

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 quarta etapa do projeto Happy Game.

Orientador: Prof. Sergio Ricardo Rota

SÃO PAULO
2025

SUMÁRIO

1. Introdução.....	4
2. Atualização do Projeto.....	4
2.1. Estrutura com Next.js.....	4
2.2. Modificações Realizadas.....	4
2.3. Novas Funcionalidade e Conteúdo.....	4
3. Integrações com Dados Reais via API.....	5
4. Lógica Computacional.....	5
5. Proposta de Valor e Modelo de Negócio.....	6
5.1. Segmento dos Clientes.....	6
5.2. Proposta de Valor.....	6
5.3. Canais.....	6
5.4. Relacionamento com Clientes.....	6
5.5. Fontes de Receita.....	7
5.6. Nosso Business Model Canvas.....	7
6. Elevator Pitch.....	7
6.1. O problema que resolvemos.....	7
6.2. A solução e funcionalidades implementadas.....	7
6.3. As tecnologias utilizadas.....	8
6.4. A proposta de valor e os diferenciais do seu projeto.....	8
6.5. Visão de futuro.....	8
7. Cronograma.....	9
8. Vídeo.....	10

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. Atualização do Projeto

2.1. Estrutura com Next.js

Nesta atualização, o projeto passou a adotar uma nova estrutura baseada no framework **Next.js**, utilizando de suas ferramentas de rotas, rotas dinâmicas, componentização, etc...

2.2. Modificações Realizadas

O projeto foi reestruturado para utilizar páginas compostas por componentes reutilizáveis, como exemplo temos o Header e Footer que foram transformados em componentes, promovendo uma arquitetura mais modular e escalável.

Essas alterações visam melhorar a manutenção do código e garantir maior confiabilidade e consistência visual em toda a aplicação. Com a adoção de componentes reutilizáveis, novas funcionalidades podem ser implementadas com mais facilidade e o tempo de desenvolvimento é otimizado.

2.3. Novas Funcionalidade e Conteúdo

Foram implementadas as funcionalidades de login e registro de usuário, permitindo que novos usuários possam criar contas e acessar a plataforma de “forma segura”.

Além disso, foi criada uma página de administração exclusiva para administradores, onde é possível adicionar e gerenciar campeonatos nas páginas da aplicação. Essa área administrativa facilita o controle de conteúdo e a atualização dinâmica das informações exibidas aos usuários.

3. Integrações com Dados Reais via API

O site se integra a uma API desenvolvida internamente com Java Spring Boot, que é responsável por gerenciar e armazenar os principais dados da aplicação, incluindo:

- Informações de usuários
- Dados de campeonatos
- Dados de times
- E outros recursos relevantes

Essa arquitetura baseada em API proporciona uma separação clara entre o frontend (Next.js) e o backend (Spring Boot), tornando o sistema mais flexível, escalável e de fácil manutenção.

A API também é responsável pela segurança dos dados e da criptografia das senhas, garantindo a confidencialidade, integridade, disponibilidade e autenticidade dos dados. Também, é responsável pela proteção de rotas que os usuários vão ter acesso, garantindo que apenas as rotas pertinentes ao cargo do usuário possam ser acessadas.

4. Lógica Computacional

Na aplicação, utilizamos variáveis booleanas combinadas com estruturas de controle como if, switch, operadores lógicos e o hook useState do React para gerenciar diferentes comportamentos e interações da interface.

Entre os principais exemplos de uso:

- Ativação do modo Dark Mode: controlado por um estado booleano que define se a interface deve ser exibida em modo claro ou escuro, de acordo com a preferência do usuário.

- Ativação do VLibras: um estado booleano é utilizado para verificar se o usuário deseja ativar ou desativar o recurso de acessibilidade VLibras.

Esse padrão permite um controle simples e eficiente da interface, garantindo uma experiência de usuário personalizada e acessível.

5. Proposta de Valor e Modelo de Negócio

5.1. Segmento dos Clientes

Nossos clientes são o público fã de e-sports, jogadores casuais e competitivos interessados em lives de campeonatos e criadores de conteúdo.

5.2. Proposta de Valor

Buscamos criar uma plataforma centralizadora de informações de jogos e e-sports, com uma experiência intuitiva, com visual agradável, além de trazer facilidade na hora de encontrar o conteúdo desejado. E que futuramente será capaz de notificar usuários para que eles não percam os campeonatos que desejam assistir.

5.3. Canais

Nosso canal principal é o website que fornece ao usuário acesso às datas dos jogos e links para assistir a transmissão. Futuramente adicionaremos e-mails e SMS visando lembrar o usuário sobre os campeonatos que ele quer assistir.

5.4. Relacionamento com Clientes

O atendimento pode ser feito pelo site na página de contato onde existe um formulário para enviar dúvidas, sugestões e buscar suporte da nossa equipe.

5.5. Fontes de Receita

Publicidade para jogos e campeonatos parceiros, conteúdo patrocinado e futuramente planos de assinatura seriam nossas principais fontes de receita.

5.6. Nosso Business Model Canvas

Parceiros-Chave	Atividades-Chave	Proposta de Valor	Relacionamento com Clientes	Segmentos de Clientes
<ul style="list-style-type: none"> • Plataformas e desenvolvedoras de jogos (Riot Games, Valve, Ubisoft etc); • APIs de fornecedores de dados de e-Sports • Plataformas de Streaming • Criadores de conteúdo gamer • Comunidades de games 	<ul style="list-style-type: none"> • Coleta e atualização de dados dos campeonatos • Desenvolvimento e manutenção do website • Monitoramento e suporte ao usuário 	<ul style="list-style-type: none"> • Centralização das informações de jogos de e-Sports; • Notificações e lembretes personalizados (futuramente); • Experiência intuitiva e com um visual agradável; • Facilidade para encontrar o conteúdo desejado de forma rápida, por meio de filtros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Atendimento via site <ul style="list-style-type: none"> ◦ Formulário para que os usuários possam entrar em contato com a equipe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fãs de e-Sports; • Jogadores casuais e competitivos; • Criadores de conteúdo.
	Recursos-Chave		Canais	
	<ul style="list-style-type: none"> • Website • Banco de dados para armazenamento de dados • Integração com APIs de terceiros • Infraestrutura de hospedagem • Ferramentas de monetização 		<ul style="list-style-type: none"> • Website Oficial <ul style="list-style-type: none"> ◦ Acesso às datas dos jogos e links de transmissão • E-mail Marketing e SMS (futuramente) <ul style="list-style-type: none"> ◦ Lembretes personalizados para usuários cadastrados 	
Custos			Receitas	
<ul style="list-style-type: none"> • Servidor de hospedagem • Banco de dados • APIs de terceiros • Domínio de hospedagem 			<ul style="list-style-type: none"> • Publicidade • Planos Premium (futuramente) • Parcerias e conteúdo patrocinado 	

6. Elevator Pitch

6.1. O problema que resolvemos

Os usuários fãs de e-sports as vezes se sentem perdidos na hora de buscar informações sobre jogos e campeonatos que normalmente ficam espalhadas em redes sociais e websites dos jogos. Nossa plataforma o Match Hub centraliza informações sobre partidas de e-sports facilitando esse processo.

6.2. A solução e funcionalidades implementadas

Desenvolvemos uma solução capaz de exibir de forma rápida e organizada as informações sobre os jogos que o usuário busca, trazendo dados como a data do jogo, qual campeonato será transmitido, o horário, os times que irão competir e o link de transmissão.

6.3. As tecnologias utilizadas

A nossa plataforma utiliza ferramentas front-end como [Next.js](#), Bootstrap, Tailwind e JavaScript, junto com ferramentas no back-end com Java Spring Boot. No banco de dados, foi utilizado o banco de dados relacional PostgreSQL

6.4. A proposta de valor e os diferenciais do seu projeto

O Match Hub visa facilitar a vida do usuário tornando a busca pelo conteúdo sobre o jogo e seus campeonatos uma experiência mais intuitiva, além de ser mais rápido do que navegar pelas redes sociais em busca das informações desejadas, também trazemos um visual agradável e com acessibilidade para nossos usuários.

6.5. Visão de futuro

Em atualizações futuras para nosso projeto visamos implementar novas funcionalidades para que usuários tenham um acesso rápido a patch notes de atualizações sobre os jogos e seus campeonatos, junto a uma nova funcionalidade de aulas e dicas disponíveis para usuários assinantes da plataforma, para que os usuários possam aprimorar suas habilidades nos jogos.

Além disso, será implementado funcionalidades de segurança como autenticação em 2 fatores, dispositivos conectados e verificação de e-mail antes do usuário realizar o cadastro.

Outras funcionalidades como cache e a criação de testes automatizados para garantir a integridade do website também serão implementados em fases futuras.

7. Cronograma

Tarefa	Responsáveis	Data Inicial	Data Final
Migração para Next.js	Rodrigo	6/junho	9/junho
Desenvolvimento do back-end	Miguel e Michel	6/junho	13/junho
Solucionar bugs após migração	Gabriel, Luis, Michel, Miguel e Rodrigo	6/junho	25/junho
Criar novas páginas de perfil e painel administrativo	Rodrigo	14/junho	16/junho
Integrar dados via API	Michel, Miguel e Rodrigo	16/junho	18/junho
Implementar serviço de cadastro e login	Michel e Miguel	18/junho	19/junho
Criar proposta de valor e modelo de negócio	Miguel e Rodrigo	20/junho	20/junho
Business Model Canvas do projeto	Miguel	21/junho	21/junho

Desenvolvimento da documentação	Gabriel, Luis, Michel, Miguel e Rodrigo	21/junho	25/junho
Gravação do vídeo	Gabriel, Luis, Michel, Miguel e Rodrigo	25/junho	25/junho
Edição do vídeo	Michel	25/junho	26/junho

8. Vídeo

<https://www.youtube.com/watch?v=iK2lrtsPago>