**SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL SENAC**

**CURSO DE TECNOLOGIA EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE**

**SISTEMAS**

[**PROJETO INTEGRADOR: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVEIS E BASEADOS NA WEB)**](https://senacsp.blackboard.com/webapps/blackboard/execute/announcement?method=search&context=course_entry&course_id=_266495_1&handle=announcements_entry&mode=view)

**Integrantes do grupo:**

JONATHAN ALEXANDRE VEIGA DA SILVA

MATHEUS AUGUSTO CERIBELLI MECA

JHONATAS BENIGNO DOS SANTOS

TEO CARVALHO

VICTOR GABRIEL PEREIRA DE ASSIS

VICTOR SILVESTRE MENDES PINHEIRO

JOAO VICTOR BARBOSA SANTANA

**EAD - ENSINO À DISTÂNCIA - 2025**

**Integrantes do grupo:**

JONATHAN ALEXANDRE VEIGA DA SILVA

MATHEUS AUGUSTO CERIBELLI MECA

JHONATAS BENIGNO DOS SANTOS

TEO CARVALHO

VICTOR GABRIEL PEREIRA DE ASSIS

VICTOR SILVESTRE MENDES PINHEIRO

JOAO VICTOR BARBOSA SANTANA

[**PROJETO INTEGRADOR: DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ORIENTADO A DISPOSITIVOS MÓVEIS E BASEADOS NA WEB)**](https://senacsp.blackboard.com/webapps/blackboard/execute/announcement?method=search&context=course_entry&course_id=_266495_1&handle=announcements_entry&mode=view)

**Carlos William Ferreira de Lima**

**TRABALHO PARA APROVAÇÃO EM DISCIPLINA**

**EAD - ENSINO À DISTÂNCIA - 2025**

**Sumário**

1. **Contexto de Mercado**  
   1.1. Nosso Diferencial  
   1.2. Missão  
   1.3. Visão  
   1.4. Valores
2. **Personas**  
   2.1. Lucas, o Jogador Casual  
   2.2. Renatinho, o Jogador Profissional
3. **Jornada Completa do Usuário em uma Plataforma de Jogos**  
   3.1. Descoberta da Plataforma  
   3.2. Cadastro e Personalização  
   3.3. Exploração da Biblioteca e Primeira Compra  
   3.4. Experiência de Jogo  
   3.5. Engajamento e Fidelização  
   3.6. Expansão da Experiência  
   3.7. Retenção e Retorno à Plataforma
4. **Contexto de Mercado.**

O mercado de jogos digitais está em constante evolução, movimentando bilhões de dólares anualmente e crescendo com novas tendências, como jogos por assinatura, cloud gaming e integração entre plataformas. Atualmente, plataformas como Steam e Epic Games dominam o setor, mas apresentam limitações, como exclusividade de títulos, políticas rígidas para desenvolvedores e pouca flexibilidade nos modelos de compra.

Ao mesmo tempo, jogadores buscam cada vez mais diversidade, preços acessíveis e maior liberdade para acessar seus jogos em diferentes dispositivos. Pequenos desenvolvedores também enfrentam barreiras para distribuir seus títulos, devido a taxas elevadas e menor visibilidade nas plataformas tradicionais.

* 1. **Nosso Diferencial.**

Nossa plataforma se destaca ao oferecer um ecossistema mais inclusivo e inovador, com:

* **Marketplace unificado** para jogos de todas as plataformas, permitindo que usuários adquiram títulos para PC, consoles e Cloud Gaming em um só lugar.
* **Modelo de preços flexível**, incluindo opções como compra única, assinatura e aluguel de jogos.
* **Maior suporte a desenvolvedores**, com taxas competitivas e ferramentas para facilitar a publicação e promoção de jogos independentes.
* **Acessibilidade aprimorada**, garantindo uma experiência otimizada para todos os públicos, incluindo suporte a múltiplos idiomas, interfaces adaptáveis e preços regionais justos.
* **Integração entre plataformas**, permitindo que jogadores gerenciem e acessem suas bibliotecas independentemente do dispositivo.
  1. **Missão.**

Oferecer a melhor experiência na compra de jogos digitais, proporcionando acesso fácil e acessível a títulos de todas as plataformas, promovendo a democratização dos videogames para jogadores do mundo todo.

* 1. **Visão.**

Nos vemos nos próximos 10 anos como a principal plataforma de venda de jogos de videogame online, superando concorrentes como Steam e Epic Games e tornando-nos referência em diversidade, acessibilidade e inovação no mercado de games.

* 1. **Valores.**
* **Acessibilidade** – Garantir que todos tenham a oportunidade de jogar, independentemente da plataforma.
* **Inovação** – Evoluir constantemente para oferecer a melhor experiência de compra e navegação.
* **Diversidade** – Abranger um catálogo completo de jogos para todos os tipos de jogadores.
* **Transparência** – Construir uma relação de confiança com nossos clientes e parceiros.
* **Paixão por jogos** – Compartilhamos o entusiasmo e a dedicação pela indústria gamer.

1. **Personas.**

**PERSONA**: Lucas, o Jogador Casual

**Nome**: Lucas Almeida

**Idade:** 28 anos

**Localização:** São Paulo, Brasil

**Renda:** R$ 3.500,00 mensais

**Profissão:** Analista de TI

**DADOS DEMOGRÁFICOS:**

**Idade:** 28 anos

**Sexo:** Masculino

**Estado civil:** Solteiro

**Localização:** São Paulo, SP

**Renda mensal:** R$ 3.500,00

**Profissão:** Analista de TI

**Nível educacional:** Superior completo

**COMPORTAMENTO E HÁBITOS DE CONSUMO:**

**Plataforma favorita:** Steam (usando desde 2014, jogando principalmente no PC)

**Frequência de jogo:** Joga durante a semana, após o trabalho, e nos finais de semana, por cerca de 2-3 horas por dia.

**Hábito de compra**: especialmente durante as Steam Sales, mas também utiliza a wishlist

**Preferências de jogo:** Jogos de RPG, aventura e jogos de estratégia, com boa narrativa e mecânicas envolventes.

**Comunidade Steam:** Participa de fóruns de discussão e segue algumas comunidades sobre seus jogos favoritos.

**MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS:**

**Entretenimento e lazer:** joga para relaxar, buscando momentos de diversão e imersão.

**Interação social:** Gosta de jogar jogos multiplayer, mas prefere jogos em que possa jogar no modo solo ou cooperativo sem precisar estar online o tempo todo.

**Apreciador de descontos:** aproveita os períodos de descontos como as Steam Sales para aumentar sua biblioteca de jogos.

**DESAFIOS E FRUSTRAÇÕES:**

**Orçamento limitado:** precisa planejar suas compras para não gastar demais com jogos, com os preços elevados de alguns títulos.

**Falta de tempo:** precisa priorizar os jogos que mais lhe interessam.

**ESTILO DE VIDA:**

**Tecnologia:** se mantém atualizado com as últimas inovações em hardware e software.

**Atividades diárias:** Trabalha em uma empresa de TI. Após o expediente, gosta de relaxar jogando ou assistindo a filmes e séries de ficção científica.

**MEDOS E FRUSTRAÇÕES:**

**Preocupação com o tempo de jogo**: não consegue terminar os jogos que começa devido à falta de tempo.

**Dificuldade com o aumento de preços:** os preços dos jogos continuam subindo, sendo difícil manter sua biblioteca sempre atualizada.

**TRAÇOS DE PERSONALIDADE:**

**Calmo e racional:** é introspectivo e prefere jogos que permitem uma experiência mais relaxante e imersiva, ao invés de jogos frenéticos.

**Curioso e analítico:** Tem interesse por novos lançamentos, tendências de jogos e adora explorar novos gêneros.

**OBJETIVOS E DESEJOS:**

**Diversão e descontração:** Seu principal objetivo ao jogar na Steam é se divertir e relaxar depois de um dia estressante de trabalho.

**Melhorar suas habilidades em jogos:** desejo de se tornar melhor em jogos de estratégia e poder competir mais em alto nível com seus amigos.

**Construir uma coleção de jogos:** aumentar sua biblioteca de jogos, aproveitando promoções e criando uma coleção diversificada.

* 1. **PERSONA**: Renatinho, o Jogador Profissional;

**Nome**: Renato Santos;

**Idade:** 24 anos;

**Localização:** São Paulo, Brasil;

**Renda:** R$ 6.500,00 mensais;

**Profissão:** Desenvolvedor;

**DADOS DEMOGRÁFICOS:**

**Idade:** 24 anos;

**Sexo:** Masculino;

**Estado civil:** Solteiro;

**Localização:** São Paulo, SP;

**Renda mensal:** R$ 6.500,00;

**Profissão:** Desenvolvedor de Software;

**Nível educacional:** Pós Graduado;

**COMPORTAMENTO E HÁBITOS DE CONSUMO:**

**Plataforma favorita:** Steam (usando desde 2017, jogando principalmente no PC);

**Frequência de jogo:** Joga durante a semana, após sua jornada de trabalho, e nos finais de semana, por cerca de 6-9 horas por dia;

**Hábito de compra**: especialmente durante os lançamentos, mas também utiliza a wishlist;

**Preferências de jogo:** Jogos de RPG, Fps, plataforma, corrida e terror com boas narrativas e bons gráficos;

**Comunidade Reddit:** Participa de fóruns de discussão e segue algumas comunidades sobre seus jogos favoritos e vazamentos de lançamentos.

**MOTIVAÇÕES E OBJETIVOS:**

**Jogador Profissional:** joga para ser o melhor, bater recordes e platinar, buscando momentos de diversão e imersão;

**Interação social:** Gosta de jogar jogos multiplayer, mas sempre com um grupo fechado de amigos;

**Apreciador de descontos:** aproveita os períodos de descontos como as Steam Sales para aumentar sua biblioteca de jogos;

**DESAFIOS E FRUSTRAÇÕES:**

**Orçamento Ilimitado:** sempre está investindo em suas bibliotecas digitais;

**Falta de tempo:** precisa priorizar os jogos que mais lhe interessam.

**ESTILO DE VIDA:**

**Tecnologia:** se mantém atualizado com as últimas inovações em hardware e software, melhorando seu computador para sempre rodas os jogos;

**Atividades diárias:** Trabalha desenvolvendo softwares. Após seu trabalho, gosta de relaxar jogando ou vendo streamers que jogam seus gamers favoritos.

**MEDOS E FRUSTRAÇÕES:**

**Preocupação com o tempo de jogo**: as vezes fica preso em jogos devido a sua falta de tempo em partes dos seus projetos que exijam trabalhos ou provas na faculdade;

**Dificuldade com o aumento de preços:** sempre investe todo seu dinheiro juntado em novos jogos e sempre vende suas mercadorias nas plataformas gerando mais recurso para suas futuras compras.

**TRAÇOS DE PERSONALIDADE:**

**Agitado e racional:** é superanimado ama jogar com seus amigos ou sozinho e está sempre bem-humorado;

**Curioso e analítico:** Tem interesse por novos lançamentos, tendências de jogos e adora explorar novos gêneros.

**OBJETIVOS E DESEJOS:**

**Diversão e Conquistas:** seu principal objetivo jogando jogos é sempre alcançar a platina em jogos e conquistar todos os objetivos;

**Melhorar suas habilidades em jogos:** desejo de se tornar melhor em jogos de estratégia e poder competir mais em alto nível com seus amigos;

**Construir uma coleção de jogos:** aumentar sua biblioteca de jogos, aproveitando promoções e criando uma coleção diversificada.]

1. **Jornada Completa do Usuário em uma Plataforma de Jogos**

* 1. **Descoberta da Plataforma.**

* Lucas (jogador casual) e Renato (jogador profissional) descobrem a plataforma através de anúncios, recomendações de amigos ou influenciadores digitais.
* Eles pesquisam sobre os benefícios da plataforma, como catálogo de jogos, preços e funcionalidades.
* Criam uma conta para explorar melhor os recursos oferecidos.

Emoções:

* Lucas: Curiosidade, interesse pela oferta de jogos e preços.
* Renato: Expectativa de encontrar novidades, mas cuidadoso quanto à qualidade da plataforma.

Desafios:

* Comparação com outras plataformas.
* Dúvida sobre preços e catálogo de jogos.

Soluções:

* Página inicial destacando diferenciais (catálogo diversificado, preços competitivos).
* Avaliações de usuários e comparativo de preços com outras plataformas.
* Período de teste gratuito ou promoções para novos usuários.
  1. **Cadastro e Personalização.**
* Criam perfis fornecendo informações básicas e preferências de jogos.
* Configuram wishlist e notificações para ofertas e lançamentos.
* Renato pode ativar opções avançadas, como streaming de gameplays e estatísticas detalhadas.

Emoções:

* Lucas: Excitação por encontrar bons preços, mas com receio de fazer uma escolha errada.
* Renato: Empolgação para explorar lançamentos, mas sente uma pressão para escolher algo que valha a pena.

Desafios:

* Insegurança na compra (preço, reviews).
* Dificuldade em escolher entre muitos jogos disponíveis.

Soluções:

* Gameplays integrados para facilitar a decisão.
* Sistema de recomendação eficiente com base em preferências e avaliações.
* Descontos claros e promoções específicas para a primeira compra.
  1. **Exploração da Biblioteca e Primeira Compra.**
* Lucas procura descontos e avalia jogos baseando-se em reviews e gameplays.
* Renato busca lançamentos, compra jogos populares e participa de beta testes.
* Ambos realizam sua primeira compra utilizando meios de pagamento acessíveis.

Emoções:

* Lucas: Excitação por encontrar bons preços, mas com receio de fazer uma escolha errada.
* Renato: Empolgação para explorar lançamentos, mas sente uma pressão para escolher algo que valha a pena.

Desafios:

* Insegurança na compra (preço, reviews).
* Dificuldade em escolher entre muitos jogos disponíveis.

Soluções:

* Gameplays integrados para facilitar a decisão.
* Sistema de recomendação eficiente com base em preferências e avaliações.
* Descontos claros e promoções específicas para a primeira compra.
  1. **Experiência de Jogo.**
* Lucas joga casualmente, aproveitando momentos de lazer e explorando a narrativa.
* Renato se desafia em platinas, speedruns e multiplayer competitivo.
* Ambos interagem com a comunidade, discutindo estratégias e atualizações.

Emoções:

* Lucas: Satisfação por se divertir, mas pode ficar frustrado com dificuldades técnicas ou falta de tempo para explorar mais.
* Renato: Empolgação e desafio, mas também pode se frustrar com falhas técnicas ou a dificuldade de alcançar objetivos de alto nível.

Desafios:

* Bugs e problemas técnicos no jogo.
* Dificuldade de adaptação ao jogo ou ao controle.
* Compatibilidade de hardware.

Soluções:

* Suporte técnico rápido e eficiente.
* Fóruns e grupos de discussão para troca de dicas e estratégias.
* Guias de iniciantes para facilitar a adaptação ao jogo.
  1. **Engajamento e Fidelização**
* Lucas participa de eventos sazonais e promoções como Steam Sales.
* Renato busca recompensas exclusivas, acompanha Streamers e compartilha conquistas.
* Ambos acumulam pontos de fidelidade e recebem recomendações personalizadas.

Emoções:

* Lucas: Motivação para aproveitar promoções, mas frustração se as ofertas não são do seu interesse.
* Renato: Motivação por conquistas e recompensas, satisfação ao compartilhar suas experiências com outros.

Desafios:

* Manter o engajamento ao longo do tempo.
* Personalização de ofertas e recompensas para os diferentes tipos de jogadores.

Soluções:

* Programas de fidelidade com pontos que podem ser trocados por descontos ou itens exclusivos.
* Recompensas e conteúdos exclusivos para jogadores ativos.
* Sistema de conquistas e medalhas para engajar mais jogadores.
  1. **Expansão da Experiência**
* Lucas expande sua biblioteca devagar, buscando sempre boas promoções.
* Renato investe em hardware e periféricos para melhorar sua performance.
* Ambos testam novos gêneros e acompanham lançamentos esperados.

Emoções:

* Lucas: Satisfação ao conseguir mais jogos a preços acessíveis.
* Renato: Ansiedade para sempre ter os lançamentos mais recentes e melhorar sua performance.

Desafios:

* Custos adicionais com novos jogos e hardware.
* Tempo limitado para aproveitar todos os jogos adquiridos.

Soluções:

* Ofertas exclusivas para compras em conjunto (ex: bundle de jogos).
* Divulgação e parcelamento de hardware e acessórios.
* Ferramentas de recomendação de jogos com base no histórico de compras e preferências.
  1. **Retenção e Retorno à Plataforma**
* Lucas volta regularmente para jogar e aproveitar descontos.
* Renato se mantém ativo na comunidade, participando de desafios e competições.
* Ambos compartilham feedbacks que ajudam na evolução da plataforma.

Emoções:

* Lucas: Nostalgia ao voltar para jogos favoritos, mas busca sempre por novidades.
* Renato: Entusiasmo ao participar de competições, mas espera novidades constantes para manter o interesse.

Desafios:

* Concorrência de outras plataformas e falta de novidades.
* Desinteresse por jogos ou recursos repetitivos.

Soluções:

* Ofertas exclusivas para usuários antigos.
* Eventos temáticos e competições com prêmios exclusivos.
* Personalização de conteúdo com base no histórico e preferência de jogo.