

Daniel Ricardo Rosa e Silva - 01232098

1ADSA

The Control

São Paulo Tech School

2023

Contexto:

Os eSports, ou esportes eletrônicos, podem ser um conceito desafiador de entender para pessoas mais velhas, mas sua relevância na sociedade atual é notável. A introdução dos jogos no cenário competitivo dos esportes é compreensível, dada a disseminação da internet e da tecnologia eletrônica, como computadores, smartphones e consoles. No entanto, a história dos eSports remonta a quase 51 anos.

O primeiro torneio de jogos eletrônicos foi organizado em 1972 pela Universidade de Stanford, conhecido como as "Olimpíadas Intergalácticas de Spacewar". Spacewar é um dos primeiros jogos eletrônicos para computador, criado por estudantes do Instituto de Tecnologia de Massachusetts e lançado em 14 de fevereiro de 1962.

Em 1980, a Atari, uma empresa que popularizou os videogames, organizou um campeonato de Space Invaders, um de seus jogos mais populares, que reuniu aproximadamente 10 mil participantes. No entanto, foi apenas a partir dos anos 2000 que os eSports começaram a ganhar uma dimensão significativa.

Com o desenvolvimento da internet e da tecnologia de computadores, a capacidade de conectar pessoas ao redor do mundo tornou-se mais fácil, permitindo jogos coletivos com centenas ou até milhares de participantes. Com o crescimento da indústria de jogos, as habilidades estratégicas e sociais dos jogadores foram mais exploradas. Como resultado, surgiram desafios para os jogadores, além da criação de equipes, ligas e competições com regras definidas.

Apesar de toda essa história, o mundo dos eSports ainda não é amplamente aceito como uma categoria dos esportes tradicionais. No entanto, já estão em andamento esforços para regulamentar a prática dos esportes eletrônicos. Por exemplo, no Senado brasileiro, o projeto de lei nº 383/2017 definiria os eSports como atividades que envolvem a competição de dois ou mais participantes usando dispositivos eletrônicos e com regulamentos específicos.

Além das questões de regulamentação, há um desafio em relação à inclusão das mulheres nos eSports. Embora não haja limitações formais para a participação feminina em equipes profissionais, muitas vezes ocorrem casos de abuso físico, verbal, preconceito e intimidação, o que tem dificultado a presença de mulheres no cenário competitivo de esportes eletrônicos.

Com tudo, nos últimos anos, houve mudanças significativas no cenário, não apenas no aspecto competitivo, mas também no desenvolvimento de jogos. De acordo com a Pesquisa da Indústria Brasileira de Games, o número de mulheres na força de trabalho nas desenvolvedoras de jogos aumentou de 15% para cerca de 29,8% em 2022.

Em resumo, o mundo dos jogos e eSports tem um futuro promissor, mas também enfrenta desafios. É um cenário para todos, e à medida que a indústria cresce, é importante abordar questões como inclusão e regulamentação para garantir um ambiente saudável e diversificado.

Objetivo:

O objetivo desejado é a criação de um site no qual os usuários possam obter um melhor entendimento sobre o cenário dos eSports, bem como sobre a participação das mulheres nesse contexto. Além disso, o site deve conter elementos de interatividade, como um formulário, a fim de possibilitar a coleta de dados que permitirá uma compreensão mais aprofundada do perfil das pessoas que acessam o site e demonstram interesse no universo dos jogos.

Justificativa:

Desde criança, sempre tive um grande interesse por jogos. Sempre que tenho tempo, gosto de passá-lo jogando, seja sozinho ou em grupo. Devido a esse interesse, acabei conhecendo os jogos competitivos e, como resultado, o cenário dos eSports. Desde então, venho acompanhando as equipes profissionais dos jogos que gosto.

A razão pela qual escolhi esse tema está relacionada à notável falta de participação de mulheres nas equipes que acompanho, embora não haja restrições para equipes mistas.

Por fim, o tema escolhido está relacionado ao quinto objetivo da ONU, que é a igualdade de gênero. Esse objetivo busca garantir que ambos os sexos tenham os mesmos direitos e acesso igualitário, combatendo as diversas formas de injustiça e desigualdade que existem no mundo.

Escopo:

-Criação da modelagem e banco de dados referente aos dados que serão obtidos no site.

Tabelas necessárias:

Usuário:

A tabela de usuários guarda as informações de cadastro como nome, e-mail e senha

Formulário:

A tabela de formulário guarda informações que o usuário fornece como data de nascimento, gênero, jogo favorito, etc.

Quis:

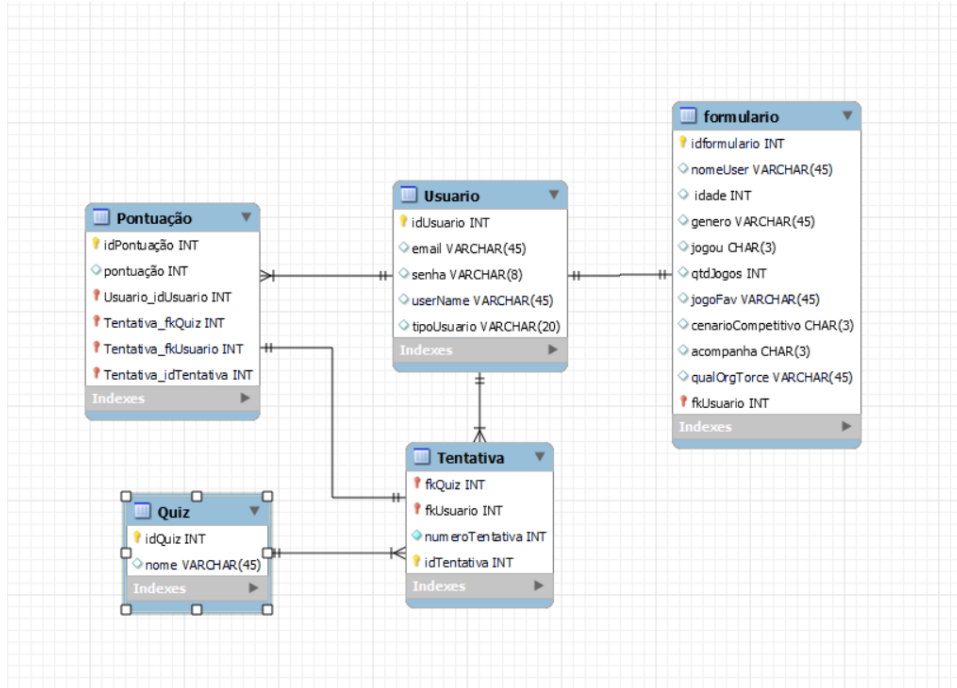
A tabela de quiz guarda os quizzes que estão disponíveis dentro do site para a interação com o usuário.

Tentativa:

A tabela de tentativa guarda o número de tentativas de cada usuário em cada quiz que ele fez.

Pontuação:

A tabela de pontuação guarda as pontuações de cada tentativa que o usuário fez em cada quiz.



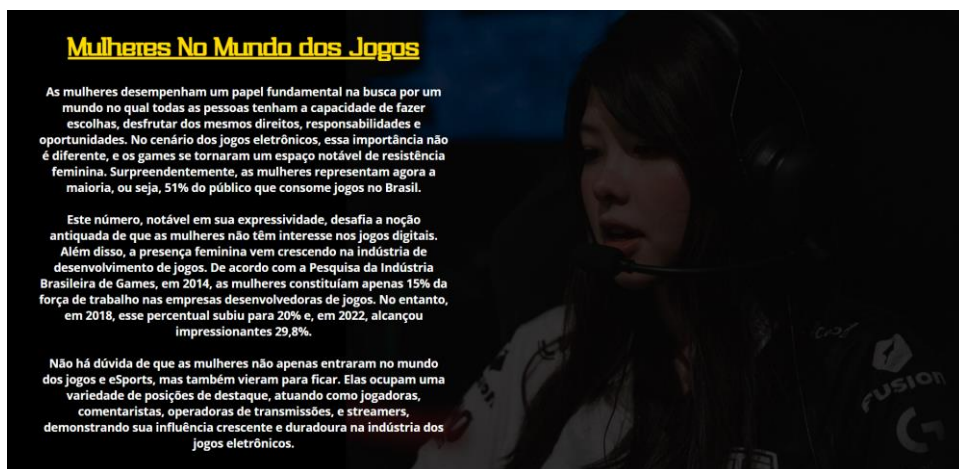
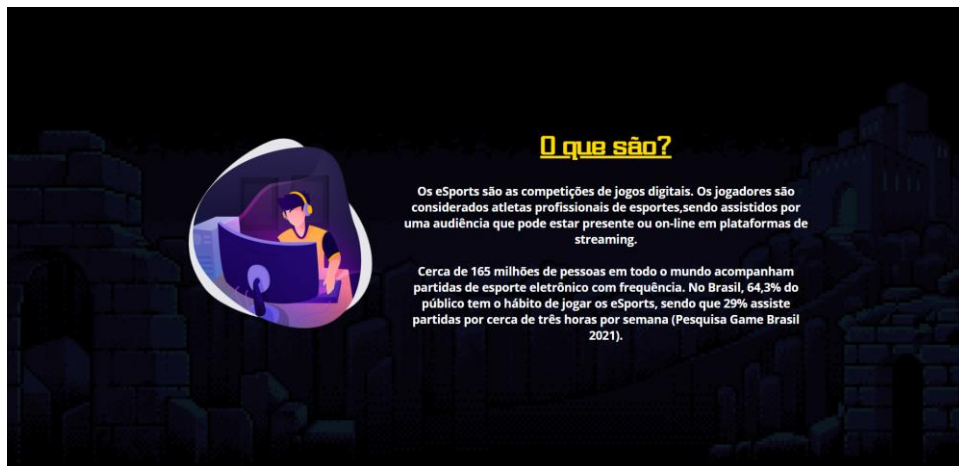
-Desenvolvimento de um site com a utilização de HTML, CSS e JS.

No script do site deve conter variáveis, funções, operações matemáticas, condicionais, repetições e vetores.

O site irá conter as seguintes páginas:

Home - Página inicial do site por onde o usuário tem acesso a todas as outras páginas. Além disso o usuário também tem informações sobre os esportes eletrônicos e a participação das mulheres no cenário profissional.



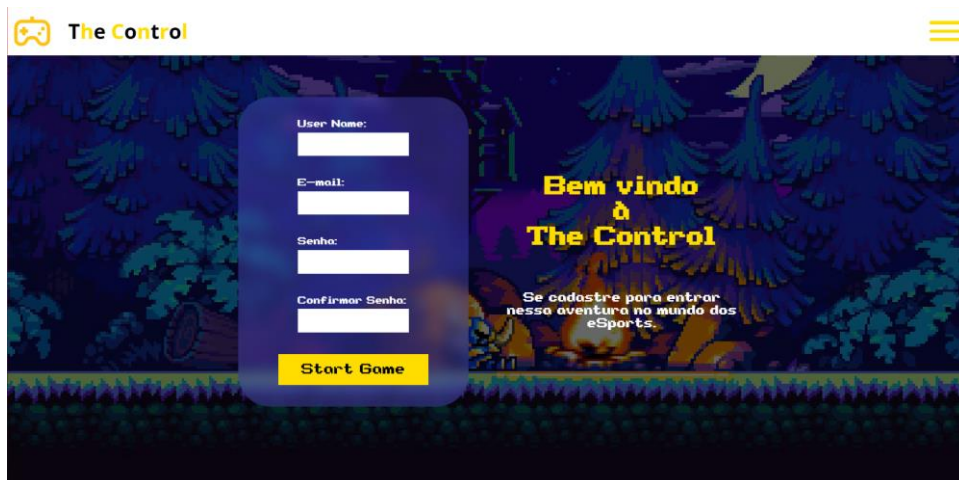


Cadastro - Página onde o usuário realiza seu cadastro preenchendo os seguintes campos:

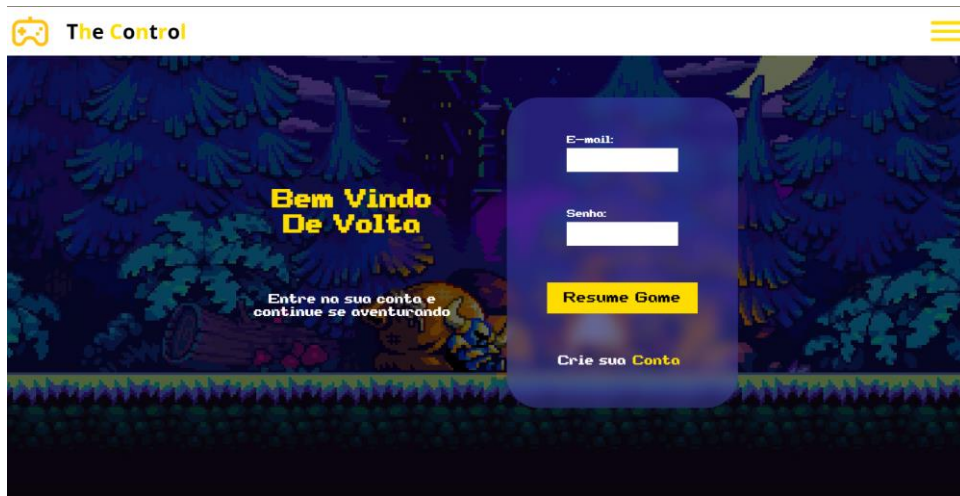
Nome

E-mail

Senha



Login - Página onde o usuário utiliza o e-mail e senha informados na página de cadastro para poder acessar sua conta e participar da pesquisa na página Pesquisa/Formulário.



Orgs - Página direcionada para a interação com o usuário onde ele pode conhecer melhor o que são as organizações dentro do mundo dos esportes eletrônicos e também conhecer um pouco mais sobre algumas delas.



Jogos - Página onde o usuário pode conhecer alguns dos jogos que possuem cenário competitivo e um pouco de como eles funcionam, além de conhecer algumas orgs que participam do cenário.



Pesquisa/Formulário - Página que contém um formulário para o usuário preencher com os seguintes campos:

Data de nascimento

Gênero

Se o usuário joga ou já jogou algo (campo de sim ou não)

Quantos jogos jogou

Qual jogo favorito

Se o jogo favorito tem cenário competitivo (campo de sim ou não)

Se o usuário acompanha o cenário (campo de sim ou não)

Para qual organização o usuário torce

The Control

Bem vindo ao Formulário

Preencha os campos para conhecer-mos melhor você e nossa comunidade!

Data de nascimento:

Gênero:

Já jogou ou joga?

Se sim, quantos jogos?

Qual seu jogo favorito?

Seu jogo favorito tem cenário competitivo?

Você o acompanha?

Para qual org você torce?

-Analytics com as métricas aplicadas nos dados coletados através do site.

-O assunto abordado deve estar relacionado a pelo menos um dos objetivos da ONU.