

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

ANTONIO MARCOS DA SILVA PIRES

RODRIGO FERREIRA DOS ANJOS

PROJETO MOBILE

SWAP GAMES

CURITIBA

2018

ANTONIO MARCOS DA SILVA PIRES
RODRIGO FERREIRA DOS ANJOS

PROJETO MOBILE
SWAP GAMES

Trabalho apresentado ao Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas, da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito avaliativo do 1º Bimestre da disciplina de Desenvolvimento para Dispositivos Móveis.
Professor: Chauã Coluene Queirolo Barbosa da Silva.

CURITIBA
2018

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – LEAN CANVAS – SWAP GAMES	6
FIGURA 2 – LOGIN.....	10
FIGURA 3 – CADASTRO	11
FIGURA 4 – PERFIL	12
FIGURA 5 – EDITAR PERFIL	13
FIGURA 6 – MENU	14
FIGURA 7 – BIBLIOTECA.....	15
FIGURA 8 – MENU BIBLIOTECA	16
FIGURA 9 – TELA PRINCIPAL.....	17
FIGURA 10 – MENU SWAP	18
FIGURA 11 – SETTINGS	19

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	4
2 LEAN CANVAS	5
2.1 LEAN CANVAS – SWAP GAMES.....	6
3 DESIGN THINKING	7
4 DESCRIÇÃO DO PROJETO	8
5 REQUISITOS FUNCIONAIS	9
6 PROTÓTIPO DAS TELAS	10
7 CONCLUSÃO	20
REFERÊNCIAS.....	21

1 INTRODUÇÃO

O objetivo do presente trabalho fazer trocas de um jeito diferente, digital com foco em games independentemente da plataforma, gênero ou valor. Também fornece aos usuários uma convivência com pessoas que gostam das mesmas coisas e trocar mais do que jogos, trocar experiências e aproximar pessoas.

O acesso via smartphone, objetivo principal deste trabalho, permite por exemplo consultar jogos que estão para ser trocados, cadastrar jogos que quero trocar e efetuar trocas de jogos. Não se trata de mais uma rede social tem como o objetivo principal a troca de jogos de modo a entregar para o usuário uma experiência completa e simples.

Com necessidade de encontrar a solução para um problema, o Lean Canvas é uma ferramenta que ajuda no que tem que ser validado no início do projeto, o Design Thinking com o conjunto de métodos e processos para abordar problemas estimulando a criatividade no desenvolvimento do projeto.

2 LEAN CANVAS

Lean Canvas é uma ferramenta técnica que foi baseada no Business Model Canvas que auxilia na evolução rápida das ideias iniciais de um novo negócio, e auxilia na definição e no refinamento ágil dos planos de um negócio, pode ser usado em novas empresas(Startups) ou criação de novos produtos.

Os campos do Lean Canvas:

- Problema: uma descrição breve sobre os 3 problemas a startup quer resolver;
- Segmento de Clientes: quem são os clientes para a startup, de qual segmento;
- Proposta de valor única: qual o slogan do produto ou a principal característica que torna o produto merecedor do dinheiro dos clientes;
- Solução: qual o menor conjunto de funcionalidades que entrega a “Proposta de valor única”;
- Métricas-Chave: as principais ações e métricas que suportam a geração de receitas ou retenção de clientes;
- Canais: lista de canais gratuitos e pagos que a startup usa para atingir clientes;
- Estrutura de custos: lista de todos os custos fixos e variáveis da startup;
- Fluxos de receita: identificar o tipo de receita (assinatura, anúncios), e determinar os indicadores Life time, margem bruta, etc;
- Vantagem injusta: o diferencial da startup em relação ao que tem no mercado.

Os três princípios do Lean Canvas:

- Documentar o plano original e também as subsequentes deste plano de forma leve, e compartilhar com qualquer um que forneça críticas embasadas;
- Identificar e priorizar as partes ou experimentos mais arriscados do plano;
- Testar todo o plano em todas as frentes identificadas.

3 DESIGN THINKING

O Design Thinking ou pensamento de design são um conjunto de métodos e processos utilizados para abordar e identificar problemas, com pensamento criativo, uma forma diferente de pensar em negócios com criatividade, de maneiras não convencionais. A ideia é pensar como um design com foco na experiência humana de interação com o serviço ou produto que é desenvolvido ou melhorado.

As fases do Design Thinking:

- Imersão: encontrar a origem do problema, esta é a fase de aproximação do problema, onde busca estudar o problema tanto no ponto de vista da empresa como no usuário final. São feitas pesquisas de todos os tipos por exemplo entrevistas, buscar tendências, observação direta, entre outros;
- Ideação: tempestade de ideias, é a fase do brainstorming ou tempestade cerebral, onde são apresentadas as ideias. Fase onde começa a pensar fora da caixa fazendo a proposta para resolver o problema. Nesta fase utiliza-se praticas para estimular a criatividade que ajudam na geração de soluções para o assunto trabalhado;
- Prototipagem: hora de bater o martelo, fase que como o próprio sugere, hora de validar as ideias geradas. Com o protótipo em mãos é possível testar o produto com o usuário final, melhorando até que se transforme em uma solução.

4 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Este projeto se restringe ao desenvolvimento de um aplicativo com qual contara com a funcionalidade específica de trocas de jogos, por gênero, plataforma, ou nome do jogo.

O principal incentivo para o desenvolvimento deste projeto foi o grande aumento na indústria de jogos digitais no Brasil. Este projeto tem foco principal reduzir os custos com jogos que tem preço muito alto, demoram para ser entregues, jogos que o usuário já não joga mais e ficam parados ocupando espaço, efetuou a troca de plataforma e ficou com os jogos antigos entre outros.

Em 2011 no Brasil foi gasto \$2,000,000,000 de dólares com jogos em geral com um tempo gasto de 64,000,000 horas por dia (SEBRAE, 2012).

5 REQUISITOS FUNCIONAIS

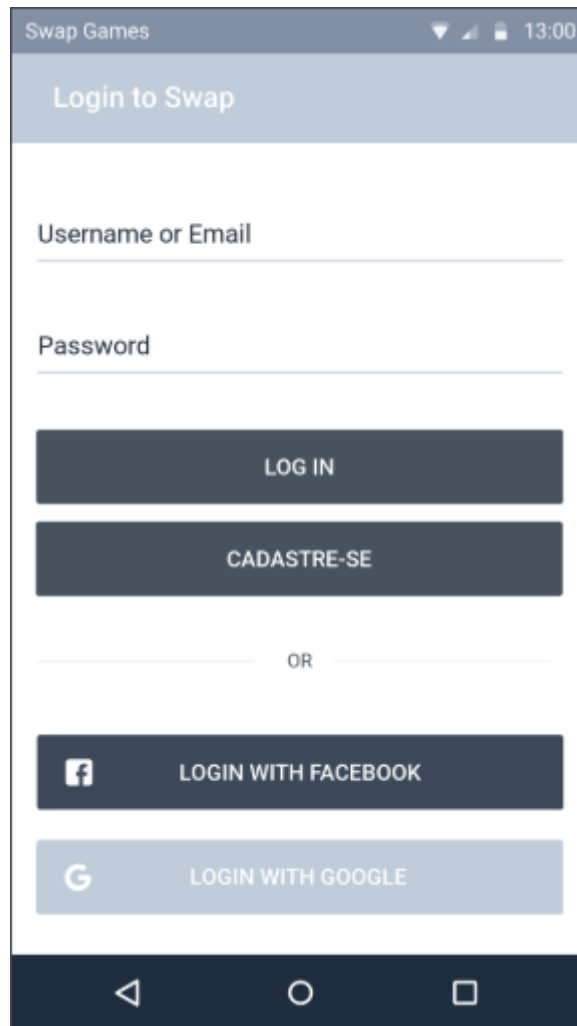
O projeto contará com os seguintes requisitos funcionais:

- A página inicial do aplicativo deve permitir o usuário sua autenticação através de usuário e senha;
- Ao ser autenticado no sistema o usuário deve ser redirecionado para a tela principal;
- O aplicativo deve permitir ao usuário cadastrar jogos;
- O aplicativo deve permitir ao usuário excluir jogos;
- O aplicativo deve exibir uma listagem de jogos atualizada;
- O aplicativo deve permitir entrada de dados do usuário para realizar um filtro por nome, gênero ou plataforma de jogos;
- O aplicativo deve permitir que o usuário acesse as informações do dono do jogo selecionado.

6 PROTÓTIPO DAS TELAS

O projeto contém os seguintes protótipos de telas:

FIGURA 2 – LOGIN



The image shows a mobile app login screen for 'Swap Games'. At the top, the status bar displays 'Swap Games' and the time '13:00'. Below the status bar is a header with the text 'Login to Swap'. The main content area contains two input fields: 'Username or Email' and 'Password'. Below these fields are two buttons: 'LOG IN' and 'CADASTRE-SE'. A horizontal line with the text 'OR' is positioned below the buttons. Below the line are two more buttons: 'LOGIN WITH FACEBOOK' (with a Facebook icon) and 'LOGIN WITH GOOGLE' (with a Google icon). The bottom of the screen shows the Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

FONTE: MarvelApp

FIGURA 3 – CADASTRO

Swap Games 13:00

Login to Swap

Nome Completo

Cidade

Email

Password

CADASTRE-SE

Cancelar

FONTE: MarvelApp

FIGURA 4 – PERFIL



FONTE: MarvelApp

FIGURA 5 – EDITAR PERFIL

Swap Games 13:00

Profile

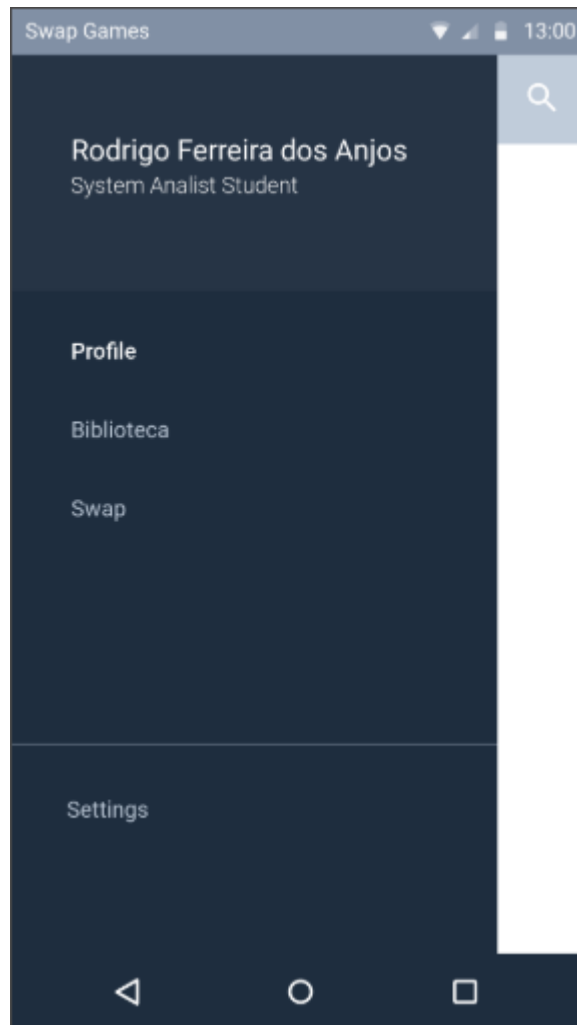
Nome
Rodrigo Ferreira dos Anjos

Cidade
Campo Largo/PR

Cancelar Salvar

FONTE: MarvelApp

FIGURA 6 – MENU



FONTE: MarvelApp

FIGURA 7 – BIBLIOTECA



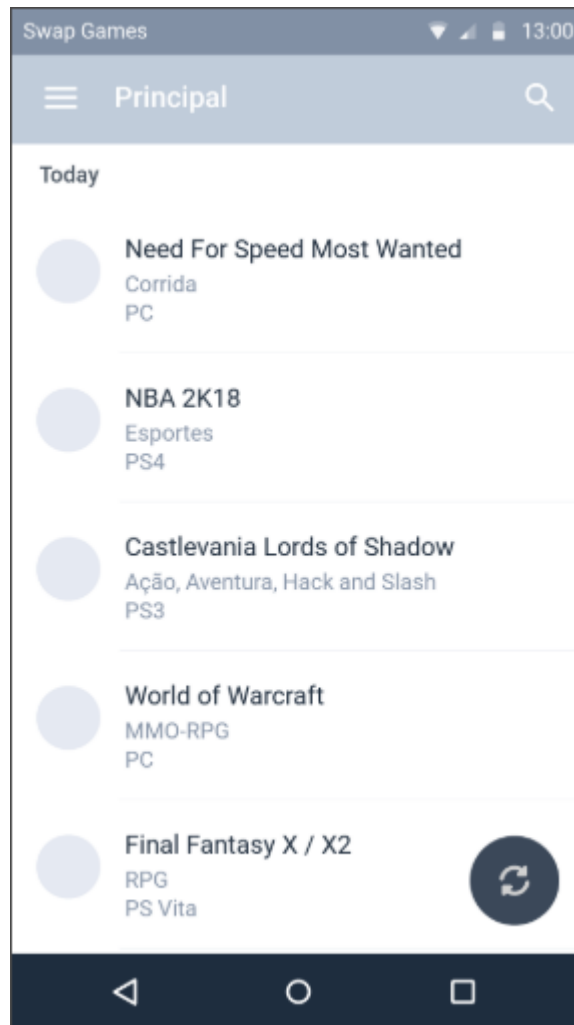
FONTE: MarvelApp

FIGURA 8 – MENU BIBLIOTECA



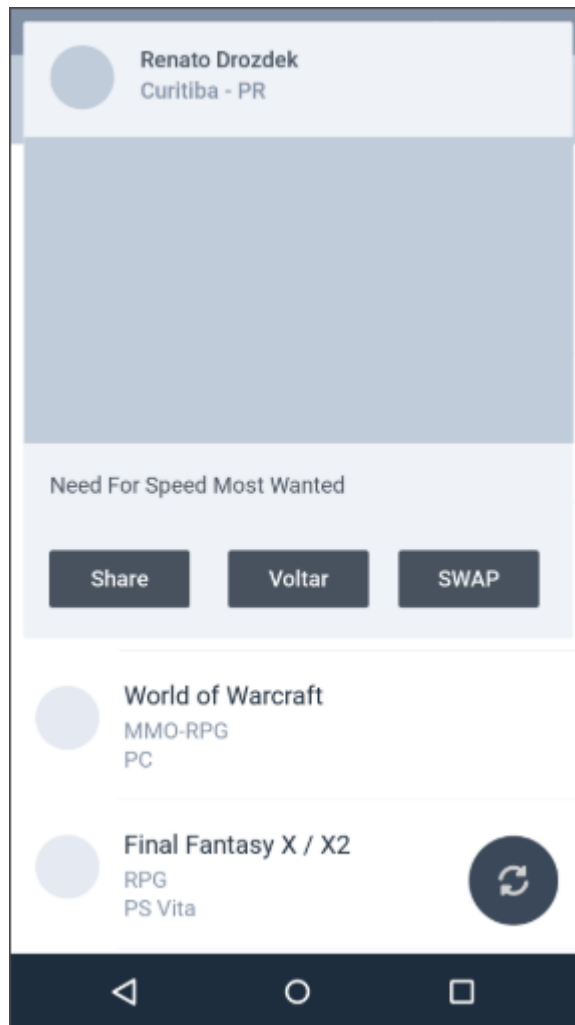
FONTE: MarvelApp

FIGURA 9 – TELA PRINCIPAL



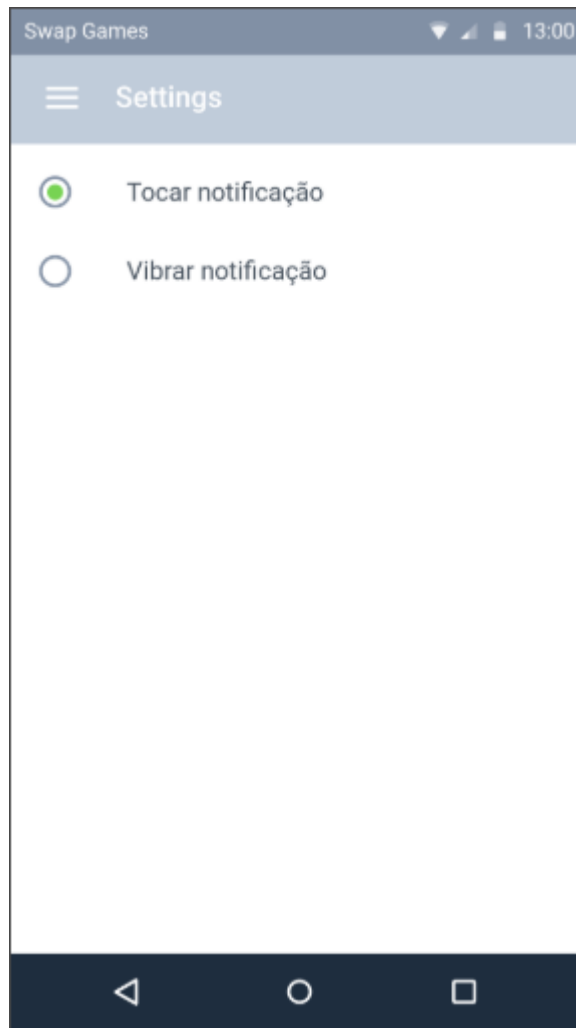
FONTE: MarvelApp

FIGURA 10 – MENU SWAP



FONTE: MarvelApp

FIGURA 11 - SETTINGS



FONTE: MarvelApp

7 CONCLUSÃO

O Swap Games com poucos passos é possível criar uma conta, consultar jogos e efetuar trocas por meio de qualquer dispositivo com sistema Android ligado a internet. O fácil acesso e custo zero para o usuário acaba por acarretar na grande disseminação no meio eletrônico.

A metodologia aplicada utiliza conceito de engenharia de software, IHC e lógica de programação adquiridos e aplicados durante o curso.

Sendo assim, o software desenvolvido tem aplicação e relevância no mercado atual de jogos e contribui para o crescimento móvel entre usuários.

REFERÊNCIAS

ENTENDA o Design Thinking. *SEBRAE*. Disponível em: <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/entenda-o-design-thinking,369d9cb730905410VgnVCM1000003b74010aRCRD>. Acesso em: 26 abr. 2018.

LEAN Canvas. <https://leanstack.com/welcome>.

O QUE É design thinking: conceitos e definições. *Meu Sucesso*, 2014. Disponível em: <https://meusuccesso.com/artigos/inovacao-e-tecnologia/o-que-e-design-thinking-conceitos-e-definicoes-132/>. Acesso em: 26 abr. 2018.

O QUE É UM LEAN CANVAS. LeanStack. Disponível em: <https://leanstack.com/is-one-page-business-model>. Acesso em: 26 abr. 2018.

OPORTUNIDADES & Negócios. *SEBRAE*, 2012. Disponível em: [http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/9d1a01803afb08188249685444987b01/\\$File/4287.pdf](http://www.bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/bds/bds.nsf/9d1a01803afb08188249685444987b01/$File/4287.pdf). Acesso em: 26 abr. 2018.