

SÃO PAULO TECH SCHOOL
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Paulo Reis de Marcena
02231033

FIFA Connection

SÃO PAULO
2023



Sumário

Sobre a FIFA Connection	3
Contexto	4
Relação entre mim e o tema	8
Objetivos	10
Justificativa	11
Escopo	11
Diagrama de visão de negócio	13
Premissas, restrições e riscos do projeto	13
Ferramentas de gestão de projeto	14
Product backlog dos requisitos	15
Solução técnica	16



Sobre a FIFA Connection

A FIFA Connection é uma plataforma web onde usuários do FIFA possam se conectar, avaliar as características dos jogadores presentes no jogo, consultar diversas informações e aumentar cada vez mais sua vontade de jogar.

Com a FIFA Connection será possível

- Ter dicas de formações
- Desafios do modo carreira.
- Criação de personagens no game.
- Consulta dos rankings de jogadores e times.
- Simulação do “time dos sonhos” do usuário.
- Ter acesso ao overall de cada jogador do game.

Logo:



Objetivo:

Estimular cada vez mais que os jogadores continuem jogando e se divertindo com o FIFA através de conexões entre jogadores e desafios.

Fundador:



Paulo Reis de Marcena



Contexto

Os jogos eletrônicos têm se tornado cada vez mais presente na vida das pessoas ao decorrer dos anos. Atualmente, podemos encontrar jogos digitais em várias partes do nosso dia a dia, seja no computador, celular, tablete ou até mesmo em televisões. Os games não estão mais presentes só entre as crianças e adolescentes, mas também entre os adultos e idosos.

Na antiguidade greco-romana os jogos eram considerados apenas como algo voltado para o relaxamento das atividades que exigiam das pessoas esforços físicos e intelectuais, entretanto, essa definição foi mudando ao decorrer das épocas. Na idade média, por exemplo, os jogos começaram a ser associados a algo do “azar” e considerado uma prática “não séria”. Com o decorrer dos anos os jogos começaram a ganhar um sentido voltado a fins pedagógicos, onde era demonstrada uma relevância desse instrumento para situações de ensino, segundo a doutora em linguística pela UFP, Irandé Antunes:

“O jogo tem função fundamental na aprendizagem do aluno e que os educadores têm o objetivo de estimular as crianças para uma transformação em relação ao processo de ensino visando a concretização da aprendizagem. Esta mudança acontecerá através da mediação feita pelo professor, tendo o aluno o maior interessado pela busca dos conhecimentos” – Antunes (2003).

Com toda essa evolução ocorrendo, hoje em dia temos os jogos como fonte de renda de diversas pessoas ao redor do mundo tornando a definição de uma prática “não séria” definida na antiguidade algo do passado, partindo do pressuposto que no presente momento temos torneios gigantes sobre os games.

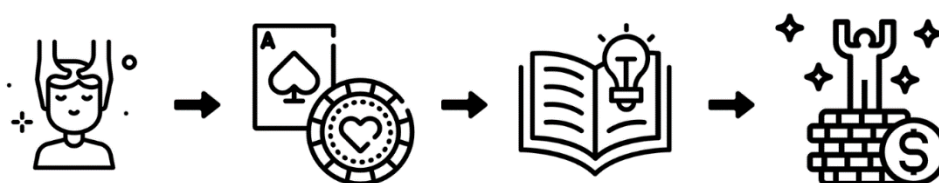


Figura 1: Evolução na definição dos jogos

O FIFA é uma série de jogos de futebol produzidos pela EA – Electronic Arts – no setor EA Sports, esse departamento também é responsável pela produção dos jogos Madden NFL e NHL, games de futebol americano e hóquei respectivamente e que tiveram sua produção anos antes do FIFA. No dia 15 de julho 1993 quando o primeiro FIFA foi lançado havia uma grande diferença para a EA em relação a concorrência, pois, diferente dos jogos Madden NFL e NHL que quando foram lançados não havia concorrência, para o FIFA já existia o



Sensible Soccer, Kick Off e Match day franquias que já estavam desde 1990 no mercado.

Entretanto essa concorrência foi superada muito rapidamente, já que o FIFA era o único jogo de futebol no mercado com a licença oficial da FIFA – Federação Internacional de Futebol Associação – o organismo que coordena o futebol mundial, permitindo o uso de ligas, clubes, nomes e aparência dos jogadores reais dentro do game e tornando a experiência do usuário extremamente melhor em comparação aos concorrentes que usavam nomes genéricos.



Figura 2: FIFA e seus concorrentes em 1993

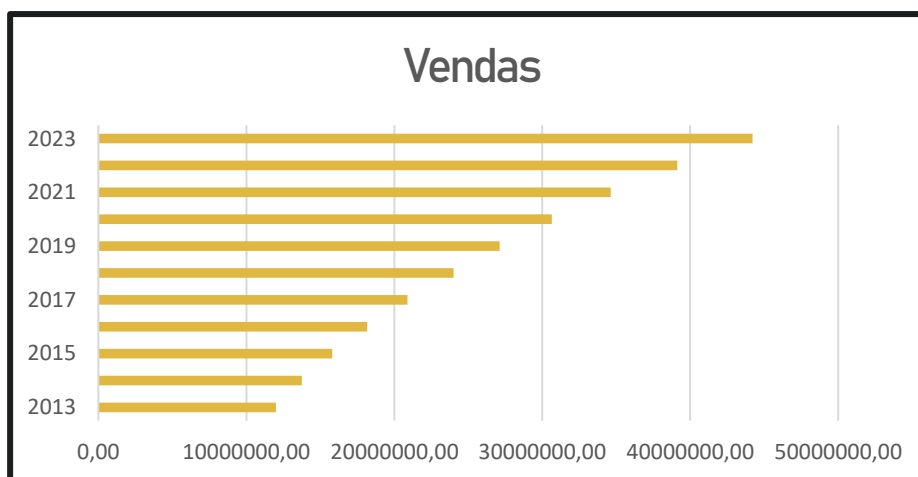
Vale ressaltar também que quando o FIFA foi lançado ele estava sendo um game pré-copa de 1994, entretanto, não possuía o número “94” como as versões futuras que receberiam os 2 últimos dígitos do ano para identificação da versão. A mídia mundial não poderia ficar calada a respeito do grau de espanto que esse jogo trouxe a realidade dos games, sendo exaltado em diversas reportagens. Uma reportagem publicada pelo jornal Folha de São Paulo dizia:

“Se realismo está entre as preferências de jogadores de futebol eletrônico, o “Fifa International Soccer”, da Electronic Arts, é uma boa pedida”

Já em clima de copa do mundo, no dia 11 de junho de 1994, quase um ano após seu lançamento, o jornal Folha definia o FIFA INTERNATIONAL SOCCER como o melhor jogo virtual de futebol, publicando que:

“Não esqueceram quase nada. Detalhes de gráficos e sons, 48 seleções para você escolher, além de esquemas táticos, estratégia, tempo de jogo, clima e tipo de gramado. A visão diagonal do campo, como numa partida vista pela TV, faz o jogo parecer real. Tem até replay de jogadas”

Atualmente é incontestável falar de jogos digitais sobre futebol sem pensar no FIFA, de longe ele conquistou e se consolidou no mercado de jogos digitais. E seus números de vendas no primeiro mês são assustadores, a média de crescimento de vendas nesse período é sempre de 13% maior do que no ano anterior.



Um diferencial do FIFA que sempre o manteve no top do mercado foi a sua dedicação a evoluir os gráficos do game visando trazer ao seu usuário uma experiência cada vez mais realista, seja do estádio, objetos – bola, rede, uniformes etc. – jogadores e até mesmo o movimentos dos jogadores.



Figura 4: Evolução dos gráficos a cada década



Figura 5: Vida real x FIFA



Com toda essa evolução a brincadeira tornou-se uma coisa séria para algumas pessoas que gostariam de ganhar visibilidade, dinheiro e prestígio a partir do jogo, então foram criados os torneios de FIFA organizados pela Eletronic Arts (EA) que envolve jogadores de todo o mundo competindo uns contra os outros de forma 1(um) contra 1(um).

A EA organiza diversos tipos de competições, incluindo modalidades online e presenciais, como o FIFA eWorld Cup, que é o torneio mais prestigiado, para jogá-lo os jogadores devem se classificar em torneios menores e qualificatórios regionais ou online, ou também por meio do sistema de pontos EA Sports Global Series (ESGS).

O sistema de pontos ESGS é a principal forma pela qual os jogadores podem ganhar um lugar nos torneios da EA. Os jogadores acumulam pontos jogando em torneios oficiais da EA e competindo em partidas online. Os jogadores com mais pontos no final da temporada são classificados para o FIFA eWorld Cup e outros eventos principais.

Além dos torneios oficiais da EA, existem também torneios organizados por terceiros, como organizações de eSports e patrocinadores. Esses torneios podem ter seus próprios sistemas de qualificação e prêmios.

Em 2022 foi a vez da equipe brasileira conquistar o título inédito na FIFA eNations Cup, time constituído por 3 (três) jogadores e um técnico – Paulo Henrique “PHzin”, Gabriel Crepaldi e Klinger Castro são os três jogadores e o coach Gabriel “Gabgol”.



Figura 6: Time brasileiro comemorando o título em 2022

Outro tópico que não podemos deixar de tratar ao falar do jogo FIFA é do seu rival PES, que ao longo de muitos anos tornaram a competição do mercado de jogos digitais voltado ao futebol única entre os dois. Do mesmo modo temos que afirmar que essa competição foi muito boa tanto para economia quanto para os consumidores, já que os desenvolvedores estavam a todo tempo buscando uma maior eficiência produtiva focando em inovações e melhorias dos games.



A rivalidade entre esses dois grandes jogos é muito acalorada entre os jogadores a muito tempo, ambos possuem uma grande quantidade de fãs e cada um tem suas vantagens e desvantagens em relação um ao outro.

- Jogabilidade
- Gráfico
- Licenças de times e jogadores
- Modo de jogos

Diferentemente do FIFA que é produzido pela EA, o PES é responsabilidade da Konami. O jogo é conhecido pela sua jogabilidade sutilmente mais realista e maior possibilidade de táticas para o game. No entanto, é importante lembrar que ambos são bons jogos e que essa rivalidade se resume as preferencias do usuário.

Relação entre mim e o tema



Tudo começou quando eu tinha 9 anos e ganhei o meu primeiro console, o Playstation 2, o primeiro jogo que meu pai comprou foi um jogo de futebol, para ser específico o FIFA 13, logo, me apaixonei pelo game. Eu já gostava de futebol e torcia para o Santos, e como a maioria dos meninos da minha idade sonhava em ser jogador de futebol, fatores esses que impulsionaram e muito minha conexão com o jogo. Por mais que o FIFA nunca teve os jogadores reais dos times brasileiros eu sempre simulava no MODO CARREIRA, como eu queria que fosse minha carreira na vida real.

Com o passar dos anos meu PS2 queimou e fiquei sem um console por muito tempo, mas sempre jogando bola e sonhando em ser jogador, o tempo



foi passando e quando eu tinha 13 anos ganhei outro vídeo game, agora o XBOX 360, com gráficos ainda mais realista eu ficava horas jogando o FIFA 17 no modo Treinador e aquilo era o meu lazer favorito, não via as horas passar quando eu estava jogando.

Entretanto, em 2019 um ano de muitas mudanças na minha vida, onde eu resolvi parar de tentar jogar futebol profissionalmente e o XBOX 360 parou de receber novas versões do FIFA

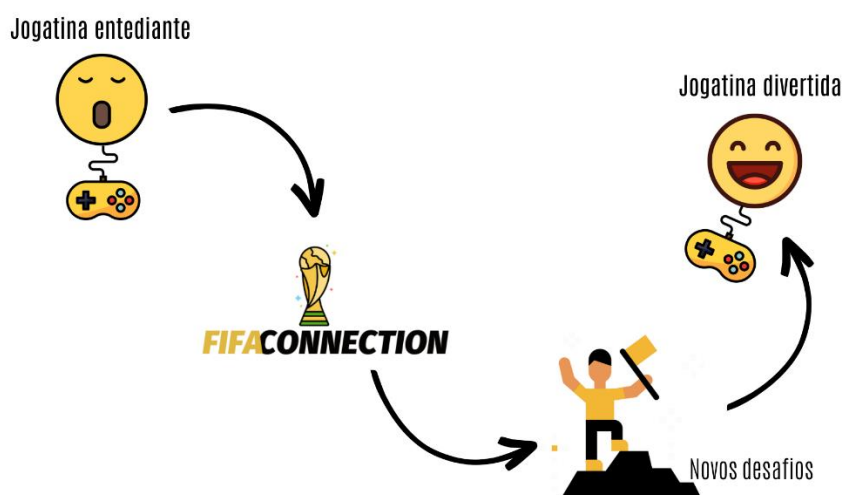


Com isso fiquei muito tempo com FIFA 19, sempre jogando para me desestressar e fugir um pouco da realidade. Por mais que eu só jogasse o 19, sempre estava acompanhando as novas versões no YouTube com Gameplays e sempre que eu assistia a vontade de jogar essas novas versões sempre aumentava. Então em 2022 consegui trocar para um console mais recente da nova geração o XBOX Series S, onde posso jogar as versões mais recentes e com os melhores gráficos possíveis. Claramente que não tenho mais o mesmo tempo de antes, mas sempre quando posso ou quero me recompensar por algo eu jogo algumas partidas, seja ela online, com o pessoal aqui de casa ou até mesmo sozinho.

Objetivos

Em primeira análise, deve-se ressaltar que um dos principais motivos no qual jogadores de jogar o FIFA no modo carreira, seja ele jogador ou treinador é a falta de desafios e criatividade na hora da jogatina.

Logo, a FIFA Connection tem como principal objetivo estimular cada vez mais que os jogadores continuem jogando e se divertindo com o FIFA através de conexões entre jogadores e desafios criados para cada situação e modo de jogo, além de auxiliar o player em diversas partes do jogo



A princípio, pretende-se fornecer ao nosso usuário uma plataforma de altíssima qualidade onde será possível ter acesso a gráficos dos jogadores, onde mostrara todas as suas características técnicas, conteúdos de diversos tipos sobre o game, tais como, criação de celebridades dentro do game, táticas, desafios e curiosidades.

A finalidade do projeto é basicamente criar uma plataforma web de conexão entre jogadores de FIFA, pois para estimular esses jogadores a continuarem jogando e se divertindo é importante criar conexões entre eles e oferecer desafios emocionantes.

O projeto será desenvolvido focando a sua implementação na nuvem, logo, todo seu acesso será via web. Tendo a opção de cadastro para os usuários que preferirem entrar para a comunidade online – maneira mais eficaz de conectar os jogadores – a partir dessa comunidade será possível criar comentários e atribuir notas aos jogadores presente no game. Teremos páginas para os desafios de cada modo de carreira – jogador ou treinador – e simulação do poder de ataque, meio de campo e defesa do time que o usuário montar.



As principais entregas do projeto FIFA Connection são as páginas de login e cadastro, gráficos de características, páginas de conexão entre usuários e simulação do time dos sonhos.

Justificativa

Estimular os jogadores a continuarem jogando e se divertindo com o FIFA através de conexões entre jogadores e criação de desafios para o modo carreira, a fim de aumentar em até 47% a vontade de continuar jogando.

Escopo

Objetivo: Estimular cada vez mais que os jogadores continuem jogando e se divertindo com o FIFA através de conexões entre jogadores e desafios.

Benefícios:

- Incentiva os jogadores a continuarem jogando e se divertindo com o jogo por mais tempo;
- Oferece desafios emocionantes e criativos para cada situação e modo de jogo;
- Fornece suporte e auxílio aos jogadores em diversas partes do jogo, tornando a experiência de jogo mais completa e satisfatória;

Estratégias:

- Criar conexões entre jogadores para estimular a interação e o engajamento;
- Desenvolver desafios criativos e emocionantes para cada modo de jogo;
- Oferecer suporte e recursos úteis aos jogadores;
- Criar uma equipe dedicada a fornecer soluções e recursos úteis para os jogadores;
- Realizar campeonatos e eventos para promover a comunidade e a competitividade junto com a organização de eSports e patrocinadores para aumentar a visibilidade e o alcance da FIFA Connection.

Recursos:

- Desenvolvedor - 15 horas semanais durante 2 semanas.



Entregáveis:

- Plataforma web
- Gráficos chartJs

Público-alvo: Jogadores de FIFA, principalmente aqueles que jogam o modo carreira, que procuram por mais desafios e criatividade na hora da jogatina.

Cronograma:

Fase de planejamento: 20 de abril a 27 de abril

Desenvolvimento da plataforma: 28 de abril a 12 de maio

Testes e ajustes: Constantemente ao desenvolvimento da plataforma, foco no MVP

Lançamento: 31 de maio

Indicadores de sucesso:

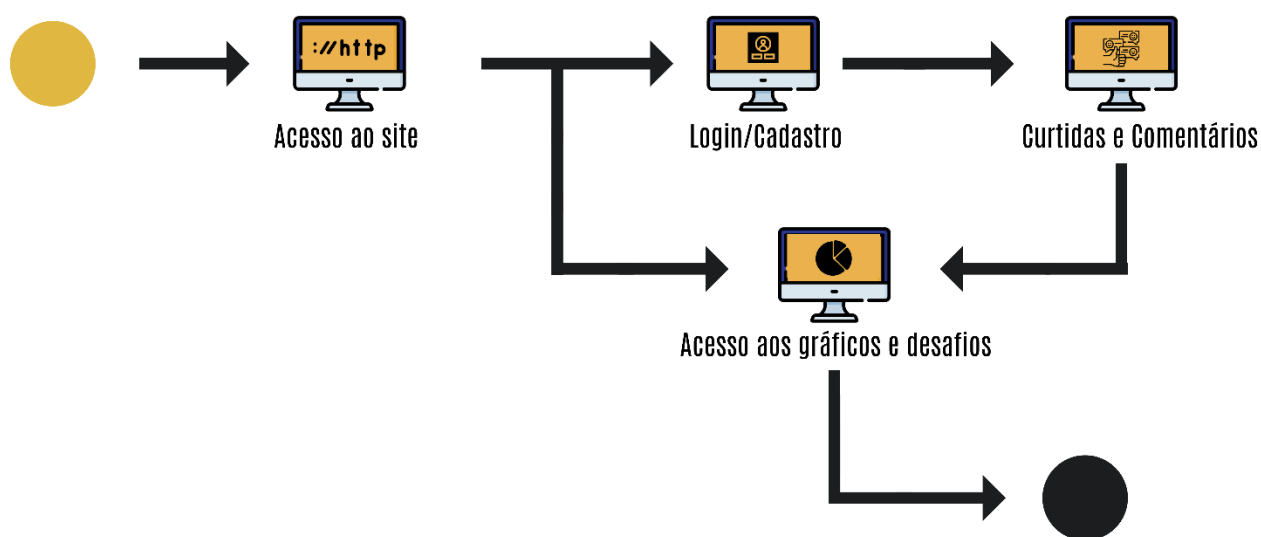
- Número de jogadores engajados
- Taxa de retenção de jogadores
- Número de desafios criados e jogados
- Número de usuários que utilizam os recursos e suporte oferecidos
- Visibilidade e alcance da FIFA Connection

Fora do escopo:

- Dados dos jogadores de versões anteriores ao FIFA 23
- Recuperação de senha
- Oferecer a plataforma em outro idioma
- Fornecer dados sobre outros jogos de futebol



Diagrama de visão de negócio



Premissas, restrições e riscos do projeto

Premissas:

- O usuário ter um meio de se conectar através de uma rede internet
- O FIFA continuar sendo um jogo cobiçado
- Conhecimentos técnicos do desenvolvedor
- Proteção de dados dos usuários

Restrições:

- Orçamento limitado
- Cronograma rígido
- Concorrência no mercado

Riscos:

- Má administração do tempo de produção
- Perda de arquivos do projeto



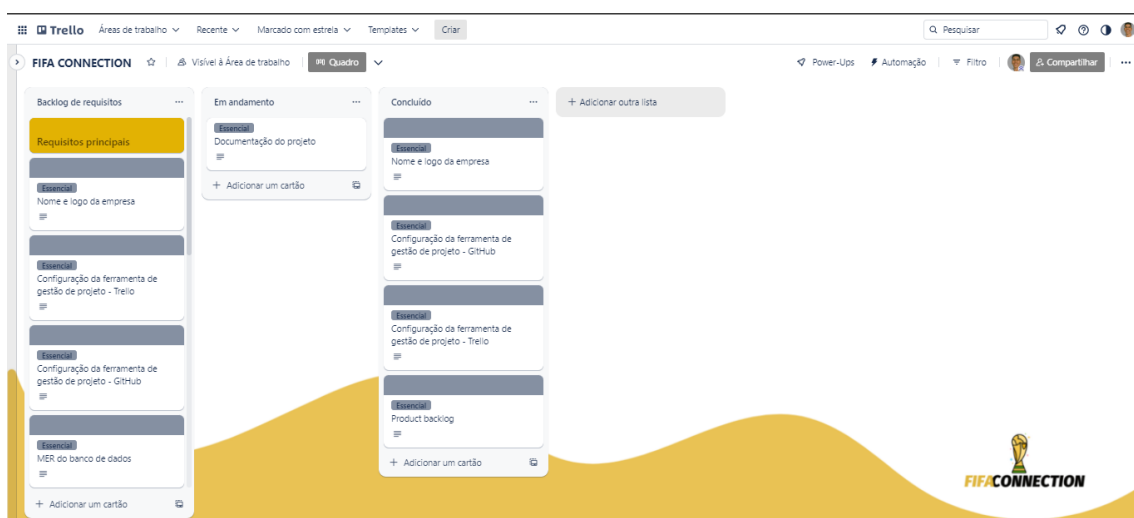
Ferramentas de gestão de projeto

Devido a alta complexidade do projeto e o curto período para sua entrega será utilizado a metodologia SCRUM, com focos em MVP's semanais, o SCRUM é uma das formas de gerenciamento de métodos ágeis em projetos, com a finalidade de auxiliar na gestão e no desenvolvimento onde se tenham um prazo curto de entrega. Considerado também como um conjunto de boas práticas empregado no gerenciamento de projetos complexos, onde não se conhece todas as etapas ou necessidades.

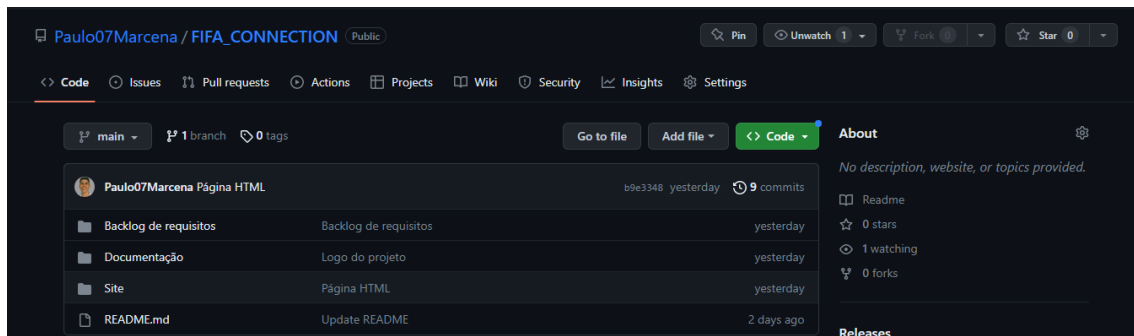
Como ferramenta de gestão de projeto foi utilizado o Trello, que é uma ferramenta visual que possibilita o gerenciamento de qualquer tipo de projeto, fluxo de trabalho ou monitoramento de tarefas. Ademais, essa ferramenta também possibilita que o time acompanhe constantemente a evolução de cada tarefa nos seguintes níveis:

- A fazer
- Em andamento
- Concluído

Possibilitando o fácil entendimento do que está sendo feito no exato momento, prazo de entrega e prioridade.



Outra ferramenta de gestão de projeto que será utilizada é o GitHub, plataforma de hospedagem de códigos-fontes e controle de versão baseado no sistema GiT. Onde é permitido o trabalho em equipe, rastreamento de problemas, gerenciamento das versões etc.



Product backlog dos requisitos

Para definir o tamanho de cada requisito do projeto – independente da data de entrega – foi utilizado a sequência Fibonacci (3, 5, 8, 13 ,21). Onde foi feito em grupo a definição do tamanho da atividade de acordo com o nível de conhecimento do desenvolvedor responsável.

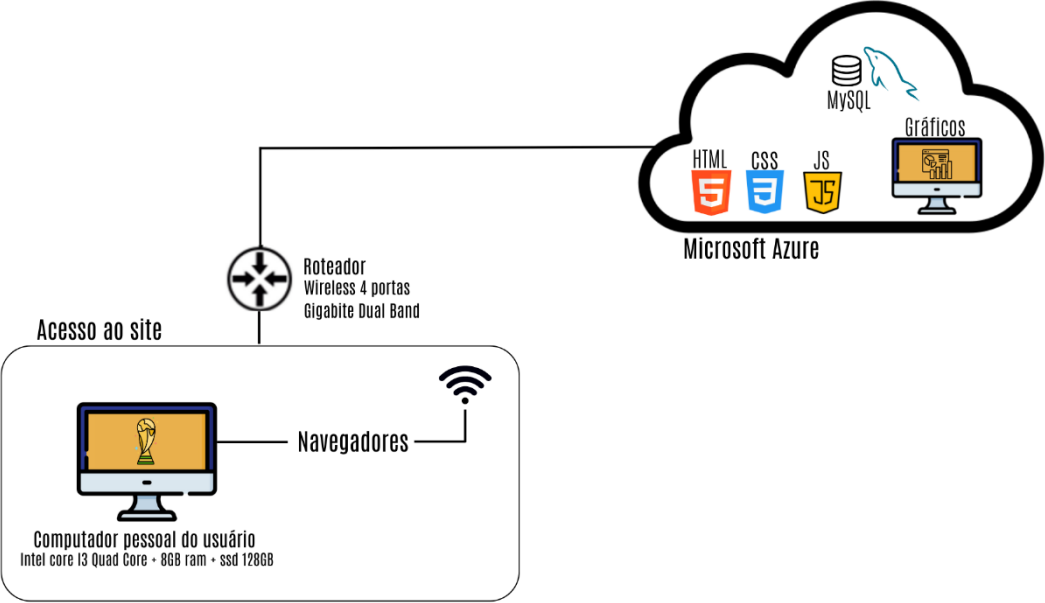
Requisitos Principais				
Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Fibonacci
Nome e logo da empresa	Definição do nome e desenvolvimento da logotipo do projeto	Essencial	P	5
Configuração da ferramenta de gestão de projeto - Trello	Criação de uma área de trabalho e configuração da mesma no Trello - contendo todos os requisitos do projeto	Essencial	P	5
Configuração da ferramenta de gestão de projeto - GitHub	Criação de um novo repositório para o projeto	Essencial	P	5
MER do banco de dados	Criação do modelo lógico do banco de dados, onde deve conter nas entidades todos os registros e relacionamentos	Essencial	G	13
Script do banco de dados	Criação do script do banco de dados com base na modelagem lógica	Essencial	G	13
Protótipo do site institucional	Criação de um protótipo do site na ferramenta figma	Essencial	GG	13
Diagrama de visão de negócio	Criação de um diagrama de alto nível detalhando como funcionará o negócio	Importante	M	8
Planilha de risco do projeto	Criação de um documento abordando todos os possíveis riscos do projeto e as medidas a serem tomadas	Importante	P	5
Product backlog	Criar uma planilha no Excel com todos os requisitos e definindo sua descrição, classificação e tamanho com Fibonacci	Essencial	M	8
Site estático	Criação de um site com HTML, CSS e JavaScript de acordo com a prototipação do figma	Essencial	GG	21
Especificação do analytics	Criação de um documento com as métricas do projeto	Essencial	M	8
Diagrama da solução	Criação um documento de baixo nível detalhando cada elemento que permite o funcionamento do projeto	Importante	M	8
Implementação do chartJs	Implementação do ChartJs no site estático para a exibição dos gráficos	Essencial	G	13
Documentação	Criação de um documento detalhando cada etapa, com a finalidade de padronizar e dar continuidade ao projeto	Essencial	G	13

Requisitos do site				
Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Fibonacci
Página inicial	Página com header, informações e links para o usuário navegar pelo site	Essencial	M	8
Página de login e cadastro	Página com campos para inserção de dados do usuário	Essencial	M	8
Página sobre nós	Página com informações sobre o projeto e porquê do projeto juntamente com a sua relação com o fundador	Essencial	M	8
Página de simulação de times	Página onde o usuário pode escolher jogadores e posicioná-los para obter o poder dos setores do time escalado	Essencial	M	8
Página do modo carreira para jogador	Página com dicas, desafios e informações para o usuário	Essencial	M	8
Página do modo carreira para Treinador	Página com dicas, desafios e informações para o usuário	Essencial	M	8

Requisitos do banco de dados				
Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Fibonacci
Modelagem Conceitual	Criação de uma modelagem visando as entidades e relacionamentos sem dados	Importante	M	8
Modelagem Lógica	Criação de uma modelagem visando as entidades e relacionamentos com dados	Essencial	M	8
Dicionário de dados	Descrição de todas as tabelas e colunas com tamanho descrição	Importante	M	8



Solução técnica



<https://www.adrenaline.com.br/games/xbox/fifa-23-foi-o-jogo-mais-vendido-da-europa-em-2022/#:~:text=Os%20n%C3%BAmeros%20mostram%20que%20FIFA,of%20Duty%3A%20Modern%20Warfare%202.>

<https://www.eurogamer.pt/fifa-10-vende-mais-de-4-5-milhoes-de-unidades>