UniSENAI

Superior em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Projeto Aplicado I (AEx)

**SISTEMA DE EVENTOS DE GAMES - GLITCH**

Projeto Aplicado I

EQUIPE DO PROJETO

Joice Ribeiro, Leticia Zalasik, Lucas de Almeida Alves e Sávio Eduardo Zoboli

PROFESSOR RESPONSÁVEL

Iskailer Inaian Rodrigues

Florianópolis – Santa Catarina

2025

[**1. EQUIPE E PLANEJAMENTO 3**](#_heading=h.1fob9te)

[1.1. INTEGRANTES 3](#_heading=h.mknasznbkkp6)

[1.2. CRONOGRAMA DO PROJETO 4](#_heading=h.u5y8yrgythju)

[Cronograma do Projeto 4](#_heading=h.tyjcwt)

[**2. DOCUMENTAÇÃO DO PROBLEMA 6**](#_heading=h.3dy6vkm)

[2.1. CONTEXTUALIZAÇÃO 6](#_heading=h.539e8p7eayx8)

[2.2. DESCRIÇÃO DO PROBLEMA 6](#_heading=h.uu6pf1rjyino)

[2.3. IMPACTO 6](#_heading=h.bxfgi0ueucta)

[2.4. JUSTIFICATIVA 7](#_heading=h.bkh3z7s46y98)

[2.5. FUNCIONALIDADES ESPERADAS 7](#_heading=h.8ficlrsiw4nk)

[**3. Necessidades do Cliente/Usuário e Validação 7**](#_heading=h.2s8eyo1)

[✅ O que é esperado: 7](#_heading=h.17dp8vu)

[📌 Estrutura esperada: 7](#_heading=h.3rdcrjn)

[**4. Tecnologias Escolhidas e Justificativa 8**](#_heading=h.26in1rg)

[✅ O que é esperado: 8](#_heading=h.lnxbz9)

[📌 Estrutura esperada: 8](#_heading=h.35nkun2)

[**5. Diagrama e Descrição da Solução Proposta 8**](#_heading=h.1ksv4uv)

[✅ O que é esperado: 9](#_heading=h.44sinio)

[📌 Estrutura esperada: 9](#_heading=h.2jxsxqh)

[🎯 Conclusão: 10](#_heading=h.3j2qqm3)

## 

# **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.

## 1.1. INTEGRANTES

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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Integrantes e Funções | | |
| Nome | Função | Principais responsabilidades |
| Joice Ribeiro | Analista de Banco de Dados | Modelar e aplicar tecnologias de banco de dados, aplicando normalização de dados e boas práticas de armazenamento de dados. |
| Leticia Zalasik | Desenvolvedora Front End | Desenvolver a interface visual levando em consideração especificações de UX, aplicando boas práticas de desenvolvimento |
| Lucas de Almeida Alves | Desenvolvedor Back End | Desenvolver lógica de conexão entre interface visual e banco de dados, contendo regras de negócio e técnicas de segurança |
| Sávio Eduardo Zoboli | Designer de UX | Desenvolver esquema de uso conforme análises de experiência de usuário, desenvolvendo interface intuitiva e de alta usabilidade. |

## 

## 1.2. 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.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Cronograma do Projeto | | | |
| Responsável | Descrição | Data Limite | Finalizado |
| Todos | Definição do caso analisado para o projeto | 07/03/2025 | Sim |
| Todos | Definição de responsabilidades | 07/03/2025 | Sim |
| Todos | Descrição do projeto e alinhamento das expectativas entre time de desenvolvimento e cliente | 21/03/2025 | Sim |
| Todos | Descrição das necessidades do cliente, avaliando suas expectativas por meio de e-mail. | 04/04/2025 | Não |
| Todos | Diagrama da solução proposta, juntamente com a documentação de como a solução será desenvolvida e ferramentas que serão utilizadas na produção. | 25/04/2025 | Não |
|  |  |  |  |

# 

# 

# **2. 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.

## 2.1. 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.

## 2.2. 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.

## 2.3. 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.

## 2.4. 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.

## 2.5. 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;

2.6 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.

# 3. Necessidades do Cliente/Usuário e Validação

### **✅ O que é esperado:**

Aqui, a equipe deve descrever pelo menos 5 necessidades dos usuários que serão atendidas pelo projeto e como foram validadas (entrevistas, pesquisas, testes de usabilidade, entre outros).

### **📌 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:**

**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.

**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.