**RESUMO**

Este trabalho de pesquisa visa a implementação de uma aplicação web que simule um mercado financeiro para skins presentes no jogo eletrônico ‘Counter-Strike: Global Offensive’, funcionando como uma bolsa de valores e permitindo a modalidade de negócio ‘Day Trading’. Neste sistema, o usuário irá logar via Steam Account e depositará suas skins no site, permitindo assim o investimento de suas skins, assim como a compra de outras skins em investimento. O desenvolvimento e planejamento do projeto beberá dos métodos ágeis, aplicando uma engenharia de software próxima ao que reside na metodologia XP. Para isso a ferramenta Pivotal Tracker será utilizada para administração do projeto, onde todas as ‘Histórias de Usuário’ serão organizadas e discutidas. Partindo para a parte mais técnica, o sistema será implementado utilizando ‘HTML5’ para o front-end e ’Node.Js’ para o back-end. No back-end, o framework ‘express’ será responsável por instanciar e administrar o servidores web. Para testes, os frameworks ‘Jest’ e ‘Cucumber’ serão utilizados, enquanto para deploy e controle de versão, o Heroku e o Github serão utilizados, respectivamente.

**Palavras-chaves:** day trading de skins. bolsa de valores de skins. sistema de troca de skins. aplicação web.

**ABSTRACT**

This research project aims to implement a web application that simulates a financial market for skins presented in the electronic game called 'Counter-Strike: Global Offensive', working as a stock exchange and allowing the use of the 'Day Trading' method. In this system, the user will login via Steam Account and deposit their skins in the site, allowing the investment of their skins, as well as the purchase of other investment skins. The development and planning of the project will be using the agile methods, applying an software engineering close to what resides in the XP methodology. For this, the Pivotal Tracker tool will be used for project administration, where all "User Stories" will be organized and discussed. In the technical part, the system will be implemented using 'HTML5' for front-end and 'Node.Js' for back-end. On back-end, the 'express' framework will be responsible for instantiating and administering the web server. For testing, the 'Jest' and 'Cucumber' frameworks will be used, while to deploy and control the version, Heroku and Github will be used, respectively.

**Key-words:** skins day trading. skins stock exchange. skins exchange system. web application.

1. **INTRODUÇÃO**

Atualmente, o mercado de jogos eletrônicos cresce cada vez mais, gerando e circulando uma grande quantia de capital. Dentro do mercado de jogos, existe um nicho que está se destacando e crescendo até mais do que a própria venda de jogos, que consiste no mercado de Skins, que são equipamentos ou customizações que podem ser compradas com dinheiro físico e utilizadas dentro do jogo especifico que as detêm.

Sendo um mercado completamente novo e inteiramente virtual, as aplicações criadas para este nicho exploraram poucas vertentes de mercado até então, sendo baseadas em simples sistemas de mercados de Skins, em que um vendedor oferece sua mercadoria para que algum comprador interessado faça negócio, ou sendo baseadas em jogos de azar.

Como este mercado gera muito capital, uma grande quantidade de aplicações, principalmente web, foram implementadas e estão no ar, o que saturou os softwares que seguem as vertentes citadas anteriormente. Com isso, como seria possível criar uma aplicação web para este mercado de skins de forma que tal sistema não caia em saturação?

Com objetivo de resolver este problema, este trabalho de pesquisa consistirá no desenvolvimento de um software web para troca/venda de skins de jogos eletrônicos, neste caso vendo em conta skins de ‘Counter-Strike: Global Offensive’, que terá como funcionamento um sistema de bolsa de valores e Day Trading, saindo do simples mercado já bem explorado.

* 1. **TEMA**

O tema deste projeto de pesquisa consiste no desenvolvimento de aplicações web para troca/venda de skins de jogos eletrônicos.

* 1. **PROBLEMA**

A problemática do projeto de pesquisa reside na implementação de uma aplicação de venda de skins do jogo ‘Counter-Strike: Global Offensive’ que funcione como um sistema de bolsa de valores e Day Trading, simulando um mercado financeiro de skins, saindo da visão saturada de mercado comum, onde um vendedor simplesmente anuncia sua mercadoria, e um comprar a compra diretamente.

1. **OBJETIVOS**

Em linhas gerais, o objetivo deste projeto é desenvolver uma solução inovadora no mercado de venda/troca de skins de CS:GO que também implemente um sistema de bolsa de valores e Day Trading dessas skins, algo não visto no mercado atualmente.

* 1. **OBJETIVO PRINCIPAL**

Os objetivos principais giram em torno de conhecer as soluções existentes no mercado quando falamos em aplicações de venda/troca de skins de jogos e entender seu funcionamento como um todo, para que possamos identificar dificuldades e facilidades durante o desenvolvimento do projeto em si.

Também vale ressaltar a necessidade de uma pesquisa específica sobre o mercado de ações e Day Trading, para que o desenvolvimento siga a regra de mercado dessas ideias.

* 1. **OBJETIVOS SECUNDÁRIOS**

Como objetivos secundários, devemos identificar tecnologias e meios que possam ajudar no desenvolvimento do projeto e, mais especificamente, na implementação de das ideias de mercado de ações e Day Trading de skins, além de adaptar os conceitos de todas essas ideias para a internet.

1. **JUSTIFICATIVA**

As principais razões que se leva ao desenvolvimento de aplicações web para troca/venda de skins de jogos eletrônicos são: relevância monetária (pois se pode lucrar muito com taxas de trocas ou vendas, por exemplo), inovação do mercado (implementação de um mercado de ações e um Day Trade de skins, acarretando um possível maior fluxo de usuários na plataforma), e a exploração de novas tecnologias que podem fazer parte do desenvolvimento (uso de Handlebars, por exemplo).

1. **HIPÓTESES**

No mercado em geral, principalmente no Brasil, não existem muitos sites com a proposta da valorização de skins, então o projeto visa preencher esta lacuna fazendo possível um usuário além de fazer as suas trocas, ter uma experiência de bolsa de valores com seus itens do jogo. Tendo em vista que grande parte dos jogadores utilizam suas skins também para uso comercial e conseguir dinheiro, foi levantada a hipótese de que o site de valorização seria algo inovador e de agrado ao público do jogo.

1. **METODOLOGIA DO PROJETO**

No projeto buscamos informações com players ativos de Counter-Strike: Global Offensive, e também em sites de grande importância no meio de mercado de skins. Como não é uma área documentada, tivemos que fazer uma abordagem mais informal e tirar informações direto do cliente.

Pesquisamos com alguns jogadores se o site seria de interesse, e as respostas foram positivas, o que nos motivou a continuar o projeto. Além disso, fizemos algumas entrevistas com jogadores “próximos” de nós, para saber onde e como fazem para comercializar suas skins, e se um site de valorização faria com que ele utilizasse menos esses meios.

1. **CRONOGRAMA**