**SPTECH**

**SÃO PAULO TECH SCHOOL**

**1CCOA**

**PROJETO INDIVIDUAL**

**Miguel de Oliveira Magalhães**

**QuizFutebol**

**São Paulo**

**2025**

**Miguel de Oliveira Magalhães**

**QuizFutebol**

Este trabalho foi feito para o Bacharelado em Ciência da Computação da Faculdade SPTech, sendo apresentadas para a matéria de Pesquisa e Inovação.

Professor: Fernando Brandão

**São Paulo**

**2025**

**RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo, cumprir todos os aspectos almejados durante o primeiro semestre do curso de Ciência da Computação da São Paulo Tech School. O trabalho se refere à uma plataforma de quizzes sobre o esporte futebol, onde o cliente irá se divertir e testar o seu conhecimento.

O site desenvolvido será um desafio divertido para quem é amante de futebol, de acordo com o seu conhecimento futebolístico, o cliente realizará diversos quizzes e assim através de um login terá informações de quanto essa pessoa sabe de futebol.

O projeto tem como um dos principais objetivos, que todos possam testar o seu conhecimento, de uma maneira totalmente acessível, fácil de manipular e totalmente divertida.

Palavras-chave: Quizzes, Futebol, Conhecimento, Divertido, Acessível.

**ABSTRACT**

This project aims to fulfill all the objectives set during the first semester of the Computer Science program at São Paulo Tech School. The work refers to a quiz platform focused on the sport of football (soccer), where users can have fun and test their knowledge.

The developed website offers a fun challenge for football lovers. Based on their football knowledge, users will be able to take various. Through a login system, they will receive information about how much they actually know about the sport.

One of the main goals of this project is to allow everyone to test their knowledge in a way that is completely accessible, easy to use, and highly entertaining.

**Keywords**: Quizzes, Football, Knowledge, Fun, Accessible.

**LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Saúde e Bem-Estar 12

Sumário

[CONTEXTO 7](#_Toc200314617)

[OBJETIVO 8](#_Toc200314618)

[JUSTIFICATIVA 8](#_Toc200314619)

[ESCOPO 9](#_Toc200314620)

[1. Descrição 9](#_Toc200314621)

[2. Objetivos do projeto 9](#_Toc200314622)

[3. Requisitos 9](#_Toc200314623)

[4. Limites e exclusões 9](#_Toc200314624)

[5. Macroconograma 10](#_Toc200314625)

[6. Recursos Necessários 10](#_Toc200314626)

[7. Partes Interessadas 10](#_Toc200314627)

[PREMISSAS E RESTRIÇÕES 11](#_Toc200314628)

[1. Premissas 11](#_Toc200314629)

[2. Restrições 11](#_Toc200314630)

[OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL - ONU 12](#_Toc200314631)

[Bibliografia 13](#_Toc200314632)

# CONTEXTO

O futebol continua a ser, de longe, o esporte mais amado do planeta: estima‑se que 3,5 bilhões de pessoas se declarem fãs da modalidade, número que representa mais de metade da população mundial, um alcance sem paralelo entre todas as práticas esportivas.

No Brasil, essa paixão encontra terreno fértil graças à elevada penetração digital. Em 2023, 87,6 % dos brasileiros com 10 anos ou mais já possuíam um smartphone, o que equivale a 163,8 milhões de pessoas, segundo a PNAD TIC/IBGE. Somam‑se a isso os 265 milhões de linhas móveis ativas (densidade próxima de 1 celular por habitante) e uma penetração de internet que atinge 86,6 % da população. Esses indicadores confirmam que a maioria absoluta dos potenciais usuários pode acessar uma plataforma online em qualquer lugar e a qualquer momento.

Além de massificar o acesso, o ambiente digital favorece formatos de aprendizagem lúdicos. Estudos brasileiros recentes mostram que jogos no formato de quiz elevam significativamente o engajamento e o desempenho dos participantes em ambientes educacionais, reforçando o valor pedagógico da gamificação.

Nesse cenário, uma solução como o QuizFutebol aproveita o enorme interesse já existente pelo esporte, a ampla disponibilidade de pessoas conectados à internet com a eficácia comprovada dos quizzes para criar uma experiência que junta diversão, socialização e desenvolvimento de conhecimento futebolístico.

# OBJETIVO

Desenvolver um sistema de quizzes de futebol, que com os dados dos resultado dos quizzes, o cliente terá informações em uma dashboard para ver como está o seu conhecimento futebolístico.

# JUSTIFICATIVA

O futebol é uma paixão mundial, e com o avanço da tecnologia, plataformas interativas, como quizzes online, têm se mostrado eficazes em engajar usuários e promover o aprendizado de forma lúdica. Ao combinar a paixão pelo futebol com métodos interativos de aprendizado, é possível criar experiências que são ao mesmo tempo educativas e altamente envolventes.

A plataforma justifica-se pela oportunidade de atender um público amplo e engajado, com uma ferramenta que une entretenimento e conhecimento. A QuizFutebol busca da maneira mais divertida possível testar e ampliar os conhecimentos sobre futebol de seus clientes, fortalecendo cada vez mais a conexão do ser humano com o futebol.

# ESCOPO

## Descrição

Desenvolvimento de uma plataforma web interativa de quizzes sobre futebol, com o objetivo de proporcionar entretenimento e testar o conhecimento dos usuários sobre o esporte. A plataforma será acessível, fácil de usar e oferecerá uma experiência divertida para os amantes do futebol.

## Objetivos do projeto

* Criar uma plataforma web sobre quizzes de futebol.
* Implementar um sistema de autenticação de usuários.
* Desenvolver quizzes de diferentes dificuldades.
* Fornecer feedback imediato sobre os quizzes através de uma dashboard.

## Requisitos

* Documentação do projeto.
* Planejamento no Trello.
* Uso do Git/GitHub.
* Modelo lógico, relacionamentos do banco de dados.
* Uso da Máquina Virtual com o banco de dados nela.
* Interface web responsiva e intuitiva.
* Sistema de cadastro e login de usuários.
* Sistema de dashboard.

## Limites e exclusões

* O projeto será desenvolvido como parte do curso de Ciência da Computação da São Paulo Tech School.
* O quizzes serão focados em apenas futebol, sem abrangência para outros esportes.
* A plataforma será lançada apenas em português.

## Macroconograma

* Planejamento – 1 semana
* Análise de requisitos – 1 semana
* Protótipo de Design – 1 semana
* Desenvolvimento Front End – 3 semanas
* Desenvolvimento Back End – 3 semanas
* Teste e Validação – 1 semana
* Documentação e entrega final – 1 semana

## Recursos Necessários

* Uma máquina em casa para o dono do projeto.
* Utilização do notebook da faculdade.
* Computadores com acesso à internet.
* Editor de código: Visual Studio Code
* Frameworks e Linguagens:

- Front-end: HTML, CSS, JavaScript.

- Back-end: Node.js

- Banco de Dados: MySQL.

* Versionamento de Código: Git e GitHub
* Ferramenta de gerenciamento: Trello.
* Usuários testadores: Amigos, alunos, colegas, familiares para testar a plataforma

## Partes Interessadas

Amantes do esporte futebol que querem testar e adquirir conhecimento futebolístico.

# PREMISSAS E RESTRIÇÕES

## Premissas

* Os usuários terão acesso à internet para utilizar a plataforma.
* O conteúdo dos quizzes será suficiente e confiável, sendo elaborado com base em fatos do futebol amplamente conhecidos.
* O aluno terá domínio básico das tecnologias utilizadas, como HTML, CSS, JavaScript e bibliotecas/frameworks escolhidos.
* A infraestrutura disponível (computador, IDEs, internet) será suficiente para o desenvolvimento completo do projeto.
* O público-alvo possui interesse real por futebol e por testes de conhecimento.

## Restrições

* Prazo de apenas um mês, exigindo a entrega do projeto em tempo hábil..
* Equipe reduzida (totalmente individual), exigindo maior carga de trabalho do aluno desenvolvedor.
* Escopo focado exclusivamente no futebol, sem incluir quizzes sobre outros esportes ou temas.
* Plataforma será desenvolvida apenas em português.
* O projeto deve ser executado com tecnologias compatíveis com os conhecimentos adquiridos durante o curso.

# OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL - ONU



Figura 1 - Saúde e Bem-Estar

O projeto QuizFutebol está alinhado com a ODS 3 da ONU, que visa assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades. Embora seja uma plataforma digital voltada para quizzes sobre futebol, sua proposta vai além do entretenimento: ela estimula a saúde mental, o lazer e a conexão social por meio de uma atividade lúdica e educativa.

O futebol, por si só, já é um símbolo global de saúde e bem-estar, promovendo atividade física, espírito esportivo e integração entre pessoas. O QuizFutebol se inspira nesse mesmo espírito ao oferecer uma forma leve e divertida de engajamento com o tema, incentivando o raciocínio, a memória e o aprendizado contínuo, fatores que também contribuem para a saúde cognitiva.

Além disso, o projeto promove momentos de descontração, aliviando o estresse e fortalecendo a saúde emocional dos usuários. Ao criar um ambiente onde as pessoas podem se divertir, aprender e compartilhar experiências sobre algo que amam, o QuizFutebol reforça o papel da tecnologia como ferramenta de apoio ao bem-estar coletivo

# Bibliografia

Marcos Antonio Gomes Xavier, Bruno Lopes Xavier, & Paulo Victor Rodrigues Carvalho. (17 de 07 de 2024). *Engajamento pelo Uso de Jogo Digital no Formato de Quiz: uma Revisão Sistemática*. Fonte: EAD em foco: https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/2200

Rio. (16 de 08 de 2024). *IBGE revela que Brasil tem 163,8 milhões de pessoas com aparelho de telefone celular… - Veja mais em https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2024/08/16/ibge-revela-que-brasil-tem-1638-milhoes-de-pessoas-com-aparelho-de-telefone-celular*. Fonte: Uol: https://economia.uol.com.br/noticias/estadao-conteudo/2024/08/16/ibge-revela-que-brasil-tem-1638-milhoes-de-pessoas-com-aparelho-de-telefone-celular.htm

Schwingel, M. (11 de 07 de 2024). *Global Overview Report e Digital 2024: Saiba quais são os principais insights*. Fonte: Conversion: https://www.conversion.com.br/blog/global-overview-report/

Singh, A. (20 de 02 de 2025). *The Most Popular Sports In The World*. Fonte: Site da World Atlas: https://www.worldatlas.com/articles/what-are-the-most-popular-sports-in-the-world.html