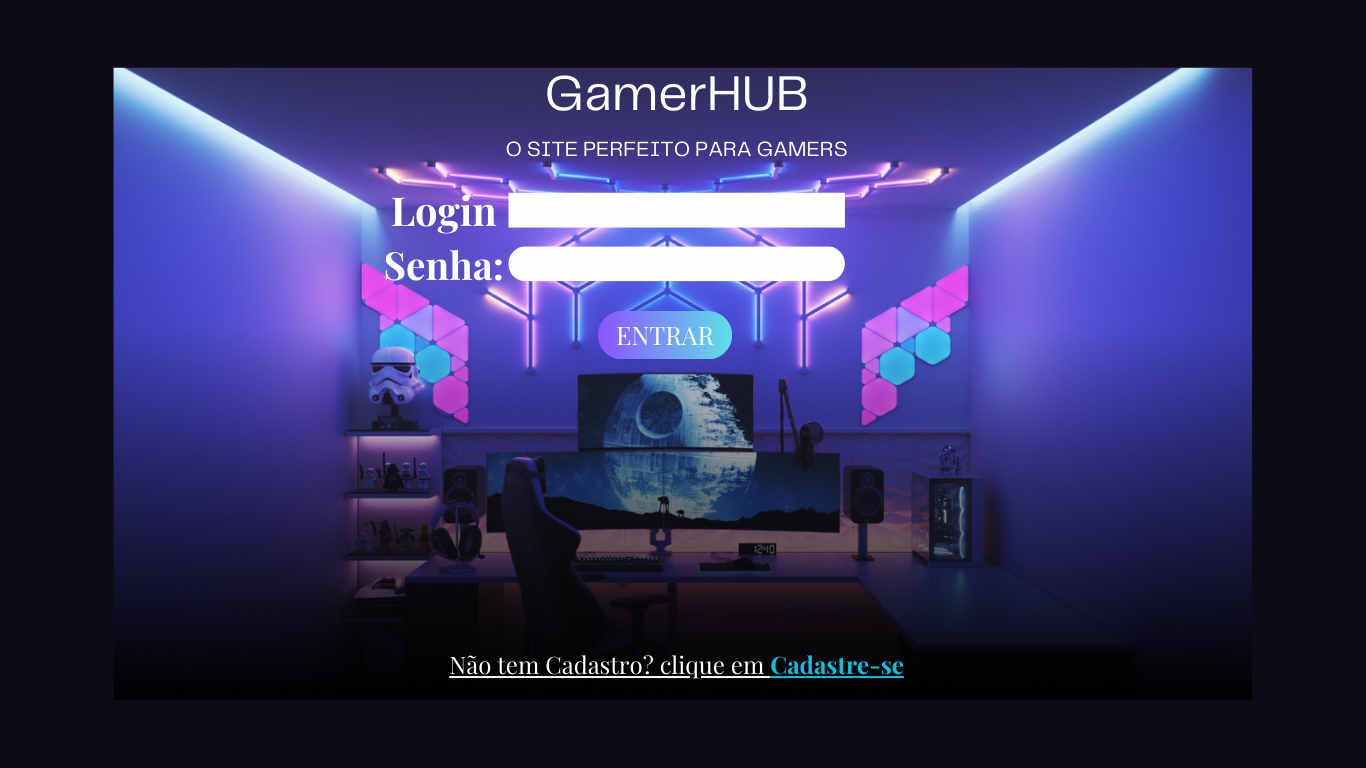
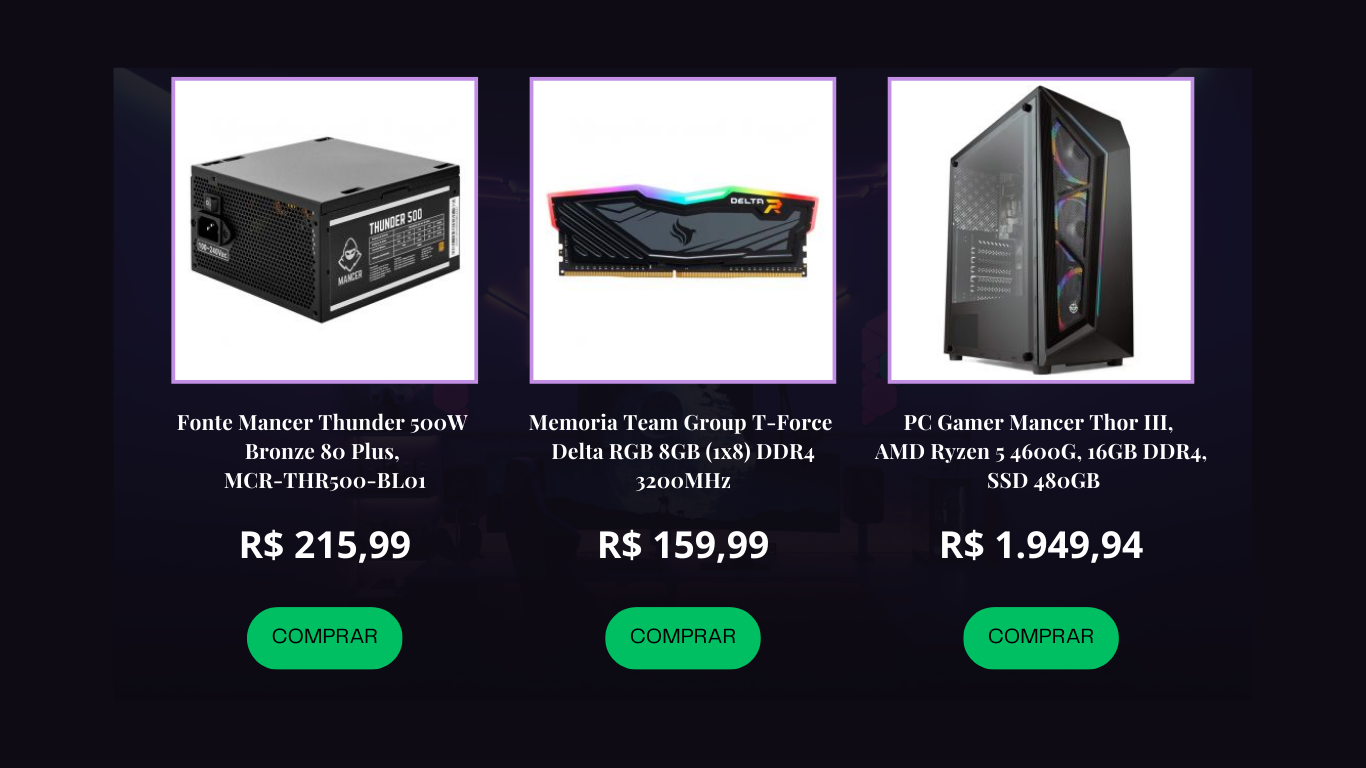
|  |
| --- |
| **PRÉ-PROJETO 2023** |

|  |
| --- |
| NOME: Guilherme Henrique dos Santos neves Nº |
| NOME: Nº |
| TELEFONE (S) |
| E-MAIL |
| CURSO |
| TURMA: |

**ALUNO(s) É OBRIGATÓRIO EM ANEXO AO PRÉ-PROJETO, NO MÍNIMO UMA TELA DE INTERFACE (TELA PRINCIPAL) JUNTO AO PROJETO.**







TITULO

|  |
| --- |
| Título do projeto: **GameHub** |

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 pensamente 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 retroiluminação 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. |

HIPÓTESE / SOLUÇÃO

|  |
| --- |
| 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. |

DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

|  |
| --- |
| A **Análise de Projetos e Sistemas** é uma disciplina crucial no desenvolvimento de software, focada na identificação, avaliação e definição dos requisitos de um sistema para atender às necessidades de um projeto. O objetivo é garantir que o sistema desenvolvido satisfaça as expectativas dos usuários e do negócio de maneira eficiente. Para alcançar isso, são realizadas várias atividades, como o levantamento de requisitos, que envolve a coleta e documentação das necessidades dos stakeholders. A análise desses requisitos ajuda a definir claramente os requisitos funcionais e não funcionais do sistema. Modelagem de sistemas, como diagramas de fluxo e diagramas de casos de uso, é empregada para representar visualmente a estrutura e o comportamento do sistema. Além disso, a especificação de requisitos documenta detalhadamente o que deve ser desenvolvido, servindo como guia para a equipe de desenvolvimento e garantindo que todas as necessidades sejam abordadas.  A análise de projetos pode adotar metodologias como a análise estruturada, que enfoca a decomposição do sistema em componentes menores, ou a modelagem orientada a objetos, que usa objetos para encapsular dados e comportamentos. As metodologias ágeis, como Scrum e Kanban, também são populares por sua abordagem incremental e colaborativa. Uma análise eficaz é essencial para evitar falhas no sistema, assegurar que os requisitos sejam atendidos e maximizar a eficiência no desenvolvimento.  **Banco de Dados** é uma área fundamental na coleta, armazenamento, gerenciamento e recuperação de dados. Seu objetivo é garantir que os dados sejam armazenados de forma eficiente e possam ser acessados e manipulados conforme necessário. Os principais componentes incluem modelos de dados, que definem a organização e relacionamento dos dados, e os SGBDs (Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados), que facilitam o gerenciamento dos dados, como MySQL, PostgreSQL e MongoDB. SQL (Structured Query Language) é a linguagem padrão utilizada para interagir com bancos de dados relacionais, permitindo a criação, leitura, atualização e exclusão de dados.  Os conceitos-chave em bancos de dados incluem tabelas e relacionamentos, onde dados são armazenados e organizados em tabelas com relações definidas entre elas. A normalização é o processo de organizar dados para reduzir redundâncias e melhorar a integridade. Além disso, o controle de transações e concorrência é essencial para garantir a consistência das operações, mesmo com múltiplos usuários acessando simultaneamente. Bancos de dados são essenciais para a gestão eficiente de grandes volumes de dados e suportam a operação de sistemas empresariais e aplicativos.  **Web Design** é o processo de criação e desenvolvimento da aparência e layout de sites na internet, com o objetivo de criar interfaces atraentes e funcionais que proporcionem uma boa experiência ao usuário. Isso inclui o design do layout e da estrutura do site, garantindo que a navegação e a disposição dos elementos sejam intuitivas. O design responsivo é uma prática importante que assegura que o site se ajuste automaticamente a diferentes dispositivos e tamanhos de tela. Os elementos visuais, como cores, fontes, imagens e ícones, contribuem para a identidade visual e a usabilidade do site.  Além disso, práticas como usabilidade e experiência do usuário (UX) são focadas em criar interfaces que sejam fáceis de usar e agradáveis, enquanto a acessibilidade busca garantir que o site seja utilizável por pessoas com diferentes habilidades e deficiências. A otimização de desempenho, incluindo técnicas como compressão de imagens e uso eficiente de código, é vital para melhorar o tempo de carregamento do site e sua performance geral. Um bom web design impacta diretamente na percepção da marca e na satisfação do usuário, desempenhando um papel crucial na eficácia da presença online de uma empresa ou indivíduo. |

OBJETIVO GERAL

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

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

|  |
| --- |
| 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. |

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

|  |
| --- |
| 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 |

BIBLIOGRAFIA

|  |
| --- |
| (GEMINI), Openia. Na era digital. 2021. Disponível em: https://mindthegraph.com/blog/pt/chatgpt-citacoes/. Acesso em: 20 ago. 2024.  Newzoo. (2023). \*Global Games Market Report\*. Disponível em: [Newzoo](https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report/)  Statista. (2024). \*Gaming Peripheral Market Overview\*. Disponível em: [Statista](https://www.statista.com/topics/964/video-games/)  eMarketer. (2024). \*Online Gaming and Peripheral Sales Trends\*. Disponível em: [eMarketer](https://www.emarketer.com/)  Forrester. (2024). \*Challenges and Opportunities in Online Gaming Sales\*. Disponível em: [Forrester](https://go.forrester.com/research/)  Statista. (2023). \*Gaming Peripheral Market Size\*. Disponível em: [Statista](https://www.statista.com/statistics/1105596/global-gaming-peripheral-market-size/)  TechRadar. (2024). \*Latest Innovations in Gaming Peripherals\*. Disponível em: [TechRadar](https://www.techradar.com/news/latest-innovations-in-gaming-peripherals)  Newzoo. (2023). \*Global Games Market Report\*. Disponível em: [Newzoo](https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-games-market-report/)  Forbes. (2024). \*Emerging Trends in Online Gaming\*. Disponível em: [Forbes](https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/2024/01/15/emerging-trends-in-online-gaming/)  eMarketer. (2024). \*Online Gaming Market Opportunities\*. Disponível em: [eMarketer](https://www.emarketer.com/content/online-gaming-market-opportunities)  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 |
|  |

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Autorizado** | **Professor(a)** | **Data** |
| Análise de projetos e sistemas:  Banco de dados:  Web design: | **Aparecida**  **Célia**  **Reinaldo** |  |