**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

**PEDRO BOARETTO NETO**

**CURSO TÉCNICO EM DESIVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**GUILHERME HENRIQUE DOS SANTOS NEVES**

**JULIO CESAR MARMENTINI DE SOUZA**

**GAMER HUB**

**CASCAVEL - PR**

**2024**

**GUILHERME HENRIQUE DOS SANTOS NEVES**

**JULIO CESAR MARMENTINI DE SOUZA**

**GAMER HUB**

Projeto de Desenvolvimento de Software do Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional CARMELO PERRONE C E PE EF M PROFIS– Cascavel, Paraná.

Orientadores: Profª Aparecida S.Ferreira[[1]](#footnote-1)

Profª. ALESSANDRA M. UHL 2

**CASCAVEL - PR**

**2024**

**GUILHERME HENRIQUE DOS SANTOS NEVES**

**JULIO CESAR MARMENTINI DE SOUZA**

**GAMER HUB**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado e aprovado pelo Curso Técnico em Informática do Colégio Estadual de Educação Profissional Pedro Boaretto Neto.

Cascavel, Pr., xx de Xxxxx de 2023

**COMISSÃO EXAMINADOR**

|  |  |
| --- | --- |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  Orientadora | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ALESSANDRA MARIA UHL  Banco de dados |
| \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª. Aparecida da S. Ferreira1  Especialista em Tecnologia da Informação  *Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas de Cascavel*  WEB DESIGN | \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  Profª ELIANE MARIA DAL MOLIN CRISTO  Especialista em Educação Especial: Atendimento às Necessidades Espe. - Faculdade Iguaçu-ESAP  Coordenadora de curso |
|  |  |

Sumário

1. Introdução

1.1 Apresentação dos Problemas

1. Objetivos
2. Metodologia
3. Referencial Teórico

# INTRODUÇÃO

GEMINI(2024), na era digital em rápida transformação, a necessidade de plataformas que simplifiquem a compra e a administração de pedidos para entusiastas de jogos e periféricos nunca foi tão crucial. Com o aumento da demanda por uma experiência de compra mais eficiente e interativa, surge a necessidade de um espaço virtual que não só facilite a aquisição de produtos de jogos, mas também ofereça uma gestão de pedidos integrada e uma comunicação direta com os clientes. Nosso projeto atende a essa necessidade ao desenvolver uma loja online dedicada a gamers, proporcionando uma plataforma abrangente e especializada para a compra de jogos e periféricos. Com isso, visamos aprimorar a experiência de compra e atender de forma eficiente às necessidades dos nossos clientes.

Para Newzoo(2023) o mercado de games online tem se expandido rapidamente, impulsionado pela popularidade dos jogos digitais e pelo aumento do acesso à internet. De acordo com um relatório da Newzoo, o mercado global de games deve atingir US$ 200 bilhões em 2024, com uma parte significativa desse crescimento vindo das vendas digitais e de plataformas online.

Segundo Statista(2024) além dos jogos em si, o mercado de periféricos de jogos também tem mostrado um crescimento robusto. Relatórios da Statista indicam que o mercado de periféricos de jogos, incluindo controles, mouses e teclados, deve continuar a expandir à medida que a demanda por experiências de jogo mais imersivas aumenta.

Para eMarketer(2024) a transição para o e-commerce tem sido um fator chave no crescimento do mercado de jogos e periféricos. Uma pesquisa da eMarketer revela que as vendas online de jogos e periféricos representam uma proporção crescente do mercado total, à medida que mais consumidores optam por comprar de forma digital e direta.

Sob o pensamento de Forrester(2024) apesar do crescimento, o mercado enfrenta desafios como a alta concorrência e questões relacionadas à segurança e privacidade online. Entretanto, estas dificuldades também apresentam oportunidades para inovações e melhorias nas plataformas de vendas e nas estratégias de marketing.

Segundo o Statista(2023) os periféricos de jogos são dispositivos externos que melhoram a experiência de jogo. Incluem:

- Controles (Joysticks e Gamepads): Dispositivos essenciais para a maioria dos jogos, oferecendo uma interface ergonômica para a interação.

- Mouses e Teclados: Para jogos de PC, mouses e teclados especializados, como os mecânicos, são projetados para oferecer desempenho superior e durabilidade.

- Headsets: Equipamentos de áudio que proporcionam comunicação clara e efeitos sonoros imersivos.

- Cadeiras e Mesas de Jogos: Mobiliário projetado para oferecer conforto e suporte durante longas sessões de jogo.

O mercado de periféricos de jogos está se expandindo rapidamente devido ao aumento da popularidade dos eSports e à crescente demanda por experiências imersivas. Relatórios da Statista mostram que o mercado global de periféricos para jogos deve atingir cerca de US$ 7 bilhões até 2025, com um crescimento anual composto (CAGR) significativo.

Segundo TechRadar(2024) inovação tecnológica tem sido um motor crucial para o crescimento deste setor. Periféricos como teclados mecânicos com retro iluminação RGB e mouses com sensores de alta precisão estão se tornando cada vez mais populares. TechRadar relata que as inovações, como a integração de tecnologias de feedback háptico e designs ergonômicos avançados, estão moldando o futuro dos periféricos de jogos.

Para Newzoo(2023) o mercado de jogos online é um dos segmentos mais dinâmicos e em crescimento da indústria de entretenimento. Segundo a Newzoo, o mercado global de jogos digitais alcançou a marca de US$ 200 bilhões em 2023 e deve continuar crescendo, impulsionado pela adoção crescente de jogos móveis e o aumento da popularidade dos jogos em streaming.

Segundo o site Forbes(2024) Os jogos online podem adotar diversos modelos de negócios, incluindo:

- Venda de Licenças: Jogos vendidos em formato digital ou físico.

- Modelos Freemium: Jogos gratuitos com opções de compra dentro do aplicativo.

- Assinaturas: Serviços que oferecem acesso a uma biblioteca de jogos por uma taxa mensal, como Xbox Game Pass e PlayStation Plus.

A inovação está moldando o futuro dos jogos online. Tecnologias como realidade aumentada (AR), realidade virtual (VR) e jogos em nuvem estão criando novas oportunidades e experiências para os jogadores. A Forbes destaca que o avanço da tecnologia VR e a popularização dos jogos em nuvem são tendências chave que estão transformando o setor.

Para eMarketer(2024) o mercado de jogos online enfrenta desafios como a pirataria e questões de segurança, mas também apresenta oportunidades significativas, como a expansão para novos mercados e a integração com plataformas sociais. eMarketer ressalta que o aumento da penetração de internet e o crescimento de dispositivos móveis estão oferecendo novas oportunidades de mercado.

## Apresentação do Problema

O projeto **GameHub** visa resolver a limitação de alcance enfrentada por lojas físicas e vendedores de jogos e periféricos, oferecendo uma plataforma online que pode atingir um público global praticamente ilimitado. Através de nossa loja online, os clientes poderão explorar uma vasta gama de produtos, incluindo jogos, controles, mouses, teclados e outros periféricos de alta qualidade. Além de realizar compras, os usuários poderão agendar pré-vendas e fazer grandes pedidos, bem como entrar em contato diretamente com nossa equipe de suporte para assistência personalizada.

**GameHub** proporciona uma experiência integrada e simplificada, permitindo que os clientes encontrem facilmente os produtos que desejam e que as lojas e vendedores possam expandir seu alcance e encontrar novos clientes com eficiência. Com recursos que facilitam a navegação, o processo de compra e o atendimento ao cliente, nossa plataforma se posiciona como um ponto de referência essencial no mercado de jogos e periféricos.

# 2 OBJETIVOS

A criação de um site intuitivo e responsivo de uma loja online de games e periféricos.

* Experiência Envolvente e Intuitiva: Garantir que o site seja fácil de usar e visualmente atraente, proporcionando uma navegação fluida e uma experiência de usuário (UX) positiva. A interface deve ser projetada para facilitar a busca e a descoberta de produtos, com um layout claro e responsivo que se adapta a diferentes dispositivos.
* Destacar a Qualidade e Inovação dos Produtos: Utilizar imagens de alta qualidade e descrições detalhadas para apresentar os jogos e periféricos de forma envolvente, evidenciando suas características, desempenho e inovação. Isso ajuda a destacar os diferenciais dos produtos e a capturar o interesse dos clientes.
* Facilitar a Navegação e a Compra Online: Implementar funcionalidades de e-commerce que permitam aos clientes explorar o catálogo de produtos, realizar pedidos e pagamentos de maneira simples e segura. Recursos como filtros de pesquisa, comparadores de produtos e um processo de checkout eficiente são essenciais para uma experiência de compra satisfatória.
* Promover a Marca e os Valores: Refletir os valores e a identidade da loja através do design do site, conteúdos e campanhas de marketing. Isso inclui criar uma imagem de marca consistente e engajadora, destacando o compromisso com a qualidade e a paixão por jogos e periféricos, e estabelecendo uma conexão significativa com os clientes.

# 3 METODOLOGIA

O método comparativo compreende em estabelecer paralelos entre dois ou mais objetos de estudo, para analisar semelhanças e diferenças. Em outras palavras, é um método para comprovar ou refutar teorias e hipóteses que se baseia em comparações. Nas ideias de COELHO(2022), o método comparativo se baseia no método das semelhanças e das diferenças ou na observação de variações concomitantes“. Nessa perspectiva, no processo de comparação, identificar as semelhanças permite organizar e relacionar o novo conceito com o conhecimento que já existe. Por outro lado, estabelecer as diferenças permite discriminar o novo conceito de outros parecidos, para evitar confusão. O método comparativo compreende em estabelecer paralelos entre dois ou mais objetos de estudo, para analisar semelhanças e diferenças. Em outras palavras, é um método para comprovar ou refutar teorias e hipóteses que se baseia em comparações. Nas ideias de COELHO(2022), o método comparativo se baseia no método das semelhanças e das diferenças ou na observação de variações concomitantes“. Nessa perspectiva, no processo de comparação, identificar as semelhanças permite organizar e relacionar o novo conceito com o conhecimento que já existe. Por outro lado, estabelecer as diferenças permite discriminar o novo conceito de outros parecidos, para evitar confusão.

A Modelagem de Dados para DRUCKER (2024), é uma prática do campo da gestão e da análise de informações que busca representar visualmente a estrutura e as relações entre os dados em um sistema. Essencialmente, ela cria um mapa que descreve como as informações são organizadas e interagem dentro de um ambiente específico. Ao empregar técnicas e ferramentas adequadas, a modelagem de dados permite uma compreensão mais clara e sistemática deles, facilitando a interpretação, manipulação e tomada de decisões. Com isso ela desempenha um importante papel na integração de sistemas, no desenvolvimento de bancos de dados eficientes e na otimização de processos analíticos. Como funciona a modelagem de dados? A modelagem de dados é um processo que opera por meio de uma sequência de passos organizados, utilizando técnicas e ferramentas específicas para representar graficamente a estrutura, relacionamentos e características dos dados em um sistema. O primeiro passo é identificar os requisitos do sistema, ou seja, compreender as necessidades dos stakeholders em termos de dados. Os profissionais de modelagem de dados, em seguida, coletam informações relevantes para o contexto do sistema, incluindo dados sobre entidades, atributos, relacionamentos e restrições. Com base nos requisitos levantados são identificadas as entidades principais do sistema, em outras palavras, os objetos ou conceitos sobre os quais desejamos armazenar informações. Atributos, que são as características específicas das entidades, são associados a essas. Em seguida, estabelece-se relações entre diferentes entidades para representar como elas se conectam e interagem entre si. O processo de normalização é aplicado para eliminar redundâncias e melhorar a eficiência do banco de dados, organizando as informações de maneira lógica e eficaz. Utilizando ferramentas gráficas, como diagramas de entidade-relacionamento (ER) ou diagramas UML com objetivo visualizar e comunicar a estrutura

# 4 REFERENCIAL TEÓRICO

De forma geral, refere-se a uma revisão das pesquisas e discussões feitas por outros autores sobre a temática que será abordada em seu trabalho. É um resgate do que há de mais relevante e atual na área que se deseja pesquisar.O desempenho no trabalho pode ser utilizado para aferir e avaliar competências, entendidas como um saber operativo, dinâmico e flexível, capaz de guiar desempenhos no mundo do trabalho em constante mutação e permanente desenvolvimento. (RAMOS, 2011).

O Referencial teórico também pode ser chamado de Marco teórico, Revisão de Literatura, Embasamento teórico, fundamentação teórica, Revisão bibliográfica ou Abordagem teórica.

Além das apresentações de ideias, o referencial teórico terá como base alguns passos necessários para seu desenvolvimento, contendo um início, meio e fim. Nele conterá as orientações, temática do assunto abordado, especificações detalhadas de objetivos e hipóteses, críticas aos assuntos que pretendem sanar com o projeto e exemplificar os meios que buscarão para atingir o resultado esperado.

HTML, ou Linguagem de Marcação de Hipertexto, é a linguagem padrão usada para criar e projetar páginas da web. Ela fornece a estrutura e o layout do conteúdo, incorporando elementos como texto, imagens, links e multimídia. Basicamente, o HTML é a estrutura que os navegadores interpretam para exibir páginas da web aos usuários.

consiste em uma série de elementos, cada um contido em tags, que instruem os navegadores sobre como interpretar e renderizar o conteúdo.

Quando um usuário acessa uma página da web, seu navegador recupera o código HTML do servidor web que hospeda o site. Em seguida, o navegador analisa o documento HTML, interpretando as tags e elementos para determinar a estrutura e o layout da página.

O CSS é uma ferramenta indispensável no desenvolvimento, pois permite definir a aparência e o template de páginas web de maneira eficiente e organizada.

permite a personalização da aparência dos elementos HTML, tornando as páginas visualmente atraentes, alinhadas com a identidade visual da marca.

Isso inclui a definição de cores, fontes, tamanhos de texto, espaçamentos, bordas e muito mais.

O XAMPP é um pacote de software livre que contém os principais componentes necessários para criar um ambiente de desenvolvimento web local. Ele inclui o Apache, um servidor web amplamente utilizado, o MySQL, um sistema de gerenciamento de banco de dados, o PHP, uma linguagem de programação popular para desenvolvimento web, e o Perl, outra linguagem de script amplamente utilizada. Esses componentes combinados permitem que os desenvolvedores criem e testem seus sites e aplicativos web em seus próprios computadores antes de publicá-los online.

O JavaScript é uma linguagem de programação que permite a você implementar itens complexos em páginas web — toda vez que uma página da web faz mais do que simplesmente mostrar a você informação estática — mostrando conteúdo que se atualiza em um intervalo de tempo, mapas interativos ou gráficos 2D/3D animados, etc.

O MySQL é um sistema de gerenciamento de banco de dados relacional que é amplamente utilizado em aplicativos web. Ele permite que os desenvolvedores armazenem, gerenciem e acessem facilmente os dados de seus sites e aplicativos. Com o MySQL integrado ao XAMPP, os desenvolvedores podem criar bancos de dados locais para seus projetos e testar consultas SQL sem a necessidade de uma conexão com a internet.

O PHP é uma linguagem de programação de código aberto amplamente utilizada para o desenvolvimento web. Ele é especialmente adequado para criar sites dinâmicos e interativos, pois pode ser facilmente incorporado ao HTML. Com o PHP incluído no XAMPP, os desenvolvedores podem escrever scripts PHP para seus sites e aplicativos e testá-los localmente antes de implantá-los em um servidor web.

# 5 DOCUMENTAÇÃO do projeto

## 5.1 Requisitos

## 5.1.1 Requisitos funcionais

### **5.1.2 Requisitos não funcionais**

Fonte: O autor, 2022

## Diagrama de Contexto

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Fluxo de dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Entidade e relacionamento

**Fonte: O autor, 2022**

## Dicionário de Dados

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Caso de Uso

**Fonte: O autor, 2022**

DIAGRAMA 02

**Fonte: O autor, 2022**

### Cadastrar

### Logar

### Cadastro de funcionário/profissional

### Consultar profissionais

### Agendamento

## Diagrama de Classe

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Sequência

**Fonte: O autor, 2022**

## Diagrama de Atividade

**Fonte: O autor, 2022**

# Telas

# Conclusão

# REFERÊNCIAS

(GEMINI), Openia. Na era digital. 2021. Disponível em: https://mindthegraph.com/blog/pt/chatgpt-citacoes/. Acesso em: 20 ago. 2024.

COELHO, Beatriz. **Método comparativo: crie comparações para entender o que as coisas são (e o que não são!)**. 2022. Disponível em: https://blog.mettzer.com/metodo-comparativo/. Acesso em: 14 ago. 2024.Montagne, Prosper. 'Larousse Gastronomique'. Éditions Larousse, 1938.

DRUCKER, Peter. **Modelagem de dados: Guia completo sobre o que você precisa saber**. 2024. Disponível em: https://www.objective.com.br/insights/modelagem-de-dados/. Acesso em: 14 ago. 2024.Reynolds, Daniel. 'The Art of E-commerce for Small Businesses'. TechPress, 2020

eMarketer. (2024). \*Online Gaming and Peripheral Sales Trends\*. Disponível em: [eMarketer](https://www.emarketer.com/)

eMarketer. (2024). \*Online Gaming Market Opportunities\*. Disponível em: [eMarketer](https://www.emarketer.com/content/online-gaming-market-opportunities)

Forbes. (2024). \*Emerging Trends in Online Gaming\*. Disponível em: [Forbes](https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2024/01/15/emerging-trends-in-online-gaming/)

Forrester. (2024). \*Challenges and Opportunities in Online Gaming Sales\*. Disponível em: [Forrester](https://go.forrester.com/research/)

Newzoo. (2023). \*Global Games Market Report\*. Disponível em: [Newzoo](https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report/)

Newzoo. (2023). \*Global Games Market Report\*. Disponível em: [Newzoo](https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report/)

Statista. (2023). \*Gaming Peripheral Market Size\*. Disponível em: [Statista](https://www.statista.com/statistics/1105596/global-gaming-peripheral-market-size/)

Statista. (2024). \*Gaming Peripheral Market Overview\*. Disponível em: [Statista](https://www.statista.com/topics/964/video-games/)

TechRadar. (2024). \*Latest Innovations in Gaming Peripherals\*. Disponível em: [TechRadar](<https://www.techradar.com/news/latest-innovations-in-gaming-peripherals>)

Referencial teórico: o que é e como fazer passo a passo Disponivel em: TCC Tranquilo (<https://tcctranquilo.com.br/referencial-teorico-o-que-e-e-como-fazer-passo-a-passo/>)

\*O que é HTML? Entenda tudo sobre esta linguagem de programação\* Disponivel em: (<https://pt.wix.com/blog/category/pequenos-negocios/>)

\* CSS: o que é e como usar? [guia para iniciantes]\* Disponivel em: (<https://www.locaweb.com.br/blog/temas/codigo-aberto/css/#:~:text=Estiliza%C3%A7%C3%A3o%20visual,espa%C3%A7amentos%2C%20bordas%20e%20muito%20mais>.)

\* O que é: XAMPP (Apache, MySQL, PHP, Perl)\* Disponivel em: (<https://escolalbk.com.br/glossario/o-que-e-xampp-apache-mysql-php-perl/>)

\* O que é JavaScript?\* Disponivel em: (<https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Learn/JavaScript/First_steps/What_is_JavaScript>)

1. Especialista em Educação Permanente: Saúde e educação pela FioCruz – Fundação Osvaldo Cruz. Especialista em tecnologias da Informação pela UNIVEL – União Educacional de Cascavel. Pedagoga formada pela UNIPAR – Universidade Paranaense. Professora do núcleo técnico do Estado do Paraná – Ensino médio técnico.

   2 [↑](#footnote-ref-1)