor de jogos eletrônicos, um dos mercados mais rentáveis e influentes do mundo. Nesse contexto, o projeto GAMEXP surgiu com o propósito de desenvolver uma plataforma web simulando uma loja virtual de jogos digitais, unindo design moderno, interatividade e boas práticas de desenvolvimento front-end.

A proposta central do projeto é oferecer uma experiência de navegação fluída, intuitiva e responsiva, que reproduz o ambiente de grandes distribuidoras e lojas digitais de games. O GAMEXP foi pensado como um ambiente de demonstração, voltado tanto para a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos em sala de aula quanto para o desenvolvimento das habilidades técnicas e criativas dos integrantes da equipe. A partir dessa iniciativa, buscou-se não apenas criar um site funcional, mas também compreender e aplicar metodologias ágeis de gestão de projetos, ferramentas de versionamento de código e técnicas de prototipagem moderna.

O projeto foi estruturado de forma colaborativa, respeitando as etapas do Scrum — uma das metodologias ágeis mais utilizadas no desenvolvimento de software — permitindo que o grupo organizasse suas tarefas em sprints, priorizasse demandas no backlog e acompanhasse o progresso por meio de gráficos Burn-Up e Burn-Down. Essa abordagem não apenas otimizou o fluxo de trabalho, mas também proporcionou um ambiente de aprendizado prático sobre como as equipes de desenvolvimento reais operam em ambientes corporativos e tecnológicos.



Durante a fase de concepção do projeto, foram utilizadas ferramentas essenciais como o Visual Studio Code para a codificação do site, o GitHub para controle de versão e colaboração entre os desenvolvedores, além do Figma para a criação dos protótipos de interface. Cada uma dessas ferramentas teve papel crucial para garantir a qualidade visual e funcional da aplicação, bem como para documentar o processo de evolução do sistema.

O GAMEXP foi desenvolvido com base nos princípios do design responsivo, buscando adaptar-se de maneira eficiente a diferentes dispositivos e tamanhos de tela, como computadores, tablets e smartphones. Essa característica é fundamental no contexto atual, onde o acesso à internet é cada vez mais móvel e multiplataforma. Além disso, foram explorados conceitos de acessibilidade digital, garantindo que o site possa ser utilizado por diferentes perfis de usuários, incluindo pessoas com limitações visuais ou motoras.

A interface da aplicação foi projetada para ser atraente e funcional, com destaque para a organização visual dos jogos, os menus laterais de navegação e a vitrine digital que apresenta os produtos de forma clara e envolvente. O uso de cores, ícones e tipografia foi cuidadosamente planejado para proporcionar uma experiência agradável, mantendo um equilíbrio entre estética e usabilidade.

Por meio das etapas documentadas neste trabalho — desde a concepção até os testes finais —, o projeto GAMEXP demonstra o potencial da integração entre teoria e prática no desenvolvimento de soluções digitais. Ele reflete não apenas a evolução técnica dos desenvolvedores envolvidos, mas também a compreensão de conceitos fundamentais da engenharia de software, design de interface, versionamento de código e gestão ágil.

Em suma, este projeto representa uma síntese do aprendizado adquirido ao longo do curso, aplicando conhecimentos de HTML, CSS, JavaScript, além de ferramentas de colaboração e controle de tarefas, de forma organizada e eficiente. O GAMEXP não é apenas uma simulação de loja virtual, mas uma prova concreta de que a combinação entre criatividade, metodologia e tecnologia pode resultar em produtos digitais inovadores e visualmente impactantes.



## 2. Objetivo do Projeto

O principal objetivo do projeto GAMEXP é desenvolver uma plataforma web funcional e interativa que simule uma loja virtual de jogos digitais, oferecendo aos usuários uma experiência moderna, dinâmica e próxima das principais plataformas de distribuição de games disponíveis no mercado. A proposta central consiste em unir os conhecimentos teóricos e práticos adquiridos ao longo do curso para a criação de um ambiente digital que integre conceitos de desenvolvimento front-end, design responsivo, usabilidade e metodologias ágeis de gerenciamento de projetos.

O projeto busca proporcionar aos estudantes envolvidos uma oportunidade concreta de aplicar, de forma integrada, as ferramentas e linguagens estudadas em sala de aula, como HTML, CSS e JavaScript, além de sistemas de controle de versão, como o GitHub, e métodos de prototipagem digital por meio do Figma. Dessa forma, o GAMEXP funciona não apenas como um produto final, mas também como um laboratório de aprendizado, onde a equipe pode compreender o processo de planejamento, construção e análise de um sistema web completo.

Entre os objetivos específicos do projeto, destacam-se:

- Desenvolver uma interface moderna, intuitiva e responsiva, adaptável a diferentes dispositivos, com foco na experiência do usuário (UX) e na estética visual (UI);
- Implementar um layout funcional, que organize e apresente os jogos digitais de forma clara, simulando uma vitrine online semelhante às lojas virtuais do mercado atual;
- Aplicar metodologias ágeis, especialmente o Scrum, com foco na colaboração, organização das tarefas, definição de prioridades e acompanhamento das etapas de desenvolvimento por meio de gráficos Burn-Up, Kanban e backlog;
- Utilizar ferramentas de versionamento e hospedagem, como o GitHub, para permitir o controle de versões, colaboração em equipe e transparência no progresso do projeto;





- Documentar detalhadamente todas as etapas do desenvolvimento, desde a concepção inicial e a criação dos protótipos até a implementação final, assegurando uma visão completa do ciclo de vida do sistema;
- Promover o aprendizado coletivo, estimulando o trabalho em equipe, a comunicação eficiente entre os integrantes e o uso de boas práticas de desenvolvimento de software.

Por meio desses objetivos, o GAMEXP pretende consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo da formação, ao mesmo tempo em que demonstra a importância da interdisciplinaridade entre design, tecnologia e gestão de projetos. O desenvolvimento do site serve como uma simulação real de um ambiente de trabalho profissional, permitindo aos estudantes compreenderem os desafios e as responsabilidades de cada etapa de um projeto digital.

Além de seu caráter educativo, o projeto também busca inspirar a criação de soluções digitais acessíveis, criativas e funcionais, que possam ser aplicadas em contextos reais de mercado. Assim, o GAMEXP transcende o aspecto acadêmico e se torna uma demonstração prática da capacidade de transformar ideias em produtos digitais bem estruturados, que unem inovação, usabilidade e estética visual.

### 3. Apresentação do Time

A clareza dos papéis e a estrutura de comunicação são cruciais para um projeto ágil.

**Nome da equipe:**GameXP

**Equipe GameXP** (Projeto Integrador - UNICEPLAC).

**Integrantes do time:**

A equipe foi composta por cinco membros, cujas habilidades complementares foram essenciais para a cobertura total das demandas do projeto: **Jhonnatan, Kamilla, Milton, Pedro e Tulio.**

**Função de cada integrante:**

Os papéis foram estritamente definidos seguindo o modelo Scrum:



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



Integrante	Função no Projeto (Scrum Role)	Descrição da Função para Leigos
Jhonnatan	Product Owner (PO)	O "Voz do Cliente". Responsável por definir a visão do produto, gerenciar e priorizar o <i>Product Backlog</i> , garantindo que o time sempre trabalhe no que gera mais valor para o usuário final.
Kamilla	Scrum Master (SM)	O "Facilitador". Responsável por guiar a equipe na aplicação correta do Scrum, remover quaisquer obstáculos ou impedimentos ao desenvolvimento e proteger o time de interrupções externas.
Milton	Desenvolvedor	Um dos membros do time de desenvolvimento, focado na codificação do <i>Front-end</i> , implementação da lógica JavaScript e garantia da usabilidade.
Pedro	Desenvolvedor	Escrever e organizar a documentação do projeto, criar relatórios técnicos claros e detalhados, além de manter registros de atuações e atualizações do sistema.
Tulio	Desenvolvedor	Desenvolver o código-fonte do sistema, implementar funcionalidades em HTML, CSS e JavaScript, além de realizar testes de usabilidade.

**Responsabilidades:**

- **Product Owner (PO):** Manter o *Product Backlog* transparente e continuamente refinado, além de ser a autoridade final para aceitar ou rejeitar os incrementos entregues em cada *Sprint*.



(61) 3035-3900


 SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
 Setor Leste - Gama - DF  
 CEP: 72445-020


- **Scrum Master (SM):** Conduzir as cerimônias do Scrum, como as *Daily Scrums* e Retrospectivas, e agir proativamente na resolução de impedimentos técnicos ou de comunicação que afetem a produtividade do time.
- **Desenvolvedores:** Entregar as funcionalidades definidas no *Sprint Backlog*, aderindo aos padrões de codificação estabelecidos, realizando testes de unidade e integrando seu trabalho continuamente no repositório central.

### Comunicação e organização:

A comunicação foi estruturada para ser ágil e eficiente, apoiada por ferramentas digitais.

- **Canais de Comunicação:** O **Discord** e o **WhatsApp** foram os canais primários para comunicação instantânea e resoluções rápidas de dúvidas.
- **Ferramenta de Gestão:** O **Trello** foi a ferramenta central para o Kanban, onde o status de cada tarefa era atualizado em tempo real.
- **Frequência das Reuniões:** As reuniões de alinhamento eram diárias (*Daily Scrum*), com reuniões formais de planejamento (*Sprint Planning*), revisão (*Sprint Review*) e análise (*Sprint Retrospective*) realizadas ao final de cada ciclo de desenvolvimento.

## 4. Metodologia

A metodologia adotada para o desenvolvimento do projeto GAMEXP baseou-se na aplicação prática de metodologias ágeis, aliadas ao uso de ferramentas tecnológicas modernas e a um processo de trabalho colaborativo, estruturado e iterativo. Essa abordagem foi escolhida por permitir maior organização das etapas de desenvolvimento, além de possibilitar a adaptação contínua do projeto de acordo com as necessidades identificadas ao longo do processo.

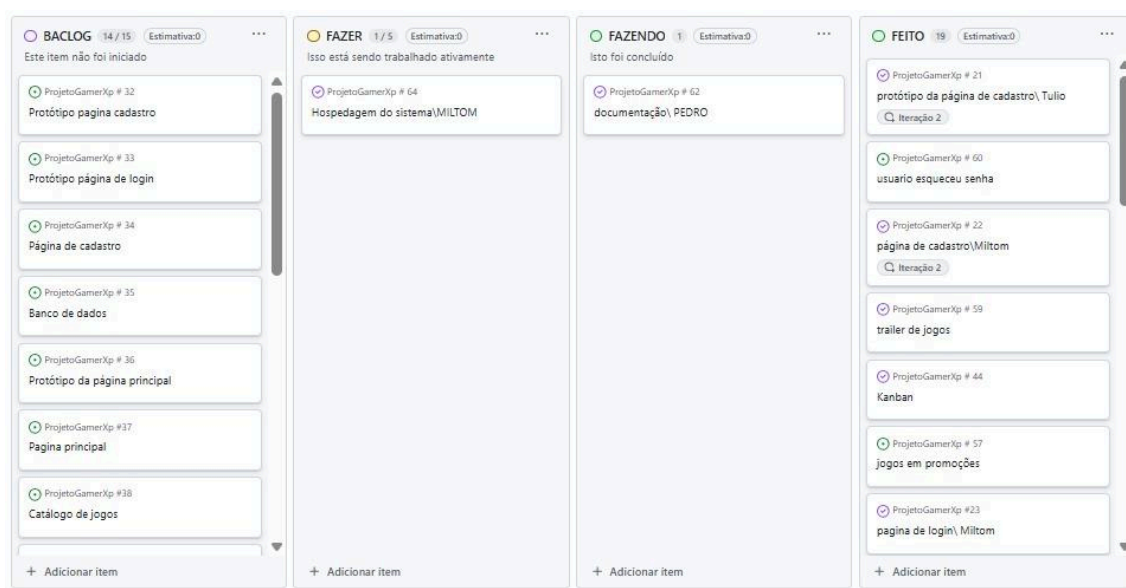
O método ágil adotado foi o Scrum, amplamente utilizado no desenvolvimento de software por sua capacidade de promover produtividade, flexibilidade e comunicação entre os membros da equipe. O Scrum divide o projeto em sprints — ciclos curtos de tempo nos quais são planejadas, executadas e revisadas as tarefas. Cada sprint resultou em entregas parciais do produto, possibilitando avaliações constantes e correções rápidas, o que tornou o desenvolvimento mais eficiente e controlado.

Durante a execução do GAMEXP, foram definidos papéis específicos dentro da equipe, como o Scrum Master, responsável por manter a metodologia e garantir a comunicação entre os membros, e o Product Owner, encarregado de priorizar as



funcionalidades e organizar o backlog. Essa divisão de responsabilidades permitiu um fluxo de trabalho ordenado e colaborativo, assegurando que todas as etapas fossem devidamente acompanhadas e registradas.

O backlog do projeto foi utilizado como ferramenta central para o gerenciamento das tarefas. Nele, cada funcionalidade, melhoria ou correção era listada, priorizada e distribuída entre os integrantes da equipe. As atividades foram monitoradas por meio de quadros Kanban, que facilitaram a visualização do progresso, desde o início até a conclusão de cada etapa. Essa prática permitiu identificar gargalos, controlar o ritmo das entregas e melhorar a eficiência do grupo.



**(Figura 1—> Imagem do Backlog)**

Além do Scrum e do Kanban, foram aplicadas ferramentas complementares de análise e acompanhamento, como os gráficos Burn-Up, que mostravam o progresso acumulado do projeto ao longo do tempo. Esses recursos visuais ajudaram na tomada de decisões e na avaliação do desempenho da equipe durante cada fase de desenvolvimento.

As etapas de implementação seguiram um ciclo de desenvolvimento iterativo e incremental, composto pelas seguintes fases principais:

- Planejamento: definição dos objetivos, levantamento de requisitos, escolha das ferramentas e organização do cronograma de trabalho.



- Prototipagem: criação das interfaces e da identidade visual do site utilizando o Figma, com foco em usabilidade, cores, tipografia e organização de elementos.
- Desenvolvimento: codificação das páginas e componentes com HTML, CSS e JavaScript, utilizando o Visual Studio Code como ambiente de programação.
- Controle de versão e hospedagem: uso do GitHub para registrar o progresso, armazenar o código-fonte e garantir a colaboração entre os integrantes.
- Testes e ajustes: verificação das funcionalidades, da responsividade e da experiência do usuário, realizando correções e melhorias conforme o feedback recebido.
- Documentação e análise: registro das etapas concluídas, inclusão de gráficos, imagens ilustrativas e conclusões analíticas sobre o desempenho do projeto.

Durante todo o processo, o trabalho foi guiado por princípios de colaboração, transparência e melhoria contínua. Cada membro teve liberdade para contribuir com ideias, discutir soluções e aprimorar o resultado final. O ambiente de desenvolvimento também foi planejado para estimular a criatividade, permitindo que cada integrante se especializar em diferentes áreas, como design, programação ou documentação técnica.

Essa metodologia prática permitiu que o GAMEXP fosse desenvolvido de forma organizada, escalável e funcional, refletindo o modo como projetos reais são conduzidos no mercado de tecnologia. Além disso, a utilização de ferramentas visuais e analíticas possibilitou uma visão clara do progresso, dos desafios e das conquistas alcançadas pela equipe.

Dessa forma, a metodologia aplicada neste projeto não se limitou apenas ao desenvolvimento de um site, mas representou uma experiência completa de gestão, colaboração e execução técnica, contribuindo diretamente para o aprimoramento das competências profissionais e acadêmicas dos participantes.



## 5. Ferramentas Utilizadas

O sucesso do desenvolvimento do projeto GAMEXP está diretamente relacionado à escolha e utilização adequada das ferramentas empregadas ao longo de todo o processo. Cada uma delas desempenhou um papel estratégico na execução das etapas, desde o planejamento e a criação das interfaces até o teste e a validação final do sistema. A equipe buscou selecionar recursos acessíveis, modernos e amplamente utilizados no mercado, que pudessem proporcionar uma experiência realista e alinhada com o ambiente profissional da área de tecnologia da informação.

As principais ferramentas utilizadas foram o Visual Studio Code (VS Code), o Live Server e os tutoriais e conteúdos educativos disponíveis no YouTube, que funcionaram como uma base complementar de aprendizado e aprimoramento técnico. Todas essas ferramentas foram integradas de forma coerente dentro da metodologia de desenvolvimento, contribuindo para a qualidade técnica e visual do produto final.

### 5.1 Visual Studio Code (VS Code)

O Visual Studio Code é um dos editores de código mais populares e versáteis da atualidade, desenvolvido pela Microsoft e amplamente adotado por profissionais da área de desenvolvimento web. Ele foi a principal ferramenta utilizada pela equipe durante todo o processo de criação do GAMEXP, por oferecer uma interface intuitiva, leve e altamente personalizável.

O VS Code permite o trabalho com múltiplas linguagens de programação, como HTML, CSS e JavaScript, que foram essenciais para a construção da estrutura, do estilo e das funcionalidades do site. Entre suas principais vantagens, destacam-se a inteligência artificial de autocompletar código, o realce de sintaxe, a integração com



sistemas de controle de versão como o GitHub e o suporte a extensões personalizadas que ampliam significativamente suas capacidades.

Durante o desenvolvimento do projeto, o VS Code foi utilizado como o ambiente principal de codificação, onde toda a estrutura do site foi organizada em pastas, arquivos e componentes. Essa organização facilitou o trabalho em equipe e garantiu a clareza no fluxo de desenvolvimento. Além disso, o editor permite abrir múltiplas abas simultaneamente, o que possibilitou o acompanhamento paralelo de diferentes trechos de código, favorecendo a produtividade.

Outra característica que contribuiu para o desempenho do projeto foi a possibilidade de integrar o VS Code com ferramentas adicionais, como o Prettier, responsável por manter o código padronizado e visualmente limpo, e o Live Server, que automatiza o processo de atualização das páginas durante a programação. Essa integração criou um ambiente dinâmico, no qual as alterações podiam ser visualizadas instantaneamente, reduzindo erros e acelerando o processo de validação visual.

Além de ser gratuito e de código aberto, o VS Code oferece suporte a uma ampla comunidade de desenvolvedores, o que facilita a busca por soluções, tutoriais e exemplos práticos. Essa característica colaborativa foi essencial para o avanço da equipe, especialmente durante a implementação de recursos mais complexos e na resolução de problemas técnicos.

## 5.2 Live Server

O Live Server é uma extensão do Visual Studio Code que desempenhou um papel crucial no processo de testes e verificação visual do projeto. Sua principal função é criar um servidor local que executa automaticamente o código em um navegador da web, permitindo visualizar as modificações em tempo real sempre que o arquivo é salvo.

No contexto do projeto GAMEXP, essa ferramenta foi indispensável para a fase de testes de layout, usabilidade e responsividade. Através dela, foi possível verificar o comportamento das páginas e identificar possíveis falhas de alinhamento, cores ou funcionalidades de forma instantânea. Isso eliminou a necessidade de atualizações





manuals, otimizando o tempo e proporcionando um fluxo de trabalho contínuo e eficiente.

O Live Server foi também um importante recurso de aprendizado prático, pois permitiu à equipe compreender como o navegador interpreta o código HTML, CSS e JavaScript. Dessa forma, os desenvolvedores puderam experimentar diferentes configurações de estilo e comportamento, observando os resultados de forma imediata. Essa dinâmica contribuiu diretamente para o aprimoramento das habilidades técnicas dos integrantes, fortalecendo o entendimento sobre a relação entre o código e a interface visual apresentada ao usuário.

Além de ser uma extensão leve e de fácil instalação, o Live Server proporcionou um ambiente realista de testes, simulando o funcionamento do site como se estivesse hospedado em um servidor online. Isso possibilitou a verificação da compatibilidade do sistema em diferentes dispositivos e tamanhos de tela, garantindo que o projeto se mantivesse funcional, responsivo e agradável em múltiplas plataformas.

Assim, o Live Server foi muito mais do que uma simples ferramenta auxiliar: ele se tornou um elemento essencial para o processo de desenvolvimento, contribuindo para a eficiência do trabalho, a redução de erros e a entrega de um produto final mais estável e profissional.

### 5.3 Tutoriais e Materiais de Apoio (YouTube e Outras Fontes)

O processo de desenvolvimento do GAMEXP também contou com o apoio de tutoriais em vídeo e conteúdos educativos disponíveis no YouTube, que se mostraram fundamentais para o aperfeiçoamento técnico e conceitual da equipe. Diante da constante evolução das linguagens e das práticas de programação, o uso desses materiais se tornou uma ferramenta de aprendizado complementar, permitindo que os participantes ampliassem seus conhecimentos de forma autônoma e dinâmica.

Os tutoriais consultados abordaram desde conceitos básicos de estruturação de páginas em HTML e estilização com CSS, até tópicos mais avançados, como interatividade com JavaScript, boas práticas de UX/UI e design responsivo. Através





desses conteúdos, a equipe pôde compreender melhor a aplicação de técnicas modernas e tendências visuais adotadas por desenvolvedores profissionais em sites de grande porte.

Além dos vídeos, foram utilizados artigos técnicos, fóruns e documentações oficiais, que serviram como fonte de consulta em momentos de dúvidas ou desafios específicos. Essa combinação de recursos teóricos e práticos proporcionou um aprendizado completo, permitindo que o grupo solucionasse problemas de forma independente e aprimorasse constantemente o resultado final.

O uso de tutoriais também estimulou o espírito de pesquisa e o autodidatismo, competências essenciais no campo da tecnologia. Cada integrante teve a liberdade de buscar materiais relacionados à sua área de atuação dentro do projeto, seja no design visual, na programação ou na organização do código, fortalecendo assim o aprendizado colaborativo e o senso de responsabilidade individual.

Portanto, os tutoriais do YouTube e demais fontes online representaram um alicerce de apoio teórico e prático, complementando o conhecimento adquirido em sala de aula e permitindo que o GAMEXP fosse desenvolvido com maior segurança técnica e criatividade.

#### 5.4 Integração das Ferramentas

A combinação entre o Visual Studio Code, o Live Server e os tutoriais online criou um ecossistema de desenvolvimento eficiente, colaborativo e educativo. O VS Code atuou como o núcleo do processo de programação, oferecendo estabilidade e organização; o Live Server garantiu a agilidade nos testes e visualizações em tempo real; e os tutoriais forneceram a base de conhecimento necessária para o aprimoramento contínuo.

Essa integração entre ferramentas práticas e recursos de aprendizado foi determinante para o sucesso do projeto. Ela permitiu que a equipe não apenas



desenvolvesse um site funcional e visualmente atrativo, mas também aprimorasse suas competências profissionais, simulando um ambiente real de trabalho em tecnologia da informação.

Em síntese, o uso dessas ferramentas reforçou a ideia de que a combinação entre prática e estudo constante é o caminho mais eficaz para alcançar resultados sólidos no desenvolvimento web. O GAMEXP, portanto, representa não apenas um produto final de qualidade, mas também o reflexo de um processo de aprendizado completo, baseado em pesquisa, colaboração e aplicação técnica de ferramentas contemporâneas

## **6. Como funciona o Gráfico Burn-Up**

O gráfico Burn-Up é uma ferramenta visual amplamente utilizada dentro das metodologias ágeis de desenvolvimento de software, especialmente em frameworks como o Scrum. Seu principal objetivo é acompanhar o progresso de um projeto ao longo do tempo, apresentando de forma clara e objetiva a quantidade de trabalho já concluído em relação ao total planejado. Ele é considerado uma das formas mais eficazes de monitorar a evolução de tarefas, avaliar a produtividade da equipe e identificar possíveis ajustes necessários durante o processo de desenvolvimento.

Diferente do gráfico Burn-Down, que foca na quantidade de trabalho restante, o Burn-Up Chart evidencia o quanto já foi realizado, proporcionando uma visão positiva e motivadora sobre o avanço do projeto. Ele é formado por duas linhas principais:

A primeira representa o total de trabalho planejado, que normalmente se mantém constante durante o desenvolvimento (exceto em casos de alterações no escopo).

A segunda mostra o trabalho efetivamente concluído pela equipe ao longo do tempo, com atualizações frequentes conforme as tarefas são finalizadas.

À medida que o projeto avança, a linha de “trabalho concluído” se aproxima da linha de “trabalho total planejado”, e o ponto em que ambas se encontram indica a conclusão total do projeto. Esse formato de visualização permite compreender rapidamente a situação atual do desenvolvimento, facilitando a tomada de decisões estratégicas por parte da equipe e dos responsáveis pela gestão.



## 6.1 Estrutura e Interpretação do Gráfico

O eixo horizontal (X) do gráfico Burn-Up representa o tempo, que pode ser dividido em dias, semanas ou sprints, conforme a metodologia adotada. Já o eixo vertical (Y) indica a quantidade total de trabalho, geralmente medida em story points, tarefas concluídas ou horas dedicadas.

Durante o acompanhamento do projeto, a equipe atualiza periodicamente a linha de progresso, refletindo as entregas realizadas. Essa prática permite observar não apenas o quanto já foi produzido, mas também a velocidade média de desenvolvimento — um indicador essencial para avaliar se o time está dentro do cronograma planejado.

Caso a linha de progresso apresente uma curva mais acentuada, isso indica um ritmo acelerado de entregas, o que pode significar maior produtividade. Por outro lado, períodos em que o gráfico se mantém estável demonstram pausas ou atrasos nas atividades, sinalizando a necessidade de replanejamento ou redistribuição de tarefas.

Uma das principais vantagens do gráfico Burn-Up é sua transparência visual, pois ele permite identificar rapidamente o impacto de alterações de escopo. Se novas tarefas forem adicionadas ao backlog, a linha de “trabalho total planejado” será ajustada para cima, demonstrando que há mais esforço a ser realizado. Essa atualização torna o acompanhamento mais fiel à realidade e evita interpretações equivocadas sobre o progresso da equipe.

## 6.2 Aplicação do Gráfico Burn-Up no Projeto GAMEXP

No contexto do projeto GAMEXP, o gráfico Burn-Up foi utilizado como uma ferramenta de gestão visual e análise de desempenho da equipe durante as etapas de desenvolvimento. Ele serviu como um recurso essencial para monitorar o avanço das atividades, desde a criação dos protótipos até a implementação final das funcionalidades no site.

Cada sprint do projeto correspondia a um conjunto de tarefas previamente definidas no backlog. À medida que os membros concluíam suas atividades, os dados eram atualizados no gráfico Burn-Up, permitindo uma visão instantânea do progresso coletivo. Essa prática contribuiu para a organização interna do grupo, estimulando a comunicação entre os integrantes e tornando o trabalho mais colaborativo e transparente.

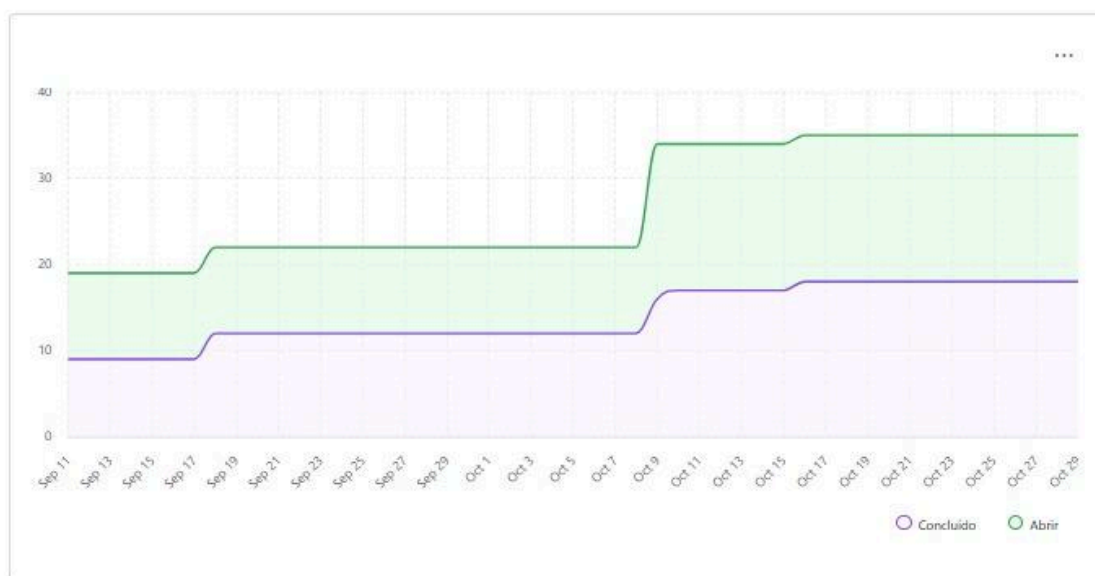


(61) 3035-3900

SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020

Além de indicar o progresso técnico, o gráfico também auxiliou na tomada de decisões estratégicas. Em momentos de estagnação, foi possível identificar com clareza os pontos críticos e definir ações corretivas, como redistribuição de tarefas ou revisão de prioridades. Da mesma forma, quando o ritmo de desenvolvimento estava elevado, o gráfico evidenciava a eficiência da equipe e o cumprimento das metas estabelecidas.

A utilização do gráfico Burn-Up proporcionou uma visão de longo prazo sobre o desempenho da equipe, permitindo uma análise mais precisa da velocidade média de entrega e da eficiência de cada sprint. Dessa forma, o grupo conseguiu equilibrar melhor os prazos, os recursos e as expectativas de entrega, resultando em um gerenciamento mais maduro e profissional do projeto.



(Figura 2—> Imagem do gráfico Burn-Up)

### 6.3 Benefícios do Uso do Burn-Up Chart

Entre os principais benefícios observados na aplicação do gráfico Burn-Up durante o desenvolvimento do GAMEXP, destacam-se:

- Transparência no andamento do projeto: todos os integrantes puderam acompanhar o progresso em tempo real, o que aumentou a clareza e reduziu dúvidas sobre o status das atividades.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



- Facilidade na identificação de atrasos e gargalos: ao visualizar o ritmo de crescimento da linha de progresso, a equipe pôde agir rapidamente em casos de lentidão ou bloqueios.
- Acompanhamento visual do impacto de mudanças: sempre que o escopo do projeto sofria alterações, o gráfico refletia essa modificação, garantindo um controle mais realista do planejamento.
- Motivação da equipe: ver graficamente o aumento constante do trabalho concluído gerou um senso de avanço e conquista, fortalecendo o comprometimento dos membros.
- Aprimoramento do gerenciamento ágil: o uso do Burn-Up ajudou o grupo a compreender melhor a importância da mensuração contínua e da adaptação às mudanças, princípios fundamentais do Scrum.

#### 6.4 Conclusão sobre o Burn-Up Chart

O gráfico Burn-Up mostrou-se uma ferramenta indispensável no processo de gestão do GAMEXP, pois proporcionou uma visão ampla, objetiva e de fácil interpretação sobre o andamento do projeto. Sua aplicação garantiu maior controle sobre o cronograma, facilitou a análise de desempenho e possibilitou que as decisões fossem tomadas com base em dados reais e atualizados.

Mais do que um simples recurso gráfico, o Burn-Up se destacou como um instrumento de planejamento, motivação e melhoria contínua, reforçando os valores fundamentais das metodologias ágeis — transparência, adaptação e colaboração. Dessa forma, o uso desse gráfico contribuiu significativamente para o desenvolvimento organizado e bem-sucedido do projeto GAMEXP, consolidando-se como uma prática essencial de monitoramento e gestão dentro do contexto acadêmico e profissional. O que é o Scrum:

É um *framework* para o desenvolvimento, entrega e sustentação de produtos complexos, caracterizado por ser leve, fácil de entender e extremamente difícil de dominar (devido à disciplina que exige). No GameXP, o Scrum forneceu a estrutura de tempo (Sprints) e a estrutura de papéis para maximizar a previsibilidade e a adaptação do time.

#### 7. O que é Metodologia Ágil e Suas Etapas



A metodologia ágil é um conjunto de práticas e princípios voltados para o gerenciamento eficiente de projetos, especialmente no campo do desenvolvimento de software. Seu principal objetivo é tornar o processo de criação mais flexível, colaborativo e adaptável, garantindo que as equipes possam responder rapidamente a mudanças, reduzir falhas e entregar resultados de forma contínua e incremental.

Diferente dos métodos tradicionais de gestão, como o modelo cascata (waterfall), que segue um fluxo rígido e linear, as metodologias ágeis priorizam a entrega de valor constante, o envolvimento ativo do cliente e a comunicação direta entre os membros da equipe. Essa filosofia de trabalho é guiada pelo Manifesto Ágil, criado em 2001, que estabelece quatro valores fundamentais e doze princípios orientadores para o desenvolvimento de projetos de software modernos.

## 7.1 Princípios e Valores da Metodologia Ágil

### **Os quatro valores do Manifesto Ágil são:**

Indivíduos e interações mais que processos e ferramentas:

- O foco está nas pessoas e na comunicação dentro da equipe. Ferramentas são importantes, mas é a colaboração entre os integrantes que garante a eficiência do projeto.

### **Software em funcionamento mais que documentação abrangente:**

- Prioriza-se a entrega de resultados práticos e funcionais em vez de longos relatórios teóricos. O produto deve evoluir continuamente e estar em constante aprimoramento.

### **Colaboração com o cliente mais que negociação de contratos:**

- O cliente é visto como parte ativa do processo. Suas opiniões e feedbacks são fundamentais para orientar o desenvolvimento e ajustar o projeto às necessidades reais.

### **Responder a mudanças mais que seguir um plano fixo:**



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



- Em vez de evitar mudanças, a metodologia ágil as considera oportunidades de melhoria. O planejamento é adaptável e revisado conforme o projeto evolui.
- Esses valores moldam um ambiente de trabalho mais dinâmico, onde o aprendizado constante e a flexibilidade são considerados diferenciais essenciais.

## 7.2 Etapas da Metodologia Ágil

A metodologia ágil é composta por etapas cíclicas e incrementais, que permitem o desenvolvimento gradual do produto. Cada ciclo — chamado de Sprint no método Scrum — representa um pequeno período de tempo (geralmente de 1 a 4 semanas) no qual uma parte funcional do projeto é planejada, desenvolvida, testada e entregue.

### As principais etapas de um processo ágil são:

#### 1. Planejamento (Planning)

- Nesta etapa inicial, a equipe define os objetivos da Sprint, as tarefas prioritárias e as metas a serem alcançadas. É elaborado o Product Backlog, uma lista com todas as funcionalidades desejadas no produto final. A partir desse backlog, é criado o Sprint Backlog, que contém apenas as tarefas que serão executadas durante o ciclo em andamento.
- O planejamento é colaborativo e envolve todos os membros da equipe, garantindo que todos compreendam o escopo e as responsabilidades de cada um.

#### 2. Desenvolvimento (Execution)

- Com base no que foi definido no planejamento, a equipe inicia a fase de codificação, design e implementação das funcionalidades. Cada integrante





trabalha de forma colaborativa, utilizando ferramentas de versionamento, controle de tarefas e comunicação contínua.

- O objetivo dessa etapa é produzir entregas incrementais, ou seja, partes do sistema que possam ser testadas e avaliadas imediatamente, mantendo o foco em entregar valor de forma contínua.

### 3. Reuniões Diárias (Daily Meetings)

- Durante o desenvolvimento, são realizadas reuniões curtas e diárias (geralmente de 10 a 15 minutos), conhecidas como Daily Scrum. Nessas reuniões, cada membro compartilha o que fez no dia anterior, o que pretende fazer no dia atual e quais dificuldades está enfrentando.
- Esse tipo de comunicação frequente mantém todos alinhados, facilita a identificação de problemas e promove a cooperação entre os integrantes.

### 4. Revisão (Review)

- Ao término de cada Sprint, é feita uma revisão do trabalho entregue. Nessa fase, o produto é apresentado aos colegas e, quando aplicável, ao cliente, para que possam avaliar o progresso e oferecer feedbacks.
- Essa revisão é fundamental para verificar se as metas foram alcançadas e para identificar oportunidades de melhoria nas próximas iterações.

### 5. Retrospectiva (Retrospective)



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020





- Após a revisão, a equipe realiza uma reunião de retrospectiva, onde analisa o que funcionou bem durante a Sprint, o que pode ser melhorado e quais práticas devem ser mantidas.
- Essa etapa reforça o princípio da melhoria contínua, permitindo que o grupo aprenda com suas próprias experiências e otimize o fluxo de trabalho a cada ciclo.

### 7.3 Vantagens da Metodologia Ágil

- A adoção da metodologia ágil oferece uma série de benefícios significativos para o desenvolvimento de projetos, entre eles:
- Maior flexibilidade e adaptação às mudanças: ajustes podem ser realizados em qualquer fase do projeto, sem comprometer o resultado final;
- Entregas rápidas e contínuas: o cliente recebe versões funcionais do produto com frequência, o que permite validar resultados e sugerir melhorias;
- Melhor comunicação entre os membros da equipe: a interação constante aumenta a coesão e reduz falhas de entendimento;
- Foco na qualidade e na satisfação do cliente: as decisões são tomadas com base em feedbacks reais e necessidades práticas;
- Redução de riscos: problemas são identificados e resolvidos rapidamente, evitando o acúmulo de erros e atrasos.

### 7.4 Aplicação da Metodologia Ágil no Projeto GAMEXP



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



Durante o desenvolvimento do projeto GAMEXP, a metodologia ágil foi o alicerce da organização do trabalho. A equipe aplicou os princípios do Scrum para estruturar suas tarefas em sprints curtas, promovendo revisões constantes e adaptando o planejamento sempre que necessário.

O uso dessa metodologia foi fundamental para manter o controle sobre o progresso do projeto, garantindo que cada integrante tivesse clareza sobre suas funções e prazos. Além disso, as reuniões periódicas permitiram acompanhar de perto o desempenho da equipe e identificar pontos de melhoria.

Cada fase do desenvolvimento — desde a criação dos protótipos até a implementação e os testes finais — foi conduzida de forma incremental, seguindo os ciclos ágeis. Essa estrutura facilitou o cumprimento dos prazos e contribuiu para que o produto final apresentasse alta qualidade visual, técnica e funcional.

Em síntese, a metodologia ágil foi essencial para o êxito do GAMEXP, pois promoveu um ambiente de colaboração, aprendizado e evolução contínua, refletindo o modo como projetos reais são gerenciados na indústria de tecnologia.

### **O que é o Scrum e para que serve?**

O Scrum é uma das metodologias ágeis mais conhecidas e utilizadas no desenvolvimento de software e em projetos que exigem organização, colaboração e entregas contínuas. Ele foi criado com o objetivo de otimizar o processo de desenvolvimento, tornando-o mais flexível, transparente e eficiente, especialmente em ambientes onde as necessidades e requisitos podem mudar com frequência.

Em essência, o Scrum é um framework de gestão ágil que define uma estrutura clara para o trabalho em equipe, promovendo a divisão de responsabilidades, a comunicação constante e a entrega incremental de resultados. Ele não é um método rígido, mas sim um conjunto de práticas e papéis que orientam o time na busca por produtividade e qualidade.

O nome “Scrum” tem origem em um termo usado no rúgbi, que representa o trabalho coletivo e coordenado entre jogadores para alcançar um mesmo objetivo. Essa analogia reflete perfeitamente a essência da metodologia: um grupo colaborando de forma sincronizada, com foco na entrega de valor e na superação de desafios de maneira conjunta.

### **8.1 Objetivos do Scrum**



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



O principal objetivo do Scrum é aumentar a eficiência e a qualidade das entregas, reduzindo falhas e aprimorando a comunicação entre os membros da equipe. Por meio de ciclos curtos e contínuos de trabalho — chamados de Sprints —, o Scrum permite que o produto seja desenvolvido gradualmente, com revisões frequentes e oportunidades de melhoria a cada etapa.

### **Entre os objetivos específicos do Scrum, destacam-se:**

- Garantir entregas rápidas e incrementais de partes funcionais do projeto;
- Manter a transparência em todas as fases do desenvolvimento, facilitando a comunicação entre equipe e clientes;
- Adaptar o planejamento de acordo com as necessidades, evitando desperdício de tempo e esforço;
- Promover a auto-organização da equipe, estimulando autonomia e responsabilidade;
- Assegurar a melhoria contínua, com base em avaliações e feedbacks constantes.

No contexto do projeto GAMEXP, o Scrum foi aplicado como uma metodologia central para estruturar o fluxo de trabalho e acompanhar o progresso do desenvolvimento de forma ordenada e eficiente.

## **8.2 Estrutura e Papéis do Scrum**

**O framework Scrum é composto por três papéis fundamentais, que definem claramente as funções e responsabilidades dentro da equipe:**

### **1. Product Owner (Dono do Produto)**

- É o responsável por representar os interesses do cliente e definir as prioridades do projeto. Cabe ao Product Owner manter o Product Backlog — uma lista com todas as funcionalidades desejadas — sempre atualizado e bem definido. Ele decide o que deve ser desenvolvido primeiro, garantindo que o time trabalhe em tarefas que realmente agreguem valor ao produto final.



## 2. Scrum Master

- O Scrum Master atua como um facilitador dentro da equipe. Seu papel é assegurar que a metodologia seja aplicada corretamente, removendo obstáculos e auxiliando os integrantes a manterem o foco nas metas da Sprint. Ele não é um chefe ou gerente, mas sim um líder que apoia o grupo, promove a comunicação e assegura que os princípios ágeis sejam seguidos.

## 3. Development Team (Time de Desenvolvimento)

- O Time de Desenvolvimento é composto pelos profissionais responsáveis por executar as tarefas técnicas — como programadores, designers e testadores. Eles são autônomos e auto-organizados, decidindo coletivamente como realizar o trabalho necessário para atingir os objetivos definidos pelo Product Owner.
- A combinação desses três papéis forma a base do Scrum, promovendo uma estrutura colaborativa e funcional que permite o avanço contínuo do projeto.

## 8.3 Eventos e Ciclos do Scrum

O funcionamento do Scrum é dividido em eventos cíclicos, que se repetem em cada Sprint e garantem o ritmo de trabalho e a visibilidade do progresso. Os principais eventos são:

### a) Sprint Planning (Planejamento da Sprint)

- No início de cada ciclo, a equipe se reúne para planejar quais tarefas serão executadas durante a Sprint. Nessa reunião, o Product Owner apresenta as



prioridades, e o time decide o que conseguirá entregar dentro do prazo estipulado.

#### **b) Daily Scrum (Reunião Diária)**

- Trata-se de uma reunião curta, geralmente de 10 a 15 minutos, realizada todos os dias. O objetivo é compartilhar o que foi feito, o que será feito e quais impedimentos existem. Essa rotina aumenta a comunicação, evita retrabalhos e garante que todos estejam alinhados.

#### **c) Sprint Review (Revisão da Sprint)**

- Ao final de cada ciclo, o time apresenta o resultado do trabalho concluído. Essa revisão permite verificar se os objetivos da Sprint foram atingidos e oferece a oportunidade para o cliente ou grupo avaliar o progresso e sugerir melhorias.

#### **d) Sprint Retrospective (Retrospectiva da Sprint)**

Após a revisão, o time realiza uma retrospectiva para discutir o que funcionou bem, o que precisa melhorar e quais práticas podem ser adotadas nas próximas Sprints. Esse momento é essencial para o aprendizado coletivo e para a evolução constante da equipe.

Esses eventos se repetem continuamente até que o produto atinja sua versão final, garantindo ritmo, transparência e melhoria constante.

### **8.4 Ferramentas de Apoio no Scrum**

Durante a aplicação do Scrum no projeto GAMEXP, foram utilizadas ferramentas que auxiliaram na organização e no acompanhamento das tarefas, como:

- Quadro Kanban: usado para visualizar o progresso das atividades, dividido nas colunas a fazer, em andamento e concluído;



- Gráfico Burn-Up: responsável por acompanhar o crescimento das entregas e a aproximação do trabalho concluído em relação ao total planejado;
- GitHub Projects: utilizado como meio de controle de versões e registro do andamento do código e das entregas.

Essas ferramentas garantiram que o Scrum fosse aplicado de forma eficaz, permitindo um acompanhamento visual e colaborativo de todas as etapas.

### 8.5 Aplicação do Scrum no Projeto GAMEXP

A metodologia Scrum foi adotada desde o início do projeto GAMEXP para organizar o trabalho da equipe, definir responsabilidades e garantir um fluxo de desenvolvimento ágil e bem estruturado.

O projeto foi dividido em sprints curtas, cada uma com metas e entregas específicas como a criação do layout, o desenvolvimento das páginas, a implementação do design responsivo e a fase de testes. O Product Owner ficou responsável por definir as prioridades de cada ciclo, enquanto o Scrum Master orientava o grupo, removendo barreiras e mantendo o foco no cumprimento dos objetivos.

Durante o desenvolvimento, foram realizadas reuniões de acompanhamento para avaliar o progresso e ajustar o planejamento conforme necessário. Essa dinâmica permitiu que o projeto evoluísse de maneira contínua e organizada, com entregas constantes e visíveis.

O uso do Scrum proporcionou maior controle sobre o tempo e os recursos, favorecendo a comunicação entre os membros e garantindo que todas as decisões fossem tomadas de forma participativa. Além disso, a equipe pôde experimentar na prática a forma como metodologias ágeis são aplicadas em empresas reais de tecnologia, fortalecendo sua compreensão sobre o processo de desenvolvimento profissional.

### 8.6 Conclusão sobre o Scrum

O Scrum se mostrou uma metodologia essencial para o sucesso do GAMEXP, pois permitiu à equipe trabalhar com organização, clareza e ritmo constante, mantendo o foco em resultados práticos e funcionais. Sua estrutura baseada em papéis bem



definidos, reuniões regulares e ciclos de entrega incremental proporcionou um ambiente de aprendizado e produtividade.

Mais do que uma técnica de gestão, o Scrum representou uma mudança de mentalidade, promovendo colaboração, responsabilidade coletiva e melhoria contínua. Assim, o uso dessa metodologia contribuiu não apenas para a conclusão eficiente do projeto, mas também para o desenvolvimento das competências profissionais e técnicas dos integrantes, simulando um cenário real de trabalho na indústria de tecnologia.

## **9. O que é github e como funciona**

O GitHub é uma das plataformas mais importantes e amplamente utilizadas no mundo do desenvolvimento de software. Ele funciona como um sistema de hospedagem e controle de versões de código-fonte, baseado na tecnologia Git, criada por Linus Torvalds em 2005 — o mesmo criador do sistema operacional Linux.

A principal função do GitHub é permitir que desenvolvedores, equipes e empresas possam armazenar, compartilhar, revisar e gerenciar projetos de programação de maneira colaborativa, organizada e segura. Ele serve tanto como um repositório online de código quanto como uma ferramenta de comunicação e integração entre membros de um time de desenvolvimento.

Com o GitHub, é possível acompanhar todo o histórico de alterações feitas em um projeto, verificar quem fez cada modificação e até mesmo restaurar versões anteriores do código, o que proporciona controle total sobre o processo de desenvolvimento. Essa característica é essencial em ambientes colaborativos, onde várias pessoas trabalham simultaneamente em um mesmo sistema.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



## 9.1 O que é o Git e sua relação com o GitHub

Antes de compreender o funcionamento do GitHub, é importante entender o papel do Git, o sistema de controle de versões que serve como base para a plataforma.

O Git é uma ferramenta que registra todas as alterações realizadas nos arquivos de um projeto, permitindo o acompanhamento detalhado da evolução do código. Com ele, desenvolvedores podem criar “ramificações” (branches) para testar novas funcionalidades sem comprometer a versão principal (chamada de main ou master), e posteriormente unir essas alterações quando estiverem prontas.

O GitHub, por sua vez, atua como um ambiente online que complementa o Git, oferecendo uma interface visual, recursos de colaboração e integração com outras ferramentas. Ou seja, enquanto o Git é o mecanismo de versionamento local, o GitHub é a plataforma que possibilita a colaboração remota e o trabalho em equipe.

## 9.2 Principais Funcionalidades do GitHub

**O GitHub oferece uma ampla variedade de recursos que facilitam o gerenciamento de projetos e o trabalho coletivo. Entre os principais, destacam-se:**

### a) Repositórios (Repositories)

- Os repositórios são o coração do GitHub. Eles funcionam como pastas virtuais onde o código-fonte do projeto é armazenado e versionado. Cada repositório contém todos os arquivos, pastas e histórico de alterações realizadas, podendo ser público (acessível a todos) ou privado (restrito à equipe).

### b) Commits e Histórico de Versões

- Um commit representa o registro de uma alteração feita no código. Cada commit inclui uma descrição que explica o que foi modificado, facilitando a compreensão do histórico do projeto. Essa funcionalidade é essencial para garantir transparência e organização, permitindo que a equipe acompanhe o progresso de cada membro.





### c) Branches e Merge

- O GitHub permite criar branches — versões paralelas do código — para testar novas ideias ou desenvolver funcionalidades sem afetar a versão principal. Após o desenvolvimento e validação, essas ramificações podem ser integradas de volta ao projeto principal por meio do processo de merge.

### d) Pull Requests (Solicitações de Alteração)

- As pull requests são solicitações de integração de código. Elas permitem que um membro da equipe proponha alterações e que outros revisem antes da aprovação. Esse processo incentiva o trabalho colaborativo, melhora a qualidade do código e reduz a chance de erros.

### e) Issues (Relatos de Problemas e Tarefas)

- O recurso Issues funciona como um sistema de registro de tarefas, bugs ou sugestões. Cada issue pode ser atribuída a um membro da equipe, facilitando o acompanhamento e a priorização das demandas.

### f) GitHub Pages

- O GitHub Pages é uma funcionalidade que permite hospedar sites estáticos diretamente a partir de um repositório, tornando possível disponibilizar projetos web (como o GAMEXP) de forma pública e gratuita na internet. Essa ferramenta foi amplamente utilizada no projeto para testar e apresentar a versão online da aplicação.

## 9.3 Benefícios do Uso do GitHub

**O uso do GitHub traz inúmeros benefícios para equipes de desenvolvimento, tanto em ambientes acadêmicos quanto profissionais. Entre os principais, destacam-se:**



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



- Controle total das versões: cada modificação é registrada e pode ser revertida, evitando perda de dados e conflitos no código.
- Trabalho colaborativo eficiente: vários desenvolvedores podem trabalhar simultaneamente em diferentes partes do mesmo projeto, sem sobreposição de tarefas.
- Transparência e rastreabilidade: é possível visualizar quem fez cada alteração e por qual motivo, facilitando auditorias e revisões.
- Integração com outras ferramentas: o GitHub se conecta facilmente a plataformas como o VS Code, Trello, Slack e Figma, tornando o processo de desenvolvimento mais fluido.
- Aprendizado e comunidade ativa: por ser amplamente utilizado no mundo todo, o GitHub possui uma comunidade global, onde desenvolvedores compartilham projetos e soluções, incentivando o aprendizado coletivo.
- Hospedagem gratuita e segura: oferece armazenamento em nuvem e acesso remoto, permitindo que projetos acadêmicos e profissionais sejam acessados de qualquer lugar.

Essas vantagens tornam o GitHub uma ferramenta indispensável para o trabalho em equipe, especialmente em projetos educacionais que buscam aproximar os estudantes da realidade do mercado de tecnologia.

#### **9.4 Aplicação do GitHub no Projeto GAMEXP**

No projeto GAMEXP, o GitHub desempenhou um papel essencial como ferramenta de colaboração, controle de versão e documentação. Desde as primeiras etapas do desenvolvimento, o repositório foi criado para armazenar todo o código-fonte do site, facilitando o acesso e a atualização por parte de todos os integrantes da equipe.



### Através do GitHub, foi possível:

- Registrar commits periódicos, documentando cada modificação feita no projeto;
- Controlar versões do código, evitando perda de progresso e possibilitando o retorno a versões anteriores quando necessário;
- Gerenciar tarefas e pendências através do uso de Issues e Pull Requests;
- Compartilhar o progresso do projeto com professores e colegas, tornando o desenvolvimento mais transparente;
- Hospedar o site no GitHub Pages, disponibilizando a versão funcional da loja virtual de jogos para acesso público.

Além disso, o GitHub foi integrado ao Visual Studio Code (VS Code), o que possibilitou realizar commits e sincronizações diretamente do ambiente de desenvolvimento, tornando o processo mais ágil e prático.

O uso dessa plataforma não apenas otimizou o trabalho técnico, mas também proporcionou à equipe uma experiência real de desenvolvimento profissional, semelhante à utilizada em empresas de tecnologia e startups, reforçando o aprendizado sobre práticas modernas de versionamento e colaboração.

### 9.5 Conclusão sobre o GitHub

O GitHub é muito mais do que uma simples ferramenta de armazenamento de código: ele representa um ecossistema colaborativo e educativo, fundamental para o desenvolvimento moderno de softwares e aplicações web.

Sua aplicação no projeto GAMEXP foi decisiva para a organização, a segurança e a eficiência do processo de desenvolvimento, permitindo à equipe vivenciar uma rotina de trabalho semelhante à de profissionais da área. Além disso, o GitHub contribuiu diretamente para o aprendizado sobre controle de versões, documentação de código e boas práticas de colaboração.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



Dessa forma, o uso do GitHub no GAMEXP consolidou-se como uma das etapas mais importantes do projeto, unindo tecnologia, gestão e cooperação em um ambiente digital completo, moderno e acessível.

## 10. O que é Kanban e como funciona

O Kanban é uma ferramenta de gestão visual utilizada para organizar, controlar e otimizar o fluxo de trabalho em equipes de desenvolvimento. Ele surgiu no Japão, na década de 1940, dentro do sistema produtivo da Toyota, como uma técnica de administração industrial baseada na eficiência e na eliminação de desperdícios. Com o tempo, esse conceito foi adaptado para a área de tecnologia e desenvolvimento de software, tornando-se uma das principais práticas associadas às metodologias ágeis.

A palavra “Kanban” significa literalmente “cartão” ou “sinal visual”, e sua principal função é tornar o processo de trabalho visível, permitindo que todos compreendam facilmente o andamento das atividades. Essa visualização geralmente é feita por meio de um quadro dividido em colunas, que representam os diferentes estágios do processo, como por exemplo:

- A Fazer (To Do)
- Em Andamento (Doing)
- Concluído (Done)

Cada tarefa é representada por um cartão que se move de uma coluna para outra conforme o seu progresso, possibilitando um acompanhamento prático, rápido e transparente de todo o ciclo de trabalho.



### 10.1 O que colocamos no Kanban do Projeto GAMEXP

No contexto do projeto GAMEXP, o Kanban foi utilizado como ferramenta de acompanhamento e organização das tarefas da equipe. Cada cartão criado no quadro representava uma atividade específica relacionada ao desenvolvimento do site, desde o planejamento visual até a implementação do código.

#### **Foram inseridos no Kanban itens como:**

- Criação do layout inicial do site no Figma;
- Desenvolvimento da página inicial e das seções secundárias;
- Implementação das funcionalidades do carrinho de compras;
- Codificação da página de login e recuperação de senha;
- Testes de responsividade e usabilidade;
- Publicação do projeto no GitHub Pages;
- Ajustes de cores, ícones e tipografia conforme feedbacks.

Essas tarefas foram organizadas em colunas de acordo com o seu status, o que permitiu que todos os membros acompanhassem o progresso do grupo e identificassem as etapas em andamento ou pendentes.

### 10.2 Quais atividades do projeto aparecem no Kanban

**Entre as principais atividades registradas no Kanban do projeto GAMEXP, destacam-se:**

- Design do Protótipo: elaboração da estrutura visual no Figma;
- Criação do menu lateral e barra de navegação;
- Montagem da vitrine de jogos com imagens e descrições;



- Programação da função de adicionar ao carrinho;
- Criação da página de login e de recuperação de senha;
- Configuração de hospedagem e commits no GitHub;
- Correção de erros e testes de compatibilidade.

Essa organização proporcionou maior controle sobre as tarefas, evitando sobreposição de funções e permitindo uma gestão mais clara e objetiva do desenvolvimento.

### 10.3 Exemplos de uso do Kanban no GAMEXP

**Um exemplo prático de aplicação do Kanban foi a separação das tarefas da Sprint inicial:**

- Na coluna A Fazer, foram incluídas tarefas como “criar o cabeçalho do site” e “configurar paleta de cores”.
- Na coluna Em Andamento, apareceram atividades como “testar responsividade” e “ajustar layout da página inicial”.
- Por fim, na coluna Concluído, estavam as tarefas já finalizadas, como “publicar versão no GitHub Pages” e “inserir imagens na vitrine de jogos”.
- Essa metodologia visual ajudou a equipe a manter foco, acompanhar prazos e registrar o avanço real do projeto.

## 11. O que é o Daily Scrum e como funciona

O Daily Scrum, também conhecido como reunião diária, é um dos principais eventos da metodologia Scrum. Trata-se de uma reunião rápida, com duração média de 10 a 15 minutos, realizada diariamente para alinhar o andamento das atividades, identificar obstáculos e garantir que todos estejam cientes do progresso do projeto.



**Durante o Daily Scrum, cada integrante responde a três perguntas essenciais:**

- O que eu fiz desde a última reunião?
- O que pretendo fazer até a próxima?
- Existe algum impedimento que dificulte meu trabalho?

Essas perguntas direcionam a conversa, mantêm o foco na produtividade e ajudam o grupo a identificar possíveis gargalos no processo de desenvolvimento.

### **11.1 Atas de Reuniões**

**Durante o desenvolvimento do GAMEXP, foram registradas atas de reunião que documentavam as principais decisões e atualizações de cada encontro. Nessas atas, constavam informações como:**

- Data e horário da reunião;
- Participantes presentes;
- Tarefas concluídas e pendentes;
- Problemas identificados e soluções propostas;
- Metas definidas para o próximo encontro.



### Ata de Reunião do Projeto GameXP

Detalhe	Informação
Projeto	GameXP
Data	28 de Outubro
Horário	22:00
Local	Google Meet
Elaboração	Manus AI

#### 1. Participantes

Presentes: \* Jhonatan \* Kamilla \* Milton \* Túlio Pedro

#### 2. Pauta da Reunião

1. Validação da entrega da funcionalidade "Esqueceu a Senha".
2. Status e progresso da documentação do projeto.
3. Discussão dos últimos detalhes para a finalização do projeto: Documentação e Hospedagem do Sistema.

#### 3. Resumo das Discussões

##### 3.1. Entrega da Funcionalidade "Esqueceu a Senha"

A reunião começou com a verificação da funcionalidade prioritária discutida no encontro anterior.

- **Status:** Foi confirmado que a funcionalidade "Esqueceu a Senha" está **implementada e funcionando** conforme o esperado no sistema. A equipe validou o fluxo completo, desde a solicitação de redefinição até a atualização da senha do usuário.
- **Decisão:** A entrega foi aprovada e considerada concluída, marcando um avanço importante no desenvolvimento do projeto.

#### 3.2. Status da Documentação

O status da documentação do projeto foi revisado.

- **Progresso:** A documentação continua em andamento, com partes significativas já elaboradas e em fase de revisão. Foi destacado que a equipe está trabalhando para garantir a completude e a clareza do material.
- **Próximos Passos:** A equipe reiterou o compromisso de finalizar a documentação o mais breve possível, integrando os detalhes da funcionalidade recém-entregue ("Esqueceu a Senha").

#### 3.3. Últimos Detalhes para a Finalização do Projeto

A parte final da reunião foi dedicada ao planejamento dos passos derradeiros para a conclusão do projeto.

- **Documentação:** Foi enfatizada a necessidade de concluir os **últimos detalhes da documentação**, garantindo que todas as seções estejam revisadas e prontas para entrega final.
- **Hospedagem do Sistema:** Discutiu-se a **hospedagem do sistema**, incluindo a seleção da plataforma, a configuração do ambiente de produção e os procedimentos de **deploy** final.
- **Decisão:** A equipe definiu um cronograma acelerado para resolver pendências de documentação e iniciar os preparativos finais para a hospedagem, visando a finalização completa do projeto.

### (Figura 3 e 4—> Imagem das Atas de Reunião)

Esses registros foram fundamentais para manter o histórico de comunicação e acompanhamento do projeto, além de servirem como base para o controle do backlog e do Kanban.

## 11.2 Onde eram feitas as reuniões

As reuniões diárias do projeto GAMEXP eram realizadas de forma online e presencial, dependendo da disponibilidade da equipe.

Em situações em que os integrantes estavam em locais diferentes, utilizava-se o WhatsApp e o Google Meet para realizar os alinhamentos diários.

Essa flexibilidade permitiu que o time mantivesse comunicação constante, mesmo fora do ambiente físico da instituição.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020





### 11.3 Quem participava das reuniões

**Participavam das reuniões todos os integrantes do grupo do projeto GAMEXP, incluindo:**

- O Scrum Master, responsável por conduzir e manter o foco da reunião;
- O Product Owner, que observava o andamento das prioridades do backlog;
- É o Time de Desenvolvimento, formado pelos membros responsáveis por codificação, design e testes.

Cada integrante tinha um papel ativo durante o Daily Scrum, compartilhando seu progresso e identificando possíveis dificuldades.

### 11.4 Principais pontos discutidos nas reuniões

**Os pontos mais recorrentes nas reuniões diárias foram:**

- O andamento da codificação das páginas e componentes do site;
- A integração dos arquivos no GitHub e o controle de commits;
- Os ajustes visuais e funcionais com base no protótipo desenvolvido no Figma;
- A resolução de bugs e erros de responsividade;
- O planejamento dos próximos passos para garantir a conclusão dentro do prazo.

Essas discussões foram fundamentais para manter o grupo alinhado e produtivo, resultando em um fluxo de trabalho contínuo e colaborativo.

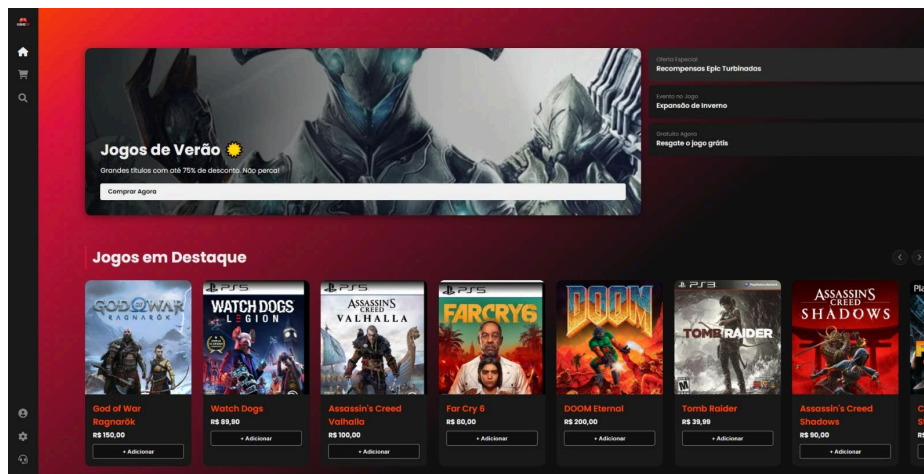
## 12. Protótipos do Projeto

Os protótipos do projeto GAMEXP foram elaborados no Figma, uma ferramenta de design colaborativo que permite criar interfaces digitais interativas e organizadas.



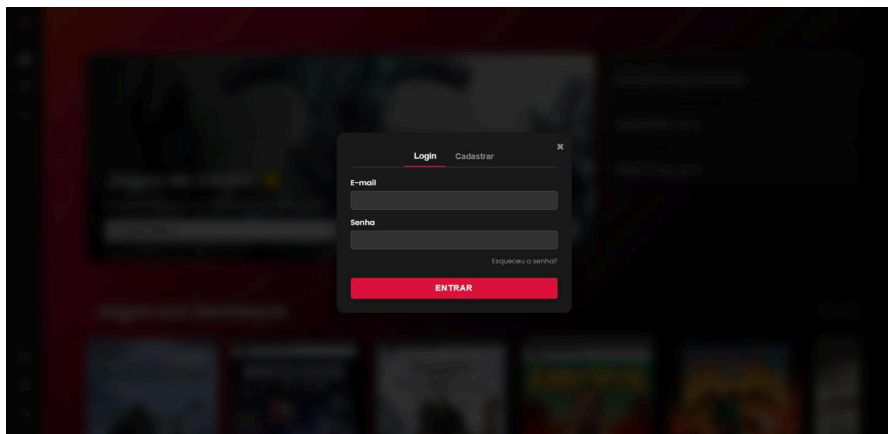
Durante a etapa de prototipagem, foram desenvolvidas as principais telas do site, como:

- Página inicial com o menu lateral, banners e vitrine de jogos



(Figura 5—> Imagem da Página inicial)

- Página de login e cadastro



(Figura 6—> Imagem da Página de login e cadastro)



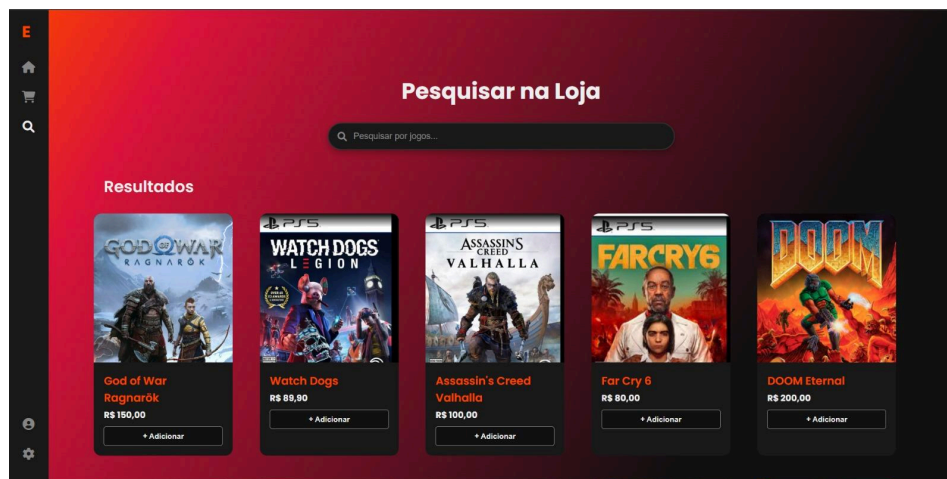
(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020

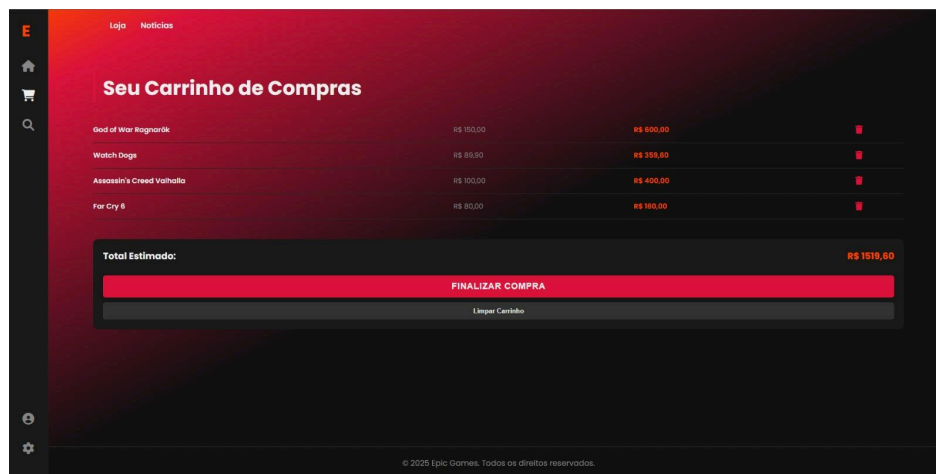


- Página de pesquisas e detalhes dos jogos



(Figura 7—> Imagem da Página de pesquisa e detalhes dos jogos)

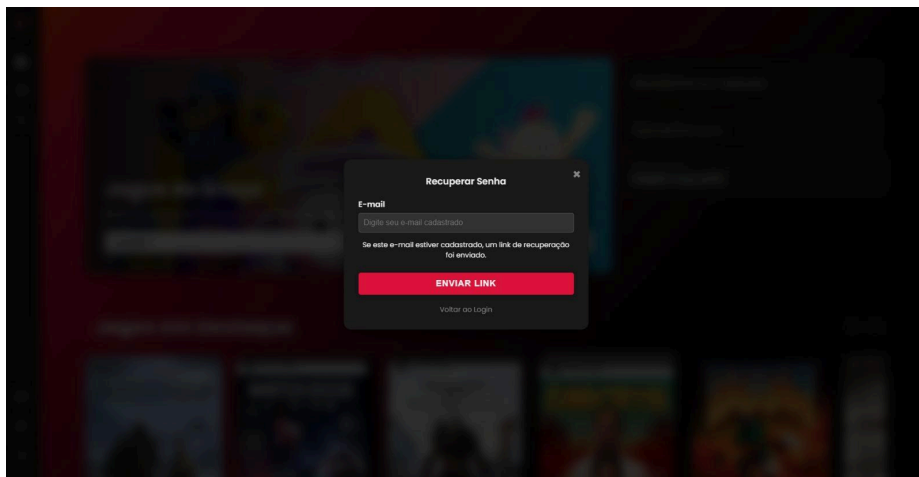
- Carrinho de compras;



(Figura 8—> Imagem da Página do carrinho de compras)



- Tela de recuperação de senha.



**(Figura 9—> Imagem da Página de recuperação de senha)**

Os protótipos serviram como base visual para todo o desenvolvimento, permitindo que o time tivesse uma visão clara da identidade do projeto — cores, fontes, ícones, espaçamentos e disposição dos elementos.

Além disso, o Figma possibilitou a colaboração simultânea entre os integrantes, que puderam revisar e ajustar o design em tempo real.

Essa etapa garantiu que o resultado final fosse coerente com o conceito inicial, refletindo um layout moderno, responsivo e com excelente experiência de usuário (UX).

### 13. Códigos

Durante o desenvolvimento do GAMEXP, foram criados diversos códigos em HTML, CSS e JavaScript, cada um responsável por uma parte específica do site. As principais páginas codificadas foram:



(61) 3035-3900

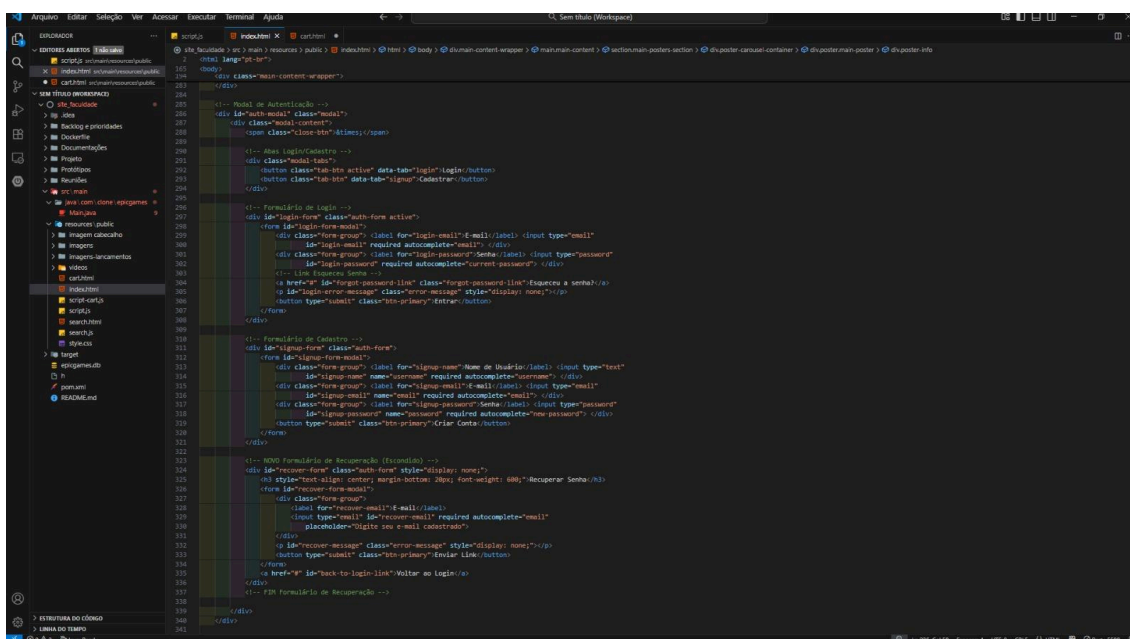


SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



## 13.1 Página Inicial

Contém o menu lateral, o cabeçalho com logotipo e a vitrine digital de jogos, estruturada com cards interativos.



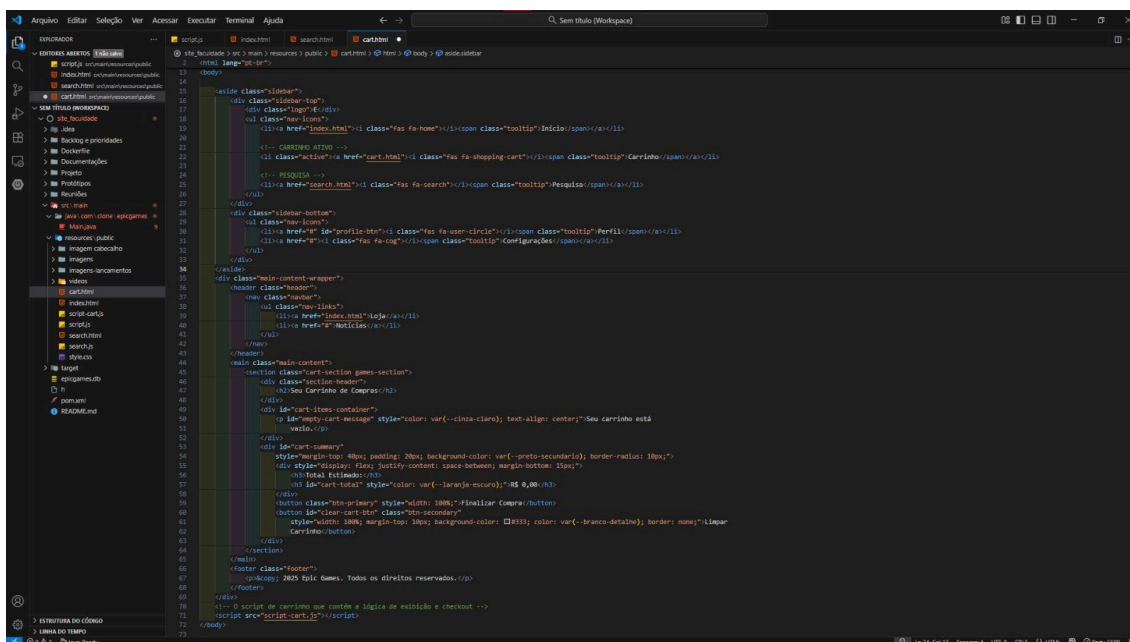
(Figura 10—> Imagem dos códigos da Página de início)

O código dessa página foi desenvolvido para ser totalmente responsivo, adaptando-se a diferentes tamanhos de tela.

## 13.2 Página do Carrinho

A página do carrinho permite visualizar os jogos seleccionados pelo usuário, exibindo imagem, nome e preço.



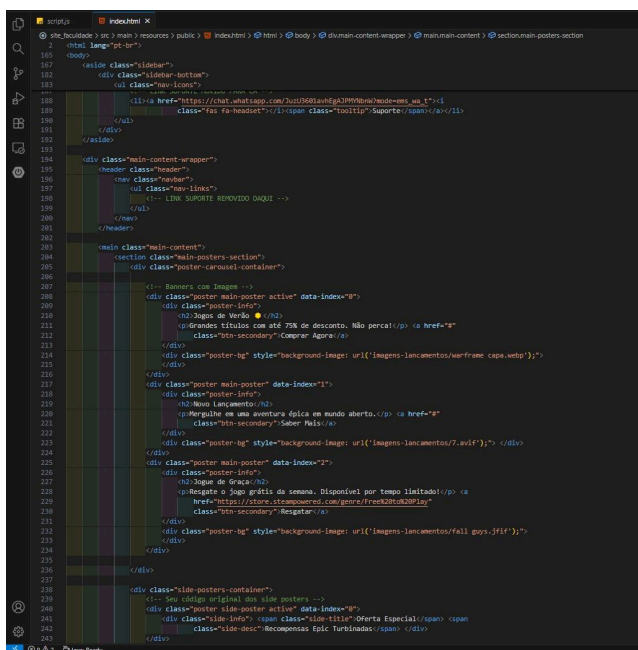


(Figura 11—> Imagem dos códigos da Página do carrinho)

Foi implementada uma função em JavaScript que atualiza automaticamente o total conforme os itens são adicionados ou removidos.

### 13.3 Página de Jogos Apresenta

todos os títulos disponíveis na loja virtual.





**(Figura 12—> Imagem dos códigos da Página dos jogos)**

Cada jogo é mostrado em um card com botão de compra e descrição curta. O layout foi projetado para ser limpo e de fácil navegação.

### 13.4 Página de “Esqueceu a Senha”

Essa página possui um formulário simples de recuperação de acesso, com campos para e-mail e botão de envio.

```
284
285 <!-- Modal de Autenticação -->
286 <div id="auth-modal" class="modal">
287   <div class="modal-content">
288     <span class="close-btn">&times;</span>
289
290     <!-- Abas Login/Cadastro -->
291     <div class="modal-tabs">
292       <button class="tab-btn active" data-tab="login">Login</button>
293       <button class="tab-btn" data-tab="signup">Cadastrar</button>
294     </div>
295
296     <!-- Formulário de Login -->
297     <div id="login-form" class="auth-form active">
298       <form id="login-form-modal">
299         <div class="form-group"> <label for="login-email">E-mail</label> <input type="email"
300           id="login-email" required autocomplete="email"> </div>
301         <div class="form-group"> <label for="login-password">Senha</label> <input type="password"
302           id="login-password" required autocomplete="current-password"> </div>
303         <!-- Link Esqueceu Senha -->
304         <a href="#" id="forgot-password-link" class="forgot-password-link">Esqueceu a senha?</a>
305         <p id="login-error-message" class="error-message" style="display: none;"></p>
306         <button type="submit" class="btn-primary">Entrar</button>
307       </form>
308     </div>
```

**(Figura 13—> Imagem dos códigos da Página de esqueceu a senha)**

O foco foi garantir usabilidade e segurança, simulando o funcionamento de sites profissionais de e-commerce.

Esses códigos foram organizados no repositório do GitHub e versionados continuamente, com commits registrados a cada atualização.

## 14. O que é Backlog

O Backlog é uma lista ordenada e priorizada de tarefas, funcionalidades e melhorias que precisam ser desenvolvidas ao longo do projeto. Ele faz parte do framework Scrum e é dividido em duas categorias principais: o Product Backlog e o Sprint Backlog.

O Product Backlog contém todas as funcionalidades desejadas no produto final.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



O Sprint Backlog contém apenas as tarefas selecionadas para execução em uma Sprint específica.

O backlog funciona como um guia de desenvolvimento, permitindo que o Product Owner e a equipe acompanhem o que deve ser feito, o que está em andamento e o que já foi concluído.

## **15. Como funciona o Backlog**

O Backlog funciona como uma ferramenta dinâmica e em constante atualização.

A cada nova Sprint, o time se reúne para revisar e atualizar a lista de prioridades, adicionando novas tarefas, removendo as já concluídas e reordenando as demais conforme as necessidades do projeto.

Esse processo garante que o desenvolvimento ocorra de forma organizada e estratégica, evitando retrabalhos e mantendo o foco nas entregas mais importantes.

## **16. Backlog do Projeto GAMEXP**

**O backlog do projeto GAMEXP foi estruturado com base nas etapas principais do desenvolvimento do site. Entre as atividades incluídas, destacam-se:**

- Protótipo página de cadastro
- Protótipo página de login
- Página de cadastro
- Banco de dados
- Front end





- Backend
- Protótipo página principal
- Página principal
- Catálogo de jogos
- Busca e filtros
- Suporte
- Carrinho
- Protótipo carrinho
- Usuário esqueceu senha
- Jogos gratuitos
- Trailer dos jogos na página inicial
- Hospedagem do sistema
- Documentação

Cada uma dessas tarefas foi priorizada de acordo com sua relevância e dependência técnica.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



### Backlog do Produto - Status Final

Este documento apresenta o backlog do produto com **todos** os itens marcados como **Feito**, indicando a conclusão do projeto.

Item do Backlog	Status
Protótipo página de cadastro	Feito
Protótipo página de login	Feito
Página de cadastro	Feito
Banco de dados	Feito
Front end	Feito
Backend	Feito
Protótipo página principal	Feito
Página principal	Feito
Catálogo de jogos	Feito
Busca e filtros	Feito
Suporte	Feito
Carrinho	Feito
Protótipo carrinho	Feito
Usuário esqueceu senha	Feito
Jogos gratuitos	Feito
Trailer dos jogos na página inicial	Feito
Hospedagem do sistema	Feito
Documentação	Feito

(Figura 14—> Imagem do Backlog do nosso Projeto)

## 17. Prioridades do Backlog Explicando Cada Etapa

As prioridades do Backlog do GAMEXP foram definidas com base na sequência lógica do desenvolvimento:

- Alta Prioridade: criação do layout, estrutura HTML e navegação principal.
- Média Prioridade: implementação do carrinho, login e funcionalidades dinâmicas.
- Baixa Prioridade: ajustes visuais, responsividade e otimizações finais.

Cada etapa foi revisada e validada ao final das Sprints, garantindo que o produto evoluísse gradualmente até atingir sua versão final estável e funcional.



(61) 3035-3900



SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020



## Conclusão

O desenvolvimento do projeto GAMEXP representou uma jornada completa de aprendizado, aplicação prática e integração entre diversas áreas do conhecimento tecnológico. Mais do que um simples exercício acadêmico, este projeto simbolizou a consolidação de competências técnicas, criativas e organizacionais, refletindo fielmente os princípios que norteiam o desenvolvimento moderno de software e o trabalho colaborativo em equipe.

Desde sua concepção, o GAMEXP teve como propósito criar uma plataforma web simulando uma loja virtual de jogos digitais, unindo design atrativo, funcionalidade e interatividade. Para atingir esse objetivo, a equipe se baseou em metodologias ágeis, especialmente o Scrum, o que proporcionou uma estrutura organizada e flexível para o desenvolvimento. As sprints, o backlog, o gráfico Burn-Up, o Kanban e as reuniões diárias (Daily Scrum) foram fundamentais para manter a equipe alinhada, produtiva e focada nos resultados.

A aplicação do Scrum possibilitou uma divisão clara de papéis — com o Product Owner, Scrum Master e Desenvolvedores exercendo funções complementares —, o que garantiu que o projeto seguisse um fluxo contínuo de evolução. Essa metodologia permitiu ainda uma visão transparente do progresso e o aprimoramento constante das entregas, através de revisões e retrospectivas que contribuíram para o amadurecimento coletivo do grupo.

No campo técnico, o projeto se destacou pelo uso integrado de ferramentas profissionais amplamente utilizadas no mercado de desenvolvimento web, como o Visual Studio Code, o Live Server, o GitHub e o Figma. Cada uma delas teve papel essencial: o VS Code proporcionou um ambiente robusto para a codificação em HTML, CSS e JavaScript; o Live Server facilitou os testes e ajustes visuais em tempo real; o Figma possibilitou o design colaborativo e o planejamento da interface; e o GitHub assegurou o versionamento e a colaboração contínua entre os integrantes.

O processo de prototipagem no Figma foi uma das etapas mais relevantes, pois



(61) 3035-3900

SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020

permitiu que o grupo desenvolvesse uma visão visual e estrutural do projeto antes da codificação. Essa fase foi crucial para definir elementos como layout, tipografia, cores, ícones e navegação, garantindo uma identidade visual moderna e coerente com o tema da aplicação. A partir desse planejamento, foi possível criar um site funcional e responsivo, que se adapta a diferentes dispositivos e tamanhos de tela, respeitando os princípios de UX (experiência do usuário) e UI (interface do usuário).

Além do design e da programação, a equipe também desenvolveu uma sólida compreensão sobre o controle de versão e o trabalho colaborativo em ambiente digital. O uso do GitHub não apenas facilitou a integração entre os desenvolvedores, mas também reproduziu o modelo de trabalho de empresas reais, permitindo vivenciar práticas como commits, branches, pull requests e merge. Essa experiência contribuiu diretamente para o crescimento profissional dos participantes, preparando-os para o ambiente de desenvolvimento corporativo.

Outro ponto de destaque foi a organização do trabalho através de ferramentas visuais de gestão, como o Kanban e o Burn-Up Chart, que ofereceram uma visão clara do progresso e das metas alcançadas. Essas ferramentas foram fundamentais para acompanhar o desempenho da equipe, identificar gargalos e ajustar as prioridades de forma ágil e eficiente.

Durante todo o processo, a comunicação foi mantida de forma constante e estruturada, com o uso de plataformas como Discord, WhatsApp e Google Meet, o que garantiu alinhamento, transparência e colaboração, mesmo em momentos de trabalho remoto. As atas de reunião registradas ao longo do desenvolvimento reforçaram a seriedade e o comprometimento do grupo com o andamento do projeto.

O resultado final foi um sistema web funcional, responsivo e esteticamente atraente, que cumpre plenamente o objetivo inicial de simular uma loja virtual de jogos digitais. O site permite a navegação fluida entre páginas, apresenta um catálogo de produtos interativo, funções de login, carrinho de compras e uma interface amigável, tudo estruturado de maneira limpa e intuitiva.

Mais do que o produto em si, o GAMEXP representa um processo de aprendizado



multidisciplinar, no qual teoria e prática se uniram em harmonia. A equipe não apenas aplicou conceitos de engenharia de software, design digital, gestão ágil e versionamento de código, mas também desenvolveu competências fundamentais como comunicação, liderança, resolução de problemas e trabalho em equipe.

Em termos educacionais, o projeto atingiu plenamente seus objetivos: consolidou o conhecimento adquirido durante o curso, estimulou o pensamento crítico e criativo, e proporcionou uma vivência autêntica do ciclo de desenvolvimento de um produto digital. Essa experiência prática fortaleceu a compreensão dos integrantes sobre como ideias podem ser transformadas em soluções tecnológicas concretas, alinhadas às demandas do mercado contemporâneo.

Por fim, pode-se afirmar que o projeto GAMEXP simboliza a união entre inovação, metodologia e colaboração. Ele demonstra que o aprendizado se torna mais significativo quando é aplicado de forma prática e coletiva, e que o desenvolvimento de software vai muito além da programação — envolve planejamento, criatividade e, sobretudo, trabalho em equipe. O sucesso do GAMEXP reflete o comprometimento e a dedicação de seus criadores, servindo como um exemplo de que a tecnologia, quando aliada à boa gestão e à paixão pelo que se faz, é capaz de gerar resultados extraordinários.



(61) 3035-3900

SIGA Área Especial para Indústria nº 02  
Setor Leste - Gama - DF  
CEP: 72445-020