
ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

Eduardo Rafael da Silva

Fábio Henrique Marques Paiva

Gabriel Lins Lamoréa


Guilherme Veloso de Albertin

PIXEL HAVEN: Site para venda e distribuição de jogos

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado à ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz como exigência parcial para obtenção do título de **Técnico em Informática para Internet**.

Aprovado em 27 de novembro de 2024

Banca Examinadora:



Prof. Orientador: Gabriela dos Santos Gimenes



Prof. Avaliador: Érica Scache Fabri

RESUMO

No Brasil, o mercado de jogos independentes enfrentava uma significativa falta de visibilidade e acessibilidade, com muitos jogos de pequenos desenvolvedores sendo ofuscados por grandes produções presentes em lojas digitais tradicionais. Diante desse cenário, foi desenvolvida a Pixel Haven, uma plataforma online especializada na divulgação e comercialização de jogos independentes (indies). O objetivo principal do projeto foi criar um espaço dedicado a oferecer maior destaque para esses jogos menores, muitas vezes excluídos das vitrines das grandes lojas digitais, ao mesmo tempo em que atendesse às demandas de jogadores interessados nesse tipo de conteúdo. A Pixel Haven foi projetada com funcionalidades específicas para beneficiar tanto desenvolvedores quanto usuários. Entre os recursos implementados, destacam-se uma seção dedicada a jogos recém-lançados, áreas para promover game jams com premiações e destaque para novos títulos, e uma comunidade interativa que facilita a troca de experiências entre os participantes. O design da plataforma foi elaborado para ser intuitivo, com uma paleta de cores eficiente e diversas opções de personalização, visando aprimorar a navegação e a experiência do usuário. O desenvolvimento da Pixel Haven foi realizado por alunos da ETEC Anna de Oliveira Ferraz, em Araraquara/SP, utilizando ferramentas como Photoshop, VSCode, MySQL Workbench e Adobe Illustrator. A metodologia adotada foi o Design Thinking, centrada em compreender e atender às necessidades dos usuários. Durante o processo, foram identificadas e implementadas melhorias, como uma aba de notícias e ajustes na categorização dos jogos, para otimizar a organização e acessibilidade do site. O projeto foi finalizado e entregue no final de 2024, apresentando-se como uma solução inovadora para ampliar a visibilidade e a distribuição de jogos independentes no Brasil, fortalecendo a relação entre desenvolvedores e jogadores.

Palavras-chave: Usabilidade. Jogos Independentes. Plataforma Digital. Design Intuitivo.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	4
1.1. JUSTIFICATIVA	5
1.2. OBJETIVOS	6
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	7
2.1. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)	13
2.2. FLUXOGRAMA	14
2.3. CRONOGRAMA.....	15
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (MATERIAIS E MÉTODOS).....	16
4. CONCLUSÃO (CONSIDERAÇÕES FINAIS).....	17
REFERÊNCIAS	18
Anexo A – Termo de Autorização de Divulgação	19
Anexo B – Declaração de Autenticidade.....	22

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Página de cadastro.....	8
Figura 2: Página inicial. A opção de Add Jogo aparece apenas para usuários que se cadastraram como desenvolvedor.....	8
Figura 3: Página de catalogo de jogos, que contém diversos filtros.....	9
Figura 4: Página de biblioteca exibe todos os jogos adquiridos pelo usuário	9
Figura 5: Página de detalhes do jogo, que mostram os botões de baixar jogo e editar jogo (apenas para usuários que desenvolveram o jogo)	10
Figura 6: Página de suporte	10
Figura 7: Página de comunidade	11
Figura 8: Página de perfil do usuário.....	11
Figura 9: Página de cadastro de jogos que são disponível apenas para desenvolvedores.....	12
Figura 10: Página de carrinho.....	12
Figura 11: DER do Pixel Haven.....	13
Figura 12: Fluxograma do Pixel Haven.....	14

1. INTRODUÇÃO

Este projeto se trata do desenvolvimento de um site dedicado a oferecer maior visibilidade para desenvolvedores independentes, criando um espaço seguro e acessível para que usuários possam descobrir novos jogos criados por essas pessoas. A proposta surgiu a partir da constatação de que há uma carência de plataformas específicas para a divulgação de jogos independentes, o que dificulta o alcance desses desenvolvedores e a descoberta de seus trabalhos por um público mais amplo.

A plataforma, intitulada Pixel Haven, foi projetada para solucionar esse problema, fornecendo um ambiente digital que conecta criadores e jogadores de forma eficiente. Entre as funcionalidades implementadas estão a personalização de perfis, permitindo que os desenvolvedores apresentem seus portfólios de maneira atrativa, e a possibilidade de compra e venda de jogos diretamente na plataforma. Essas ferramentas garantem uma experiência integrada e fluida, desde a escolha do jogo até o momento em que ele é instalado pelo usuário.

Com a Pixel Haven, buscou-se criar um espaço que valorize o trabalho de criadores independentes e ofereça uma alternativa prática e segura para a aquisição de jogos, promovendo, assim, a expansão do mercado de jogos independentes e incentivando a inovação no setor.

1.1. JUSTIFICATIVA

No Brasil, identificou-se uma lacuna significativa no mercado de jogos independentes, especialmente aqueles criados por pequenos desenvolvedores, devido à baixa visibilidade e à ausência de lojas digitais especializadas no segmento. Para solucionar essa questão, foi desenvolvida a Pixel Haven, uma plataforma dedicada à divulgação e comercialização desses jogos "menores".

A proposta da Pixel Haven foi estruturada com o objetivo de criar alternativas viáveis para que pequenos produtores pudessem expor e vender suas criações, preenchendo uma necessidade pouco atendida no mercado atual. Com isso, buscou-se beneficiar tanto os desenvolvedores independentes, que ganham um espaço exclusivo para apresentar seu trabalho, quanto os consumidores interessados em explorar esse tipo de conteúdo, frequentemente ofuscado pelas grandes produções disponíveis em lojas tradicionais.

A Pixel Haven oferece um ambiente especializado e acessível, contribuindo para dar maior visibilidade aos jogos indies (independentes) e fortalecendo a conexão entre criadores e

público. Essa iniciativa representa uma importante etapa no desenvolvimento do mercado de jogos independentes no Brasil, promovendo inclusão e oportunidades em um setor dominado por grandes estúdios.

1.2. OBJETIVOS

O projeto teve como objetivo a criação de um site voltado à distribuição de jogos independentes, desenvolvido na escola ETEC Prof^ª. Anna de Oliveira Ferraz, localizada na cidade de Araraquara/SP. A iniciativa foi realizada pelos alunos Eduardo Rafael da Silva, Fábio Henrique Paiva, Gabriel Lins Lamoréa e Guilherme Veloso de Albertin, da 3^a série do Ensino Médio com Habilitação Profissional em Técnico em Informática para Internet.

O site, denominado Pixel Haven, foi idealizado para oferecer uma biblioteca de jogos mais atrativa e eficiente, priorizando a funcionalidade e a usabilidade como seus principais diferenciais. Entre as funcionalidades implementadas, destaca-se uma seção dedicada a jogos recém-publicados, com o objetivo de dar visibilidade a produções menores. Além disso, a plataforma passou a organizar game jams para incentivar a criação de novos jogos, oferecendo premiações em dinheiro e destaque na página inicial do site como forma de reconhecimento.

Para garantir uma navegação eficiente e intuitiva, foram incorporadas ferramentas como uma paleta de cores estratégica, design responsivo e diversas opções de personalização de telas. Essas características visaram proporcionar uma experiência de uso aprimorada e acessível, tanto para desenvolvedores quanto para usuários.

A apresentação do projeto ao público ocorreu no final de 2024, consolidando a Pixel Haven como uma iniciativa relevante para o mercado de jogos independentes e reforçando a importância de promover espaços que valorizem produções criativas e inovadoras.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A Pixel Haven foi estruturada para atender dois perfis de usuários: jogadores e desenvolvedores. Cada tipo de cadastro possui funcionalidades específicas para melhor atender às necessidades de cada público. Apenas usuários registrados como desenvolvedores têm acesso à opção Adicionar Jogo, que permite o envio de novos títulos à plataforma.

O catálogo de jogos foi projetado para oferecer uma navegação eficiente, contando com diversas opções de filtros que facilitam a busca por jogos específicos. Todos os jogos adquiridos por um usuário são organizados na biblioteca, onde é possível acessá-los diretamente. Ao selecionar um jogo na biblioteca, são exibidas as opções de Baixar Jogo para todos os usuários e Editar Jogo exclusivamente para desenvolvedores que tenham cadastrado aquele título.

A página de suporte reúne informações detalhadas para esclarecer dúvidas e ajudar os usuários na utilização da plataforma. Já na página da comunidade, é possível interagir com outros usuários, compartilhando comentários sobre os jogos adquiridos. Uma funcionalidade adicional permite selecionar um jogo específico em um menu suspenso (dropdown) para acessar diferentes chats relacionados ao título, promovendo discussões e troca de experiências entre os jogadores.

O perfil do usuário também oferece opções de personalização, permitindo a alteração da foto de perfil e do banner. Jogos marcados como favoritos pelo usuário são destacados nessa página. Para os desenvolvedores, o perfil exibe os jogos cadastrados, que também aparecem automaticamente no catálogo principal da plataforma.

A página de carrinho organiza todos os jogos que foram adicionados para compra. Após a finalização da compra, os jogos são transferidos diretamente para a biblioteca do usuário, garantindo um processo prático e eficiente.

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

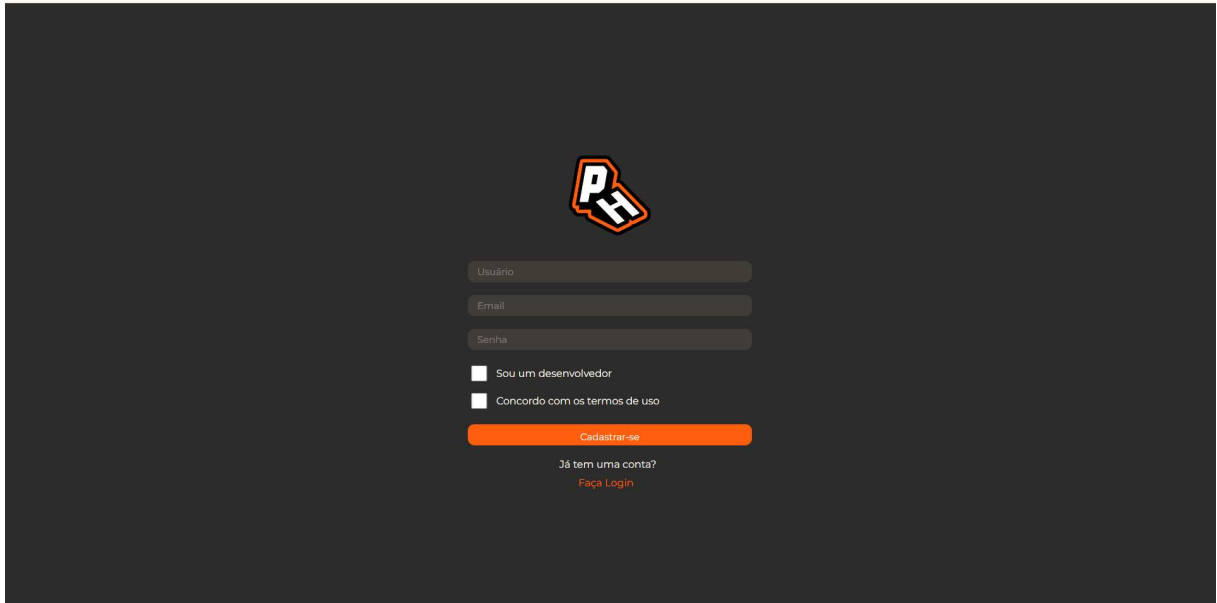


Figura 1: Página de cadastro

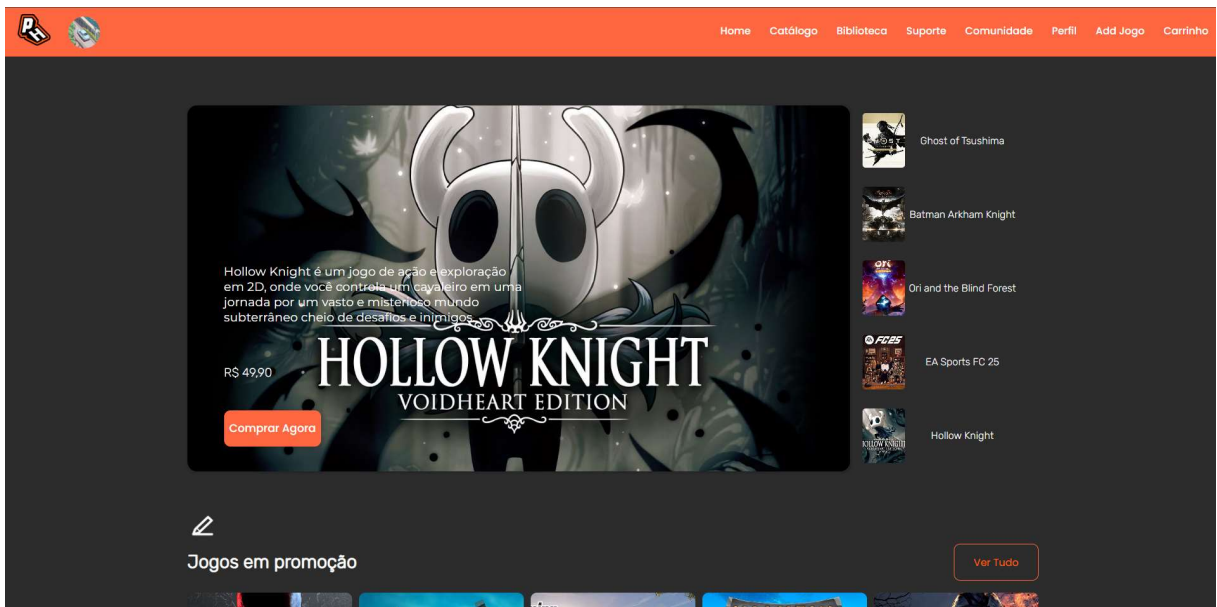


Figura 2: Página inicial. A opção de Add Jogo aparece apenas para usuários que se cadastraram como desenvolvedor.

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

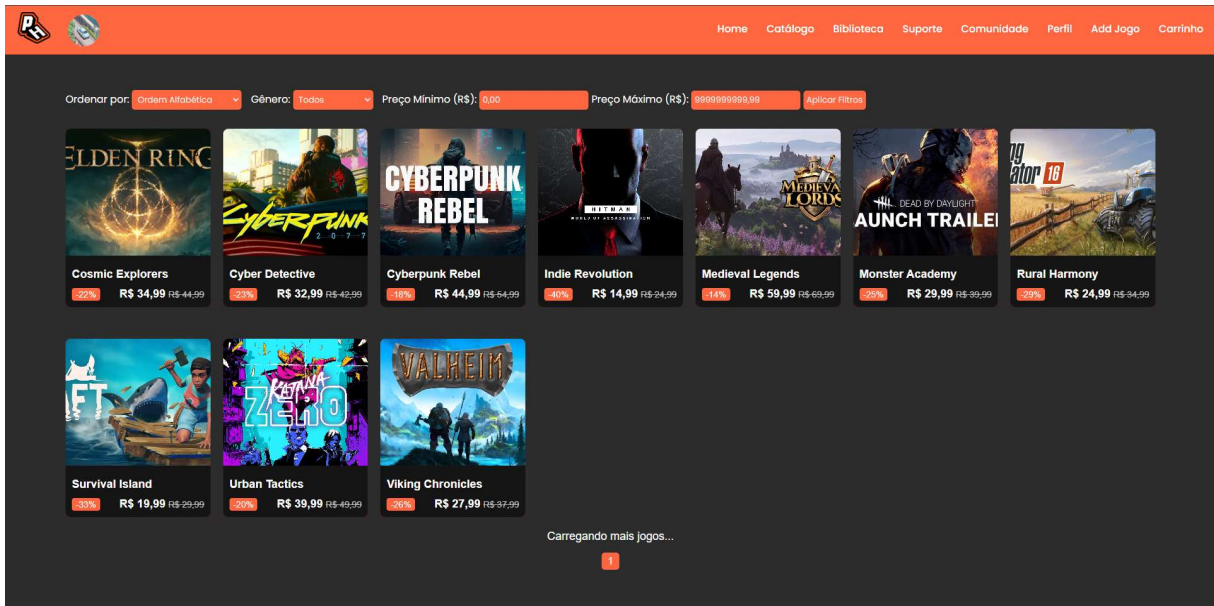


Figura 3: Página de catalogo de jogos, que contém diversos filtros

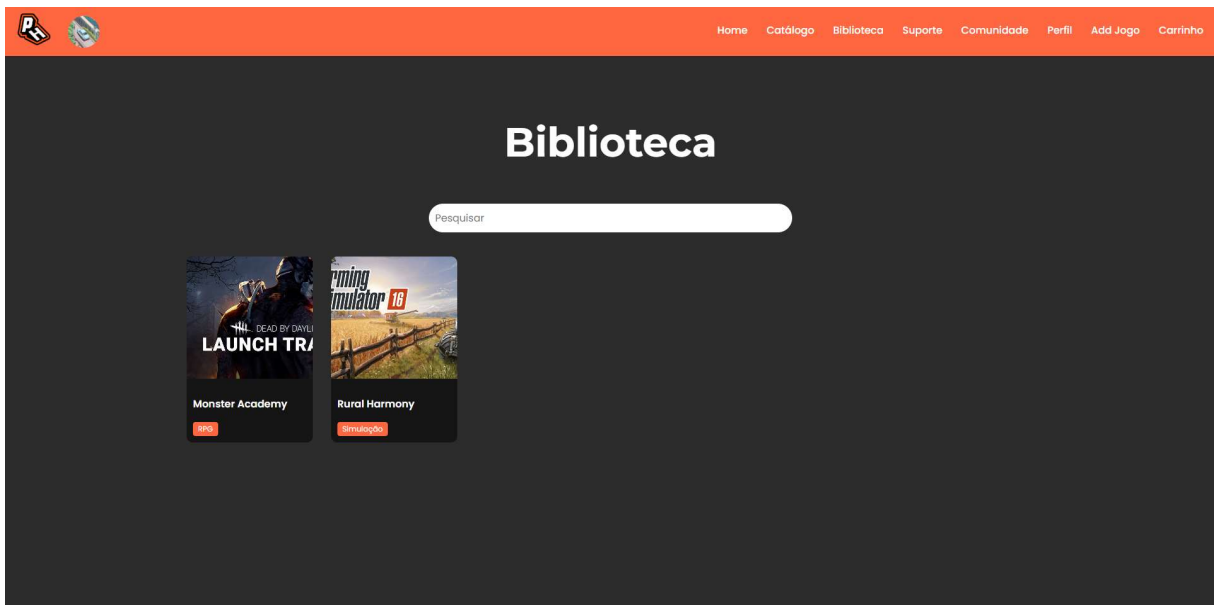


Figura 4: Página de biblioteca exibe todos os jogos adquiridos pelo usuário

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

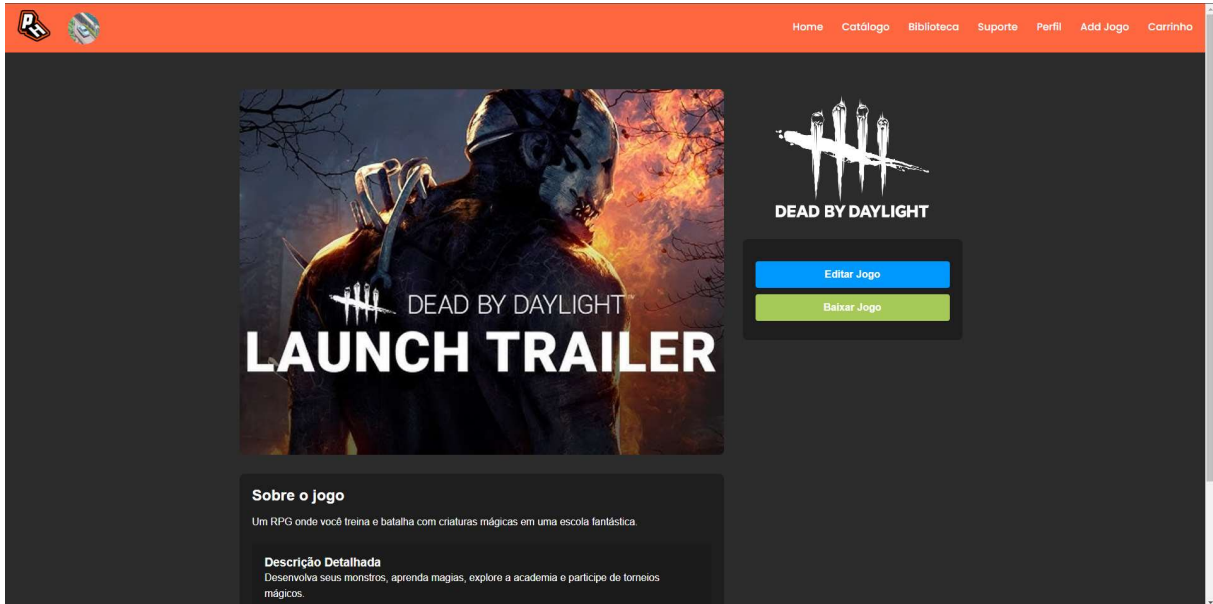


Figura 5: Página de detalhes do jogo, que mostram os botões de baixar jogo e editar jogo (apenas para usuários que desenvolveram o jogo)

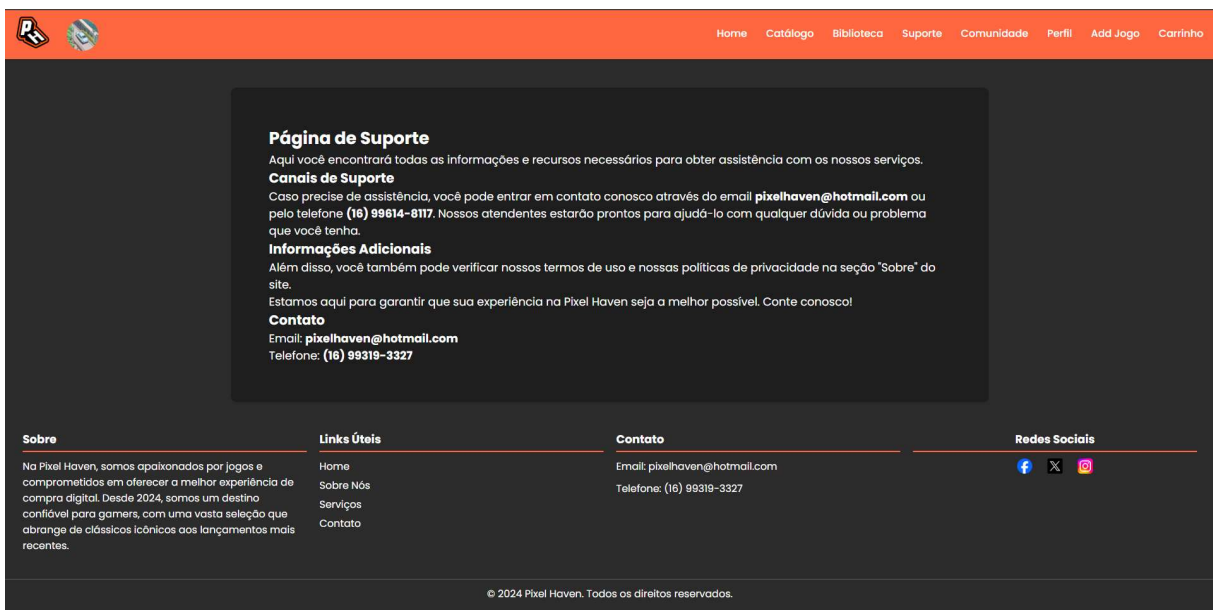


Figura 6: Página de suporte

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz



Figura 7: Página de comunidade

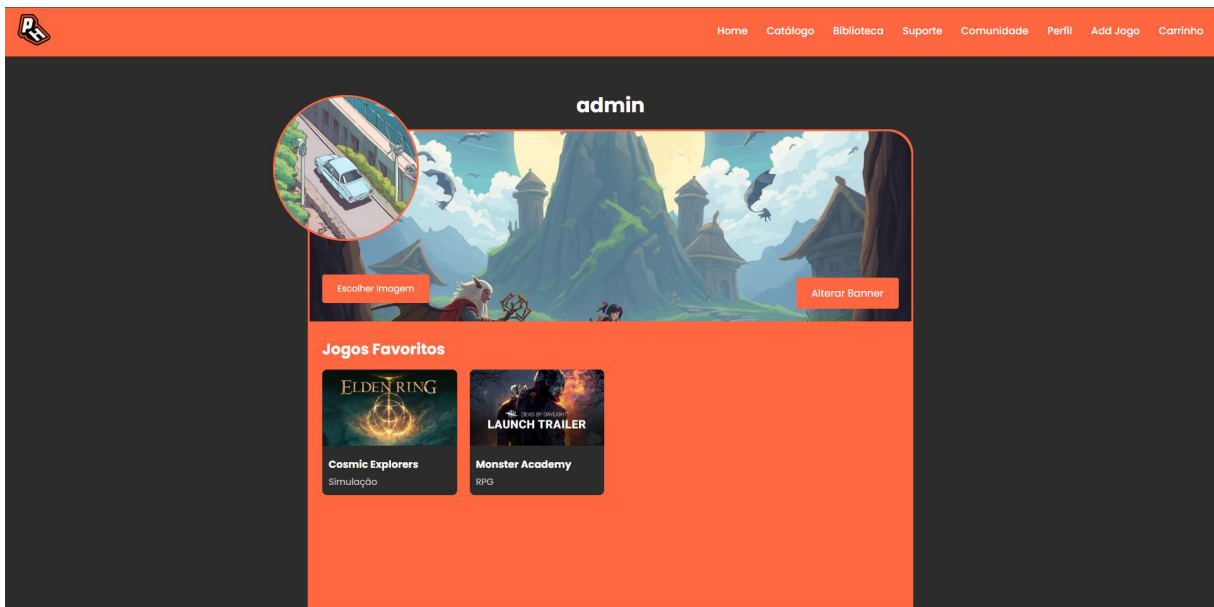


Figura 8: Página de perfil do usuário

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

< Voltar

PH

Nome do jogo

Descrição

Preço sem desconto

Preço com desconto

Endereço de imagem

Todos

Cadastrar jogo

Figura 9: Página de cadastro de jogos que são disponível apenas para desenvolvedores

< Voltar

Meu carrinho

Medieval Legends
JOGO BASE
R\$ 74,99 **R\$ 59,99**
Remove

Resumo de jogos e aplicativos

Preço	R\$ 74,99
Desconto	-R\$ 15,00
Impostos	Calculado ao finalizar
Subtotal	R\$ 59,99

FINALIZAR COMPRA

Figura 10: Página de carrinho

2.1. DIAGRAMA DE ENTIDADE E RELACIONAMENTO (DER)

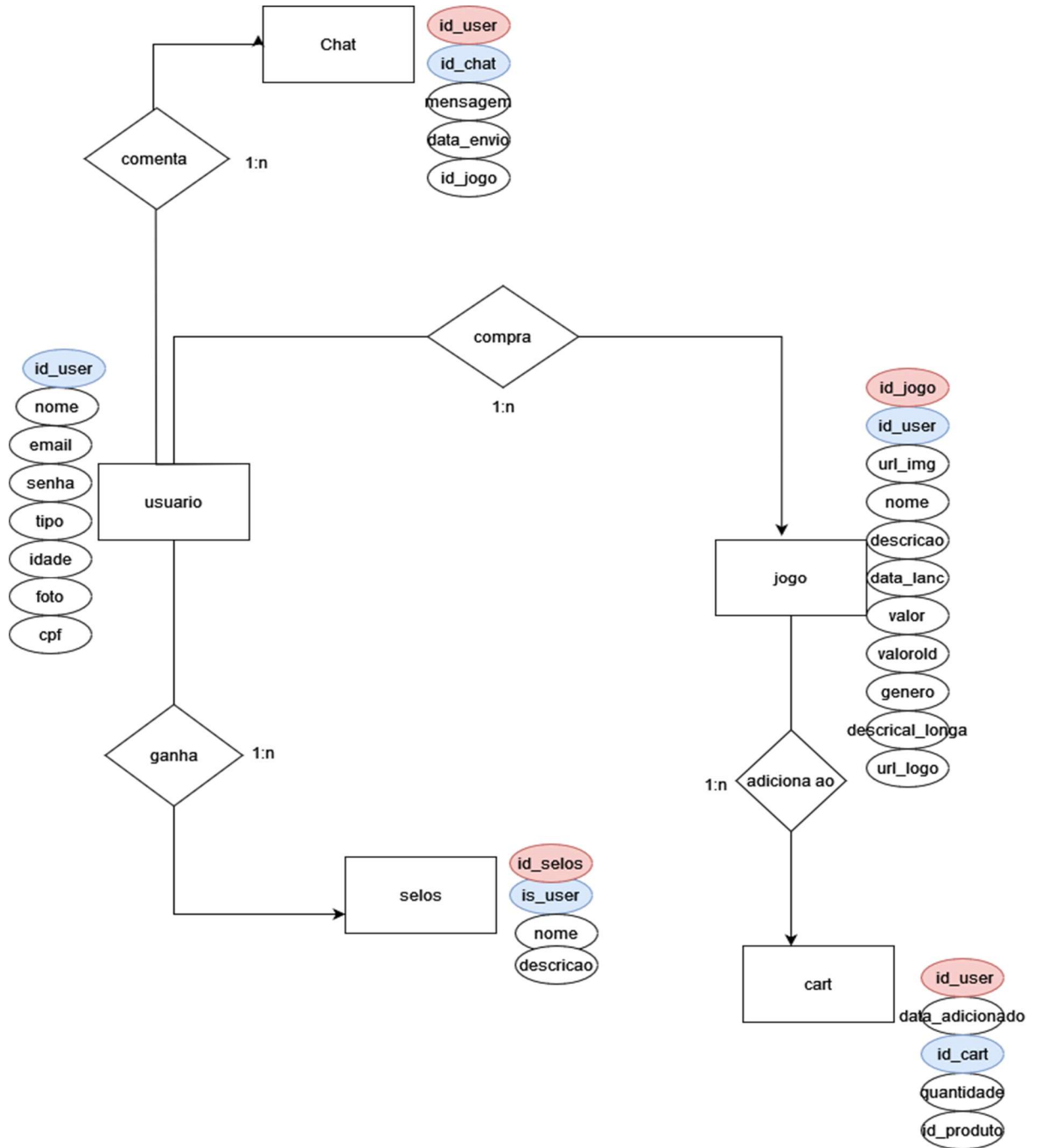


Figura 11: DER do Pixel Haven

2.2. FLUXOGRAMA

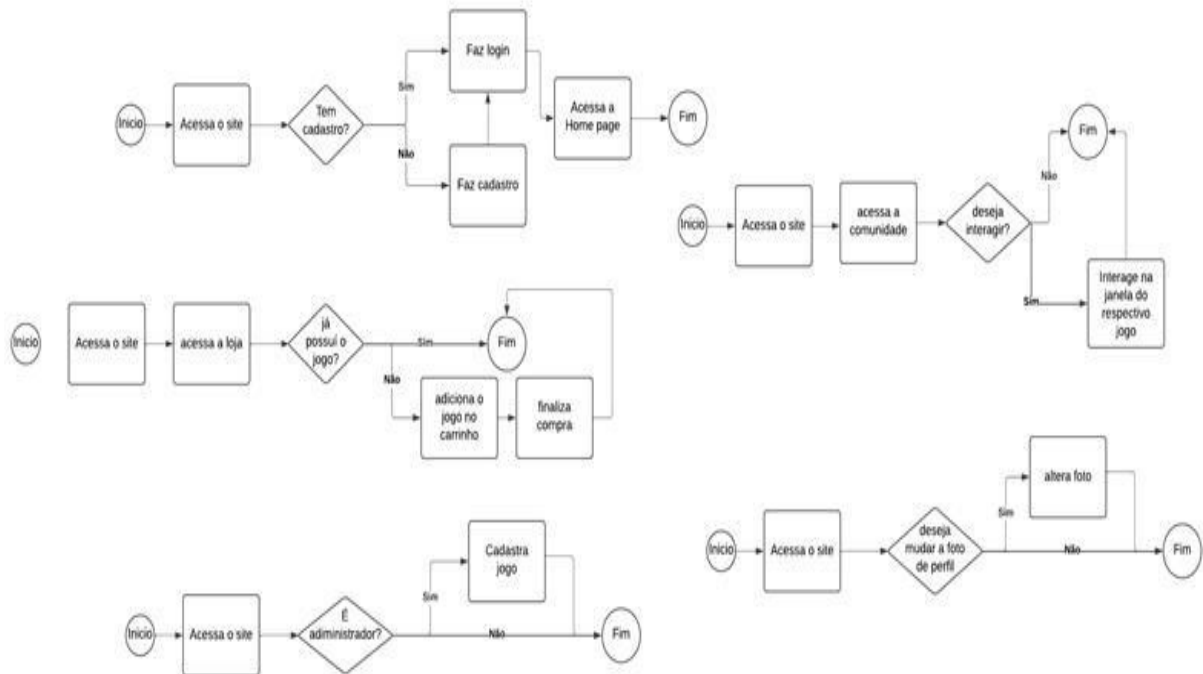


Figura 12: Fluxograma do Pixel Haven

ETEC Profª. Anna de Oliveira Ferraz

2.3. CRONOGRAMA

Atividades		FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
		2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023	2023
Planejamento TCC	Identificação e definição de temas	X	X									
	Referencial teórico e fichamentos	X	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	X	
	Elaboração do desenvolvimento				X	X	X	X	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	X	

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS (MATERIAIS E MÉTODOS)

Após realizar uma avaliação de outras lojas de jogos digitais, identificou-se a possibilidade de incluir uma nova aba no site Pixel Haven, como a seção de notícias, que não fazia parte do planejamento inicial. Além disso, constatou-se a necessidade de aprimorar a categorização dos jogos, realizar melhorias no layout visual e aumentar a acessibilidade do site.

Um dos diferenciais da Pixel Haven foi a aba de comunidade, que se destacou por sua organização e acessibilidade, oferecendo aos usuários uma navegação mais fluida. Contudo, ao contrário de outras plataformas, a funcionalidade de upload de jogos WEB não foi implementada na Pixel Haven.

Para o desenvolvimento do projeto, utilizou-se a metodologia Design Thinking, que foca nas necessidades, desejos e limitações dos usuários. As ferramentas empregadas incluíram Photoshop, VSCode, MySQL Workbench e Adobe Illustrator. A construção do site foi baseada em uma análise criteriosa das necessidades e solicitações do público-alvo.

O processo começou com a coleta de dados e a identificação de padrões no mercado de distribuição de jogos. Em seguida, elaborou-se um protótipo do projeto final. Após essa etapa, o site foi desenvolvido, aprimorado e, finalmente, disponibilizado ao público.

4. CONCLUSÃO (CONSIDERAÇÕES FINAIS)

A Pixel Haven foi desenvolvida como uma plataforma dedicada à distribuição de jogos independentes, destacando-se por funcionalidades como uma seção de notícias, jogos recém-lançados, categorização otimizada, design intuitivo e maior acessibilidade. A plataforma priorizou jogos de desenvolvedores menores e organizou game jams para estimular a criação de novos títulos. O design eficiente e as opções de personalização foram pensados para proporcionar uma navegação simples e uma experiência aprimorada para os usuários.

A realização desse projeto teve grande relevância tanto no âmbito acadêmico quanto no profissional, pois permitiu o aprimoramento de habilidades em diversas linguagens de programação, além de desenvolver a responsabilidade, o comprometimento e o crescimento pessoal dos envolvidos.

O protótipo inicial foi concluído com sucesso, incluindo inovações que não faziam parte do planejamento original, como as opções de personalização no perfil, na página inicial e na flexibilidade para cadastro de jogos. No entanto, identificou-se a possibilidade de melhorias, como a reestruturação da página de suporte para incluir dúvidas frequentes, facilitando o acesso a informações, e a revisão do catálogo, que poderia ser reorganizado com a adição de novos tipos de filtros.

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, s.d. Disponível em: <<https://store.epicgames.com/pt-BR/>> Acesso em 14 mar. 2024

GAME JOLT, s.d. Disponível em: <<https://gamejolt.com/>> Acesso em 14 mar. 2024

STEAM, s.d. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/?l=portuguese>> Acesso em 14 mar. 2024