**São Paulo – SP**

**Contexto**

O Tênis de Mesa, também conhecido como ping-pong, é um esporte de raquetes que teve suas raízes na Inglaterra do final do século XIX. Originado como uma atividade elitista, rapidamente se expandiu, transformando-se em um esporte amplamente difundido ao redor do mundo. A criação da Federação Internacional de Tênis de Mesa (ITTF) em 1926 foi um marco fundamental, padronizando as regras do jogo e contribuindo significativamente para a disseminação e reconhecimento global do esporte. Com o passar do tempo, testemunhamos avanços notáveis nas técnicas de jogo, especialmente com a introdução da esponja de borracha nas raquetes, permitindo maior controle e velocidade durante as partidas. A inclusão do Tênis de Mesa como esporte olímpico em 1988, nos Jogos Olímpicos de Seul, na Coreia do Sul, trouxe-lhe uma visibilidade ainda maior. Desde então, tem sido um evento regular nas Olimpíadas, apresentando competições para homens e mulheres, tanto em categorias individuais quanto de duplas.

Este esporte exige um conjunto diversificado de habilidades, desde reflexos rápidos até uma excelente coordenação motora e estratégias bem desenvolvidas para superar os adversários. Apreciado por milhões em todo o mundo, o Tênis de Mesa oferece competições de alto nível, exigindo um treinamento rigoroso para alcançar um desempenho profissional notável.

Ao discutir o projeto de Tênis de Mesa com a ONU, a intenção é enfatizar como a iniciativa se alinha aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da organização, especialmente ao ODS 3 - Saúde e Bem-Estar. O projeto tem como foco promover a saúde através da prática do esporte, em particular do Tênis de Mesa, estimulando a atividade física e os benefícios para o bem-estar geral.

A proposta busca destacar a relevância do Tênis de Mesa na saúde pública, apontando como a prática do esporte contribui para melhorias tanto na saúde física quanto na mental dos praticantes. Argumenta-se que a atividade oferece uma oportunidade de engajamento social e promove hábitos saudáveis em um contexto lúdico e acessível.

Além disso, a abordagem educativa do projeto, notavelmente através do quiz interativo, é apresentada como uma forma eficaz de educar e envolver os usuários, especialmente os jovens, sobre os benefícios do Tênis de Mesa para a saúde e a importância de um estilo de vida ativo.

Outro ponto de discussão é o potencial de colaboração entre o projeto de Tênis de Mesa e a ONU ou outras organizações afiliadas. A proposta de parcerias estratégicas visando a promoção conjunta da atividade física, bem como a participação em programas ou campanhas direcionadas ao bem-estar global, é colocada como uma oportunidade de ampliar o alcance e maximizar o impacto das iniciativas.

Por fim, a ênfase está na demonstração do impacto atual do projeto, com dados que comprovem o envolvimento da comunidade, feedback positivo e resultados mensuráveis. Além disso, são discutidas estratégias para escalabilidade e expansão do projeto para novas regiões, aproveitando oportunidades de crescimento e desenvolvimento contínuo.

**Objetivo**

O site tem como objetivo criar um ambiente de informação e interação relacionado ao tênis de mesa despertando o interesse pelo esporte. Aumentando significativamente o envolvimento dos visitantes por meio de um quiz, que incentive a interação e o aprendizado do usuário em relação ao esporte.

**Justificativa**

A inclusão do quiz visa criar interação, despertar interesse e promover o aprendizado sobre o tênis de mesa, tornando a experiência do usuário mais dinâmica e engajadora.

**Escopo**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projeto TableTennis Universe- Backlogs | | |
| Requisito | Descrição | Classificação |
| Home | Página de entrada do site, panorama geral do site sobre o que o site se trata | Essencial |
| Saiba Mais | Página que aprofunda mais sobre o assunto, história do esporte, regras e curiosidades | Importante |
| Cadastro | Página para o usuário se cadastrar no sistema, com nome, e-mail, CPF, senha | Essencial |
| Quiz | Uma página com quiz, com perguntas sobre os esportes com pontuação para o entretenimento | Essencial |
| Perfil | Uma página com as informações do usuário. O usuário pode personalizar seu perfil colocando sua foto | Importante |
| Login | Página para o usuário colocar suas credenciais após ter feito o cadastro | Essencial |
| pontuação | Uma página onde ficara a colocação de cada usuário que responde o quiz | Essencial |

Premissas

* **Engajamento do Usuário:** A premissa de que um ambiente interativo e informativo sobre o Tênis de Mesa atrairá entusiastas do esporte, aumentando significativamente o envolvimento dos visitantes.
* **Interesse pelo Esporte:** Pressuposto de que um quiz interativo despertará o interesse dos usuários, incentivando a interação e o aprendizado em relação ao Tênis de Mesa.
* **Necessidade de Informações Detalhadas:** uma seção informativa detalhada sobre a história, regras e curiosidades do esporte é fundamental para a experiência do usuário.
* **Facilidade de Uso e Acesso:** um sistema de cadastro e login intuitivo será essencial para a participação dos usuários, permitindo a personalização de perfil.
* **Competição e Classificação:** uma seção de pontuação para os usuários que responderem ao quiz aumentará a competitividade e o interesse pela participação.

Restrições

**Prazo de Entrega:** tempo para o lançamento do site, exigindo um cronograma de desenvolvimento ágil e eficiente.

**Segurança dos Dados dos Usuários:** Obrigação de cumprir normas de proteção de dados, assegurando a privacidade dos usuários por meio de medidas de segurança eficazes.