

# Trabalho Interdisciplinar 2-Grupo 8:

## Sprint 1

### Problemas:

#### 1. Qual é o tema e o nome do projeto?

O tema do projeto está relacionado com a indústria de jogos e sua comunidade junto a nossa aplicação D.A.N.T.

#### 2. Qual é o problema tratado pelo projeto?

Descentralização das informações que acarreta na ansiedade do usuário em encontrar a informação que para ele seja relevante em meio aos fóruns de games online.

#### 3. Para qual público o projeto se destina?

Comunidade interessada em jogos.

Persona 1:

Nome: Heitor

Idade: 26

Problema: Enjoado dos jogos convencionais e tem preguiça de ler as descrições gigantes da Steam, Epic, dentre outras plataformas.

Persona 2:

Nome: Heliza

Idade: 20

Problema: Dificuldade em encontrar jogos por um preço ideal e não encontro um fórum relevante para debater e pegar informações sobre os seus jogos.

4. Quais foram as principais motivações para o desenvolvimento do projeto

As principais motivações estão relacionadas com as dificuldades que os integrantes do grupo experienciaram acerca da busca de informações sobre os jogos.

5. Qual é o objetivo do projeto?

Tornar as informações de jogos mais concentradas e organizadas.

6. Que impacto o projeto trará para seu público e para a sociedade?

Nosso projeto impactará a comunidade de jogos com maior quantidade de informações, avaliações e discussões sobre games, além de facilitar projetos indies ganharem visibilidade.

7. Qual é o diferencial/ inovação do projeto em relação ao que já existe?

A maneira como a informação é organizada de forma sucinta e clara para que o usuário possa encontrar exatamente aquilo que ele deseja, além de melhorar a maneira como os fóruns de jogos são elaborados e como funcionam.

8. Como o projeto se sustentará? Quais são os mecanismos de monetização?

Através de insights que os criadores de jogos podem fazer para aumentar ainda mais a visibilidade de seus jogos, criação de planos que liberam features diferentes e sistema de compra de Tokens.

9. Qual é a jornada do usuário no sistema a ser desenvolvido?

Página inicial com carrossel e algumas categorias bases -> Tela com o filtro para todos os jogos -> Página do jogo -> Fórum

## 10. Quais são as principais entidades, atributos, relacionamento e restrições do banco de dados do projeto?

As entidades principais são : Usuário, Jogo, Tópico de Postagem. A entidade "Usuário" possui atributos como ID, nome de usuário, senha e email.

A entidade "Jogo" possui atributos como ID, nome, descrição e data de lançamento e preço.

A entidade "Tópico" contém atributos como ID, título e data de criação, enquanto a entidade "Postagem" abrange atributos como ID, conteúdo e data de criação.

Os relacionamentos entre essas entidades são: Um Usuário tem a capacidade de criar múltiplos Tópicos e realizar diversas postagens.

Cada postagem pertence a um Tópico específico e é efetuada por um usuário particular.

Um Tópico está associado a um Jogo específico e é criado por um Usuário.

Para garantir a integridade dos dados, algumas restrições são aplicadas: Chaves primárias são definidas para cada entidade (como o ID), chaves estrangeiras são empregadas, como na entidade Tópico, que possui IDs de Jogo e de Usuário como referências externas. O mesmo se aplica à entidade Postagem, que possui IDs de Tópico e de Usuário como chaves estrangeiras, promovendo a integridade referencial.

## 11. Quais são os recursos de sistemas inteligentes e inteligência artificial a serem adotados no projeto?

Realizar a filtragem de conteúdo relevante dentro do site para os usuários, recomendar jogos e categorias com base no que o usuário se mostrou interessado.

## 12. Soluções específicas:

O objetivo é uma melhor visualização da informação por meio de organização, confiabilidade e uma jornada de usuário mais intuitiva e amigável.