



SUMÁRIO

1. CONTEXTO	2
2. OBJETIVO	3
3. JUSTIFICATIVA	4
4. ESCOPO	5
4.1 Descrição Resumida do Projeto	5
4.2 Resultados Esperados.....	5
4.3 Requisitos do Projeto.....	6
4.4 Limites e Exclusões	7
4.5 Macro Cronograma	7
4.6 Recursos Necessários	8
4.7 Riscos e Restrições	8
4.8 Stakeholders	9
5. PREMISSAS E RESTRIÇÕES.....	10
5.1 Premissas	10
5.2 Restrições.....	10
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	11



1. CONTEXTO

Stardew Valley é um jogo do gênero RPG que conta a história de um jovem que herda a fazenda de seu avô. Cansado da vida na cidade, o novo fazendeiro decide ir de encontro com sua propriedade, mas o que ele não esperava, era que precisaria restaurar e cuidar da fazenda do zero em um lugar totalmente novo, a Vila Pelicanos. Com NPCs (non-playable character) cativantes, Stardew Valley explora diferentes habilidades, permitindo que o jogador tenha diversos tipos de relacionamentos com os habitantes da ilha. Ademais, pescar e cultivar também fazem parte do pacote.

Eric Barone, mais conhecido pelo codinome ConcernedApe, após concluir o curso de Ciência da Computação na Universidade de Washington Tacoma, com objetivo de ampliar seu conhecimento em programação, desenvolveu o jogo denominado Stardew Valley. Inspirado por títulos de sucesso, como Minecraft e Terraria, a ideia por trás do desenvolvimento, além de estudar tecnologia, era aplicar tudo que ele mais gostava nesses jogos em apenas um lugar. Barone desenvolveu Stardew Valley completamente sozinho, desde a trilha sonora até a codificação, tornando-se um símbolo de resiliência e perseverança. Mas todo o tempo investido não foi em vão, em seu ano de lançamento, o jogo vendeu mais de 400000 cópias no Steam em duas semanas, e em maio de 2022, vendeu mais de 20 milhões de cópias em todas as plataformas, se tornando um jogo muito popular e querido por todos da comunidade.

Além disso, ConcernedApe pretendia dar aos jogadores a sensação de imersão em uma comunidade agrícola, afirmando o desejo de criar Stardew Valley como um passatempo divertido e, ao mesmo tempo, trazer mensagens do mundo real. Dialogando diretamente com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável 14 e 15, que visam proteger, recuperar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres e aquáticos, Eric, mesmo em um jogo eletrônico, promoveu a conscientização sobre o tema e contribuiu com a preservação da biodiversidade. Em eventos como o do "Urso do Lixo", por exemplo, Barone mostra ao público a necessidade de cuidar e usar com responsabilidade os recursos naturais e a restauração dos ambientes degradados. Sendo assim, é possível observar a relevância do jogo na sociedade.



2. OBJETIVO

A partir de um site interativo e informativo, o objetivo principal do projeto é criar uma comunidade forte e conectada de fãs de Stardew Valley, fortalecendo a identidade de grupo. Como resultado, o site pode-se tornar um ponto central e exclusivo de encontro acerca do tema.



3. JUSTIFICATIVA

Por meio de um website interativo e informativo, a Comunidade Junimo busca unir, em um único lugar, os fãs do universo de Stardew Valley. Como parte de formação socioemocional, apesar de não ser uma pessoa que costuma jogar quaisquer tipos de jogos, Stardew Valley representa parte de quem eu sou. Em particular, me cativa por toda complexidade e referências sociais ao longo da história. Quando o enredo se inicia, aparenta ser apenas um jogo simples de fazenda: você planta, colhe e faz carinho em vacas, mas vai muito além disso.

Descrevo o jogo como o reflexo da sociedade atual, com personalidades que sofrem de alcoolismo, insegurança alimentar, uso abusivo de recursos naturais e falta de acesso à educação. Esse conjunto de fatores faz Stardew Valley ser não apenas um jogo do estilo RPG, mas uma crítica suave e sofisticada do mundo contemporâneo.

Além disso, Stardew Valley representa para mim, um ponto de conforto. Apesar das críticas sociais presentes na trama, ainda é um pacífico jogo de fazenda. Nos momentos em que me encontro triste ou deprimida, gosto de reservar um tempo para cuidar da minha fazenda, porque é algo que me deixa feliz e capaz de retornar à minha própria realidade.



4. ESCOPO

4.1 Descrição Resumida do Projeto

O projeto oferece um site informativo e interativo dedicado a Stardew Valley, reunindo fãs do jogo em um espaço em que é possível explorar habilidades, descobrir curiosidades e se conectar com o universo da fazenda.

4.2 Resultados Esperados

Como resultado, o projeto busca criar um espaço centralizado para amantes de Stardew Valley em um ambiente virtual, além de expandir a comunidade do jogo, facilitando o acesso a informações e aproximando jogadores por meio de conteúdos compartilhados.



4.3 Requisitos do Projeto

Os requisitos do projeto englobam o que é necessário para a implementação da solução. Sendo assim, os requisitos do projeto estão listados e detalhados abaixo:

Requisitos	Descrição	Classificação	Tamanho	Estimativa	Prioridade
Criar Script MySQL	Criar Script de criação de tabelas em MySQL de acordo com o DER do projeto	Essencial	M	8	3
Desenvolver página Inicial Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página inicial estática.	Essencial	G	13	4
Definir métricas Dashboard	Definir métricas e KPIs da Dashboard do projeto.	Essencial	M	8	2
Adicionar o Banco de Dados na VM	Adicionar o Banco de Dados no MySQL Server da Máquina Virtual Lubuntu	Essencial	M	8	10
Aplicar API Web-data-viz nas páginas	Aplicar API Web Data Visualization para comunicação com o Banco de Dados do projeto.	Essencial	GG	21	9
Criar Documentação Completa do Projeto	Definir contexto e justificativa do projeto, além de definir os limites da aplicação no escopo	Essencial	M	8	1
Desenvolver página Cadastro Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página cadastro estática.	Essencial	G	13	6
Desenvolver página Dashboard Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página dashboard estática.	Essencial	G	13	8
Desenvolver página Inicio Login Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página de início ao entrar com login no website.	Essencial	G	13	7
Desenvolver página Login Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página login estática.	Essencial	M	8	5
Criar DER	Criar Diagrama-Entidade-Relacionamento do projeto.	Importante	GG	21	1
Criar Protótipo da página Cadastro	Criar protótipo na plataforma Figma da página de cadastro de usuários do projeto.	Importante	G	13	4
Criar Protótipo da página Inicial	Criar protótipo na plataforma Figma da página inicial do projeto.	Importante	G	13	2
Criar Protótipo da página Login	Criar protótipo na plataforma Figma da página de login de usuários do projeto.	Importante	M	8	3
Criar Protótipo página Dashboard	Criar protótipo na plataforma Figma da página de dashboard do projeto.	Importante	G	13	6
Criar protótipo da página de Inicio Login	Criar protótipo na plataforma Figma da página de inicio ao efetuar o login.	Importante	M	8	5
Criar Protótipo página Comunidade	Criar protótipo na plataforma Figma da página de fórum e dúvidas.	Desejável	M	8	1
Desenvolver página Comunidade Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página fórum estática.	Desejável	G	13	2
Criar opção de comentários e curtidas na página fórum	Criar funcionalidades de comentários e curtidas nas postagens da página fórum	Desejável	G	13	3
Criar protótipo página Quiz	Definir e criar um padrão de estilização para a página de perguntas sobre o jogo Stardew Valley	Desejável	P	5	4
Desenvolver página Quiz Estática	Desenvolver em HTML, CSS e Javascript a página de Quiz sobre o jogo Stardew Valley	Desejável	GG	21	6
Criar perguntas para um quiz sobre o jogo	Criar 8 perguntas para um quiz sobre o jogo Stardew Valley, incluindo perguntas fáceis e aester eggs sobre o jogo	Desejável	P	5	5



4.4 Limites e Exclusões

- Incluído:
 - Criação do site;
 - Implementação do sistema de cadastro e login;
 - Disponibilidade do sistema 24/7;
 - Acesso ao site para visualização da *dashboard*;
 - Suporte à aplicação web;
 - Hospedagem do banco de dados dentro de uma Máquina Virtual;
 - Apresenta informações apenas de Stardew Valley.
- Excluído:
 - Ferramenta de *Help Desk*;
 - Hospedar o site dentro da Máquina Virtual;
 - Não cobre outros jogos, apenas Stardew Valley;
 - Jogabilidade ou simulação das mecânicas reais do jogo.

4.5 Macro Cronograma

Atividades	Tempo (dias)
Levantamento de Requisitos	10
Desenvolvimento	10
Testes e Homologação	6
Implementação	2



4.6 Recursos Necessários

Recurso	Quantidade	Carga Horária Estimada
Membros da equipe	1	200 horas
Trello (Ferramenta de Gestão)	Acesso contínuo	
Computador, Notebook ou Desktop	1	200 horas
Virtual Box (Software)	1	~
Visual Studio Code (Software)	1	~
MySQL Server (Software)	1	~
GitHub (plataforma)	Acesso contínuo	

Para acessar a Ferramenta de Gestão do projeto, acesse:

<https://trello.com/b/RfnFeiO9/projeto-individual>

Para acessar a plataforma de versionamento de código, acesse:

<https://github.com/vitoriaa-lima/stardew-valley>

4.7 Riscos e Restrições

- Riscos:
 - Eventuais instabilidades da aplicação devido a integração com o banco de dados hospedado na Máquina Virtual;
 - Prazos acadêmicos podem impedir a implementação completa das funcionalidades da aplicação;
 - Baixa adesão do público-alvo.
- Restrições:
 - Apenas 1 pessoa na equipe de desenvolvimento;
 - Prazo de 3 semanas para entrega do incremento;
 - O projeto não é um jogo;
 - Inicialmente, não há interação direta entre usuários;
 - Conteúdo limitado ao universo de Stardew Valley;
 - Proibição de uso de imagens oficiais do jogo sem autorização;
 - Escopo limitado pelo tempo de desenvolvimento.



4.8 Stakeholders

Parte interessada	Papel no projeto	Responsabilidade Principal
Product Owner	Gestão do projeto	Intermediar a comunicação entre o cliente e a equipe de desenvolvimento.
Scrum Master	Governança Técnica	Facilitar o processo de desenvolvimento da equipe.
Equipe de desenvolvimento	Desenvolvimento técnico do projeto	Desenvolver todos os requisitos necessários para conclusão efetiva do projeto.
Cliente	Parceiro do projeto	Validar as entregas a cada sprint realizada.



5. PREMISSAS E RESTRIÇÕES

5.1 Premissas

- Usuários possuem acesso à internet;
- Navegadores e dispositivos compatíveis com a aplicação;
- MySQL Server instalado na Máquina Virtual;
- Usuários fornecem dados corretos no cadastro.

5.2 Restrições

- Apenas 1 pessoa na equipe de desenvolvimento;
- Prazo de 3 semanas para entrega do incremento;
- O projeto não é um jogo;
- Inicialmente, não há interação direta entre usuários;
- Conteúdo limitado ao universo de Stardew Valley;
- Proibição de uso de imagens oficiais do jogo sem autorização;
- Escopo limitado pelo tempo de desenvolvimento.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ConcernedApe. (27 de Novembro de 2024). Acesso em 20 de Novembro de 2025, disponível em Stardew Valley Wiki: <https://pt.stardewvalleywiki.com/ConcernedApe>

Contexto. (23 de Novembro de 2025). Acesso em 24 de Novembro de 2025, disponível em Stardew Valley Wik: <https://pt.stardewvalleywiki.com/Contexto>

Igor. (5 de Julho de 2020). *Stardew Valley | A história de Eric Barone*. Acesso em 22 de Novembro de 2025, disponível em Crie Seus Jogos: <https://www.crieseusjogos.com.br/eric-barone-stardew-valley/>

ODS 14: Vida na Água. (s.d.). Acesso em 24 de Novembro de 2025, disponível em Portal do Observatório de Indicadores da Cidade de Vitória: <https://observavix.vitoria.es.gov.br/objetivo/14#:~:text=14%20%2D%20ODS%2014:%20Vida%20na,proteger%20a%20vida%20na%20%C3%A1gua.>

ODS 15: Vida Terrestre. (s.d.). Acesso em 23 de Novembro de 2025, disponível em Portal do Observatório de Indicadores da Cidade de Vitória: <https://observavix.vitoria.es.gov.br/objetivo/15#:~:text=Objetivo:%20Proteger%2C%20recuperar%20e%20promover,de%20todos%20os%20outros%20ODS.>

Stardew Valley. (3 de Novembro de 2025). Acesso em 22 de Novembro de 2025, disponível em Wikipédia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Stardew_Valley

Stardew Valley Wiki. (24 de Setembro de 2025). Acesso em 21 de Novembro de 2025, disponível em Stardew Valley Wiki: https://pt.stardewvalleywiki.com/Stardew_Valley_Wiki