

UNIVERSIDADE EVANGÉLICA DE GOIÁS

CURSO DE GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA DE SOFTWARE

Gustavo Carvalho Rodrigues

Matheus Sobreira dos Santos

Michael Yusef Morais Dias

Windson Pereira

**Sistema para auxiliar gamers a se tornarem profissionais de E-Sports**

Anápolis

2022

Gustavo Carvalho Rodrigues

Matheus Sobreira dos Santos

Michael Yusef Morais Dias

Windson Pereira

**Sistema para auxiliar gamers a se tornarem profissionais de E-Sports**

Trabalho de Conclusão de Curso do Curso de Graduação em Engenharia de Software do da Universidade Evangélica de Goiás para a obtenção do título de bacharel em Engenharia de Software.

Orientador: Prof. Henrique Valle de Lima, Me.

Coorientador: Prof. Marcos Antônio Leite, Dr.

Anápolis

2022

Gustavo Carvalho Rodrigues

Matheus Sobreira dos Santos

Michael Yusef Morais Dias

Windson Pereira

**Sistema para auxiliar gamers a se tornarem profissionais de E-Sports**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “bacharel em Engenharia de Software” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Graduação em Engenharia de Software.

Anápolis, [dia] de [mês] de [ano].

Prof. Natasha Sophie Pereira, Me.

Coordenadora do Curso

**Banca Examinadora:**

Prof. Henrique Valle de Lima, Me. Orientador

Prof.(a) xxxx, Dr(a).

Avaliador(a) Instituição xxxx

Prof.(a) xxxx, Dr(a).

Avaliador(a)

Instituição xxxx

Este trabalho é dedicado aos meus colegas de classe e aos meus queridos pais.

**AGRADECIMENTOS**

Inserir os agradecimentos aos colaboradores à execução do trabalho.

Xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

*“Texto da Epígrafe. Citação relativa ao tema do trabalho.*

*É opcional. A epígrafe pode também aparecer na abertura de cada seção ou capítulo.*

*Deve ser elaborada de acordo com a NBR 10520.”*

*(Autor da epígrafe, ano)*

**RESUMO**

Este trabalho aborda a dificuldade dos jogadores de E-Sports em se inserir no mercado de trabalho como profissionais, mesmo com o crescente interesse nessa modalidade esportiva. O objetivo geral é propor a criação de um sistema de divulgação de vagas em equipes profissionais ou para jogadores que estejam em busca de oportunidades no mercado de E-Sports. Para atingir esse objetivo, serão analisados os principais jogos, notícias, campeonatos, formas de contratação e habilidades exigidas dos jogadores de E-Sports. Espera-se, assim, contribuir para a compreensão das dificuldades enfrentadas pelos gamers e propor soluções para ajudá-los a alcançar seus objetivos profissionais.

**Palavras-chave**: E-Sports. Sistema. Mercado de trabalho.

**ABSTRACT**

This paper addresses the difficulties faced by E-Sports players in entering the job market as professionals, despite the growing interest in this sports modality. The general objective is to propose the creation of a system to advertise job vacancies in professional E-Sports teams or for players who are seeking opportunities in the E-Sports market. To achieve this objective, the paper will analyze the main games, news, tournaments, forms of recruitment, and skills required of E-Sports players. The aim is to contribute to understanding the challenges faced by gamers and propose solutions to help them achieve their professional goals.

**Keywords**: E-Sports. System. Job market.

**LISTA DE TABELAS**

Tabela 3 – Cronograma das atividades . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 15

**SUMÁRIO**

[1 INTRODUÇÃO 14](#_Toc17364)

[1.1 JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO TEMA 14](#_Toc17365)

[1.2 PROBLEMÁTICA 14](#_Toc17366)

[1.3 OBJETIVOS 15](#_Toc17367)

[**1.3.1 Objetivo Geral** 15](#_Toc17368)

[**1.3.2 Objetivos Específicos** 15](#_Toc17369)

[1.4 CRONOGRAMA 15](#_Toc17370)

[REFERÊNCIAS 17](#_Toc17379)

# INTRODUÇÃO

Os esportes eletrônicos ou E-Sports tem se consolidado cada vez mais como uma forma de entretenimento em todo o mundo. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2021, o Brasil tem 82,7 milhões de jogadores, o que representa 53% da população conectada à internet no país. Com isso, muitos jogadores têm buscado se profissionalizar como atletas de E-Sports, mas encontram dificuldades em se inserir no mercado de trabalho, seja por falta de oportunidades ou reconhecimento. Nesse contexto, a criação de um sistema de divulgação de vagas em equipes profissionais ou perfil de jogadores profissionais que estejam em busca desse inserirem no mercado de E-Sports pode ser uma solução para essa problemática.

## JUSTIFICATIVA E DELIMITAÇÃO DO TEMA

O tema abordado neste trabalho é a dificuldade que os gamers enfrentam paras e inserirem no mercado de trabalho como profissionais de E-Sports e a criação de um sistema de divulgação de vagas em equipes profissionais ou para jogadores profissionais. A escolha do tema se justifica pelo crescente interesse que os esportes eletrônicos têm despertado em todo o mundo, bem como pela importância que os E-Sports vêm assumindo no cenário esportivo e cultural. Além disso, a carreira de jogador de E-Sports pode ser uma oportunidade de emprego para muitos jovens que se identificam com essa modalidade de competição.

A delimitação do tema se dá pela análise das dificuldades enfrentadas pelos gamers para ingressarem no mercado de trabalho como profissionais de E-Sports e pela proposta de um sistema que possa auxiliá-los a encontrarem oportunidades de emprego nesse segmento. Serão analisadas as particularidades dessa atividade esportiva, como as formas de contratação, as habilidades e competências exigidas dos jogadores e também os jogos em que as equipes ou jogadores buscam.

## PROBLEMÁTICA

O problema que norteia este trabalho é a falta de oportunidades e reconhecimento para os gamers que desejam se profissionalizar como atletas de E-Sports. Apesar do crescimento do mercado de E-Sports, ainda há um longo caminho a percorrer para que essa atividade seja plenamente reconhecida e valorizada como uma profissão. A falta de visibilidade é um problema para os gamers, já que pode ser difícil para eles serem notados por equipes profissionais de E-Sports. Isso pode limitar as oportunidades para esses jogadores e tornar mais difícil a transição para uma carreira profissional.

Além disso, a falta de informação e de um sistema que facilite a busca por oportunidades de emprego nesse segmento pode ser um entrave para que jogadores talentosos e desconhecidos ingressem no mercado.

## OBJETIVOS

### Objetivo Geral

O objetivo geral deste trabalho é propor a criação de um sistema de divulgação de vagas em equipes profissionais ou jogadores profissionais para auxiliar os gamers na busca por oportunidades de emprego no mercado de E-Sports

### Objetivos Específicos

Os objetivos definidos são: Analisar os principais jogos do momento; Procurar as principais notícias do mundo dos E-Sports; Procurar campeonatos para profissionalizar jogadores ou equipes; Identificar as principais formas de contratação dos jogadores de E-Sports; Analisar as habilidades e competências exigidas dos jogadores de E-Sports; Propor a criação de um sistema de divulgação de vagas em equipes profissionais ou perfil de jogadores profissionais que estejam em busca de se inserirem no mercado de E-Sports. Com esses objetivos, espera-se contribuir para a compreensão das dificuldades enfrentadas pelos gamers para se profissionalizarem como atletas de E-Sports.

## CRONOGRAMA

Definimos o cronograma de atividades para desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso conforme listado abaixo, e o cronograma de execução e previsões de conclusão na Tabela 3.

* **Atividade 01** - Definição do tema de pesquisa.
* **Atividade 02** - Definição da problemática.
* **Atividade 03** - Definição dos objetivos geral da pesquisa.
* **Atividade 04** - Definição dos objetivos específicos.
* **Atividade 05** - Escrita do referencial teórico.
* **Atividade 06** - Escrita da introdução, justificativa, delimitação do tema, problemática, objetivos e proposição de cronograma de atividades.

Tabela 3 – Cronograma das atividades

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  | 2022 | | | | | | | |  |
| Atv | F | M | A | M | J | J | A | S | O | N | D | Responsável |
| **01** | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Orientador/Orientandos |
| **02** | X | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Orientandos |
| **03** |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Orientador/Orientandos |
| **04** |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Orientandos |
| **05** |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Orientandos |
| **06** |  | X | X |  |  |  |  |  |  |  |  | Orientandos |

# 

###### REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 14724**: Informação e documentação — Trabalhos acadêmicos — Apresentação. Rio de Janeiro, mar. 2011.

. **NBR 6024**: Informação e documentação — Numeração progressiva das seções de um documento escrito — Apresentação. Rio de Janeiro, fev. 2012.

IBGE. **Arranjos populacionais e concentrações urbanas no Brasil**. 2. ed. Rio de Janeiro: [*s.n.*], 2016. Disponível em:

[https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv99700.pdf.](https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv99700.pdf) Acesso em: 16 ago. 2019.

. **Normas de apresentação tabular**. 3. ed. Rio de Janeiro: Centro de Documentação e Disseminação de Informações., 1993. Disponível em:

[http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv23907.pdf.](http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv23907.pdf) Acesso em: 16 ago. 2019.