

# Introdução da sprint 1

## 1. Introdução

Hoje em dia, o mercado dos jogos digitais vem aumentando cada vez mais, e com isso, a busca por informações, ligas, torneios e eventos também se encontram no auge. Todavia, com essa demanda cada vez maior do público dos games desejarem estar cada vez mais antenados nesse assunto, a busca por sites que ofereçam horários de jogos de competição de E-Sports, de forma intuitiva e acessível para os fãs, se torna um problema.

Este documento visa fornecer uma visão abrangente do projeto que irá ser criado para preencher esta lacuna, documentando seus objetivos, requisitos, arquitetura, e todas as informações necessárias para garantir o entendimento completo e bem-sucedido do desenvolvimento do site. Desde a concepção até a implementação, este documento servirá como um guia abrangente para todos os aspectos do desenvolvimento do site de horários de jogos digitais, campeonatos, eventos e classificações.

Assim, o desejo desse projeto não é apenas criar uma plataforma que seja funcional, como também, atender todas as expectativas dos fãs de E-Sports em todo o mundo.

## 1. Problema

De acordo com o que foi apresentado na introdução, o principal problema que necessita de uma solução através desse projeto, é a falta de informações relacionada à horários de campeonatos de jogos digitais. Vale lembrar que nesta web, a GM Empire cita os cinco jogos mais jogados do mundo atualmente. São eles: CS2 (Counter-Strike 2); LOL (League of Legends); Rainbow Six; Fortnite; Valorant;

## Objetivos

O objetivo trivial deste projeto é da criação de uma plataforma que disponibilize da melhor maneira possível, informações que irão satisfazer as necessidades dos usuários que gostam de jogar e estão presentes no mundo profissional, seja espectador ou até mesmo, um atleta.

Dessa forma, o site da empresa visa resolver dificuldades como:

- Datas e horários de partidas entre times;
- Classificação dos times na tabela dos seus respectivos campeonatos;
- MVP;
- Datas de eventos que acontecem no mundo dos jogos digitais;

## Justificativa

Diante do crescimento exponencial da indústria dos jogos digitais nos últimos anos, é fundamental reconhecer a necessidade de fornecer aos entusiastas e espectadores uma plataforma confiável e abrangente para acompanhar os horários dos jogos. De acordo com o Pesquisa Game Brasil, cerca de 165 milhões de pessoas em todo o mundo acompanham partidas de esporte eletrônico com frequência. No Brasil, 64,3% do público tem o hábito de jogar os E-Sports, sendo que 29% assiste partidas por cerca de três horas por semana.

Com isso, a disponibilidade de plataformas que contenham informações acerca de eventos e competições deste mercado, se encontra precária.

## Público-alvo

O público do cenário dos jogos eletrônicos é bastante diversificado e abrange uma ampla faixa etária, mas é mais focado em jovens adultos e adolescentes (que estão entre 14 e 34 anos, em média). Porém, o público dos E-Sports continua a evoluir à medida que o setor cresce e se diversifica.