
Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

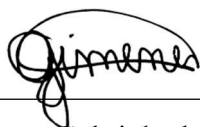
Fabricio Marconato Garcia
Gabriel Henrique de Oliveira
Gabriel Santana de Andrade

PHANTOM GAMES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz
como exigência parcial para obtenção do título de **Técnico em Desenvolvimento de Sistemas**.

Aprovado em 26 de novembro de 2025

Banca Examinadora:



Profª. Orientadora: Gabriela dos Santos Gimenes



Profª. Avaliadora: Érica Scache Fabri

RESUMO

O tema trabalhado foi escolhido devido a crescente influência da indústria de jogos online na atualidade, assim como a percepção positiva dos jogos digitais pela maior parte da população, tanto jovem quanto adulta. O que faz com que a indústria de jogos esteja em constante mudança e busca por inovação. Visto isso, tivemos como objetivo desenvolver um website completo de venda de jogos online, de forma que seja focado na interatividade e na percepção/usabilidade do usuário, tendo seções separadas, itens de pesquisa (barra de pesquisa e filtros), além de um design objetivo e focado para ajudar o usuário. Dessa forma buscamos trazer uma navegação mais intuitiva e prática. Para chegar a esse objetivo, pesquisamos diversos sites do nicho de jogos online, Epic Games, Steam, Instant Gaming, etc, para consolidar uma base e modelo para o site, para esse resultado analisamos os pontos positivos e negativos de cada site citados anteriormente. Nós também vimos artigos, notícias e leis desse respectivo conteúdo para entendermos melhor o mercado e os procedimentos necessários para a construção mais eficaz e refinada do site. Por fim, alcançamos um bom resultado, que é um site objetivo e de fácil entendimento que seja interativo e atrativo ao usuário, usando elementos como seções e carrosséis dinâmicos para reter a atenção do usuário e filtros para facilitar a navegação pelo site. Porém, ainda há pontos a melhorar como a responsividade do site e também outros pontos a serem implementados, tais quais, o sistema de amizade e a comunidade para os usuários.

Palavras-chave: Digital. E-commerce. Interatividade. Jogos. Usabilidade.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	4
1.1. JUSTIFICATIVA.....	4
1.2. OBJETIVOS.....	5
1.2.1. OBJETIVO GERAL.....	5
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	6
2.1. DESCRIÇÃO DO PROJETO.....	6
2.2. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO.....	16
2.3. CRONOGRAMA.....	17
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	18
4. CONCLUSÃO.....	19
REFERÊNCIAS.....	20

1. INTRODUÇÃO

Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de um e-commerce de venda de jogos online, com foco na comercialização dos jogos e na experiência do usuário. A plataforma conta com funcionalidades como barra de pesquisa, seções, carrosséis de imagem para apresentação dos jogos e sistema de filtro para facilitar a busca, priorizando a clareza e a facilidade na transmissão de informações ao usuário. A escolha do tema se baseia no crescente interesse por jogos online, uma tendência popular entre jovens e adultos, resultando em uma maior demanda por plataformas de venda de jogos. O aumento de investimentos na criação de jogos por pequenas e grandes empresas reforça a necessidade de plataformas especializadas.

Na pesquisa, foram identificados diversos sites com objetivos semelhantes, como Steam e Epic Games, que são referências no mercado de venda de jogos devido à sua longa atuação e confiabilidade global. Esses sites utilizam tecnologias como CSS, HTML e JavaScript para criar páginas atraentes e organizadas, com cores neutras e escuras e elementos interativos, como botões e carrosséis. Esses elementos foram incorporados no planejamento do projeto, visando criar uma página simples e atrativa.

O planejamento do projeto foi embasado em artigos sobre tecnologias para e-commerce, tutoriais de desenvolvimento, artigos sobre consumo de jogos online e notícias relacionadas ao setor. Além disso, foram consideradas as referências de outros sites e as normas estabelecidas pela Lei 14.852/24, que regula a comercialização de jogos, incluindo aspectos relacionados à faixa etária, diferenciação entre jogos de aposta, proteção de crianças e adolescentes, entre outros fatores.

1.1. JUSTIFICATIVA

Este projeto é relevante por oferecer uma plataforma intuitiva, organizada e atrativa para a compra e busca de jogos online. Ele permite que os usuários encontrem desde jogos recém-lançados e populares até títulos de mundo aberto, de diversos gêneros, incluindo jogos nacionais. A plataforma visa resolver a dificuldade frequente de encontrar jogos nacionais ou menos populares de forma simples e rápida.

Além disso, o site conta com um sistema de comentários, o que facilita a comunicação entre os jogadores e contribui para o crescimento da indústria. A possibilidade de fazer avaliações dos jogos, comentar sobre gostos semelhantes e pedir dicas ajuda os usuários a se conectarem com a

plataforma, além de possibilitar a descoberta de jogos pequenos, recém-lançados e com pouca visibilidade.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GERAL

Criar um e-commerce de venda de jogos online intuitivo e organizado, trazendo seções com jogos, filtros de fácil uso, suporte e barra de pesquisa de uma forma simples.

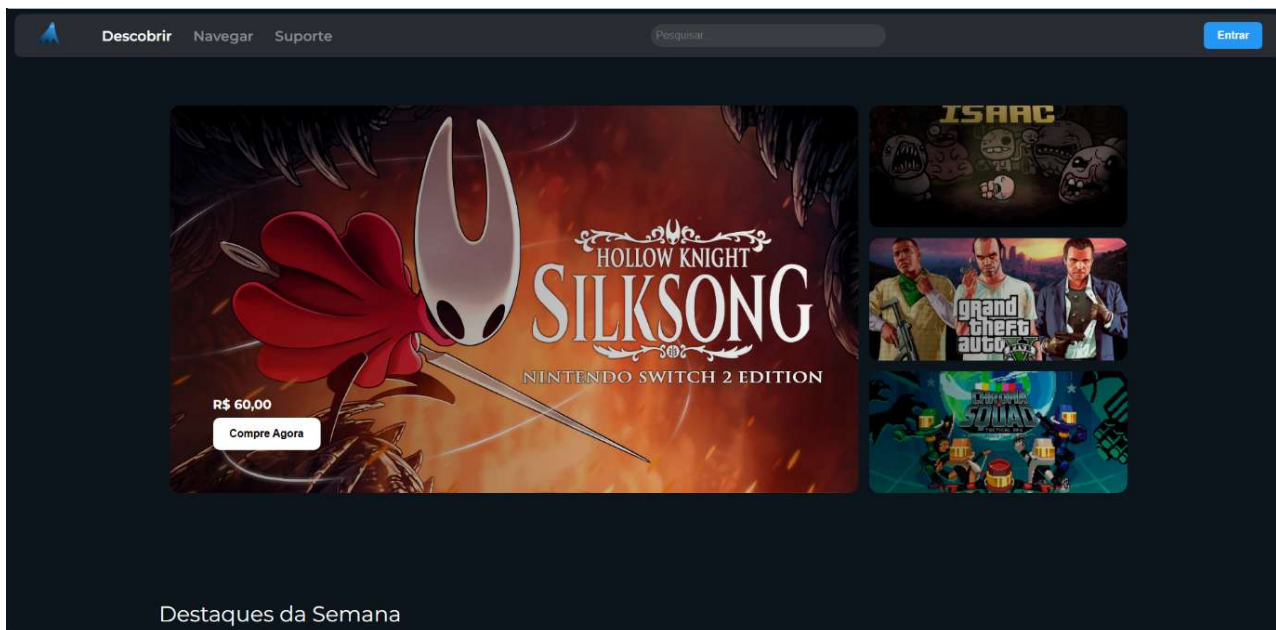
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Apresentar um catálogo de jogos completo.
- Disponibilizar uma vasta variedade de jogos em preço, gênero, duração e faixa etária.
- Fazer um sistema de filtros e pesquisa que ajudem na busca de jogos específicos.
- Fazer um site atrativo, intuitivo e de fácil navegação e acesso.
- Criar uma página de login e página principal atrativas, simples e funcionais.
- Implementar um sistema de amizade.
- Fazer o projeto utilizando HTML, CSS, JavaScript, Node.js e MySQL
- Aperfeiçoar o design, e o sistema para ter um site rápido e sem travamentos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

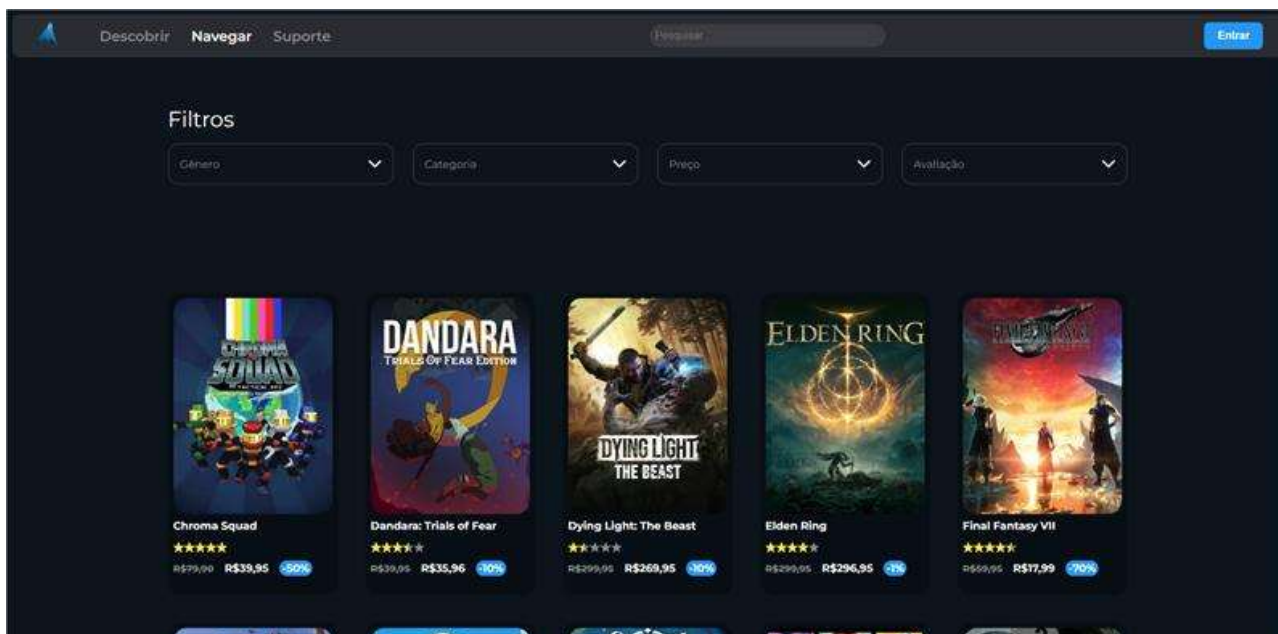
2.1. DESCRIÇÃO DO PROJETO

Tela principal Descobrir deslogado, ela é onde o usuário entra inicialmente e contém seções e carrosséis com os principais jogos, também na barra de navegação acima, tem uma barra de pesquisa para buscar jogos e as outras seções do site.



Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela Navegar deslogado, contém todos os jogos adicionados e um sistema de filtros para facilitar a procura dos jogos.

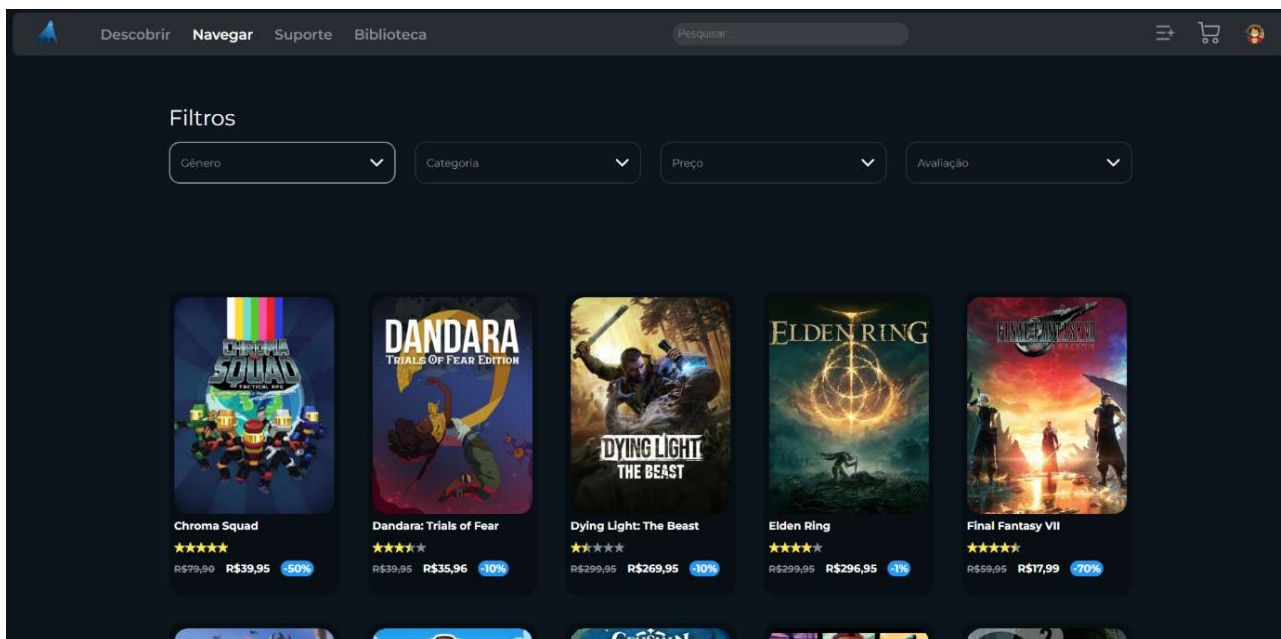


Tela Suporte deslogado, é uma página estática, onde tem os direitos autorais dos jogos.



Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela Navegar logado, contém todos os jogos adicionados e um sistema de filtros para facilitar a procura dos jogos.

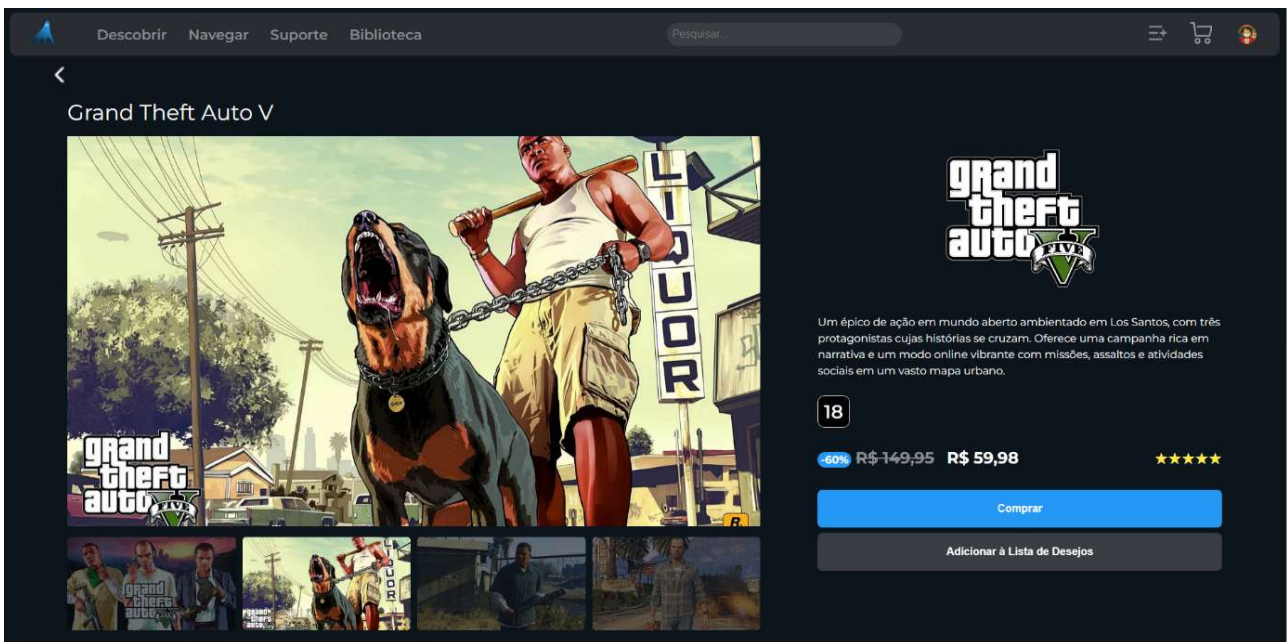


Tela Suporte logado, é uma página estática, onde tem os direitos autorais dos jogos.

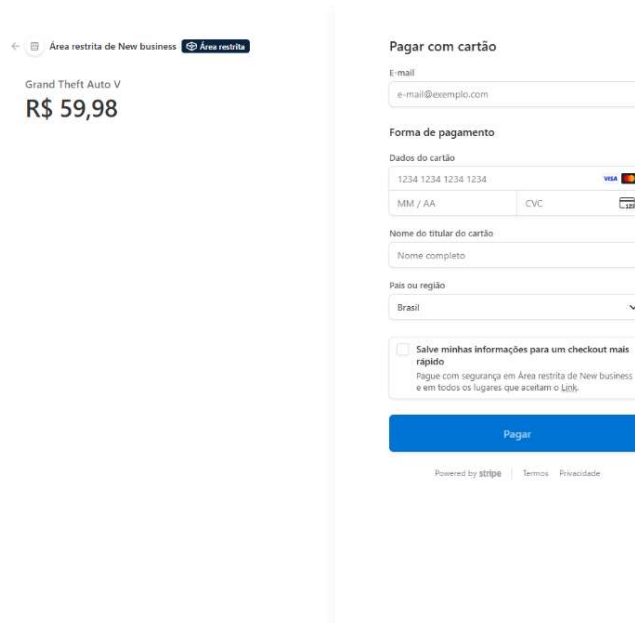


Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela individual de cada jogo, ela só pode ser acessada se estiver logado, nela tem a descrição do jogo, o preço com ou sem desconto, a avaliação, a faixa etária, um botão para comprar o jogo (que adiciona o jogo ao carrinho) e um botão que adiciona o jogo à lista de desejos.

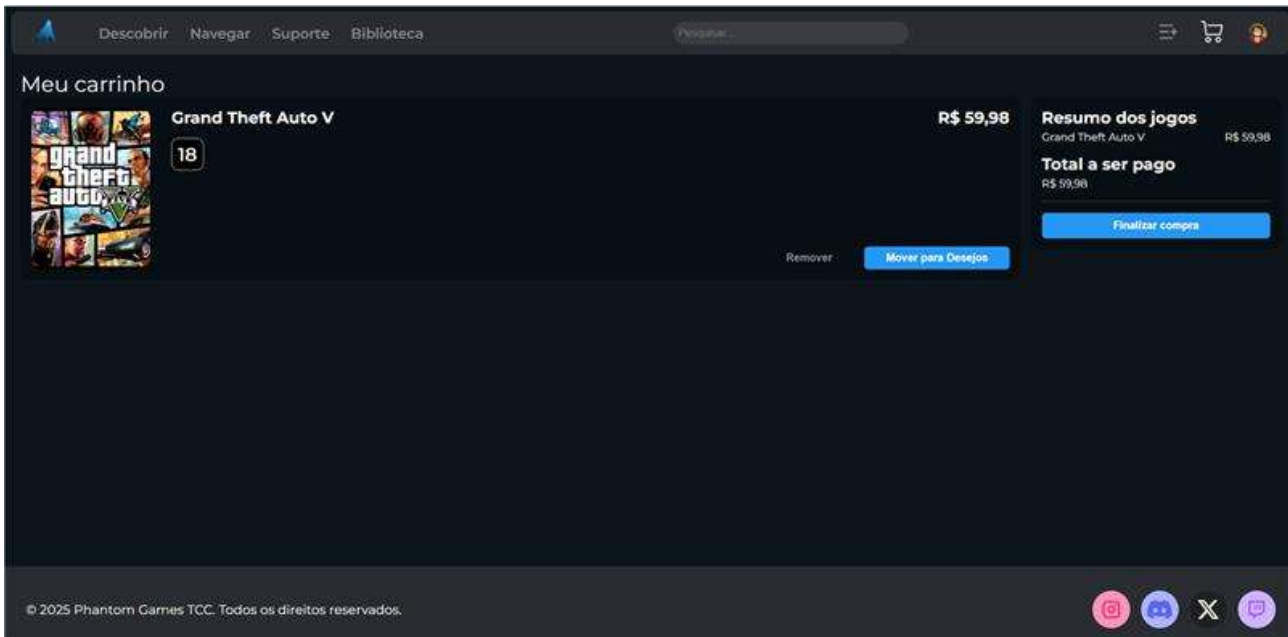


Tela de pagamento, só pode ser acessada estando logado, nela pode ser configurado e efetuado o pagamento dos itens no carrinho.

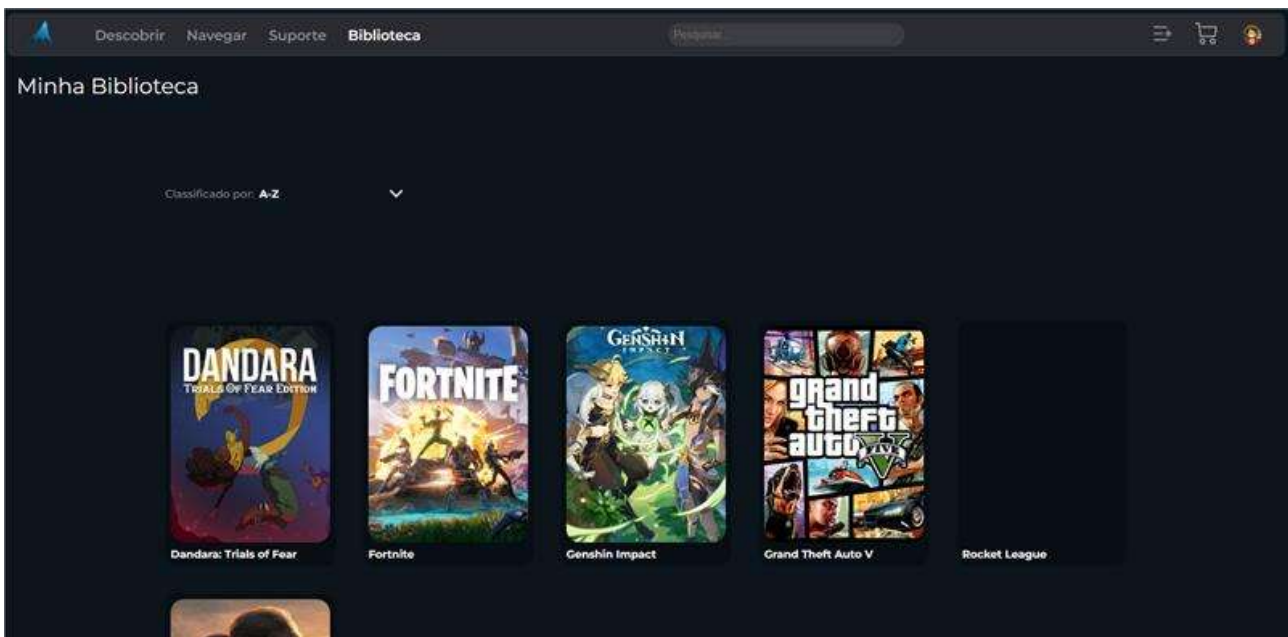


Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela Carrinho, só pode ser acessada estando logado, nela estão todos os jogos adicionados ao carrinho, podendo remover o jogo ou adiciona-lo à lista de desejos, também tem o total dos jogos e o botão de finalizar compra (que manda para a tela de pagamento).

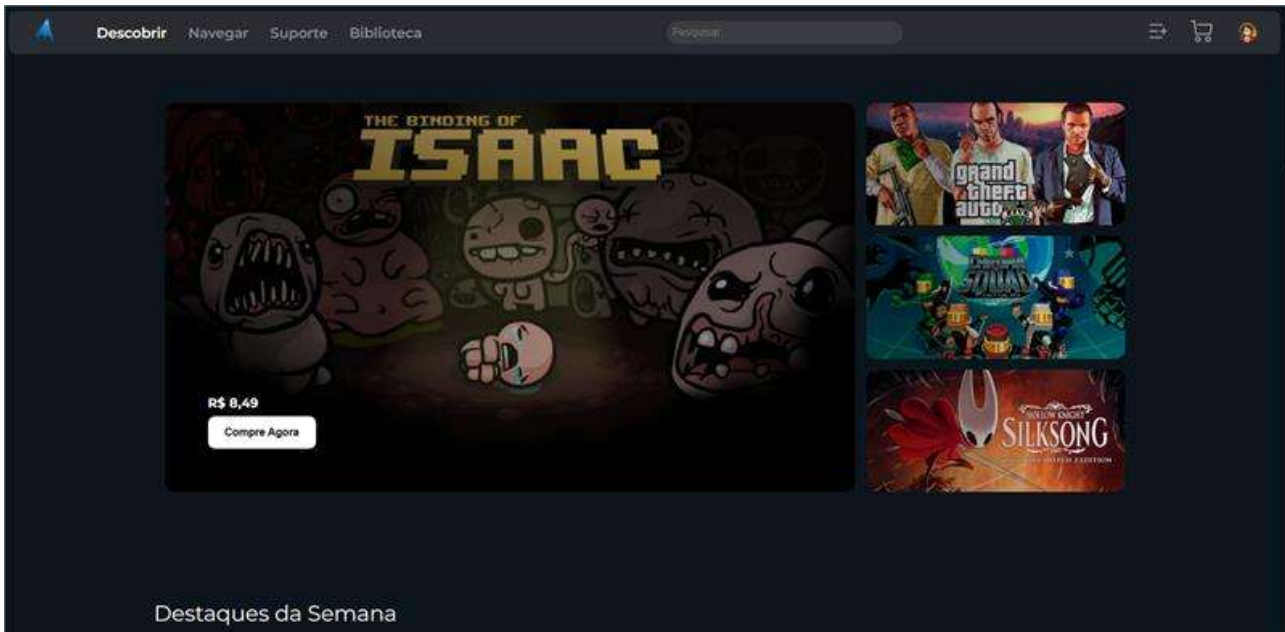


Biblioteca, só pode ser acessada estando logado, nela estão todos os jogos comprados pelo usuário e um filtro para ajudar a organizar os jogos.

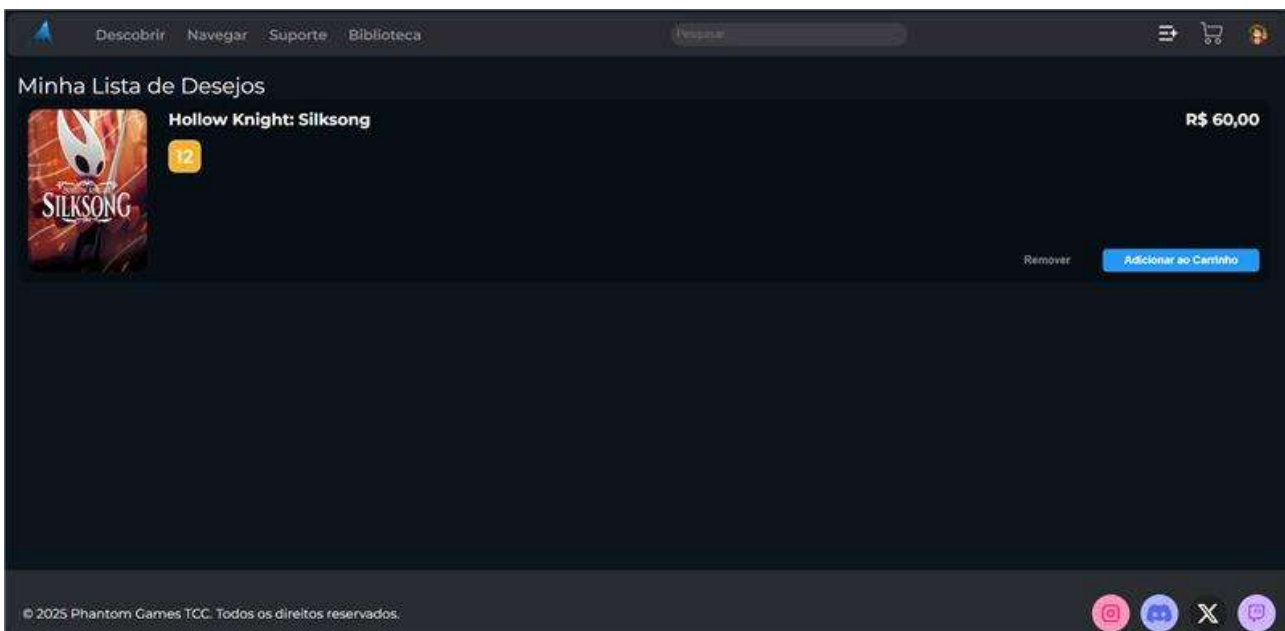


Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela Descobrir logado, ela é onde o usuário entra inicialmente e contém seções e carrosséis com os principais jogos, também na barra de navegação acima, tem uma barra de pesquisa para buscar jogos e as outras seções do site.

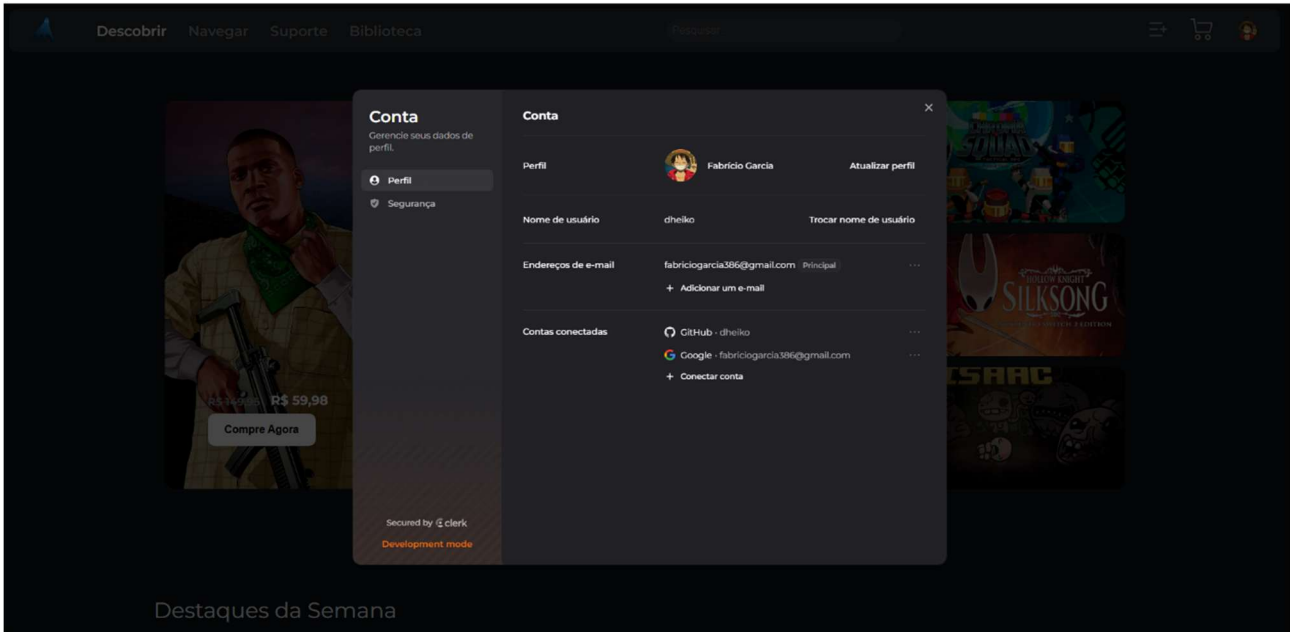


Tela Lista de desejos, só pode ser acessada estando logado, nela estão todos os jogos adicionados à lista de desejos.

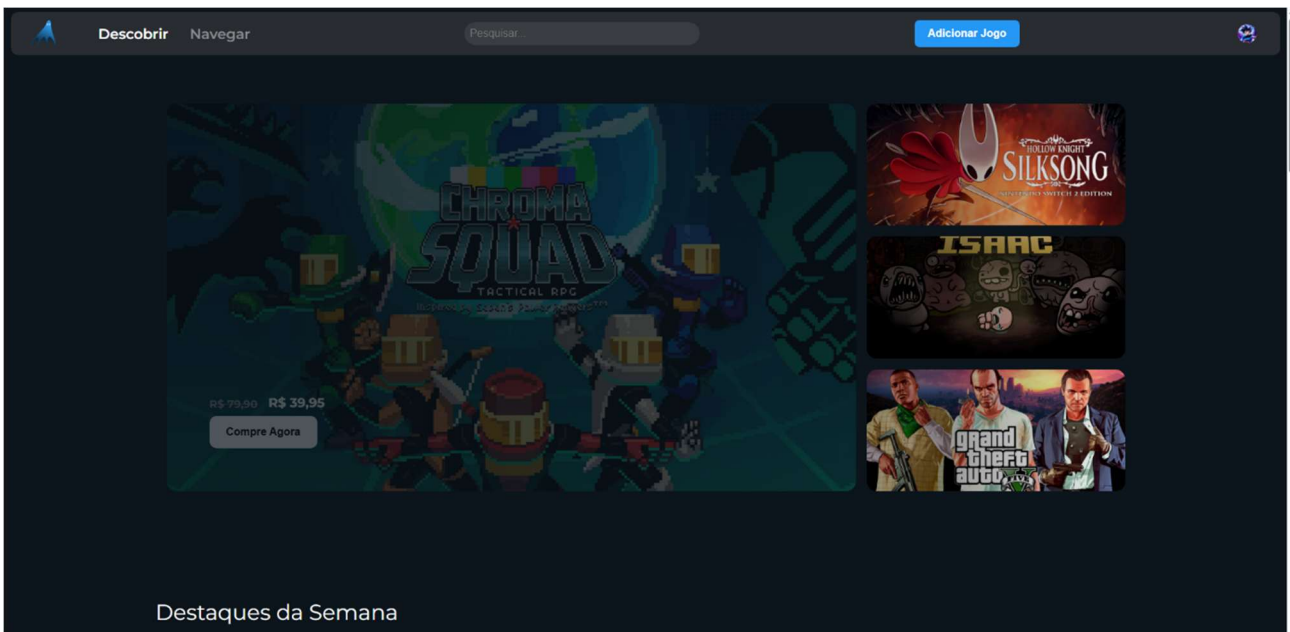


Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela de configuração da conta onde é possível editar informações do usuário (nome, email e senha).

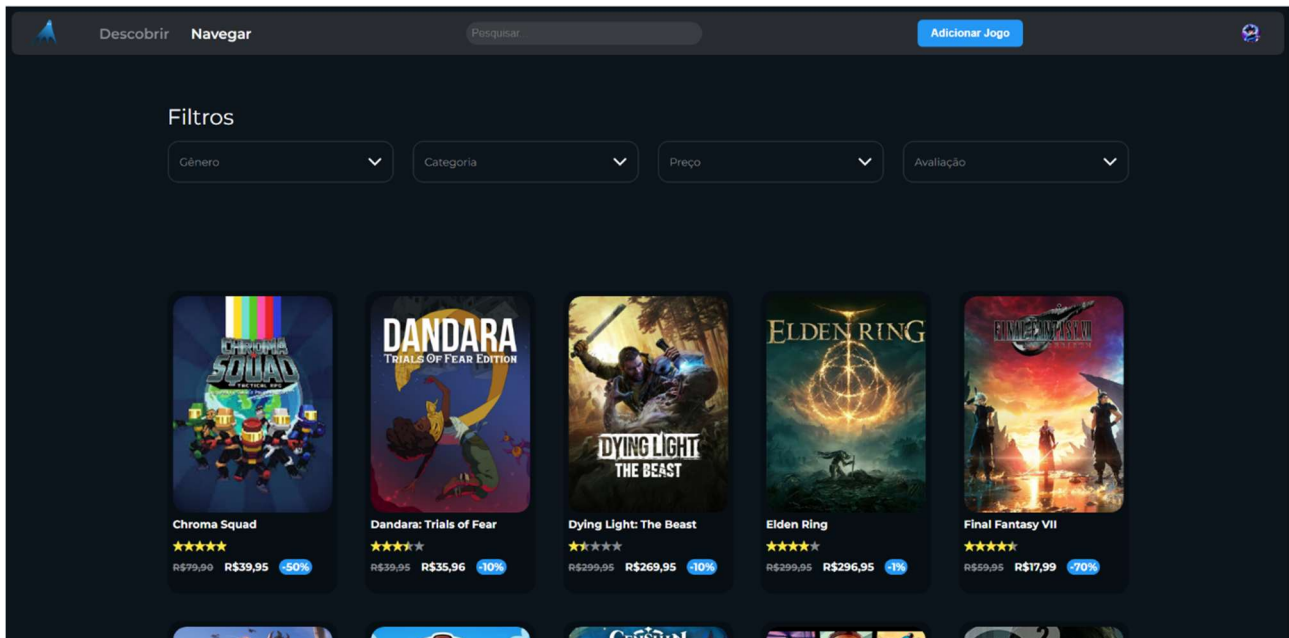


Tela principal Descobrir admin, ela é onde o usuário entra inicialmente e contém seções e carrosséis com os principais jogos, também na barra de navegação acima, tem uma barra de pesquisa para buscar jogos, a opção de adicionar jogo e as outras seções do site.

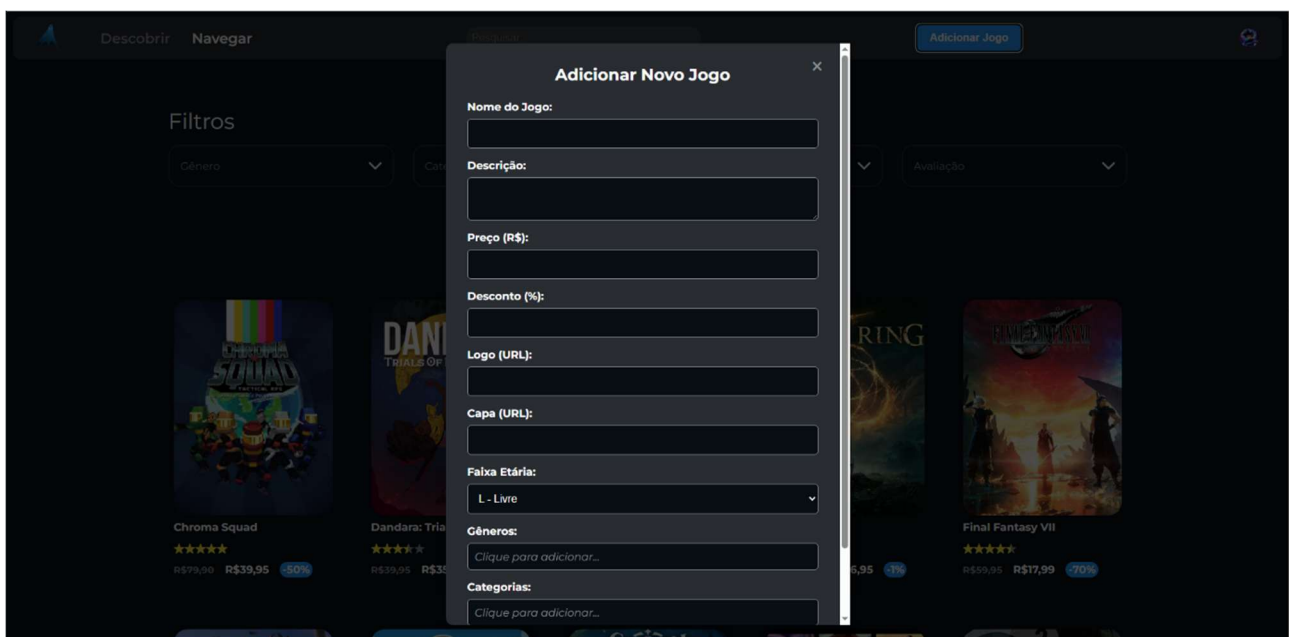


Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Tela Navegar admin, contém todos os jogos adicionados e um sistema de filtros para facilitar a procura dos jogos.

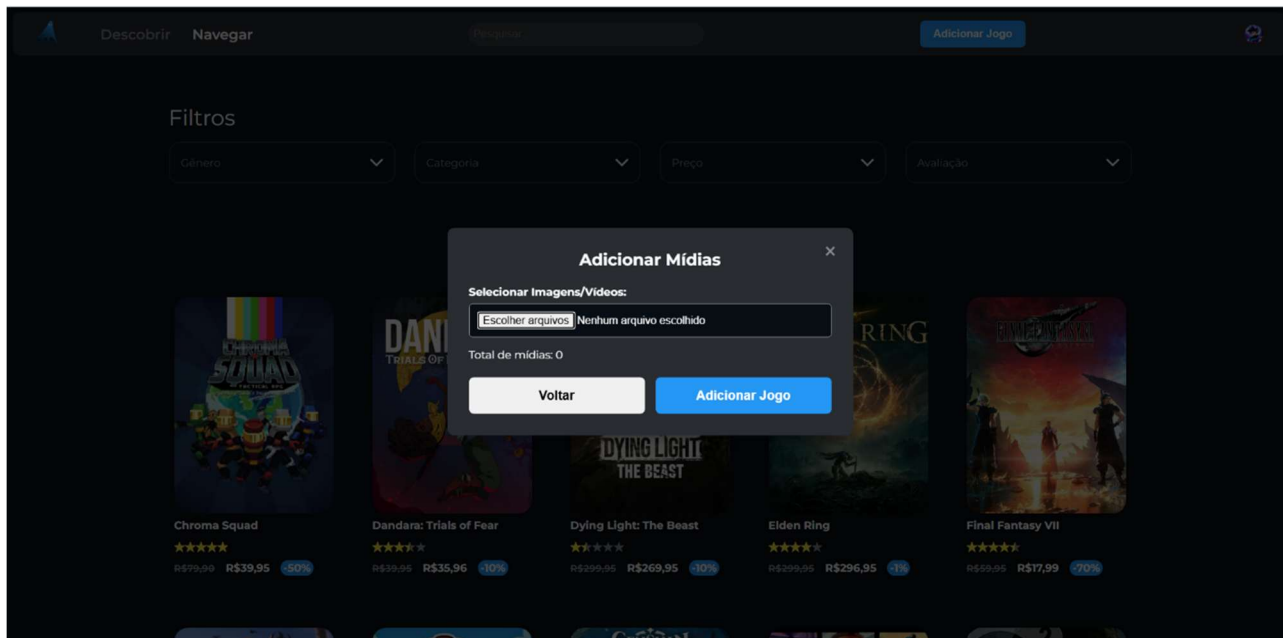


Pop-up para adicionar jogos no site, nessa página o admin pode adicionar todas as informações do jogo, além de ter a opção de colocar desconto a ele (se houver), essa seção é exclusiva do admin.



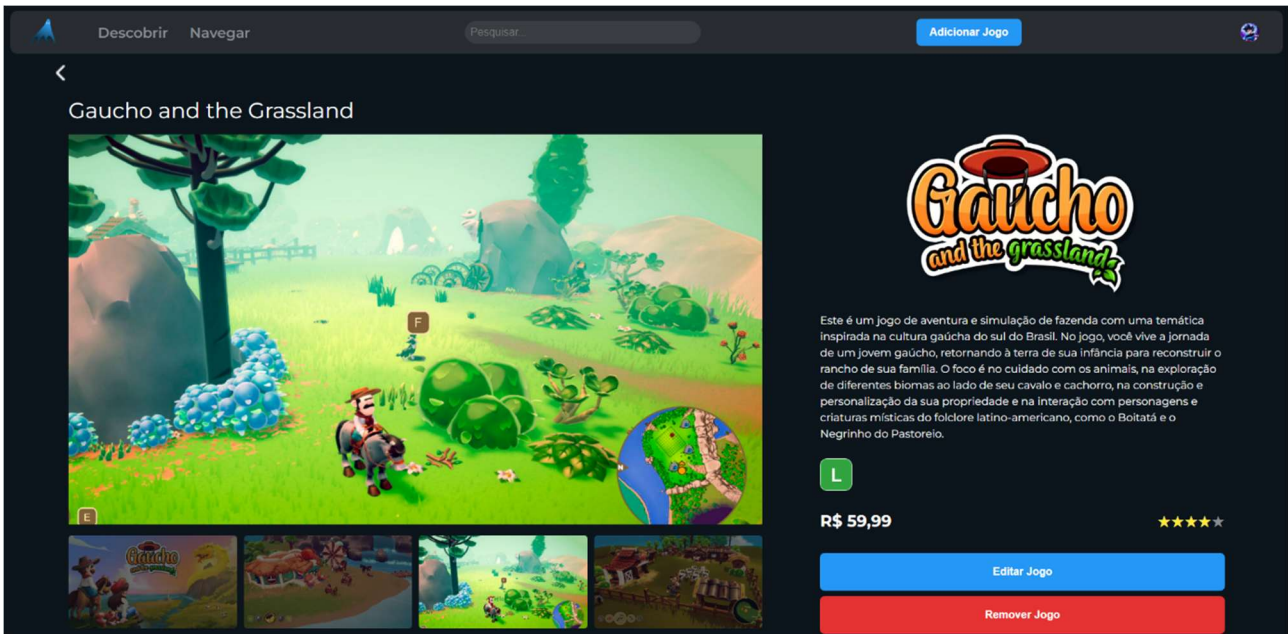
Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

Pop-up para adicionar mídias ao jogo no site, nessa página o admin pode adicionar todas as mídias que o jogo terá, essa seção é exclusiva do admin.

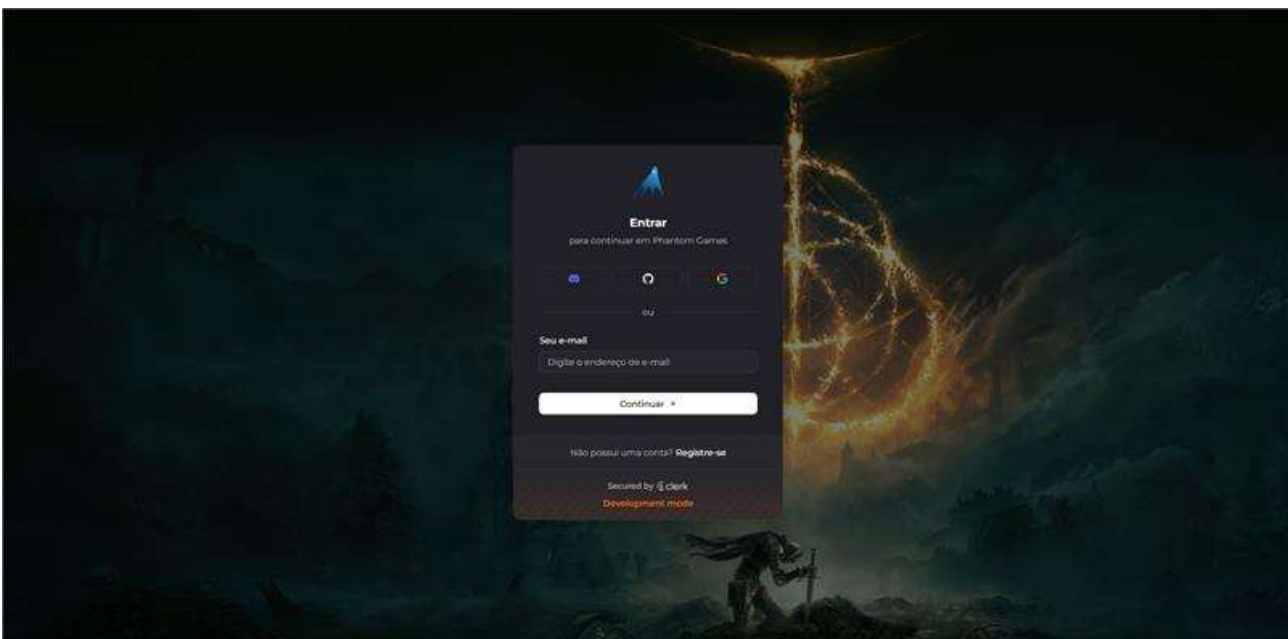


Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

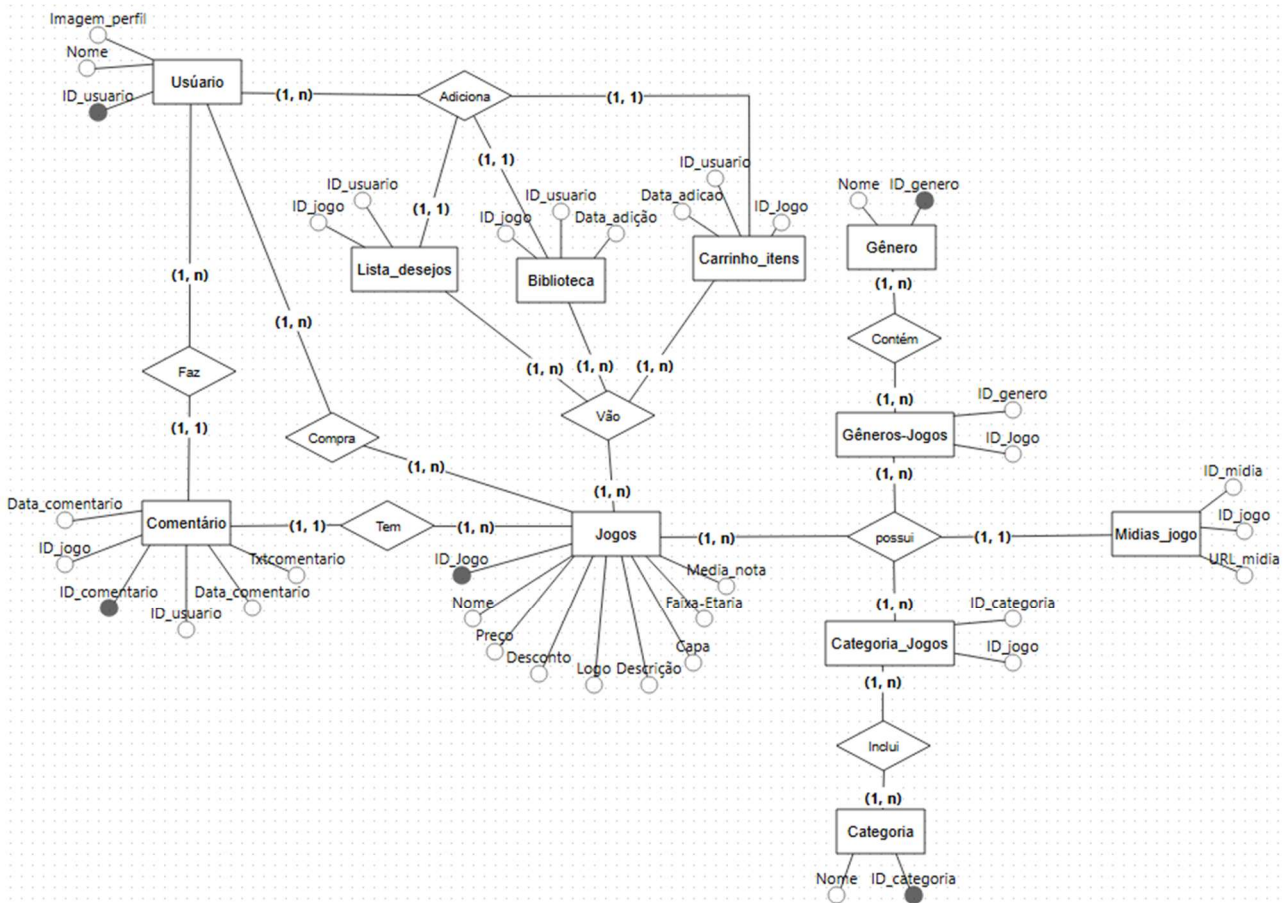
Tela individual de cada jogo, ela só pode ser acessada se estiver logado, nela tem a descrição do jogo, o preço com ou sem desconto, a avaliação, a faixa etária, um botão para editar as informações do jogo e outro para excluir o jogo do site, essa seção é exclusiva do admin.



Página de login do site, aqui o usuário poderá entrar com a sua conta colocando email, e posteriormente sua senha, além disso a pessoa pode entra na sua conta via Discord, GitHub ou Google.



2.2. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO



Etec “Profª Anna de Oliveira Ferraz”

2.3. CRONOGRAMA

Atividades		FEV 2025	MAR 2025	ABR 2025	MAI 2025	JUN 2025	JUL 2025	AGO 2025	SET 2025	OUT 2025	NOV 2025	DEZ 2025
Planejamento TCC	Identificação e definição de temas	x										
	Referencial teórico e fichamentos	x										
	Introdução		x									
	Justificativa		x									
	Objetivo		x									
	Metodologia		x									
	Cronograma			x								
	Referências	x										
	Revisão, correção e formatação				x							
	Apresentação do projeto					x						
	Entrega do projeto					x						
Desenvolvimento TCC	Coleta de dados						x					
	Análise e discussão dos resultados						x					
	Desenvolvimento pré-textual									x		
	Elaboração do desenvolvimento							x	x	x		
	Considerações finais e conclusão									x		
	Desenvolvimento pós-textual									x		
	Correção ortográfica e gramatical									x		
	Entrega revisão final										x	
	Construção de slides										x	
	Treinamento da apresentação									x		
	Apresentação/entrega final do TCC										x	

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O desenvolvimento do e-commerce foi conduzido de forma organizada e coesa. Inicialmente, realizou-se uma pesquisa de mercado que analisou sites com propósitos semelhantes, como Epic Games, Steam e Instant Gaming, a fim de compreender seus recursos e identificar elementos que poderiam ser incorporados ou aprimorados no projeto. Também foram consultados artigos sobre e-commerce, que forneceram embasamento para o desenvolvimento da interface visual, do sistema de comentários e das principais tendências e tecnologias da área.

Durante a análise, observou-se que esses sites apresentavam páginas principais atrativas, capazes de manter a atenção do usuário, com conteúdo intuitivo, simples e visualmente limpo, além de oferecer variedade de jogos e recomendações de fácil acesso. No entanto, constatou-se que algumas plataformas, como a Steam, exibiam excesso de informações, enquanto outras, como a Epic Games, apresentavam baixa interatividade em determinados elementos, dificultando a obtenção de informações específicas. Diante disso, o projeto teve como objetivo criar uma página principal mais enxuta, com menos informações e que proporcionasse uma navegação mais interativa e acessível entre os jogos.

O projeto contou com a implementação de um sistema completo de comentários, no qual os usuários puderam registrar opiniões, realizar avaliações positivas ou negativas e responder a outros comentários. Esse recurso representou um diferencial em relação a plataformas que não possuíam funcionalidades semelhantes ou que não as priorizavam. Optou-se por não incluir um sistema de comunidade, uma vez que o foco principal foi direcionado ao sistema de comentários. Da mesma forma, não foi desenvolvida uma seção de notícias, mantendo o foco na venda de jogos e na comunicação entre os usuários, o que contribuiu para uma estrutura mais simples, direta e de fácil navegação.

4. CONCLUSÃO

O projeto teve como objetivo construir um e-commerce de jogos online, focado em ampliar e melhorar a experiência do usuário, com esse prisma em visão priorizamos a interatividade e a intuitividade de navegação pelo site, também possibilitando uma conexão interpessoal e um ambiente propício para o usuário encontrar e descobrir jogos, além de conversar sobre os jogos favoritos. Essa interatividade vem por meio de sistemas que facilitam a usabilidade do site, como: uma barra de pesquisa para procurar jogos, um sistema de filtros completo para auxiliar o usuário, seções bem divididas e páginas enxutas e intuitivas.

Esse projeto é importante, pois provê um ambiente virtual no qual o usuário pode encontrar e armazenar seus jogos favoritos de forma fácil e rápida, paralelamente também contribuiu para a fundamentação e crescimento dos membros do grupo no aspecto da programação.

Quase todos os objetivos foram alcançados, pois o site foi desenvolvido, apresentando um catálogo de jogos completo, uma vasta variedade de jogos, filtros que facilitam a busca de jogos específicos, de fácil navegação e bem atrativo e utilizando as linguagens propostas, o único objetivo que não foi cumprido é o sistema de amizade.

Como sugestão para trabalhos futuros, pretende-se adicionar novas funções ao site, como um sistema de comunidade, implementar o sistema de amizade proposto nos objetivos e dar funcionalidade ao sistema de suporte.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 6023**: informação e documentação: referências e elaboração. Rio de Janeiro, 2002.

_____. **NBR 14724**: informação e documentação: trabalhos acadêmicos: apresentação. 2 ed. Rio de Janeiro, 2005.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**: promulgada em 5 de outubro de 1988. Organização do texto por Juarez de Oliveira. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1990. 168 p.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil (1988). **Constituição Federal**. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm> Acesso em: 20 jul. 2013.

EPIC GAMES. **Epic Games**. s.d. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/>. Acesso em: 06 fev. 2025.

HEDLER, J. **E-commerce Brasil**. As cinco melhores tecnologias que todos os e-commerces deveriam ter. 17 mar. 2023. Disponível em: <https://www.ecommercebrasil.com.br/artigos/as-cinco-melhores-tecnologias-que-todos-os-e-commerces-deveriam-ter>. Acesso em: 19 fev. 2025.

INSTANT GAMING. Instant Gaming. s.d. Disponível em: <https://www.instant-gaming.com/pt/>. Acesso em: 24 fev. 2025.

LOPES, A. **Exame**. 74,5% dos brasileiros jogam videogames com frequência — e classe C está mais incluída no consu. 27 set. 2024. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/745-do-brasileiros-jogam-videogames-com-frequencia-classe-c-esta-mais-incluida-no-consumo/>. Acesso em: 19 fev. 2025.

NEIVA, A. C. **Edrone**. 21 tendências de e-commerce para 2025. 16 jan. 2025. Disponível em: <https://edrone.me/pt/blog/tendencias-ecommerce>. Acesso em: 19 fev. 2025.

STEAM. **Steam**. s.d. Disponível em: <https://store.steampowered.com/?l=portuguese>. Acesso em: 06 fev. 2025.