

Sistema De Informação



Gabriel Vilela Peixoto - RM: 562125

Luis Gustavo Fernandes Rivalta - RM: 561742

Michel Pereira dos Santos - RM: 564919

Miguel Kawe dos Anjos Assis - RM: 562196

Rodrigo Froehlich Machado - RM: 563042

Projeto Happy Game: Match Hub

São Paulo

2025

FIAP
SISTEMA DE INFORMAÇÃO

GABRIEL VILELA PEIXOTO - RM: 562125
LUIS GUSTAVO FERNANDES RIVALTA - RM: 561742
MICHEL PEREIRA DOS SANTOS - RM: 564919
MIGUEL KAWÉ DOS ANJOS ASSIS - RM: 562196
RODRIGO FROEHLICH MACHADO - RM: 563042

Projeto Happy Game: Match Hub

Trabalho apresentado ao Curso de graduação em Tecnologia de Sistema de Informação, da FIAP, como requisito para a segunda etapa do projeto Happy Game.

Orientador: Prof. Sergio Ricardo Rota

SÃO PAULO
2025

SUMÁRIO

1. Introdução.....	4
2. Metodologia Ágil Escolhida.....	4
3. Estrutura do HTML e Funcionalidades.....	4
3.1. Páginas Principais e Funcionalidades.....	4
3.2. Elementos Compartilhados.....	6
4. Design de interface.....	6
5. UX Writing.....	7
6. Wireframe.....	8
6.1. Home.....	8
6.2. Sobre.....	9
6.3. Contato.....	10
6.4. Cadastro.....	11
6.5. Cadastro Concluído.....	12
6.6. Mapa do site.....	13
7. Arquitetura e Organização do Projeto.....	14
8. Implementação do Javascript.....	15
9. Cronograma.....	16
10. Vídeo.....	18

1. Introdução

Este trabalho aborda o desenvolvimento de um site dedicado à exibição dos próximos jogos de diversos campeonatos de e-sports, incluindo títulos populares como League of Legends, CS:GO, Dota 2, Valorant, entre outros. Além disso, o site oferece uma funcionalidade de notificações, permitindo que os usuários sejam alertados sobre os horários dos jogos e eventos importantes, garantindo uma experiência mais interativa e atualizada.

2. Metodologia Ágil Escolhida

Para o desenvolvimento do projeto, decidimos utilizar a metodologia de sprint/kanban para a organização de reuniões e alinhamento do projeto, além disso, utilizamos o quadro Kanban para a atribuição de tarefas.

Nós optamos por escolher esses métodos ágeis de trabalho, pois dessa forma, foi possível alinhar com os membros do grupo o que deveriam fazer para a conclusão das tarefas e, foi possível entender em que etapa do desenvolvimento estávamos.

3. Estrutura do HTML e Funcionalidades

O site Match Hub é composto por páginas principais que estruturam a navegação e funcionalidade da plataforma. Nesta segunda fase, o foco está na interface com utilização principalmente com JavaScript e Bootstrap, onde utilizamos classes pré-estabelecidas pelo bootstrap para uma estruturação do layout mais linear.

3.1. Páginas Principais e Funcionalidades

Página Inicial (index.html)

- Exibe os principais jogos e campeonatos, destacando horários e eventos (dados estáticos).

- Interface intuitiva, com banners dinâmicos (carrossel de cards) e layout responsivo, incluindo menu hambúrguer para dispositivos móveis.
- Utilização de filtros para encontrar os campeonatos desejados

Sobre (sobre.html)

- Explica o propósito do site e apresenta detalhes técnicos.
- Contém informações institucionais, dados de mercado (tabelas comparativas) e público-alvo (cards com ícones).

Contato (contato.html)

- Página com informações de contato e um formulário para envio de mensagens (a funcionalidade de envio ainda não está ativa).
- Exibe um carrossel de perfis da equipe e a seção "Quem Somos".
- Envio de uma mensagem de contato

Cadastro (cadastro.html)

- Permite que os usuários insiram seus dados para a realização do cadastro
- Alternância entre formulários de cadastro e login.
- Validação de campos com javascript e opção de login social (Google).
- Não há armazenamento de dados no backend nesta etapa.

Confirmação de Cadastro (cadastro_concluido.html)

- Página de feedback visual para usuários que concluíram o cadastro, com um GIF animado e botão de redirecionamento para a home.

Mapa do site (sitemap.html)

- Página onde o usuário poderá localizar todas as páginas existentes no site e poderá escolher em qual deseja navegar.

3.2. Elementos Compartilhados

Header:

- Logo, menu de navegação e barra de pesquisa.
- Fixo em todas as páginas para navegação consistente.
- Menu hambúrguer utilizando javascript.

Footer:

- Links para páginas principais, direitos autorais e logo.
- Estilização uniforme em todas as páginas.

4. Design de interface

Na parte visual do site, mantivemos a maior parte do que foi planejado durante a criação do wireframe na Fase 1, preservando a estrutura original e os elementos-chave definidos no início do projeto. Com a introdução do Bootstrap, foi possível aprimorar significativamente o layout por meio de seus componentes e classes utilitárias, que facilitam a organização dos elementos na página.

Utilizamos os containers do Bootstrap para estruturar melhor os conteúdos, o que resultou em melhorias notáveis no alinhamento, no espaçamento e na responsividade das páginas. Esses ajustes garantem que o site se adapte de forma eficiente a diferentes tamanhos de tela, proporcionando uma experiência visual mais consistente e agradável tanto em dispositivos móveis quanto em desktops.

Além disso, aplicamos containers e grid system do Bootstrap para alinhar elementos com maior precisão, otimizando o posicionamento dos componentes em todas as seções do site. Com isso, conseguimos manter a identidade visual proposta inicialmente, ao mesmo tempo em que melhoramos significativamente a usabilidade e a estética do projeto.

Substituímos nossas variáveis de tamanhos de fonte por fontes responsivas fornecidas pelo Bootstrap, o que contribuiu para uma leitura mais fluida e adaptável em diferentes dispositivos. Além disso, aplicamos ajustes visuais utilizando JavaScript, com o objetivo de tornar a experiência do usuário mais intuitiva e fluida.

5. UX Writing

Na parte organizacional, buscamos otimizar a usabilidade e a experiência do usuário com práticas de UX Writing. Isso foi feito principalmente ao adicionar uma melhoria no tamanho das fontes e mensagens de erro claras e objetivas no formulário de cadastro, orientando o usuário durante o preenchimento dos campos.

Essas melhorias foram pensadas para tornar a interação mais eficiente, guiando o visitante de forma natural e reduzindo possíveis frustrações durante o uso do site.

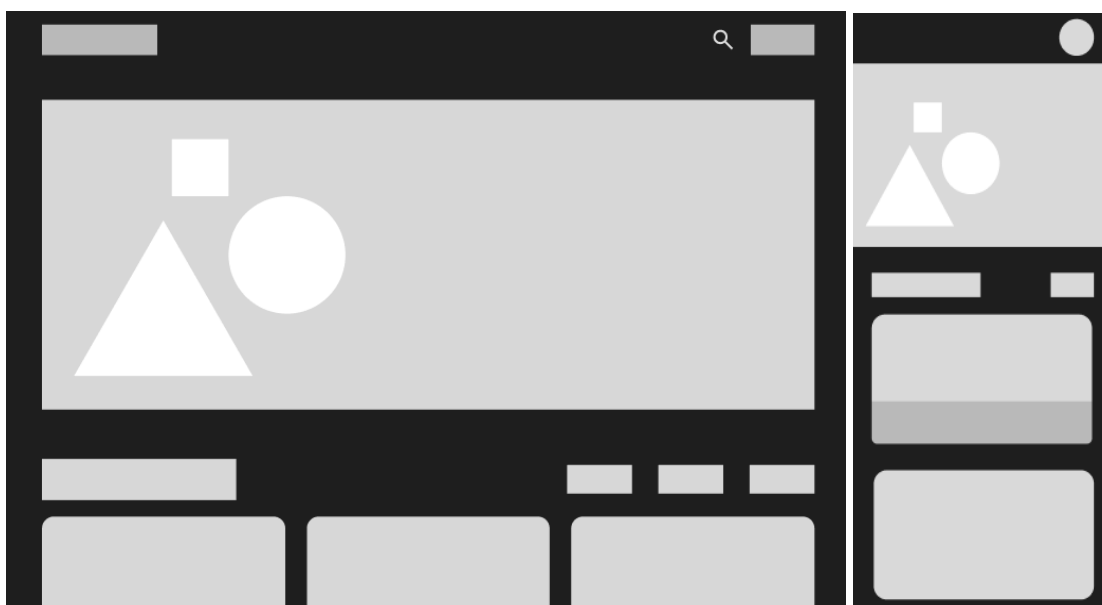
6. Wireframe

Nosso Wireframe foi projetado ainda na fase 1, com algumas alterações na fase 2, assim novas páginas criadas também foram adicionadas em nosso wireframe para tornar o desenvolvimento em grupo mais organizado.

6.1. Home

Nesta página desenvolvemos ela com um banner na parte superior, abaixo dele filtros para encontrar os jogos que o usuário procura, e logo em seguida as thumbs dos jogos exibidas em formato de grade.

Figura 1 - Wireframe da página home

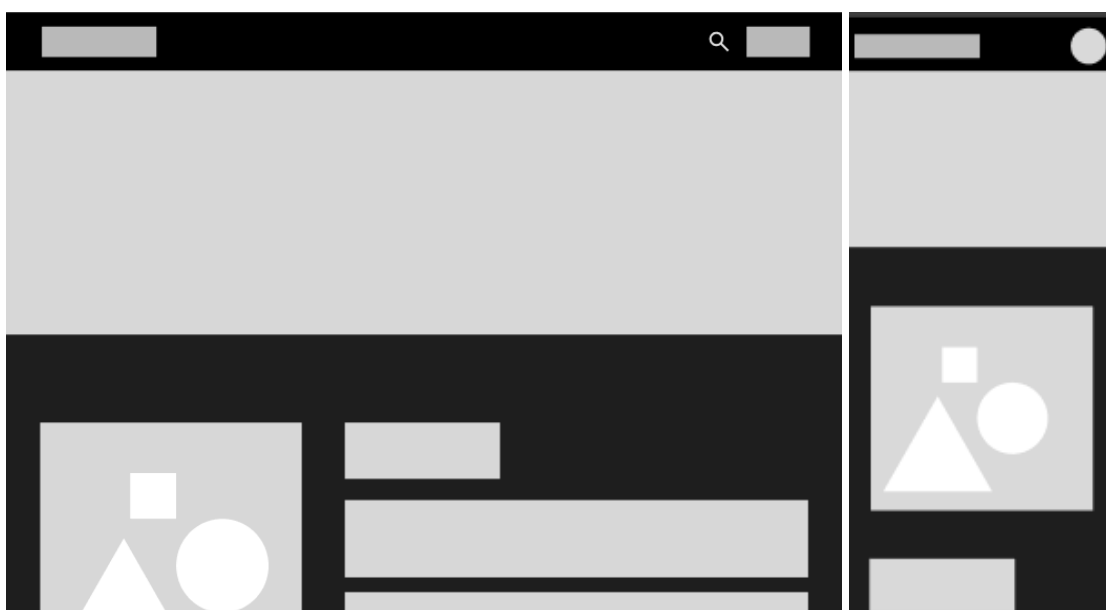


Fonte: Autores (2025).

6.2. Sobre

Nesta página, utilizamos um banner no topo e, em seguida, um layout organizado com imagem e textos informativos. O conteúdo destaca de forma clara a proposta, os valores e os objetivos do projeto, permitindo ao visitante entender rapidamente quem somos e o que oferecemos.

Figura 2 - Wireframe da página sobre

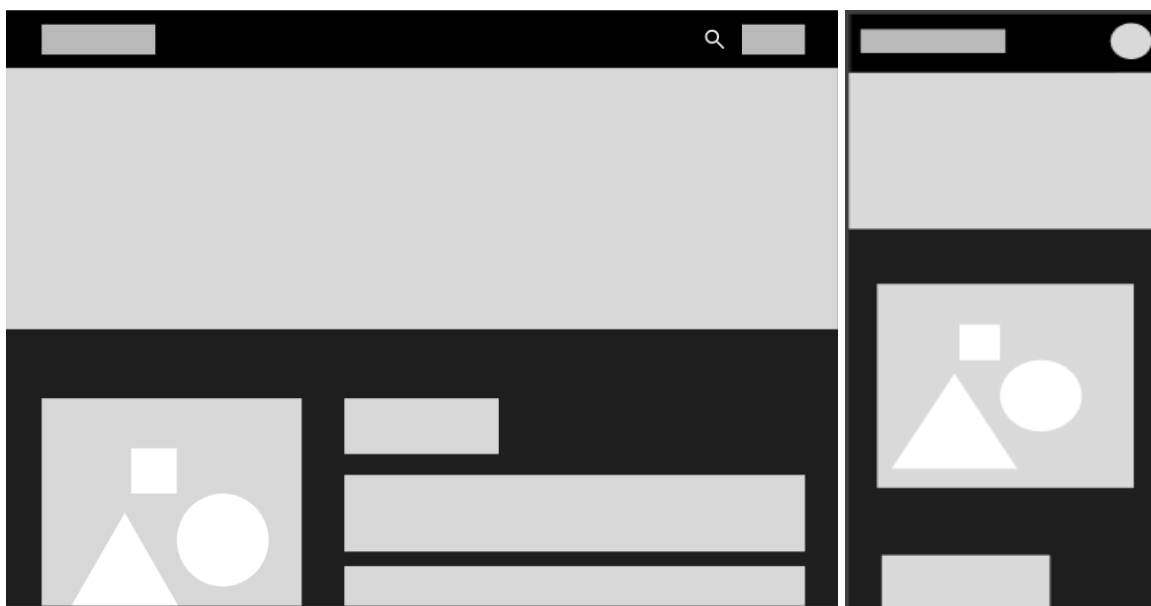


Fonte: Autores (2025).

6.3. Contato

Nesta página, desenvolvemos um layout com um banner na parte superior, seguido por uma estrutura visual agradável. Abaixo do banner, há uma imagem ilustrativa acompanhada de textos informativos, com o objetivo de facilitar a comunicação com o usuário. O design foi pensado para ser direto e acessível, garantindo que as informações de contato estejam claras e organizadas.

Figura 3 - Wireframe da página contato



Fonte: Autores (2025).

6.4. Cadastro

Nesta página desenvolvemos um layout agradável e funcional com uma interface limpa. Centralizamos o formulário de cadastro sobre uma imagem de fundo, facilitando o foco do usuário nos campos a serem preenchidos. Abaixo do formulário, há o footer com botões de ação e uma navegação clara, proporcionando uma experiência intuitiva para o usuário

Figura 4 - Wireframe da página cadastro



Fonte: Autores (2025).

6.5. Cadastro Concluído

Nesta página criamos um layout agradável que altera o conteúdo do formulário para indicar de forma clara e direta que o cadastro foi finalizado com sucesso. A interface mantém os elementos visuais consistentes com as demais páginas, reforçando a identidade visual e proporcionando uma experiência fluida ao usuário.

Figura 5 - Wireframe da página cadastro concluído

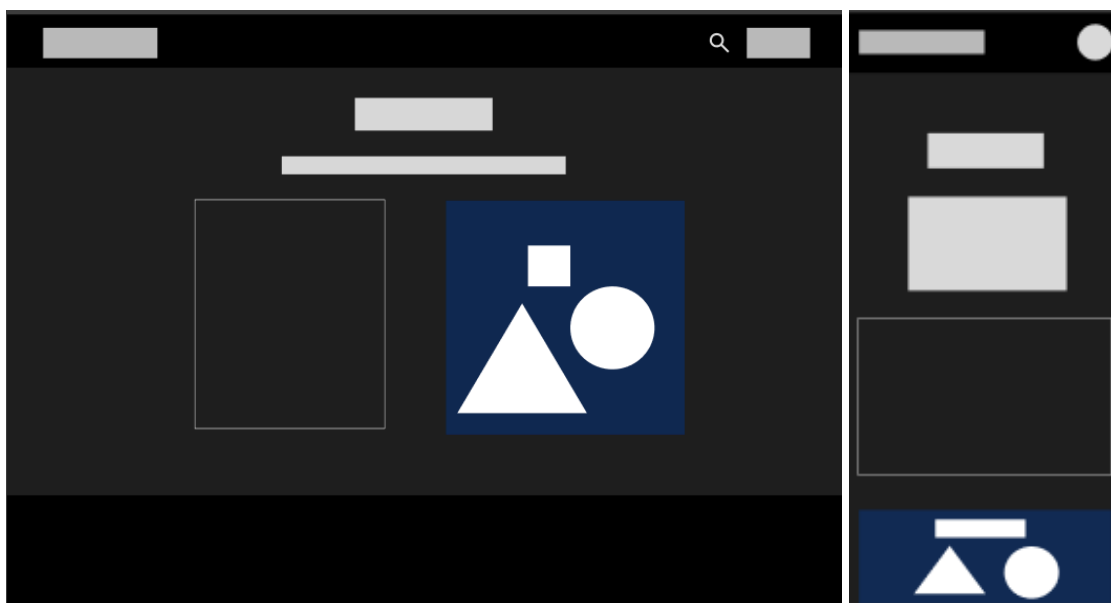


Fonte: Autores (2025).

6.6. Mapa do site

Esta página apresenta uma visão geral da estrutura do site, facilitando a navegação do usuário. Com um layout claro e organizado, o mapa exibe os principais links e seções disponíveis, funcionando como uma bússola que orienta o visitante na exploração do conteúdo. O design mantém a consistência visual com o restante do projeto.

Figura 6 - Wireframe do mapa do site

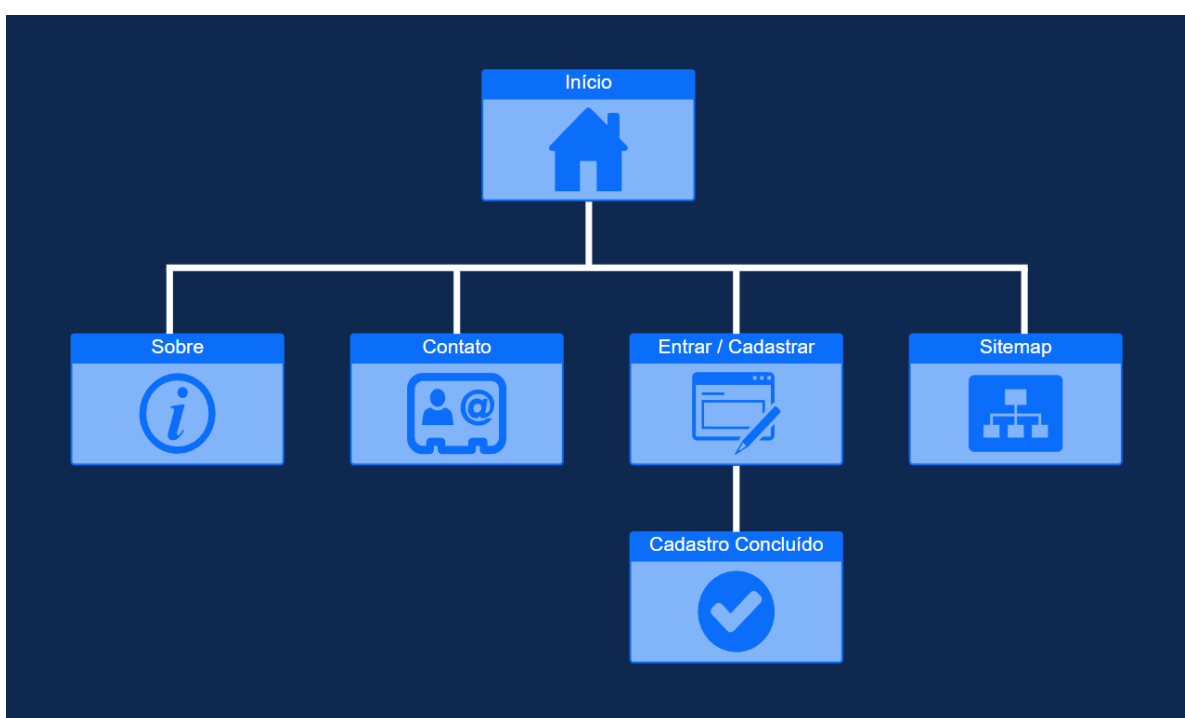


Fonte: Autores (2025).

7. Arquitetura e Organização do Projeto

Ocorreram mudanças para a melhoria do layout do projeto com a utilização do Javascript e do bootstrap que tornaram a estrutura do nosso site muito mais sólida, criando um visual mais organizado e completamente responsivo. Além disso, implementamos um mapa do site a fim de que os usuário possam se localizar durante o acesso, para que a navegação entre as páginas seja feita de forma mais rápida e eficiente, permitindo que o usuário encontre o que ele deseja.

Figura 7 - Arquitetura do projeto



Fonte: Autores (2025).

8. Implementação do Javascript

Implementamos diversas novas funcionalidades no site utilizando JavaScript, com o objetivo de aprimorar a usabilidade e a responsividade do projeto.

Em todas as páginas, foi adicionado um menu hambúrguer para telas mobile, utilizando as funções JavaScript do Bootstrap. Além disso, ao realizar o scroll, o header se torna fixo (fixed), facilitando a navegação e proporcionando uma experiência mais confortável para o usuário.

Na página inicial, incluímos filtros e uma funcionalidade que permite exibir mais jogos ao clicar em “Ver mais”, melhorando a interação com o conteúdo.

Na página de contato, os cartões com as informações foram ajustados para se adaptarem de forma responsiva aos diferentes tamanhos de tela, garantindo uma visualização mais consistente.

Por fim, na página de cadastro, implementamos uma função de validação em tempo real dos campos do formulário, oferecendo feedback imediato ao usuário. Também adicionamos um modal do Bootstrap que exibe um exemplo dos termos e condições do site no momento do cadastro.

9. Cronograma

Tarefa	Responsáveis	Data Inicial	Data Final
Discussão sobre os objetivos dessa fase, definição da metodologia e delegação de tarefas	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	31/mar	31/mar
Implementação do bootstrap na página index.html	Rodrigo	4/abr	8/abr
Implementação do bootstrap na página sobre.html	Luis	4/abr	8/abr
Implementação do bootstrap na página contato.html	Gabriel	4/abr	8/abr
Implementação do bootstrap na página cadastro.html	Michel	4/abr	8/abr
Implementação do bootstrap na página cadastro concluído.html	Miguel	4/abr	8/abr

Padronização das fontes com bootstrap	Rodrigo	16/abr	17/abr
Integração com o botão “ver mais”	Gabriel	17/abr	18/abr
Integração dos filtros	Gabriel	18/abr	18/abr
Menu mobile com javascript	Miguel	7/abr	7/abr
Validação do cadastro com javascript	Michel	17/abr	18/abr
Header fixo ao abaixar na página	Miguel	18/abr	18/abr
Modal dos termos de uso e condições	Miguel	18/abr	18/abr
Desenvolvimento da documentação	Gabriel, Luis, Michel, Miguel e Rodrigo	15/abr	21/abr
Gravação do vídeo	Luis	21/abr	21/abr
Edição do vídeo	Michel	21/abr	21/abr

10. Vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=IAaclmrmPZU>