FACULDADE SENAI FATESG

SkinLoot: Desenvolvimento de uma Plataforma Segura e Intuitiva para Compra e Troca de Skins em Jogos Online

Autor 1 - Natan Derick de Souza Leite
Autor 2 - Felipe Augusto dos Reis Bezerra
Autor 3 - Willgnner Ferreira Santos

1 - INTRODUÇÃO

O crescimento dos jogos *online* [3] impulsionou o mercado de itens cosméticos, conhecidos como *skins*, criando um ambiente digital complexo em termos de segurança [2] e usabilidade [1]. Este trabalho apresenta o desenvolvimento da **SkinLoot**, uma plataforma voltada à negociação segura desses ativos, alinhada às boas práticas de User Experience (UX) e proteção de dados.

Este trabalho apresenta a proposta da plataforma, sua relevância no cenário atual dos jogos eletrônicos e os objetivos do projeto diante das demandas do público *gamer*.

2 - OBJETIVO, MATERIAIS E MÉTODOS

Este projeto tem como objetivo desenvolver uma plataforma digital para compra, venda e troca de *skins* em jogos *online*, com foco em segurança, usabilidade e responsividade.

A aplicação foi construída com tecnologias *web* modernas e boas práticas de UX/UI (User Interface). O desenvolvimento seguiu etapas de levantamento de requisitos, prototipação, implementação inicial da interface e adoção de princípios de proteção de dados e autenticação segura.

3 - RESULTADOS

Até o momento, foram desenvolvidas as principais interfaces da aplicação, com foco em responsividade, identidade visual e autenticação básica. Elementos de segurança foram parcialmente implementados, incluindo validações e controle de acesso.

As funcionalidades relacionadas às transações de compra, venda e troca encontram-se em fase de planejamento e codificação, com testes previstos para as próximas etapas do projeto.

A Figura 1 representa a interface inicial desenvolvida para a plataforma.

Figura 1: Interface do *front-end* desenvolvida para interação com o usuário.

4 - CONSIDERANÇÕES FINAIS

A plataforma encontra-se em estágio inicial, com a interface e os mecanismos básicos de segurança já definidos. Embora as funcionalidades de negociação ainda não tenham sido implementadas, os avanços obtidos até o momento indicam a viabilidade técnica do projeto.

As próximas etapas incluem o desenvolvimento das operações de compra, venda e troca, com foco na segurança das transações e na experiência do usuário. O sistema demonstra potencial para aplicação no mercado de ativos digitais em jogos online.

Reconhece-se, contudo, a importância de validar as qualidades atribuídas à plataforma, no que se refere à segurança e à intuitividade. Nesse sentido, está prevista a realização de testes específicos de segurança e testes de usabilidade com usuários reais, de forma a alinhar os objetivos do projeto com os resultados efetivamente alcançados e garantir maior confiabilidade e aderência às expectativas do público-alvo.

A Figura 2 ilustra a interface de escolha de jogos pelos usuários na etapa inicial de navegação.

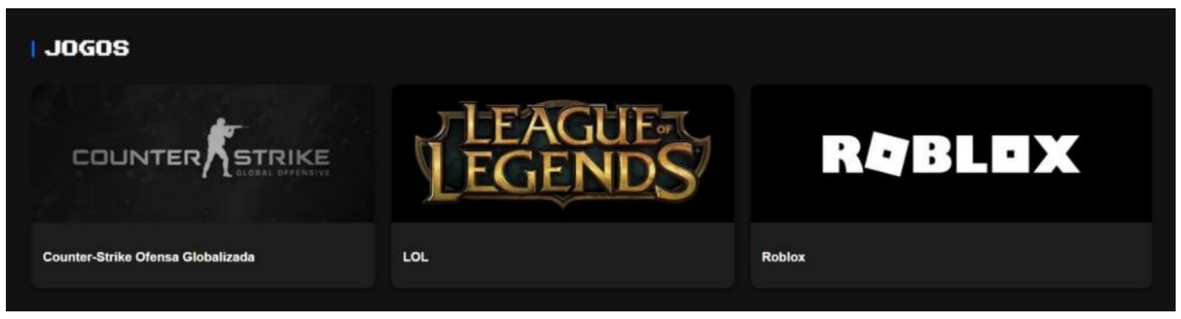

Figura 2: Seleção de jogos na plataforma.

5 - REFERÊNCIAS

[1] GOMES, L. A.; BERNARDES, R. C. **A economia das *skins*: uma análise do mercado de itens cosméticos em jogos *online***. Revista Brasileira de Jogos Digitais, v. 8, n. 1, 2021.
[2] SILVA, M. R. et al. **Plataformas digitais: segurança e usabilidade em ambientes de comércio virtual**. Revista de Tecnologia Aplicada, v. 15, n. 2, p. 45–58, 2020.
[3] VALENTE, J. A. **O mercado de jogos digitais e suas oportunidades de inovação**. Revista Tecnologias e Sociedade, v. 9, n. 1, p. 20–34, 2019.

6 - AUTORES

[1] Graduando em Engenharia de Software (Fatesg – GO). Atua com *front-end*, *back-end* e banco de dados, com foco em aplicações *web* para o público *gamer*. http://lattes.cnpq.br/2918220140609237. natan22201@gmail.com
[2] Estudante de Engenharia de Software (Fatesg – GO). Desenvolvedor *front-end* e *back-end*, com foco em aplicações *web*. http://lattes.cnpq.br/7817022687692393. felipereis4k@gmail.com
[3] Mestre (UFG), Eng. Computação (PUC-GO), Pesquisador no NEPE e Docente na Fatesg. http://lattes.cnpq.br/3203020327904139. eng.willgnner@gmail.com