

**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE  
DO NORTE**

**Juan  
Twilo  
Paulo Júnior  
Ernandes  
Francisco Wandson**

**RELATÓRIO DA ATIVIDADE MULTIDISCIPLINAR ESPORTS IFRN:  
DESENVOLVIMENTO DO PORTAL DA EQUIPE "BRIZA KILLERS"**

**APODI/RN**

**NOVEMBRO/2025**

## **Relatório da Atividade Multidisciplinar eSports IFRN: Desenvolvimento do Portal da Equipe "Briza Killers"**

Relatório técnico-científico apresentado ao Curso informática do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, em cumprimento às exigências legais como requisito parcial à obtenção do título de técnico

**Orientador:** : Prof. Matheus Lopez

APODI/RN

NOVEMBRO/2025

## Resumo

Este relatório descreve o desenvolvimento do projeto para a Atividade Multidisciplinar eSports IFRN , cujo objetivo principal foi a criação de um "site completo e profissional" para uma organização fictícia de eSports, denominada "Briza Killers". A metodologia adotada integrou os requisitos de quatro disciplinas: Gerência de Projetos , Autoria Web , Banco de Dados e Programação para Internet. O processo envolveu desde o planejamento (EAP, cronograma) e modelagem (DER, normalização) , até a implementação técnica da identidade visual , do banco de dados (SQL) e das funcionalidades de *backend*, como CRUDs e login com *hash* de senhas. Como resultado, o portal funcional foi entregue, atendendo aos requisitos de interface e *embeds*, e a equipe alcançou a primeira colocação na competição de Clash Royale. O projeto concluiu com a aplicação prática e bem-sucedida das competências multidisciplinares.

## SUMÁRIO

Resumo.....	3
Introdução .....	5
Metodologia.....	5
Desenvolvimento da solução técnica .....	5
Conclusão .....	8
Agradecimentos.....	8

## Introdução

O presente relatório detalha o desenvolvimento de um projeto multidisciplinar realizado no âmbito da atividade "eSports IFRN". A iniciativa foi projetada para integrar competências de quatro disciplinas distintas, envolvendo equipes de cinco integrantes. Conforme o regulamento, as equipes foram obrigatoriamente mistas, compostas por alunos do 3º e 4º ano, com um máximo de três alunos da mesma turma. O objetivo central do projeto foi a concepção, o desenvolvimento e a entrega de um "produto final" na forma de um site completo e profissional para uma organização fictícia de eSports. Além do desenvolvimento técnico, o projeto incluiu uma competição de eSports nas modalidades Valorant, CS e Clash Royale, na qual cada equipe poderia participar. Este documento descreve as metodologias de gestão e técnicas empregadas para atender aos rigorosos requisitos de avaliação.

## Metodologia

O desenvolvimento do projeto foi guiado por uma metodologia estruturada, visando atender aos requisitos multidisciplinares para a entrega do portal de eSports. Inicialmente, a Gerência de Projetos estabeleceu a fundação organizacional, definindo o escopo (EAP), o cronograma e as responsabilidades (RACI), enquanto monitorava o progresso através de atas e lições aprendidas.

A execução técnica seguiu um fluxo lógico: A Autoria Web focou na identidade visual, design responsivo e acessibilidade da interface. Simultaneamente, a disciplina de Banco de Dados modelou a arquitetura de dados (DER), aplicou a normalização e preparou os scripts SQL (create, seed). Por fim, a Programação para Internet integrou essas camadas, implementando o *backend*, o sistema de login com *hash* de senhas, os CRUDs (para notícias, partidas e produtos).

## Desenvolvimento da solução técnica

### 1. Banco de Dados

**Modelagem:** Foi desenvolvido um DER (Diagrama Entidade-Relacionamento) para representar as entidades do sistema e seus relacionamentos.

- **Normalização:** O modelo foi submetido à normalização para garantir a integridade

dos dados e evitar redundâncias.

- **Implementação:** Foram criados SQLite para a criação das tabelas e povoamento inicial. As tabelas complexas foram otimizadas para o *backend*.

## 2. Autoria Web

- **Identidade Visual:** Foi criada uma identidade visual (logotipo, paleta de cores, tipografia) que reflete o tema da organização de eSports.
- **Design Responsivo e Acessível:** O site foi desenvolvido para se adaptar a diferentes dispositivos (desktops, tablets e celulares). Foram aplicados princípios de acessibilidade para atender aos requisitos.
- **SEO:** Técnicas básicas de Otimização para Mecanismos de Busca (SEO) foram implementadas para melhorar a visibilidade do site.

## 3. Programação para Internet

- **Gestão de Usuários:** Foi implementado o sistema de Login/Cadastro. Para garantir a segurança, foi utilizado hash de senhas no armazenamento dos dados dos usuários.
- **CRUD:** Foram desenvolvidas as rotinas de CRUD para as principais entidades do sistema: **notícias, partidas e produtos** da loja.
- **Integração:** O *backend* foi conectado ao banco de dados para consumir e persistir os dados.

## Resultados e discussão

A fase de desenvolvimento do projeto culminou na entrega dos resultados práticos, que englobam tanto o produto técnico quanto o desempenho competitivo. O produto final, o portal profissional da organização fictícia "Briza Killers", foi concluído e validado, atendendo aos requisitos funcionais estabelecidos.

O site implementado possui uma home/fanpage dinâmica para a exibição de notícias e da agenda de partidas, uma seção de loja com catálogo de produtos e funcionalidade de carrinho, e uma área de transmissão ao vivo capaz de realizar *embeds* de plataformas como Twitch e YouTube. As funcionalidades de gestão, essenciais para a operação do site, foram implementadas no *backend*. Isso inclui os CRUDs para notícias, partidas e produtos, bem como o sistema de login e cadastro de usuários, que utiliza *hash* de senhas para garantir a segurança. O design foi executado seguindo as premissas de responsividade e acessibilidade

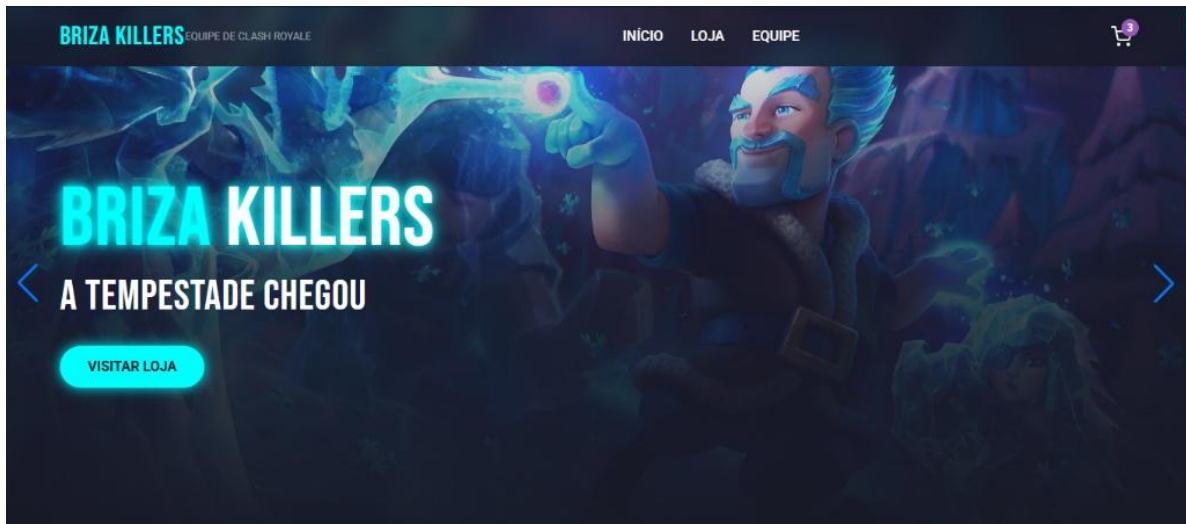


Figura 1 - Site briza killers

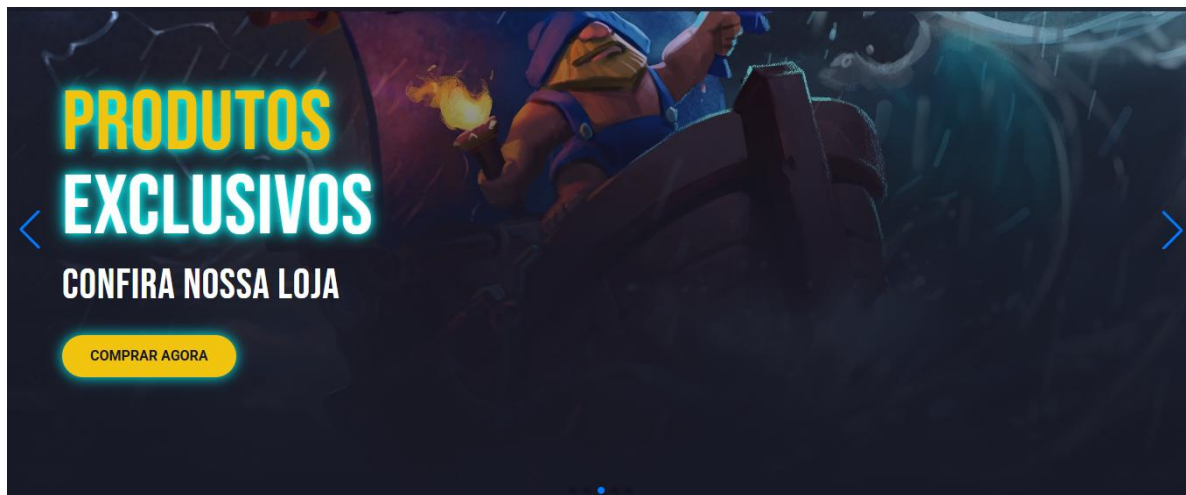


Figura 2 - briza killers

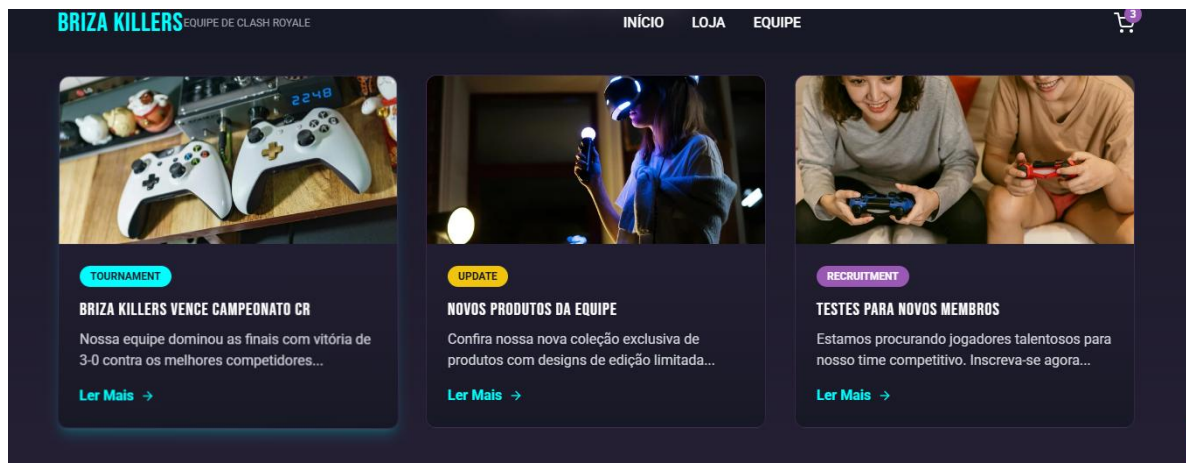


Figura 3 - briza killers

## **Conclusão**

A Atividade Multidisciplinar eSports IFRN foi concluída com a entrega do produto final e a participação da equipe na competição. O projeto permitiu a aplicação prática e integrada de competências em gestão, design, banco de dados e programação. O sistema de avaliação foi distribuído de forma a ponderar criticamente cada disciplina: Gerência de Projetos , Autoria Web , Programação e Banco de Dados , além de um critério específico para Colaboração.

## **Agradecimentos**

Registram-se aqui os agradecimentos formais da equipe "Briza Killers" a todos que contribuíram para a realização deste projeto.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), pela iniciativa de promover uma Atividade Multidisciplinar inovadora, que integrou conhecimento técnico e competição de eSports.