

SÃO PAULO TECH SCHOOL

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

**Projeto Individual**

**O Mundo dos eSports**

Nome: Gustavo Aloe Gnecco de Moraes

RA: 01241108

Turma: 1 ADS C

São Paulo, 2024

**Sumário**

[1. Contexto 2](#_Toc245929052)

[2. Justificativa 2](#_Toc1270705462)

[3. Objetivos 2](#_Toc967992914)

[4. Escopo 2](#_Toc13766769)

[5. Product Backlog 2](#_Toc1839805511)

**Contexto**  
  
 Desde novo os videogames sempre fizeram parte do meu lazer, eram uma forma de me divertir, de estimular minha criatividade e imaginação, de ficar tranquilo depois da escola e de me conectar com meus amigos. Sempre joguei de tudo e sempre gostei muito de me aprofundar nos jogos que jogava. No entanto, quando tinha meus 15 anos, assisti meu primeiro campeonato de eSports, e assim tive meu primeiro contato com este cenário. MLG Columbus 2016 do jogo Counter Strike foi o primeiro campeonato que assisti. Na época também jogava e me interessei logo de cara, por ver que tinha como assistir jogadores profissionais jogando, e com isso ver a mais alta habilidade, tática e performance que poderia ter dentro de um jogo. Além disso a narração, a emoção que era transmitida tanto pelos jogadores quanto pelos narradores só fez eu me interessar ainda mais e comecei a procurar onde conseguiria ver estar partidas e passei a acompanhar o resto do campeonato inteiro, que por coincidência foi vencido por uma equipe Brasileira. Após este campeonato, comecei a pesquisar mais sobre outros jogos que tivessem um cenário competitivo, para ocasionalmente assistir. Conheci diversos jogos diferentes, que nunca tinha pensado em jogar ou dar uma chance, mas que através dos campeonatos, fui começando a ter interesse em alguns deles.  
Além disso também percebi que cada jogo possuía sua própria comunidade, campeonatos, organizações e jogadores profissionais, o que ampliou minha compreensão sobre o que era o cenário dos eSports.

Na medida que meu interesse crescia, passei a participar de comunidades, grupos online, onde discutíamos sobre as partidas, jogávamos juntos, e as vezes tentávamos jogar mais “sério” para ver como era. E como falei que eu era curioso e gostava de me aprofundar nos jogos, não foi diferente com esses. Comecei a praticar e aprimorar minhas habilidades, estudando o jogo, assistindo vídeos de outras pessoas jogando, assistindo partidas de campeonatos e com isso meu desempenho foi melhorando. Comecei a me interessar mais sobre o cenário competitivo dos eSports e a procurar jogadores com mais experiência e este esforço contínuo aprimorou ainda minhas habilidades e conhecimentos sobre determinado jogo. Foi aí que comecei a conhecer pessoas que também tinham este interesse e com isso participei do meu primeiro campeonato, e fiquei ainda mais apaixonado por este cenário. Dediquei bastante tempo jogando, participando de campeonatos, treinando e estudando o jogo, conheci diversas pessoas de diversos estados e cidades diferentes, fiz diversas amizades que mantenho contato até hoje. E toda esta paixão surgiu de um hobby que era jogar, e influenciou minha vida pessoal e profissional, pois competindo aprendi a importância do trabalho em equipe, disciplina, dedicação e resiliência.

**Justificativa**

Fazer sobre um tema que gosto e com isso relembrar o impacto positivo que os eSports tiveram na minha vida, e que podem ter na vida de alguém também.

**Objetivos**

* Compartilhar a minha paixão pelo eSports e inspirar outras pessoas que também gostam.
* Relacionar esste tema a um dos objetivos da ONU.
* Influenciar outras pessoas a se interessarem sobre.

**Escopo**  
  
4.1 Descrição do projeto:  
  
Projeto de um blog sobre eSports, com quiz, ranking de pontuação, fórum para encontrar outros jogadores, e estatísticas. Foi criado um site com dados e relevâncias, utilizando as tecnologias de HTML, CSS e JavaScript. Com cadastro e login de usuários para acesso a mais informações. Nessas informações pós cadastro o usuário poderá ver quantas pessoas gostam de determinada categoria de eSports, acesso a um quiz com um ranking de pontuação, e a um gráfico de ganho anual dos eSports, além de outras funcionalidades. O site contém um setor de explicação sobre mim, sobre os jogos mais competidos nos últimos anos e sobre as organizações de campeonatos mais famosas.  
 Entrega do projeto será no dia 06/06/2024.  
  
  
4.2 Restrições

Não será um projeto disponível para smartphones.

O projeto só estará disponível em rede local.

O acesso ao site com todas as funcionalidades só consegue ser feito pela máquina que está hospedando o site.

4.3 Premissas  
  
O projeto será desenvolvido utilizando todas as tecnologias e ferramentas apresentadas no curso.

O suporte e orientação dos professores e monitores estará disponível durante todo o desenvolvimento do projeto.

É necessário uma máquina e acesso à internet para acessar o site e suas funcionalidades.  
  
  
**Product Backlog**

* + **Login e Cadastro**
    - Formulário de Cadastro
    - Validação de dados do Cadastro
    - Autenticação do Usuário
    - Gerenciamento de Sessões de Usuário
  + **Banco de Dados**
    - Estrutura do Banco de dados (Script e DER)
    - Armazenamento de categorias e Quiz
  + Fórum (Procure um Duo)
    - Criação de tópicos
    - Comentários
  + Gráficos Dinâmicos e Ranking
    - Atualização em tempo real
    - Implementação de gráficos interativos
  + Dashboard
    - Interface para navegação em Fórum
    - Visualização de dados em tempo real