



PROGRAMAÇÃO WEB

## INICIAÇÃO DO PROJETO WEB: CAMPEÕES DA UEFA CHAMPIONSLEAGUE

ESTER DE SOUZA BRAGA

JAYANNE QUEIROZ MOURA

PROFESSOR: CARLOS HENRIQUE VERÍSSIMO PEREIRA

# Especificação do problema

- **Ramo de atividade da empresa:** Tecnologia e entretenimento esportivo.
- **Contexto de mercado:** O contexto de mercado envolve a popularidade e o interesse global no futebol, especialmente em competições de alto nível como a UEFA Champions League. Isso inclui a audiência apaixonada, o interesse dos fãs, o valor dos direitos de transmissão e o potencial de engajamento online.
- **Identificação do cliente alvo:** O cliente-alvo são os fãs de futebol, especialmente aqueles interessados na UEFA. Eles podem variar em idade, gênero e localização, mas compartilham uma paixão pelo esporte e pela competição de alto nível.
- **Necessidades de negócio:** A necessidade de negócio é fornecer aos fãs uma plataforma online onde possam acessar informações atualizadas, permitindo o gerenciamento eficiente de partidas, o acompanhamento detalhado de estatísticas, destaques, análises e conteúdo exclusivo sobre a competição, campeões ao longo dos anos, a transmissão ao vivo de jogos e também a venda de ingressos online.
- **Dor do cliente:** Os fãs de futebol enfrentam a dor de não ter uma plataforma centralizada e de fácil acesso para acompanhar a Liga dos Campeões da UEFA, resultando em dificuldade para encontrar estatísticas atualizadas, assistir aos jogos ao vivo e comprar ingressos de forma conveniente. Por outro lado, os administradores da competição e clubes participantes sentem a dor de não conseguir alcançar e envolver efetivamente os fãs em escala global, resultando em oportunidades perdidas de promoção e receita.

# Entendimento do problema

Para resolver a dor do cliente e atender aos requisitos de desenvolvimento da plataforma digital para a Liga dos Campeões da UEFA 2023, propomos uma solução técnica abrangente que visa fornecer uma experiência completa e interativa para os fãs de futebol, além de atender às necessidades dos

administradores da competição e dos clubes participantes. Esta solução será composta por vários componentes interligados, visando abordar as principais áreas de preocupação dos usuários.

- **Plataforma digital integrada:** Será desenvolvida uma plataforma digital completa, acessível através de dispositivos móveis e computadores, que ofereça uma experiência unificada aos usuários. A plataforma será projetada com uma interface intuitiva e amigável, garantindo facilidade de navegação e acesso rápido às informações relevantes.
- **Gestão de Partidas e Transmissão ao Vivo:** Será implementado um sistema de gestão de partidas que permitirá aos administradores da competição e aos clubes participantes agendar jogos, fornecer informações atualizadas sobre horários e locais, e facilitar a transmissão ao vivo das partidas diretamente na plataforma.
- **Acompanhamento de Estatísticas:** Desenvolveremos um módulo dedicado ao acompanhamento detalhado de estatísticas, incluindo dados de desempenho de jogadores, equipes e estatísticas históricas da competição. Isso permitirá aos fãs acessar informações relevantes e atualizadas sobre o desempenho dos times e jogadores durante os jogos da Liga dos Campeões.
- **Venda de Ingressos Online:** Implementamos um sistema de venda de ingressos online integrado à plataforma, permitindo que os fãs comprem ingressos para os jogos da Liga dos Campeões de forma conveniente e segura. Isso reduzirá a dificuldade enfrentada pelos fãs na aquisição de ingressos e facilitará o processo de entrada nos estádios.
- **Promoção Global da Competição:** Será desenvolvido estratégias de marketing digital e recursos de promoção integrados à plataforma, visando alcançar e envolver efetivamente os fãs de futebol em escala global. Isso incluirá a utilização de mídias sociais, campanhas de publicidade online e parcerias com influenciadores digitais para aumentar a visibilidade e o alcance da Liga dos Campeões da UEFA.

# Estratégia de Atuação

- **Gestão do Tempo:** Para gerir o tempo, optamos por utilizar a ferramenta de calendário do Google para registrar todas as datas de entrega, tal como estipular uma data de entrega para pequenas tarefas que foram particionadas, como por exemplo, a entrega desta ADO com especificações do projeto, etc.
- **Ferramenta de Comunicação:** Para comunicação, concordamos em criar um grupo no aplicativo Whatsapp, por ser uma ferramenta que temos sempre à mão; desta forma, conseguimos nos comunicar com frequência, atualizar informações e ideias.
- **Distribuição das Principais Atividades do Projeto:** Para comunicação, Faremos utilização da ferramenta Trello com listas de tarefas como “Para fazer”, “Em andamento” e “Concluída”. Cada uma das integrantes será responsável por atualizar suas tarefas conforme avançamos no projeto

# Macro Cronograma

## Lista de Atividades:

- 1. Pesquisa e análise de mercado;
- 2. Definição de requisitos e funcionalidades do aplicativo;
- 3. Desenvolvimento do Documentação de Desenvolvimento do Projeto;
- 4. Desenvolvimento do Front-End;
- 5. Desenvolvimento do Back-End e integrações;
- 6. Testes de usabilidade e qualidade;
- 7. Correção e ajustes com base nos testes;
- 8. Novo teste e melhorias;
- 9. Entrega do projeto;

## Macro-Cronograma das Atividades:

Atividades	Fevereiro	Março	Abril	Maiο	Junho
Pesquisa e análise de mercado	X				
Definição de requisitos e funcionalidades	X				
Desenvolvimento da Documentação	X				
Desenvolvimento do frontend		X			
Desenvolvimento do backend e integrações		X			
Testes de usabilidade e qualidade			X		
Correções e ajustes			X		
Novo teste e melhorias				X	
Entrega do Projeto				X	X