



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 primeira etapa do projeto Happy Game.

Orientador: Prof. Sergio Ricardo Rota

SÃO PAULO
2025

SUMÁRIO

1. Introdução.....	4
1.1. Motivação.....	4
2. Decisões de Design e Justificativas Visuais.....	5
3. Estrutura do HTML e Funcionalidades.....	6
3.1. Páginas Principais e Funcionalidades.....	7
3.2. Elementos Compartilhados.....	8
4. Aplicação do CSS.....	8
4.1. Arquitetura Modular.....	9
4.2. Técnicas de Responsividade.....	9
4.3. Componentes Reutilizáveis.....	9
5. Evolução do Match Hub: Próximos Passos.....	10
6. Público-Alvo.....	10
7. Arquitetura e Organização de Computadores.....	11
8. Aplicação do Match Hub nos Sistemas de Informação.....	11
9. Desafios Enfrentados no Desenvolvimento.....	12
10. Cronograma de Desenvolvimento.....	13
11. Referências.....	15

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.

1.1. Motivação

O setor de eSports tem se consolidado como uma das indústrias mais promissoras do entretenimento digital. Em 2023, o mercado superou a marca de US\$3,8 bilhões em faturamento (*Newzoo, 2023*), com uma projeção de crescimento anual de 12,7%. Além disso, a audiência global ultrapassou 530 milhões de espectadores, demonstrando o potencial de engajamento e monetização desse segmento.

Com o crescimento acelerado da indústria, surge a necessidade de plataformas inovadoras que conectem os fãs de eSports aos eventos mais importantes do cenário competitivo. Nosso projeto visa atender essa demanda, oferecendo uma solução centralizada para acompanhar os principais campeonatos, consultar calendários personalizados e receber notificações em tempo real sobre os jogos e eventos mais aguardados.

Diante desse cenário promissor, nosso projeto se posiciona como uma solução estratégica para atender a crescente demanda do público gamer, consolidando-se como um hub essencial para os apaixonados por eSports.

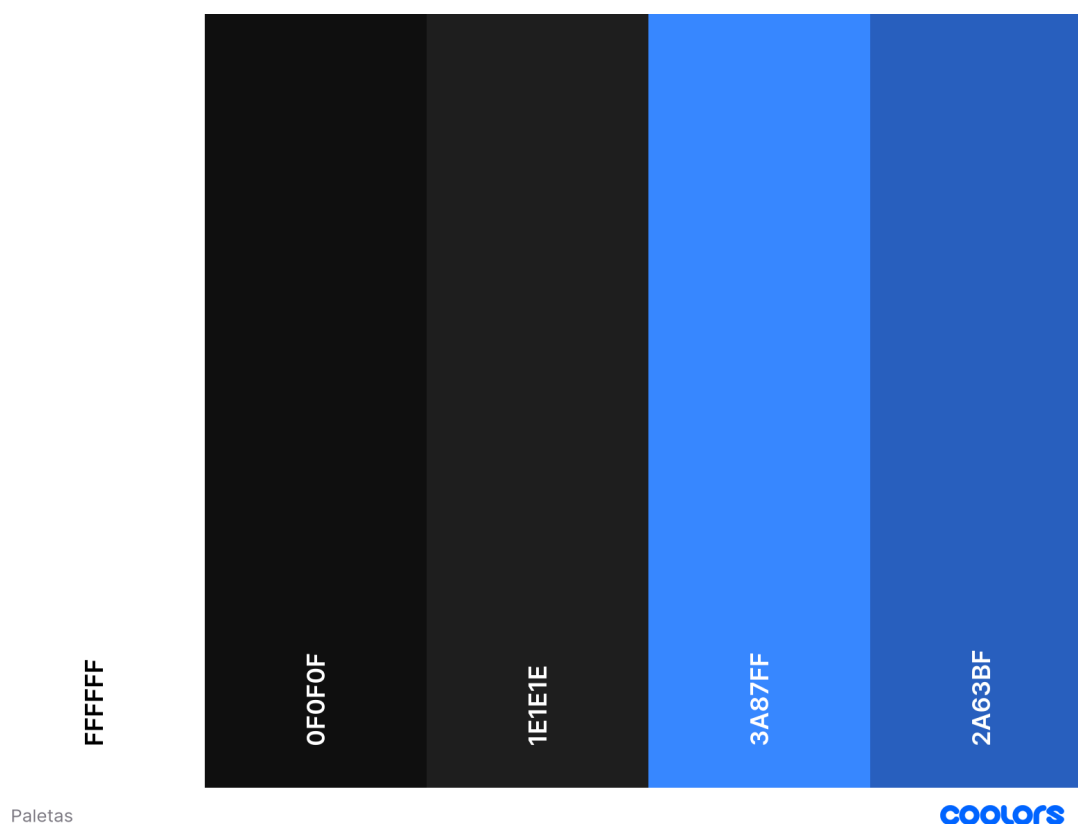
2. Decisões de Design e Justificativas Visuais

A escolha de um design assertivo é fundamental para a consolidação de uma marca e para a criação de uma identidade visual. A partir do design é possível transmitir a personalidade, valores e a proposta de uma marca para seu público. Levando em consideração as vantagens da criação de um bom design, foram levantados os requisitos para o desenvolvimento do layout do Match Hub.

O Match Hub utiliza um tema escuro para reduzir o cansaço visual e o impacto da luz azul, que interfere na produção de melatonina, segundo pesquisa da Harvard Health Publishing (2024). Além disso, esse esquema de cores economiza energia e prolonga a vida útil de dispositivos móveis.

Em relação a cor principal do nosso site, optamos por escolher a cor azul, pois ela transmite um tom futurista e profissional, reforçando a identidade do site e aumentando a imersão do usuário. Além disso, o azul cria um contraste agradável em relação ao tema escuro do website.

Figura 1 - Paletas De Cores



Fonte: Autoral (2025).

Com base nas pesquisas realizadas, foi possível perceber que escolher um design assertivo levando em consideração o público-alvo e a psicologia das cores é fundamental para que o projeto tenha sucesso e uma vida útil longa.

3. Estrutura do HTML e Funcionalidades

O site **Match Hub** é composto por páginas principais que estruturam a navegação e funcionalidade da plataforma. Nesta primeira fase, o foco está na interface estática com HTML e CSS, sem interatividade avançada.

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.

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".

Cadastro (cadastro.html)

- Permite que os usuários insiram seus dados e escolham times e jogos favoritos.
- Alternância entre formulários de cadastro e login via radio buttons.
- Validação de campos 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.

3.2. Elementos Compartilhados

Header:

- Logo, menu de navegação (dropdown para mobile) e barra de pesquisa.
- Fixo em todas as páginas para navegação consistente.

Footer:

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

CSS:

- `index.css`: Estilos globais (header, footer, cores, tipografia).
- Arquivos específicos por página (ex: `home.css`, `sobre.css`) para estilos exclusivos.

4. Aplicação do CSS

O projeto utiliza 6 arquivos CSS principais, seguindo uma estrutura modular:

- **Index.css**: Estilos globais (header, footer, variáveis, reset CSS).
- **Home.css**: Estilos exclusivos da página inicial (banners, cards de campeonatos).
- **Sobre.css**: Estilos da página institucional (tabelas, cards informativos).
- **Contato.css**: Estilos do formulário e cards da equipe.
- **Cadastro.css**: Estilos dos formulários de login/cadastro.
- **Cadastro_concluido.css**: Estilos da página de confirmação de cadastro.

4.1. Arquitetura Modular

Separação por Funcionalidade:

6 arquivos CSS organizados por páginas (home.css, sobre.css, etc.) e um global (index.css), facilitando a manutenção.

Variáveis Globais:

Cores, fontes e gradientes definidos em :root no index.css para garantir consistência (ex: --cor-azul: #3a87ff).

Semântica:

Seletores CSS descritivos (ex: .form-login_input) para melhor legibilidade do código.

4.2. Técnicas de Responsividade

Media Queries Estratégicas:

Breakpoints em 425px (mobile), 768px (tablet) e 1024px (desktop) para adaptação de grids, menus e imagens.

Flexbox/Grid:

Uso intensivo para layouts dinâmicos (ex: cards em home.css ajustam de 4 para 1 coluna em mobile).

4.3. Componentes Reutilizáveis

Header/Footer:

Estilizados em index.css com posição fixa e transições suaves para hover.

Cards Interativos:

Classe .card compartilhada entre páginas, com efeitos de hover e animações CSS puro.

5. Evolução do Match Hub: Próximos Passos

Apesar das funcionalidades limitadas nesta primeira etapa, o planejamento para as etapas seguintes inclui a adição de recursos dinâmicos, como:

- **Notificações Personalizadas:** Sistema para permitir que os usuários recebam alertas sobre horários de jogos e eventos importantes.
- **Calendário de Eventos:** Implementação de um sistema para organizar e filtrar torneios por data, equipe e título do jogo.
- **Integração com Transmissões ao Vivo:** Adição de links rápidos para transmissões de partidas e integração com plataformas de transmissão.

6. Público-Alvo

O projeto foi desenvolvido para atender diferentes perfis dentro do universo dos eSports, conectando jogadores, equipes, investidores e fãs em na plataforma. Entre os principais públicos que poderão se beneficiar da nossa solução, destacam-se:

- **Jogadores Competitivos e Casuais:** Seja um pro player em busca de desempenho ou alguém que joga por diversão, nossa plataforma oferece informações e notificações para aprimorar sua experiência nos eSports.
- **Organizações de eSports:** Equipes e gestores que desejam aumentar sua visibilidade, encontrar competições e explorar novas oportunidades no cenário competitivo.
- **Patrocinadores e Investidores:** Com um mercado em expansão e uma base de fãs altamente engajada, os eSports representam uma excelente oportunidade para marcas e investidores alcançarem seu público-alvo de forma estratégica.
- **Transmissoras e Criadores de Conteúdo:** Streamers, casters e produtores de conteúdo que desejam levar o melhor dos eSports para sua audiência, com acesso a informações atualizadas sobre torneios e eventos.

- **Fãs e Entusiastas:** Para aqueles que acompanham cada torneio com paixão e vibram a cada jogada, garantindo que nunca percam os momentos mais importantes do cenário competitivo.

7. Arquitetura e Organização de Computadores

O Match Hub é um software construído utilizando as tecnologias HTML5 e CSS3. A partir dessas tecnologias, é possível haver uma ampla compatibilidade com diferentes tipos de dispositivos e sistemas operacionais.

Os dispositivos que podem utilizar esse software são: Computadores pessoais (com processadores x86 ou ARM, que são capazes de rodar os navegadores modernos) e dispositivos móveis (são compatíveis desde que possuam navegadores atualizados e com suporte ao HTML5 e CSS3).

Em relação aos sistemas operacionais que podem executar o Match Hub, são todos aqueles que possam executar os navegadores, sendo tanto desktop (Windows, macOS e Linux), quanto mobile (Android e iOS), tendo em vista que a plataforma possui responsividade.

8. Aplicação do Match Hub nos Sistemas de Informação

O site se encaixa na categoria de Sistemas de Informação Gerenciais (SIG), onde ele disponibiliza as informações de forma organizada e acessíveis para os usuários que se interessam por e-Sports.

Esse projeto agrega grande valor no ecossistema de e-Sports, tendo em vista que ele facilita o acesso às informações sobre torneios, maximizando o tempo de busca dos usuários. Além disso, ele melhora a experiência do usuário através de uma interface responsiva e intuitiva.

Por fim, é possível que no futuro, o Match Hub adote um modelo comercial de anúncios, onde empresas que estão envolvidas no universo de jogos possam anunciar seus produtos ao público.

9. Desafios Enfrentados no Desenvolvimento

Durante o desenvolvimento do projeto, aconteceram alguns desafios a serem enfrentados pela equipe para a conclusão da etapa inicial do site.

O primeiro desafio, foi a criação de um cronograma e definição de prazos para os membros da equipe. Para a resolução desse conflito, fizemos uma reunião com todos para a definição dos requisitos do projeto e do prazo de entrega de cada um e, após isso, delegamos eles para cada membro da equipe.

Outro problema a ser enfrentado, foi na criação do design do Match Hub, pois não sabíamos quais cores utilizar e nem como desenvolver o layout do site. Para a resolução desse conflito, fizemos pesquisas sobre psicologia das cores, ferramentas para criação de designs e pesquisa de mercado e público-alvo. Com essas pesquisas, também foi possível resolver esse problema.

É possível concluir que mesmo com desafios e problemas ao longo do desenvolvimento, a comunicação e trabalho em equipe são fundamentais para a resolução de conflitos e uma boa convivência do grupo.

10. Cronograma de Desenvolvimento

Tarefa	Responsáveis	Data Inicial	Data Final
Definição da ideia inicial, definir objetivos	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	25/fev	27/fev
Planejamento escopo e cronograma do projeto	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	28/fev	01/mar
Design	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	mar/25	03/mar
Implementação / Criação do repositório e estrutura	Rodrigo	mar/25	04/mar
Criação da página 'Home', Header, Footer	Luis	05/mar	07/mar
Criação da página 'Cadastro / Cadastro completo'	Gabriel	08/mar	09/mar
Criação da página 'Sobre'	Miguel	08/mar	10/mar
Criação da página 'Contato'	Michel	08/mar	10/mar
Implementação da responsividade na página 'Home'	Luis	11/mar	12/mar
Implementação de responsividade na página 'Cadastro'	Gabriel	12/mar	13/mar
Implementação de responsividade na página 'Sobre'	Michel	12/mar	13/mar
Correção de design geral	Rodrigo	15/mar	15/mar

Monitoramento dos status das atividades	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	16/mar	16/mar
Revisão final do projeto	Luis	17/mar	17/mar
Criação do Slide	Rodrigo	17/mar	17/mar
Apresentação do projeto em vídeo - https://www.youtube.com/watch?v=hsEQww0EEK0	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	21/mar	21/mar
Entrega do Projeto	Rodrigo, Luis, Michel, Miguel e Gabriel	23/mar	23/mar

11. Referências

O que é Sistema de informação e quais os tipos existem? Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/sistema-de-informacao/>>. Acesso em: 28 fev, 2025.

WEB UI TUTORIALS. Stunning HTML & CSS Card Animation. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=45mnmy2JUI0>>. Acesso em: 28 fev, 2025.

EDITOR ICLOUD. O que é arquitetura e organização de computadores? Disponível em: <<https://www.icloud.com.br/5406/o-que-e-arquitetura-e-organizacao-de-computadore>>. Acesso em: 1 mar, 2025.

Criação de Sites: 7 ferramentas gratuitas para criar seu layout online navegável. Disponível em: <<https://king.host/blog/criar-um-site/layout-navegavel-7-ferramentas-gratuitas/>>. Acesso em: 2 mar. 2025.

CLEMENTE, M. Psicologia das cores: o que é e como usar no Marketing. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/psicologia-das-cores/>>. Acesso: 2 mar, 2025.

SNS INSIDER PVT LTD. Esports Market to Surge to USD 13.7 Billion by 2032 Driven by Expanding Audience and Revenue Opportunities | Research by SNS Insider. Disponível em: <<https://www.globenewswire.com/news-release/2024/09/19/2949067/0/en/Esports-Market-to-Surge-to-USD-13-7-Billion-by-2032-Driven-by-Expanding-Audience-and-Revenue-Opportunities-Research-by-SNS-Insider.html>>. Acesso em: 12 mar, 2025.

WIJMAN, T. Newzoo's year in review: the 2023 global games market in numbers. Disponível em:

<<https://newzoo.com/resources/blog/video-games-in-2023-the-year-in-numbers>>.

Acesso em: 12 mar, 2025.

HARVARD HEALTH PUBLISHING. Blue Light Has a Dark Side. Disponível em:

<<https://www.health.harvard.edu/staying-healthy/blue-light-has-a-dark-side>>. Acesso

em: 17 mar,2025

ALLAN. Dark Mode vs. Light Mode: Qual é melhor ?. Disponível em:

<<https://www.dio.me/articles/dark-mode-vs-light-mode-qual-e-melhor>>. Acesso em:

17 mar. 2025.