

FACULDADE SÃO PAULO TECH SCHOOL



Fabrício Nunes Ernandes -04242066

1-CCO/B

PROJETO INDIVIDUAL PESQUISA E INOVAÇÃO – 1º SEMESTRE

EA FC – Quiz de perguntas relacionadas aos jogadores do principal jogo de futebol do mercado

São Paulo – SP

Outubro/2024

EA FC / FIFA

Contexto

Contexto O jogo FIFA International Soccer marcou a descoberta do fenômeno da franquia, aparecendo pela primeira vez em 1993 no Mega Drive. Foi um sucesso tão expressivo que no ano seguinte, o título foi adaptado para plataformas que, nesta época, eram consideradas básicas – Super Nintendo. Sobretudo em comparação à versão que hoje apresentamos, o primeiro jogo não seguia os padrões atuais e o ano não ocupava espaço no título nem as seleções eram as equipes jogáveis. Naquela época, ainda, a franquia exteriormente não possuía a licença FIFA Pro, e nenhum dos jogadores era real, todos eles fictícios, muitos dos quais eram estritamente baseados no feitos de desenvolvedores. No entanto, os fãs se apaixonaram o jogo pois encontraram uma visão isométrica do campo, animações impressionantes, reações dinâmicas da torcida ao jogo. O título surpreendido com a sequência, foFIFA 95, lançado em 1994 exclusivamente para Mega Drive. Graças à popularidade da série, A Sega usou a exclusividade contrato, convocando os fãs a comprar seu console. Esta era uma continuação da primeira série, mas expandiu-se ao incluir ligas, por exemplo, o Brasileirão. Entretanto, não querendo restringir o jogo a uma única plataforma, a EA Sports desistiu do trabalho com a SEGA, tornando-se o único jogo da franquia já FIFA 95. Um sub-gênero derivado do sucesso principal foi o gênero sub-guarda cidade FIFA Street, divertido, em 2005, com sua estreia para PlayStation 2, Xbox e GameCube.

Com uma proposta mais informal, o jogo contava com um formato de partidas de futebol de rua no 4×4 de jogadas finas e dribles. FIFA Street prendeu especialmente o coração do brasileiro, na medida em que nossa cultura do futebol de rua é muito rica. A segunda aventura desta série foi a sequência em 2006, FIFA Street 2, que contou com um maior volume do público por conta de atletas como Messi e Cristiano Ronaldo e melhorias no aspecto das jogadas. Ainda que FIFA Street 3 não conseguisse fazer o mesmo sucesso no mesmo formato, o 2008 e o reboot 2012, a grande maioria dos conceitos foram reincorporados no modo Volta, trazido para o FIFA 20. A proposta apresentada pela franquia foi um papel significativo de retratar o torneio de futebol, a Copa do Mundo. Até as DLCs fazerem parte da cultura dos jogos, nomeados esses títulos foram lançados antes mesmo do torneio oficial começar. 98 World Cup foi o primeiro da lista; uma simulação da França 1998 indicando não só as seleções participantes, mas também as que não passaram no sorteio. Os torneios seguintes, do Japão 2002, 2006, 2010 e 2014 tiveram seus jogos criados, que possibilitavam relançamentos com opcionais de forma de modo time customizado simulações. Depois foi a vez da parceria com a frente ser terminada;

A Electronic Arts (EA), empresa de videogames, anunciou o fim da produção de jogos de futebol sob a marca FIFA. Apesar de ser uma das franquias mais rentáveis da história, a parceria foi encerrada devido aos altos custos de licenciamento.

"Embora o dinheiro tenha um papel crucial em muitas negociações, nossa decisão está focada em oferecer as melhores experiências possíveis para jogadores e parceiros. Isso envolve avaliar se nossos investimentos estão sendo feitos nos lugares mais adequados."

"Com o tempo, percebemos que nossos recursos seriam melhor aplicados em áreas mais relevantes para os jogadores, como novas experiências no jogo. Para nossos parceiros, é uma oportunidade de engajá-los em uma plataforma que conecta 150 milhões de jovens fãs de futebol ao redor do mundo."

Minha Relação com FIFA

Não consigo lembrar exatamente quando comecei a me interessar por FIFA, mas sei que ele combina duas paixões minhas: videogames e futebol. O primeiro título que joguei com frequência foi o FIFA 19, e desde então ele se tornou parte do meu dia a dia. Como os lançamentos acontecem anualmente, sempre próximo ao meu aniversário, compro os novos títulos no lançamento desde 2019, o que continua até hoje com EA Sports FC 25.

Agradeço muito aos meus pais, que todos os anos tornam possível essa tradição ao me presentear com o jogo, e ao meu amigo Victor, que sempre divide os custos comigo, facilitando ainda mais.

Objetivos da ONU 4 - Educação de qualidade



Ao incentivar as pessoas a jogarem esse jogo, essas pessoas conseguirem ter a acesso a diferentes formas de conhecimento, de forma divertida e descontraída, como por

exemplo: Conhecimentos geográficos, porque jogando o jogo você vai ter acesso a jogadores e times, de diferentes países e culturas, através disso você pode se interessar por aquele jogador ou time, e procurar assuntos sobre eles mais profundos em relação a cultura. Como por exemplo da polêmica da Catalunha com Espanha, sobre as tentativas de independência, eu descobri sobre isso por causa do time do Barcelona, vendo jogos sempre em uma despedida e ou apresentação de atletas os jogadores falam: “*visca barça y visca catalunya*”, que significa viva o barça e via a Catalunha, no idioma catalão.

Objetivos da ONU 5 – Igualdade de gênero



O primeiro jogo da série FIFA a incluir futebol feminino foi o **FIFA 16**, lançado em setembro de 2015. Nesse jogo, foi possível jogar com seleções femininas, marcando um passo importante para a representação do futebol feminino nos videogames.

No modo Ultimate Team, jogadores masculinos e femininos podem competir juntos a partir do **FIFA 23**. Essa mudança permitiu que os jogadores montassem equipes misturadas, oferecendo mais flexibilidade e diversidade nas formações. Isso representa um avanço significativo na inclusão do futebol feminino dentro da franquia.

Justificativa

Jogar irá melhorar seus conhecimentos, sobre futebol, tanto masculino quanto feminino, e aumentará seus conhecimentos geográficos.

Objetivo

Criação de um site com sistema de cadastro, sobre quiz sobre jogadores do EA FC, com integração com banco de dados, em uma máquina virtual, através de uma API, e visualização de informações através de dashboards.

Descrição do Projeto: "Quiz Interativo - EA FC"

Objetivo Geral

Desenvolver um sistema web interativo com foco em um quiz temático sobre o jogo EA FC. A aplicação contará com funcionalidades para cadastro de usuários, registro de tentativas no quiz e uma dashboard para análise da pontuação com base em gênero das perguntas. O projeto usará uma API para captura de dados, integração com banco de dados e apresentação.

Funcionalidades do Sistema

Tela Inicial (Home)

Apresentação do site, destacando o tema do quiz (EA FC), com todas as capas do jogo e sobre mim.

Layout com design com as cores preto, branco, cinza e verde, incluindo uma Navbar para acesso às seções:

Home.

Dashboard: Acesso direto ao quiz.

Login/Cadastro: Botões para autenticação e registro.

Logo do EA FC no canto esquerdo do header, reforçando o tema do site.

Quiz Temático

Sistema de Dificuldade:

Perguntas categorizadas em três níveis:

Fácil: Vale 1 ponto.

Médio: Vale 3 pontos.

Difícil: Vale 5 pontos.

Pontuação por Gênero:

A pontuação de cada tentativa será vinculada ao gênero da pergunta para análise.

Registro de Tentativas:

Cada tentativa no quiz será salva no banco de dados, associada ao usuário e com os pontos obtidos.

Dashboard de Dados:

Exibição das pontuações totais de usuários com base nos gêneros feminino e masculino das perguntas.

Gráficos comparativos interativos para análise visual.

Dados obtidos por meio de uma API integrada ao banco de dados hospedado na VM.

O que me motiva a implementar o projeto?

A principal motivação do desenvolvimento do projeto é a necessidade de criar uma experiência funcional e digital que conecte os jogadores à experiência do EA FC. Com a crescente funcionalidade dos sistemas de jogos e análise de dados, o principal objetivo é combinar jogos e aprendizagem em espaços que valorizem o

envolvimento e forneçam informações valiosas sobre a atividade do usuário. Pretendo também proporcionar aos jogadores uma plataforma que fortaleça a sua ligação ao mundo do jogo, ao mesmo tempo que gera curiosidade e questões.

A importância do projeto

Este projeto visa transformar a experiência EA FC, criando um ambiente divertido e interativo que incentiva a reflexão através de desafios. Além disso, ao aliar a análise de dados à dinâmica operacional, é possível criar um comportamento dinâmico e rápido comparando os números de acertos entre questões sobre futebol feminino e masculino. Isso enfatiza a importância de compreender os diferentes estilos dos jogadores e valoriza a relação entre o mundo dos esportes e seus torcedores.

Backlog

Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tempo	Prioridade
Definição das cores e fontes.	Fonte: Exo 2, e cores preto, branco, cinza e verde.	Importante	M	8	1
Protótipo Tela de login do site	Tela de login com os campos de email e senha, com o botão ENTRAR.	Importante	M	8	1
Protótipo Tela de cadastro do site	Tela de cadastro com os campos de nome, email, telefone, senha, senha confirmação.	Importante	M	8	1
Protótipo Tela de início do site	Tela de início com capa do EA FC atual e informações sobre o site.	Importante	M	8	1

Protótipo Tela Dashboard	Irá simular quantidades adequadas de iluminação em ambientes de trabalho, devolvendo ao cliente informações sobre a produtividade afetada.	Importante	M	8	1
Documentação	Desenvolvimento / explicação detalhada do Contexto do negócio, além de sua justificativa, objetivo, escopo, macrocronograma, premissas e restrições para tal solução, tendo um detalhamento das informações e atividades realizadas, de maneira impressa para uma maior compreensão do docente ao decorrer da apresentação.	Importante	GG	21	1
Projeto atualizado no GitHub	Inserção dos novos arquivos criados e atualizados no repositório Github para armazenamento seguro dos arquivos essenciais do projeto.	Essencial	P	5	1
Planilha de Riscos do Projeto	Criação de uma planilha com os possíveis riscos que podem ameaçar ou atrapalhar o projeto/sprint para que não possamos ser surpreendidos durante o processo de desenvolvimento do Projeto.	Desejável	P	5	3
Especificação da Dashboard	Categorizar as informações que vão ser exibidas na Dashboard para o usuário, com o intuito de facilitar a visualização das informações.	Essencial	G	13	2
Site Estático Institucional - Local	Usar o protótipo do site como base para criar as páginas em HTML (Página Inicial), que contém informações sobre o site, sobre mim, e todas as capas de todos os jogos.	Essencial	G	13	2
Site dinâmico Dashboard	Usar o protótipo do site como base para criar as páginas em HTML (Dashboard).	Essencial	G	13	2

Site dinâmico Cadastro e Login	Com base no prototipo implementar a tela de cadastro com senha forte(no minimo 8 caracteres, sendo no minimo um maiusculo ou minusculo, ao menos um número e no minimo um caracterer especial) , fazer validações de texto (o campo email obrigatoriamente ter que ter @, e telefone ter 11 caracteres, senha confirmação tem ser igual a senha)	Essencial	G	13	2
Atividades organizadas na ferramenta de gestão	Atualizar os dados, tarefas e funções do projeto no Trello regularmente para que a equipe se mantenha empenhada e organizada.	Essencial	P	5	1
Modelagem Lógica do Projeto	Modelagem da lógica dos scripts e contexto de negócio do Banco de Dados.	Essencial	M	8	1
Arquitetura do Banco de Dados MySQL	Criação dos arquivos de Banco de Dados a partir da modelagem criada.	Essencial	M	8	2
API- Login e Cadastro	Utilização da API para capturar dados dos usuários para inserir para o banco de dados EA FC.	Essencial	GG	21	2
API - Quiz	Utilização da API para capturar dados do quiz para o banco de dados EA FC.	Essencial	GG	21	2
API - Dashboard	Utilização da API para capturar dados do quiz do banco de dados EA FC, e conectar para alimentar elementos da dashboard.	Essencial	GG	21	2
MYSQL na VMLinux	A utilização do ambiente virtual através da Virtual Machine para a inserção de Dados no MYSQL por meio da API.	Essencial	GG	21	2
Slides	Criação dos slides para usar na apresentação com todos os pontos necessários.	Essencial	P	5	3
Ranking	Criação de um sistema de ranking dos usuários com integração da API.	Desejável	GG	21	3

Partes Interessadas (Stakeholders)

Desenvolvedor: Responsável pela implementação e manutenção do sistema do quiz temático.

Usuários finais: Jogadores e entusiastas do EA FC que irão utilizar a plataforma para interagir com o quiz.

Faculdade São Paulo Tech School: Instituição que fornece suporte acadêmico e validação do projeto.

Mentores e Professores: Auxiliam na orientação e avaliação do projeto.

Premissas do Projeto

A aplicação será desenvolvida utilizando tecnologias web compatíveis com navegadores modernos.

O banco de dados estará hospedado em uma máquina virtual rodando o sistema Ubuntu.

As perguntas do quiz serão baseadas em dados reais e históricos dos jogadores da franquia EA FC.

As cores e fontes do sistema seguirão o padrão definido (preto, branco, cinza e verde; fonte Exo 2).

Restrições

Gerais

O sistema será compatível apenas com a versão desktop e não terá suporte para dispositivos móveis.

O desenvolvimento está limitado ao escopo definido no backlog do projeto, respeitando os prazos estipulados.

O sistema será implementado utilizando apenas as tecnologias especificadas no planejamento inicial (HTML, CSS, JavaScript, MySQL e API).

Produto

O quiz será categorizado em três níveis de dificuldade (fácil, médio e difícil).

O sistema deve armazenar todas as tentativas de usuários no banco de dados, incluindo a pontuação obtida por pergunta.

A dashboard apresentará dados com base no gênero das perguntas, exibindo gráficos comparativos.

O usuário só poderá acessar o quiz e a página de dashboard apenas se ele estiver logado no site.

Referências bibliográficas

<https://ge.globo.com/esports/fifa/noticia/2023/07/31/c-fim-do-fifa-confira-as-principais-curiosidades-da-franquia.ghtml>

<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-61405982>

<https://www.ea.com/pt-br/games/ea-sports-fc/ratings/player-ratings/neymar-jr/190871>