**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 padroes 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 presentearem 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 a cores preto, brnaco, cinza e verde, incluindo uma Navbar para acesso às seções:

Home.

Dashboard: Acesso direto ao quiz interativo.

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 motivo 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** | **Tam(#)** | **Prioridade** |
| **Definição das cores e fontes.** | **Fonte: Exo 2, e cores preto, brando, 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 confrimação.** | **Importante** | **M** | **8** | **1** |
| **Protótipo Tela de inicio 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 essênciais 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 Dasboard para o usuário, com o intuíto de facilitar a visualização das informações.** | **Essencial** | **G** | **13** | **2** |
| **Site Estático Institucional - Local** | **Usar o protótipo do site como base para criar as paginas em HTML (Pagina 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 paginas 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 maisculo ou minusculo, ao menos um numéro 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** |

Referencias 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>