UniSENAI

Superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Projeto Aplicado I (AEx)

**SISTEMA DE EVENTOS DE GAMES - GLITCH**

Projeto Aplicado I

EQUIPE DO PROJETO

Leticia Zalasik, Lucas de Almeida Alves e Sávio Eduardo Zoboli

PROFESSOR RESPONSÁVEL

Iskailer Inaian Rodrigues

Florianópolis – Santa Catarina

2025

Sumário

[1. EQUIPE E PLANEJAMENTO 1](#_Toc193659628)

[1.1. INTEGRANTES 1](#_Toc193659629)

[1.2. CRONOGRAMA DO PROJETO 1](#_Toc193659630)

[2. DOCUMENTAÇÃO DO PROBLEMA 1](#_Toc193659631)

[2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 1](#_Toc193659633)

[2.2. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA 1](#_Toc193659634)

[2.3. IMPACTO 2](#_Toc193659635)

[2.4. JUSTIFICATIVA 2](#_Toc193659636)

[2.5. FUNCIONALIDADES ESPERADAS 3](#_Toc193659637)

[2.6. CONCLUSÃO INICIAL SOBRE O PROBLEMA 3](#_Toc193659638)

[3. 3. Necessidades do Cliente/Usuário e Validação 3](#_Toc193659639)

[**✅ O que é esperado:** 3](#_Toc193659640)

[**📌 Estrutura esperada:** 3](#_Toc193659641)

[4. 4. Tecnologias Escolhidas e Justificativa 4](#_Toc193659642)

[**✅ O que é esperado:** 4](#_Toc193659643)

[**📌 Estrutura esperada:** 4](#_Toc193659644)

[5. 5. Diagrama e Descrição da Solução Proposta 4](#_Toc193659645)

[**✅ O que é esperado:** 5](#_Toc193659646)

[**📌 Estrutura esperada:** 5](#_Toc193659647)

[**🎯 Conclusão:** 6](#_Toc193659648)

# EQUIPE E PLANEJAMENTO

A equipe que realizará o projeto é composta por 4 estudantes do Curso Superior de Análise e Desenvolvimento de Sistemas, no formato Ensino a Distância (EAD) da Instituição de Ensino UniSENAI.

## INTEGRANTES e Funções

Para que o projeto ocorra sem problemas e imprevistos, cada integrante do grupo receberá uma tarefa principal, baseada em suas habilidades técnicas e organizacionais. Com o andamento do projeto, cada integrante deverá auditar e auxiliar a parte de seus colegas, aplicando ferramentas e métodos de análise crítica e de qualidade, para que a entrega esteja conforme o resultado esperado pelo cliente.

### Panorama geral

Por consenso geral, todos os integrantes do grupo farão parte de todos os processos e acompanharão seus colegas para que a colaboração e entrega do produto com qualidade seja o centro das atenções. Durante o processo de desenvolvimento por meio da utilização de tecnologias, os três integrantes expressarão suas opiniões para que, em cada parte do projeto, haja a personalidade, padrão de qualidade e o comprometimento de todos para que o produto final seja perfeito.

### Liderança

A liderança será encarregada de realizar os agendamentos com o professor orientador Iskailer Inaian Rodrigues, além de avaliar o desempenho e oferecer conselhos para os demais integrantes.

O líder votado para o projeto é o aluno Sávio Eduardo Zoboli.

### Desenvolvimento Front End

Segundo a equipe TOTVS (2021), o desenvolvedor Front End é o profissional que vai criar a interface de acordo com o design pré-estabelecido, ele é crucial para que os usuários consigam utilizar o sistema com efetividade. Ele deve seguir boas práticas de criação de interfaces e aplicar uma interface intuitiva, amigável e performática.

A aluna responsável pela parte de Desenvolvimento Front End do projeto é a Letícia Zalasik.

### Desenvolvimento Back End

Segundo EBAC (2025), o desenvolvimento Back End é importantíssimo para a computação de regras de negócio, a comunicação com servidores externos e tratamento de dados para armazenamento no banco de dados.

O aluno responsável pelo Desenvolvimento Back End no projeto é o Lucas de Almeida Alves.

### Analista de Banco de dados

Segundo o site Quero Bolsa (2025), o analista de banco de dados deve modelar, implantar e realizar manutenções no banco de dados, além de aplicar linguagem de consulta de informações para que o sistema possa utilizar dessas informações.

O aluno responsável pelo Banco de Dados no projeto é o Sávio Eduardo Zoboli.

## CRONOGRAMA DO PROJETO

Para a produção do projeto, será seguido um cronograma rigoroso para que os passos sejam bem definidos, garantindo a qualidade da entrega. O cronograma é baseado no método 5W2H, onde há a descrição de 7 tópicos principais para que as ações estejam descritas com eficiência. Na tabela abaixo, serão omitidos as informações de Onde e Quanto, visto que essas informações não foram preenchidas com informações significativas para o cronograma do projeto.

Tabela 1 – Programação de tarefas de acordo com a metodologia 5W2H.

Fonte: do Autor

| O que | Como | Por quê | Quando | Quem | Situação |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Definição do caso analisado para o projeto | Acessar o site Saga SENAI e selecionar uma demanda da indústria. | Para que a equipe tenha o objetivo do projeto | 07/03/2025 | Todos | Finalizado |
| Definição de responsabilidades | Em conversa no grupo de whatsapp, serão definidos os grupos e suas responsabilidades. Após definido, essas informações serão disponibilizadas no documento fornecido pelo professor no AVA. | Para documentação dos integrantes do grupo e suas responsabilidades | 07/03/2025 | Todos | Finalizado |
| Descrição do projeto | Será analisado as especificações do projeto, selecionado e analisado suas expectativas em relação aos resultados. | Para que o grupo saiba quais são os objetivos do projeto | 21/03/2025 | Todos | Finalizado |
| Alinhamento das expectativas | Entrar em contato via e-mail com o cliente para alinhamento das expectativas | Para que as expectativas estejam alinhadas e o cliente esteja satisfeito com o resultado, evitando retrabalhos | 04/04/2025 | Sávio Eduardo Zoboli | Finalizado/Recusado |
| Pesquisa de campo | Criar formulário do Google Forms para levantar dados de utilização e expectativas de possíveis utilizadores. | Para direcionar as funcionalidades para aquilo que os utilizadores esperam. | 14/04/2025 | Todos | Em andamento |
| Diagramação da solução proposta | Em reunião com os integrantes do grupo, será realizado a diagramação com os tópicos principais a serem entregues | Para que o grupo possa se organizar e documentar o processo de criação do sistema | 25/04/2025 | Todos | Em andamento |
| Seleção da Linguagem Front End | O responsável pelo desenvolvimento Front End irá selecionar, com base em pesquisas e validação de tecnologias emergentes, qual a tecnologia a ser usada para desenvolvimento da interface gráfica. | Para que a linguagem de programação seja selecionada e o desenvolvimento possa ser iniciado. | 25/04/2025 | Leticia Zalasik | Em andamento |
| Seleção da linguagem Back End | O responsável pelo desenvolvimento Back End irá selecionar, com base em pesquisas e validação de tecnologias emergentes, qual a tecnologia a ser usada para desenvolver a interface de processamento de dados. | Para que a linguagem de programação seja selecionada e o desenvolvimento possa ser iniciado. | 25/04/2025 | Lucas de Almeida Alves | Em andamento |
| Seleção da tecnologia de banco de dados | O responsável pelo desenvolvimento e manutenção do banco de dados irá selecionar, com base em pesquisas e validação de tecnologias emergentes e robustas, qual a tecnologia utilizada para armazenamento de dados. | Para que a tecnologia de banco de dados seja selecionada e o armazenamento de dados possa ser iniciado. | 25/04/2025 | Sávio Eduardo Zoboli | Em andamento |
| Criação do design no Figma | Criação do mockup das telas do projeto no Figma, inicialmente pensando em dispositivos desktop. Definição de cores, formatos e estilos, para padronizar e criar uma UX amigavel. | Para iniciar a programação do projeto com o design principal pronto. | 25/04/2025 | Sávio Eduardo Zoboli | Em andamento |

# 

# DOCUMENTAÇÃO DO PROBLEMA

Para que o projeto seja feito conforme as demandas do cliente, é necessário que saibamos qual o problema e o contexto no qual ele está inserido, além do impacto que será gerado e quem será afetado.



## CONTEXTUALIZAÇÃO

Os jogos digitais estão deixando de ser apenas entretenimento e passando a ser considerados como meio de renda para a população no geral. Os *e-sports* estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano, dando oportunidade para pessoas que querem trabalhar com o que gostam. A pesquisa de 2024 da PGB (Pesquisa Game Brasil) evidenciou que de sua amostra, 73,9% dos participantes jogam jogos digitais e destes 82,1% conhecem *e-sports* (TERRA, 2024).

Ainda falando de dados estatísticos, no ano de 2019 450 milhões de pessoas assistiram a campeonatos de jogos eletrônicos segundo o levantamento da Newzoo (GLOBO ESPORTE, 2023), sendo que o Brasil ficou em terceiro no ranking de países com mais espectadores, com um total de 21,2 milhões de pessoas registradas.

Todos esses dados demonstram que o cenário dos e-sports tanto no Brasil quanto no mundo está em ascensão, garantindo mercado para diversas iniciativas como a criação de jogos competitivos, sistemas de gerenciamento e mercado nichado, aumentando a economia e circulação de capital.

## DESCRIÇÃO DO PROBLEMA

Com o crescimento da indústria de *games*, a criação de sistemas e métodos de gerenciamento de torneios e seus participantes é muito importante, pois automatiza e padroniza o tratamento de dados, agendamentos e relatórios, além de automatizar processos de notificação e premiação.

Essa é a premissa da demanda encontrada na plataforma Saga SENAI, que é uma iniciativa do SENAI de Tocantins e visa desenvolver um sistema com diversos critérios, para auxiliar no controle e gerenciamento de eventos de *e-sports*.

Os eventos, torneios e equipes de e-sports por vezes podem ser não formalizadas, ou obter um grau de organização bem baixo. É isso que a demanda visa resolver. Desenvolver um sistema de gerenciamento de torneios e equipes de e-sports, garantindo a participação autônoma de empresas organizadoras, organizadores independentes, jogadores e equipes profissionais, é uma ótima forma de inserção no mercado de desenvolvimento de sistemas, além de resolver um problema real da indústria de jogos digitais.

## IMPACTO

As pessoas impactadas por essa solução seriam tanto os participantes dos campeonatos, quanto seus idealizadores e demais profissionais envolvidos na organização do evento. Pois isso traria mais agilidade e organização e aos processos, facilitando tanto para os participantes o acesso às competições quanto para os organizadores do evento que teriam essa ferramenta de auxílio. Como as competições podem se tornar mais acessíveis e organizadas, este mercado pode atrair ainda mais participantes aos campeonatos, patrocínios aos eventos, mais vendas de jogos e materiais relacionados a prática de *e-sports*. A pesquisa da PGB (TERRA, 2024) traz um dado relevante sobre isso mostrando que 54,5% dos participantes consideram importante comprar produtos de marcas que patrocinam o seu time de e-sports preferido.

## JUSTIFICATIVA

A demanda foi escolhida pois consideramos que este é um mercado que possui uma forte tendência a crescimento e por alguns participantes do grupo participarem de jogos online tendo conhecimento do tema. Essa tendência de crescimento pode ser observada através dos dados da Newzoo (GLOBO ESPORTE, 2023): em 2019 os *e-sports* tiveram faturamento de US$ 957,5 milhões, em 2020 por aspectos relacionados a pandemia do covid-19 tiveram pequena queda de 1,1%. Mas em 2021, voltou a crescer com mais de US$ 1 bilhão de faturamento e o esperado para 2024 era de US$ 1,6 bilhões de faturamento.

## FUNCIONALIDADES ESPERADAS

O sistema deve contar com diversas funcionalidades e modos de utilização, além de personalização de ambiente. Algumas dessas funcionalidades são:

* Ter modos de acesso Organizador e Jogador;
* Cadastro de eventos (torneios, campeonatos, eventos em geral);
* Cadastro de equipes para o torneio, com gerenciamento de vagas e categorias;
* Gestão de inscrições para esse evento, junto com a geração de tickets;
* Acompanhamento do torneio por meio de dashboards interativas;
* Comunicação interna e notificações;
* Relatórios e estatísticas;
* Integração com plataformas de games (Steam e Epic Games);
* Controle de acesso com autenticação (tokenização);
* Limitação de eventos simultâneos;
* Sistema de pagamento integrado e seguro;

## CONCLUSÃO INICIAL SOBRE O PROBLEMA

O projeto atende às necessidades identificadas pois foram solicitadas as funcionalidades esperadas no sistema (tópico 2.2) e todas essas integradas viabilizam a resolução principal do problema apresentado: gerenciar e organizar jogos de *e-sports* e facilitar a comunicação entre os participantes, organizadores e marcas relacionadas.

# Necessidades do Cliente/Usuário e Validação

Antes de realizar o desenvolvimento, é necessário que saibamos quais as necessidades dos nossos clientes, assim podemos focar no que nosso cliente e usuário quer ver no sistema, aumentando sua satisfação e engajamento.

O sistema GLITCH será utilizado por várias pessoas diferentes, por isso não tem um público alvo distinto. Foram identificados 3 principais públicos alvos de acordo com a fonte da demanda, cada um deles com necessidades e padrões de consumo distintos e, para isso, serão tomadas algumas frentes de trabalho para atender a todos os consumidores.

## jogadores competitivos

Os jogadores competitivos são um dos pilares do sistema, eles realizarão suas inscrições para os torneios e competições, participando deles online ou presencialmente.

### Perfil

Segundo a PGB(2024), são pessoas majoritariamente do sexo masculino (62,9%), com idade entre 25 e 34 anos (35,8%) e que preferem jogar e-sports no console (63,2%).

### Necessidades

Para esse público alvo, foram separadas algumas necessidades que são muito importantes para o gerenciamento e utilização da plataforma.

#### Inscrição rápida e descomplicada nos torneios

A ação principal que o sistema permitirá aos jogadores é se inscrever em torneios. A inscrição precisa ser fácil, rápida e confiável para que não ocorram atrasos ou inconsistências.

* + - 1. Visualização de regras e requisitos de cada torneio

Saber as regras do torneio é importantíssimo para que seja possível estar adequado com as regras, evitando penalidades, frustrações e surpresas. Para isso, é necessário que haja um painel de visualização do evento com regras visíveis.

* + - 1. Gestão de equipes

Alguns eventos são em equipes, para isso é necessário que haja um painel de organização e gerenciamento de equipes. Para que elas possam ser personalizadas e documentadas corretamente.

* + - 1. Acesso em tempo real aos resultados

Sendo jogador ou espectador, é importante ter acesso em tempo real dos resultados das partidas. Isso faz com que melhore o espírito competitivo e visualização da competição como um todo.

* + - 1. Histórico de desempenho

Jogadores não nascem sabendo, para isso é importante analisar o crescimento pessoal de cada jogador. Em um ano, a pessoa pode ter um crescimento impressionante, e ver isso é entender o quanto a pessoa ainda pode crescer, justificar investimentos e monitorar jogadores em ascensão.

### Método de validação

Para identificação das necessidades do cliente, foram avaliadas as informações presentes na demanda origina (SAGA SENAI). Essas informações foram analisadas e interpretadas pelos membros do grupo, e delas foram extraídas as necessidades.

### Conclusão

Referente aos jogadores, é possível analisar o fluxo de usabilidade da plataforma, onde o jogador precisa se cadastrar de forma clara, objetiva e confiável, e a partir daí se inscrever nos torneios de sua preferência. Além disso, pode fazê-lo de forma individual ou em grupo. Durante o torneio deve ser possível verificar seu status, bem como logo após a partida o jogador ter a possibilidade de comparar os dados com dados históricos.

## organizadores

Para haver torneios, é necessário que hajam organizadores.

## 📌 Estrutura esperada:

* **Perfil do Cliente/Usuário:** Quem são os usuários afetados pelo problema? Quais são suas características e comportamentos?
* **Necessidades Identificadas:**
  + **Necessidade 1:** Descrição da necessidade
  + **Necessidade 2:** Descrição da necessidade
  + **Necessidade 3:** Descrição da necessidade
  + **Necessidade 4:** Descrição da necessidade
  + **Necessidade 5:** Descrição da necessidade
* **Método de Validação:** (Exemplos: entrevistas, questionários, análise de concorrentes, testes de usabilidade, grupos focais etc.)
* **Conclusões Obtidas:** O que foi aprendido a partir da validação das necessidades?

# 4. Tecnologias Escolhidas e Justificativa

### ✅ O que é esperado:

Deve-se listar e justificar as tecnologias escolhidas para desenvolver a solução. Isso inclui linguagens de programação, frameworks, banco de dados, hospedagem, entre outros.

### 📌 Estrutura esperada:

* **Frontend:** (Exemplo: React, Vue.js) – Justificativa
* **Backend:** (Exemplo: Node.js, Django, Spring Boot) – Justificativa
* **Banco de Dados:** (Exemplo: PostgreSQL, Firebase) – Justificativa
* **Hospedagem/Deploy:** (Exemplo: AWS, Vercel, Netlify) – Justificativa
* **Outras Ferramentas:** (Exemplo: Docker, CI/CD, GitHub Actions) – Justificativa

# 5. Diagrama e Descrição da Solução Proposta

### ✅ O que é esperado:

Aqui, a equipe deve apresentar um desenho da arquitetura da solução e um protótipo inicial da interface do sistema, usando ferramentas como **Figma**.

### 📌 Estrutura esperada:

* **Descrição Geral da Solução:** Explicação sobre como a solução resolve o problema identificado.
* **Diagrama de Arquitetura:** Representação visual da arquitetura do sistema, indicando os principais componentes e sua comunicação.
* **Protótipo da Interface:** Imagens contendo as telas iniciais da solução, com uma explicação sobre o fluxo de navegação e as principais interações do usuário.(Pode ser adicionado também um link para o Figma)

### 

### 🎯 Conclusão:

Esse documento serve como um guia inicial para estruturar o projeto aplicado, garantindo que todas as decisões e justificativas sejam bem documentadas desde o começo. A equipe pode aprimorar este documento ao longo do desenvolvimento, adicionando novas descobertas e refinando detalhes da solução. 🚀

**📖 Referências:**

EBAC.**O que é um desenvolvedor back-end e como se tornar um.** Disponível em: https://ebaconline.com.br/blog/desenvolvedor-back-end-seo. Acesso em: 23 mar. 2025.

GLOBO ESPORTE. **O mercado de eSports: faturamento, audiência e o cenário no Brasil.** *GE Globo*, 08 dez. 2023. Disponível em: https://ge.globo.com/sc/noticia/o-mercado-de-esports-faturamento-audiencia-e-o-cenario-no-brasil.ghtml. Acesso em: 20 mar. 2025.

SENAI (Paraíso do Tocantins). **Sistema de Organização de Eventos de Games**. Disponível em: https://plataforma.gpinovacao.senai.br/plataforma/demandas-da-industria/interna/11035. Acesso em: 07 abr. 2025.

TERRA. **Para 75% dos brasileiros, eSports são esportes de verdade, diz pesquisa.** *Terra Game On*, 06 mar. 2024. Disponível em: https://www.terra.com.br/gameon/esports/para-75-dos-brasileiros-esports-sao-esportes-de-verdade-diz-pesquisa,10511b533cd1ac044773b3cedf00e7e87b5ov481.html. Acesso em: 20 mar. 2025.

TOTVS. **Front end: O que é, como funciona e qual a importância**. Disponível em: https://www.totvs.com/blog/developers/front-end/. Acesso em: 23 mar. 2025.