

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 oferecem 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.

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 relacionadas 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 Siege; 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; • Notícias; • Sobre nós;

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 a 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% assistem 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.

Histórias de Usuários:

Persona	Quer / Precisa	Motivo
Lucas	Receber atualizações sobre eventos festivos e competitivos em jogos eletrônicos.	Se atualizar sem perder tempo.
Fernanda	Facilidade para se atualizar sobre eventos casuais de jogos.	Se informar sobre seu hobby de maneira confiável e rápida.
Gustavo	Rapidez para se informar sobre eventos de jogos mais nichados.	Diminuir a perda de eventos online importantes.
Bruno	Melhorar a facilidade de entendimento em relação às datas de torneios em jogos de fps.	Não se confundir com informações mal distribuídas na maioria das fontes.
Ana	Acessar cronogramas que estejam sempre atualizados.	Aumentar sua participação em competições locais
João	Otimizar a quantidade de fontes necessárias para se informar sobre torneios .	Facilitar sua participação em eventos competitivos a partir de fontes informativas de qualidade.

Requisitos Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RF-001	O site deve ser intuitivo e fácil de usar, com uma interface limpa e organizada que permita aos usuários encontrar rapidamente as informações que procuram.	ALTA
RF-002	o site deve exibir um calendário de eventos importantes, como torneios, campeonatos e eventos especiais.	ALTA
RF-003	Os usuários devem poder se inscrever para receber notificações sobre os horários dos confrontos dos times de sua preferência.	MÉDIA
RF-004	Permitir aos usuários acessar e reproduzir destaques de partidas anteriores.	BAIXA

Requisitos não Funcionais

ID	Descrição do Requisito	Prioridade
RNF-001	O site deve ser intuitivo e fácil de usar, com uma interface limpa e organizada que permita aos usuários encontrar rapidamente as informações que procuram.	ALTA
RNF-002	O site deve oferecer suporte a diferentes fusos horários e regiões geográficas.	MÉDIA
RNF-003	Oferecer suporte a múltiplos idiomas para alcançar uma audiência global e garantir que os usuários possam acessar as informações no idioma de sua preferência.	BAIXA
RNF-004	Garantir que o site seja acessível em navegadores mais antigos, mas sem priorizar extensivamente a otimização para eles	BAIXA

Restrições

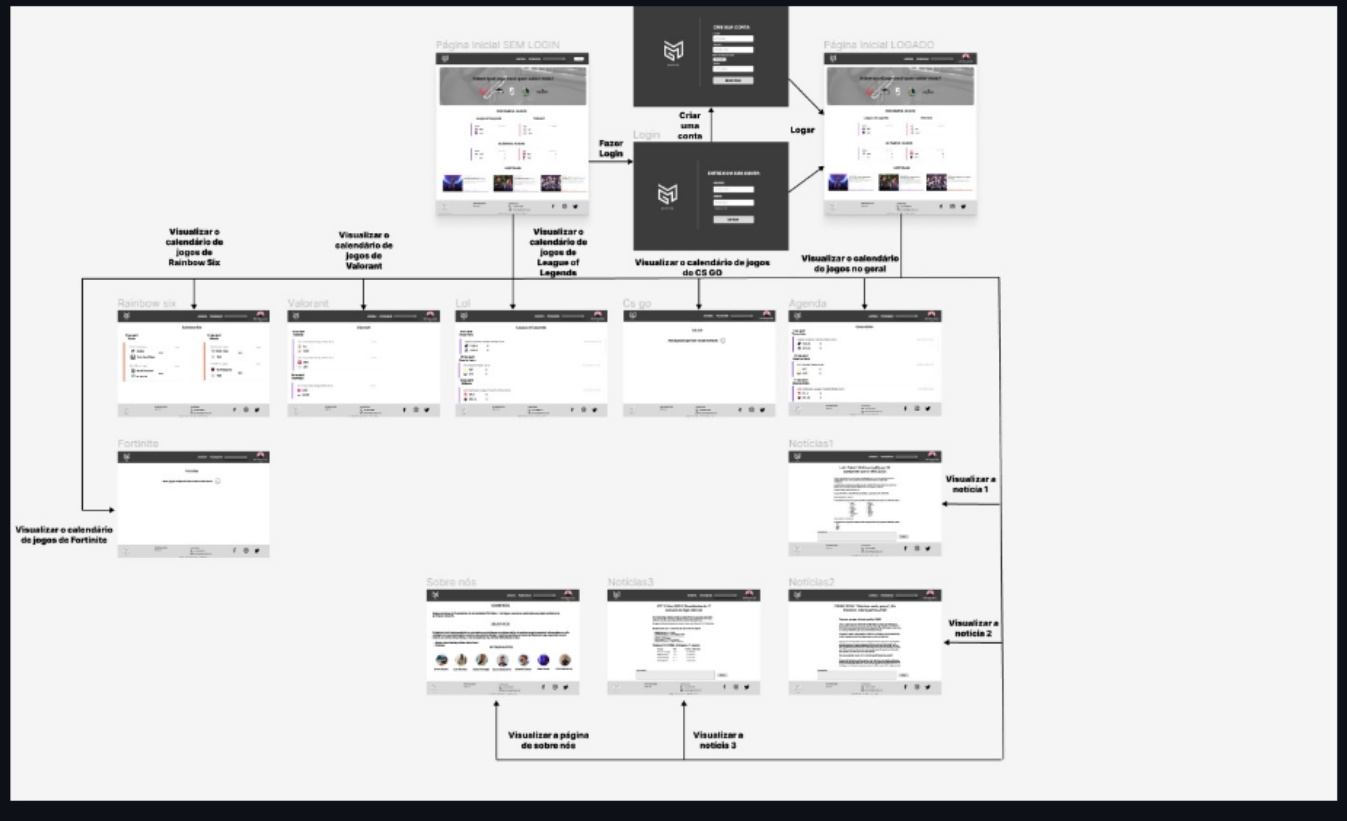
O projeto está restrito pelos itens apresentados na tabela a seguir.

ID	Restrição
01	Não devem ser feitos aportes financeiros no projeto
02	O projeto deverá ser entregue até o final do semestre
03	Não pode-se utilizar banco de dados
04	O desenvolvimento do site não pode ser delegado/terceirizado

Projeto de Interface

Uma das principais necessidades do projeto é de que a interface seja intuitiva ao usuário. Principalmente por conta de trabalhar com várias informações de vários cenários. Com isso em mente, foi desenhada uma interface simples e clean para atender esse requisito.

User Flow





Sobre qual jogo você quer saber mais?



PRÓXIMOS JOGOS

League of Legends

CBLOL	19/04 19:00
RED	
VKS	

Valorant

VCT	13/04 18:00
G2	
100T	

ULTIMOS JOGOS

CBLOL	07/04 19:12
PNG	1
LLL	3

VCT	06/04 18:08
KRÜ	2
FUR	1

NOTÍCIAS



LEAGUE OF LEGENDS
LoL: Patch 14.8 traz buffs em 16 campeões para o MSI 2024; veja a prévia
O patch 14.8 do LoL traz 16 mudanças para o MSI 2024, por isso traz muitas mudanças no Patch 14.8 de hoje...

Game Empire - Abril 9, 2024



VALORANT
CBLOL 2024: "Não tem mais graça", diz Taveira sobre PNG x LLL
Após a vitória esmagadora da LLL sobre o PNG no jogo de ontem, Taveira diz que o jogo não tem mais graça...

Game Empire - Abril 9, 2024



VALORANT
VCT China 2024: Resultados da 1ª semana da Liga China
O VCT China 2024 começou no dia 8 de abril e contou com jogos das duas equipes chinesas...

Game Empire - Abril 9, 2024



INFORMAÇÕES
Sobre nós

CONTATOS
(31) 3475-8376
gmempire@gmempire.com





ENTRE COM SUA CONTA

USUÁRIO

DIGITE SEU USUÁRIO

SENHA

DIGITE SUA SENHA:

[CRIAR UMA CONTA](#)

ENTRAR



CRIE SUA CONTA

E-mail

DIGITE SEU EMAIL

Usuário

DIGITE SEU USUÁRIO

Data de Nascimento

00/00/0000

Senha

DIGITE SUA SENHA

REGISTRAR



Sobre qual jogo você quer saber mais?



PRÓXIMOS JOGOS

League of Legends

Valorant

CBLCL	13/04 13:00
RED	
VKS	

VCT	13/04 16:00
G2	
100T	

ULTIMOS JOGOS

CBLCL	09/04 12:32
PNG	1
LLL	3

VCT	08/04 16:00
KRÜ	2
FUR	1

NOTÍCIAS



LEAGUE OF LEGENDS
LAL: Patch 14.2 traz buffs em 16 campeões para o MSI 2024, veja a lista
O patch 14.2 do LoL, 4 a mais atualizada do MSI 2024, por isso traz muitas mudanças ao jogo, a lista de buffs.

Report Especial - Abril 10, 2024



LEAGUE OF LEGENDS
CBLCL 2024: "Não tem mais prazo", diz Tanager sobre patch e LOUD
Após a vitória arrasadora da LUGO na Liga da Qualificação por 201 em agosto do CBLCL 2024, o mais novo campeão chegou ao confronto decisivo com o Mach

Report Especial - Abril 10, 2024



VALORANT
VCT China 2024: Resultados do 1º semana de jogo chinês
O VCT China 2024 começou na dia 5 de abril e continua com jogos dos dois grupos, o primeiro de agora o Orange, o segundo

Report Especial - Abril 10, 2024



INFORMAÇÕES
Sobre nós

CONTATOS
(31) 999999999
gmempire@gmempire.com



Tela de Calendário

AGENDA

PESQUISAR

Bem Vindo, Usuário

Sair

Calendário

9 de abril

Terça-feira

CBLOL Academy: Playoffs (Melhor de 5)

09/04/2024 16:08

FUR.A

0

VKS.A

0

10 de abril

Quarta-feira

LPL: Playoffs (Melhor de 5)

10/04/2024 07:00

NIP

0

JDG

0

11 de abril

Quinta-feira

LCK Challengers League: Playoffs (Melhor de 5)

11/04/2024 05:00

KT.C

0

NS.EA

0

INFORMAÇÕES

Sobre nós

CONTATOS

(31) 999999999

gmempire@gmempire.com

f

ig

tw

Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.

Tabela Valorant

AGENDA

PESQUISAR

Bem Vindo, Usuário

Sair

Valorant

13 de abril

Sábado

VCT: Group Alpha Omega (Melhor de 3)

18:00

G2

100T

VCT: Group Alpha Omega (Melhor de 3)

21:00

SEN

LEV

14 de abril

Domingo

VCT: Group Alpha Omega (Melhor de 3)

18:00

KRÜ

MIBR

INFORMAÇÕES

Sobre nós

CONTATOS

(31) 999999999

gmempire@gmempire.com

f

ig

tw

Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.

Tabela LoL

AGENDAPESQUISAR

Bem Vindo, Usuário

Sair

League of Legends

9 de abril

Terça-feira

CBLOL Academy: Playoffs (Melhor de 5)

09/04/2024 16:08

FUR.A

0

VKS.A

0

10 de abril

Quarta-feira

LPL: Playoffs (Melhor de 5)

10/04/2024 07:00

NIP

0

JDG

0

13 de abril

Sábado

LCK Challengers League: Playoffs (Melhor de 5)

11/04/2024 05:00

KT.C

0

NS.EA

0

INFORMAÇÕES

Sobre nós

CONTATOS

(31) 999999999

gmempire@gmempire.com

f

ig

tw

Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.

Tabela R6

AGENDAPESQUISAR

Bem Vindo, Usuário

Sair

Rainbow Six

12 de abril

Sexta

Brazil Closed League

13:00

FURIA

MD3

Vivo Keyd Stars

Brazil Closed League

16:00

Black Dragons

MD3

E1 Sports

13 de abril

Sábado

Brazil Closed League

12:00

FaZe Clan

MD3

TBD

Brazil Closed League

15:00

W7M Esports

MD3

TBD

INFORMAÇÕES

Sobre nós

CONTATOS

(31) 999999999

gmempire@gmempire.com


f

ig


tw

Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.

Tabela CS




AGENDA PESQUISAR




Bem Vindo, Usuário
Sair




CS GO

Sem jogos disponíveis nesse momento 😞




INFORMAÇÕES
Sobre nós

CONTATOS
 (31) 999999999
 gmempire@gmempire.com




Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.

Tabela Fortnite




AGENDA PESQUISAR




Bem Vindo, Usuário
Sair




Fortnite

Sem jogos disponíveis nesse momento 😞




INFORMAÇÕES
Sobre nós


CONTATOS
 (31) 999999999
 gmempire@gmempire.com



Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.



AGENDA PESQUISAR



Bem Vindo, Usuário
Sair

LoL: Patch 14.8 traz buffs em 16 campeões para o MSI 2024

O patch 14.8 de LoL é o patch oficial do MSI 2024, por isso trará muitas mudanças ao jogo, a fim de dar uma mudada no meta do torneio e deixar o jogo mais "renovado".

A seguir, vamos te mostrar os buffs e nerfs do patch 14.8 de LoL, bem como a data de lançamento e outras mudanças importantes no League of Legends.

Quando chega o patch 14.8 de LoL?

O patch 14.8 de LoL está previsto para chegar ao servidor no dia 17 de abril.

Buffs do patch 14.8 de LoL

A lista abaixo é uma prévia e pode ser alterada pela Riot até o lançamento oficial do patch.

<ul style="list-style-type: none">• Akali• Draven• Galio• Graves• Gwen• Hwei• Jarvan IV• Jhin	<ul style="list-style-type: none">• Kai'sa• LeBlanc• Otaf• Ryze• Sylas• Thresh• Viego• Yone
--	--


Nerfs do patch 14.8 de LoL

A lista abaixo é uma prévia e pode ser alterada pela Riot até o lançamento oficial do patch.

- Azir
- Briar
- Zac
- Zeri



Comentários:




Enviar



INFORMAÇÕES
Sobre nós

CONTATOS

 (31) 999999999
 gmempire@gmempire.com



Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.



AGENDA PESQUISAR


Bem Vindo, Usuário
Sair

CBLOL 2024: "Não tem mais graça", diz Tinowns sobre paiN x LOUD

Tinowns, sempre foi sobre paiN e LOUD?

"Eu acho que é sempre sobre paiN e LOUD, falei no começo do split agora a gente ganhou deles, mas eu acho que eles voltam pra final de novo mais uma vez. Acho que a paiN podem ter grandes problemas ali, uma série 3x2 3x1, mas eu creio que eles têm mais chances de voltar pra final."

E a gente sabe que paiN e LOUD é o clássico da atualidade, mas o quanto você se hypa pra esse confronto?

"Hoje em dia tá começando a ficar sem graça. Assim, hoje teve um pouquinho mais de emoção, acho que eles surpreenderam como eu falei, mas eu não consigo enxergar a gente perdendo uma série para eles hoje em dia, do nível que a gente tá vendo nos treinos e tudo mais. Óbvio que é um clássico, a gente quer muito ganhar, nenhum momento a gente abaixa a guarda ou treina pior, mas a gente só é melhor que eles hoje em dia"

Na sua opinião esse foi o melhor paiN contra LOUD?

Tô tentando lembrar de todos, mas eu acho que sim, acho que foi a série que eles tiraram um joguinho e deram um susto. Acho que em nenhum outro tinha chegado nesse ponto, tirando a série que eles ganharam da gente né 3 a 2, na final upper, mas tirando aquela acho que foi a série que foi mais disputada sim.

Comentários:

Enviar



INFORMAÇÕES
Sobre nós

CONTATOS
 (31) 999999999
 gmempire@gmempire.com



Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.



AGENDA PESQUISAR


Bem Vindo, Usuário
Sair

VCT China 2024: Resultados da 1ª semana da liga chinesa

O VCT China 2024 começou no dia 5 de abril e contou com jogos dos dois grupos, chamados de Alpha e Omega. A EDward Gaming, atual campeã do Kickoff China, estreou vencendo, assim como a FunPlus Phoenix, que fechou 2-0.

A seguir, confira os resultados da semana e como está a tabela do VCT China 2024.

Resultados da 1ª semana do VCT China 2024

- Bilibili Gaming 2 x 1 TYLOO
- Wolves Esports 1 x 2 Titan Esports Club
- Dragon Ranger Gaming 1 x 2 All Gamers
- EDG 2 x 1 JD Gaming
- Nova Esports 0 x 2 Trace Esports
- FunPlus Phoenix 2 x 0 Wolves Esports

Tabela do VCT EMEA 2024 após a 1ª semana

Equipe	V-D	Saldo de Rounds
EDward Gaming	1 - 0	+6 (35-29)
Bilibili Gaming	1 - 0	+4 (29-25)
Dragon Ranger	0 - 1	-5 (32-37)
Nova Esports	0 - 1	-12 (14-26)

Comentários:

Enviar



INFORMAÇÕES
Sobre nós

CONTATOS
 (31) 999999999
 gmempire@gmempire.com



Copyright © 2024 GM Empire. All rights reserved.



SOBRE NÓS

Somos um grupo de 7 estudantes da universidade PUC Minas - Contagem, e estamos realizando um projeto avaliativo do professor Leonardo.

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;
- Notícias;

INTEGRANTES



Bruno Xavier



Caio Martins



Daniel Heringer



Daniel de Queiroz



Estevão Cunha



João Victor



Vítor Mendonça



Metodologia

No processo de design thinking tivemos um brainstorm de ideias para resolver o problema, organizamos os pensamentos e estamos criando o projeto para fim de resolvê-lo. O processo de trabalho foi dividido igualmente para todos os integrantes do grupo, entre introdução, especificação do projeto, metodologia e projeto de interface. Utilizamos ferramentas como, o miro, canva, trello e figma. A gestão de configuração foi utilizado o github.

Divisão de Papéis

Daniel Heringer para fazer a parte introdutória, e design thinking. Especificação do projeto foi dividido entre Estevão e Caio. Estevão ficou responsável por fazer as entrevistas, histórias dos usuários e personas, e Caio com requisitos funcionais e não funcionais e restrições. A parte de metodologia mostrando como foi a divisão do trabalho, quais ferramentas foram utilizadas. Sendo dividido entre Daniel de Queiroz e Bruno para fazê-lo. O projeto de interface e fluxos de usuário foi esculpido por João Victor e o Vitor.

Ferramentas

Ambiente	Plataforma	Link de Acesso
Processo de Design Thinkin - Matriz CSD	Miro	https://miro.com/
Processo de Design Thinkin - Mapa Stakeholders	Canva	https://canva.com/design/DAGCCqy2VME/U9NNqkrMT1QLavvXyKqQyA/edit
Repositório de código	GitHub	https://github.com/ICEI-PUC-Minas-PCO-SI/pco-si-2024-1-tiaw-gm-empire/
Organização	Trello	https://trello.com/b/U665ykp9/gm-empire
Protótipo Interativo	Figma	https://www.figma.com/file/vMUPufYH29XmLujtcQIGUb/Prototipo-GM-Empire?type=design&node-id=0%3A1&mode=design&t=tsy9LYglOh3vafTX-1

Controle de Versão

A ferramenta de controle de versão adotada no projeto foi o [Git](#), sendo que o [Github](#) foi utilizado para hospedagem do repositório.

O projeto segue a seguinte convenção para o nome de branches:

- `master`: branch utilizada para a documentação geral do projeto, e, no futuro, para o código final da implementação