

Projeto Individual 1º semestre - UEFA Champions League

Contexto

A Liga dos Campeões da UEFA, mais conhecida pelo seu nome em inglês (UEFA Champions League), é uma competição anual de futebol de nível continental organizada pela União das Associações Europeias de Futebol (UEFA). Disputada por clubes europeus, ela se destaca como um dos torneios mais prestigiados não só no continente, mas no mundo inteiro. Sua enorme relevância se explica pelo fato de reunir os melhores clubes e jogadores do mundo. Se tratando de números, a final do torneio é o evento esportivo anual mais assistido em todo o mundo, atraindo aproximadamente 200 milhões de telespectadores.

No cenário nacional, a maioria dos jogadores de futebol brasileiros têm o sonho em disputá-la, não só pelo altíssimo nível de futebol praticado, mas também pela história da competição, como a sua “marca” que conta com um hino marcante, estádios cheios e uma bola única, sendo exclusiva da competição.

A competição, introduzida em 1955, conta com o Real Madrid como maior campeão e já presenciou uma série de partidas disputadíssimas que entraram para a história, além de incontáveis jogadas bonitas e dribles desconcertantes para um fã de futebol passar horas se entretendo.

Objetivo

Esse projeto pretende construir um website sobre a Champions League, sendo voltado principalmente aos fãs de futebol, tendo como objetivo interações e engajamento por meio da página inicial, quiz e dashboards, para que os usuários possam aprimorar seu conhecimento e interesse pelo tema.

Justificativa

Desde a minha infância, sempre gostei muito de futebol, seja por influência da cultura brasileira, inquestionavelmente apaixonada pelo esporte mais famoso do mundo, como também por influência familiar e dos amigos. Conforme fui crescendo, conheci e assisti muitas competições e jogos, quando em um certo dia conheci a Champions League, que logo atraiu minha atenção pela qualidade dos jogos e jogadores, mas também pela energia e vibração da torcida nos estádios. Com isso, a competição se tornou uma das minhas preferidas, contribuindo muito para minha escolha. Logo, destinando aos fãs da competição, optei por fazer um site que contivesse um quiz de perguntas e alternativas e dashboards para a revisão, criando uma competição sadia entre os usuários e promovendo a interação e diversão.

Relacionando o tema escolhido ao contexto da ONU, seguindo a frase “Um lugar onde as nações do mundo podem se reunir, discutir problemas comuns e encontrar soluções compartilhadas”, considero que o tema aborda, ainda que implicitamente, valores como perseverança, união, determinação e emoção, marcados em uma partida de futebol entre as equipes. Com base nisso, por interpretação dos valores citados acima e considerando o objetivo do site, o tema se encaixa em 3 tópicos previstos pela ONU, sendo eles:

- Tópico 3 “Saúde e bem-estar”, mais precisamente ao “bem-estar”, já que o site promove o lazer e interação com o usuário por meio do quiz e das dashboards.
- Tópico 8 “Trabalho decente e crescimento econômico” e Tópico 17 “Parcerias e meios de implementação”, que andam lado a lado e promovem a divulgação e exposição da marca.

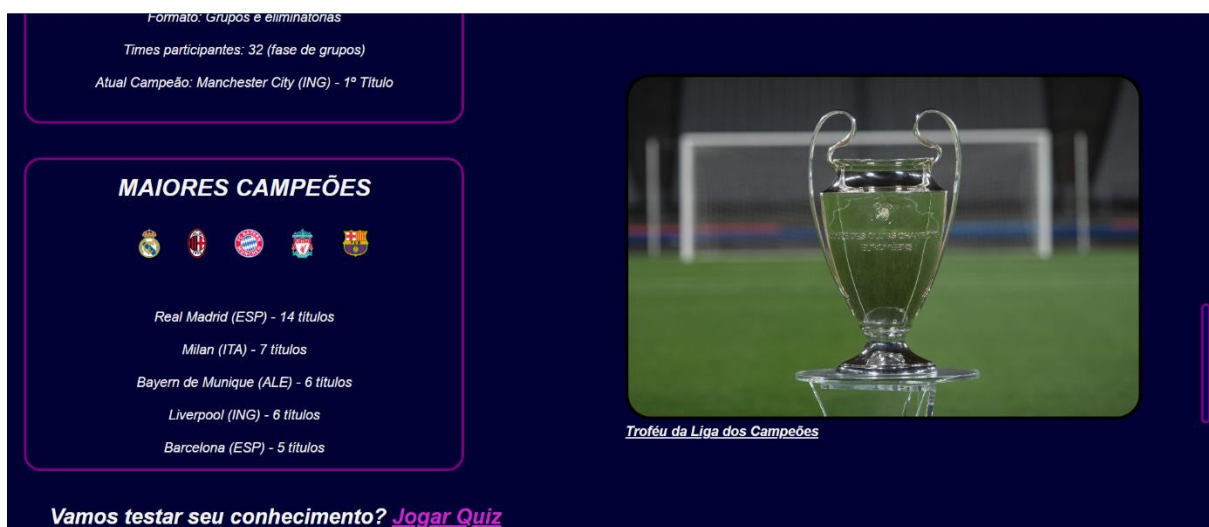
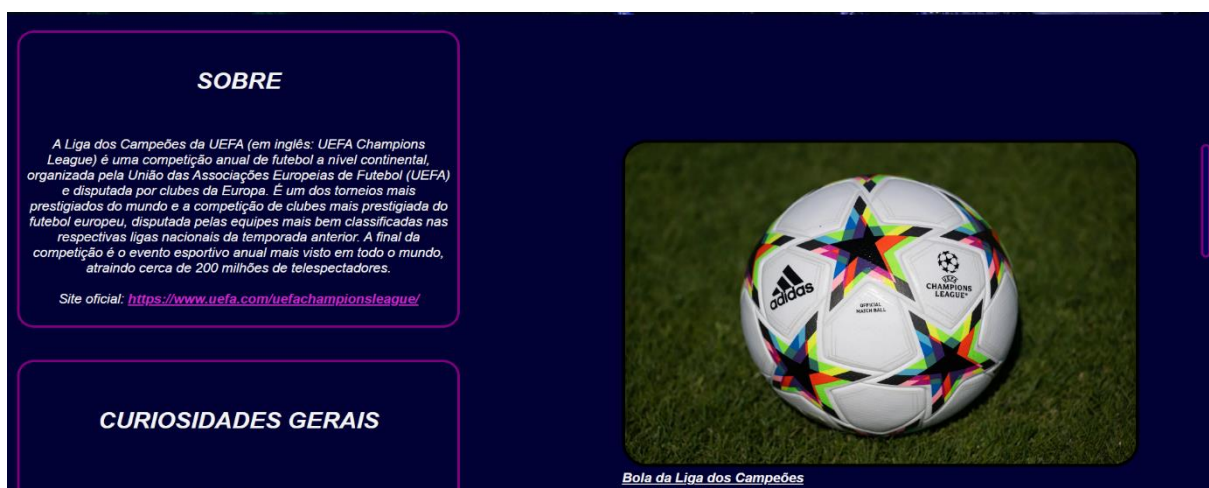
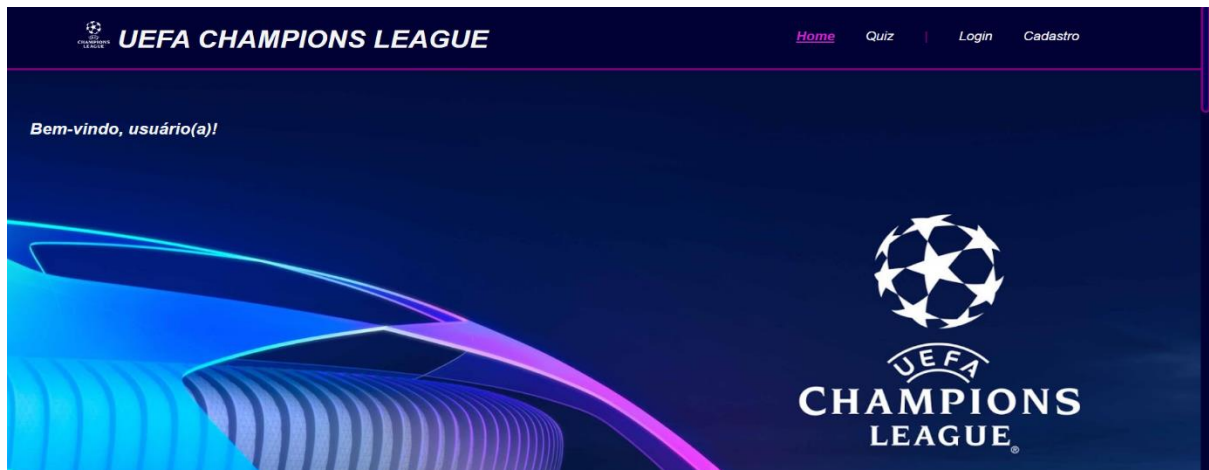
Escopo

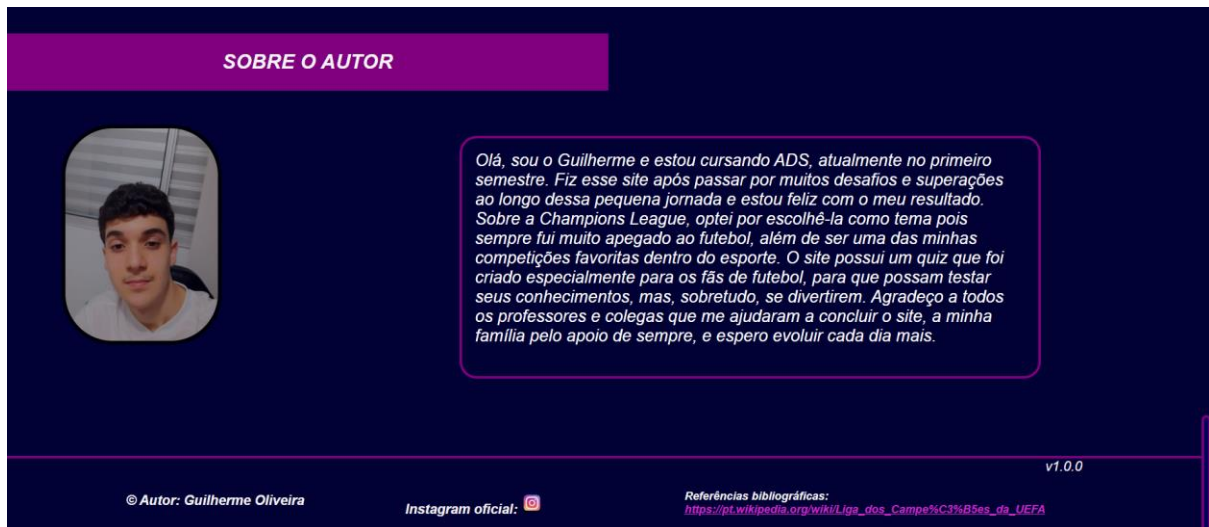
- Desenvolvimento de um website com tema livre, utilizando HTML, CSS e Javascript;
- Utilização de assuntos aprendidos em aula, como: vetores, comandos SQL, validações de login e cadastro, condicionais, operações matemáticas, dados no analytics, documentação, comandos GIT, entre outros;
- Criação da modelagem de dados (1-1 e 1-N) e script referentes ao projeto no MySQL Workbench (local);

- Documentação do projeto contendo contexto, objetivo, justificativa, escopo e imagens do site (ou imagens do protótipo);
- Relacionar o tema com algum tópico da ONU previsto;
- Criar um repositório do projeto no GitHub;
- Organizar projeto no Trello;
- PowerPoint para apresentação;
- Site: 6 seções criadas (Home/index, cadastro, login, página inicial do quiz, quiz e dashboard)
- “Sobre mim” presente na homepage;
- Conexão de todos os recursos por meio da API web-data-visualization (do front-end ao banco de dados);
- Login e cadastro conectados à API, bem como o quiz e as dashboards, utilizando o caminho route-controller-model.

Website – imagens

Homepage

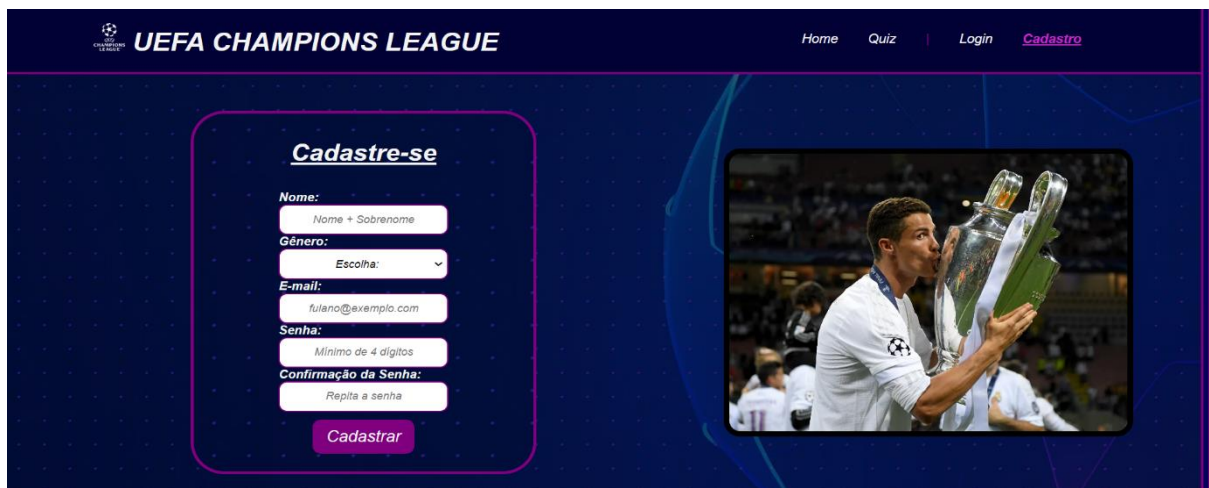




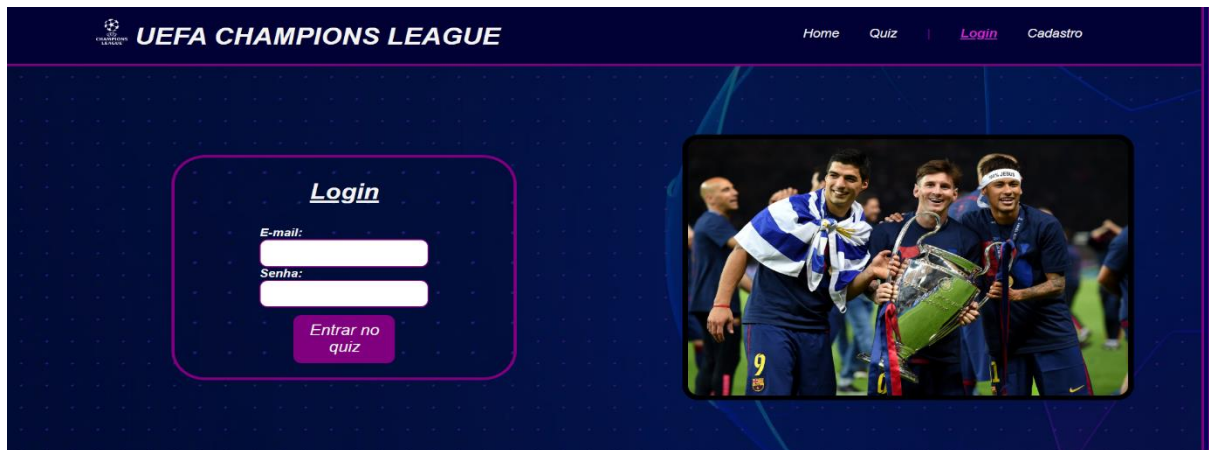
Quiz – tela inicial



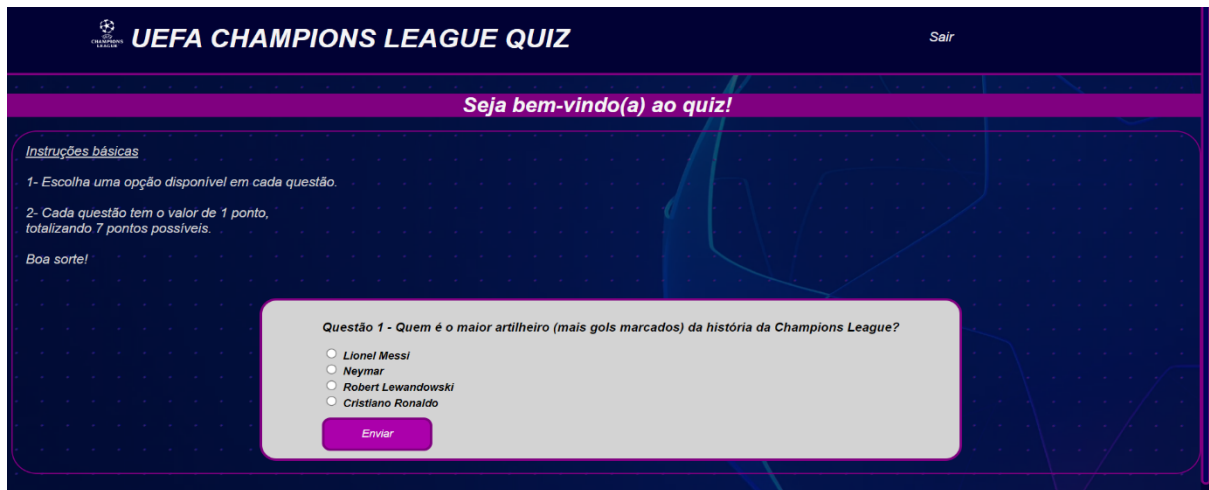
Cadastro



Login



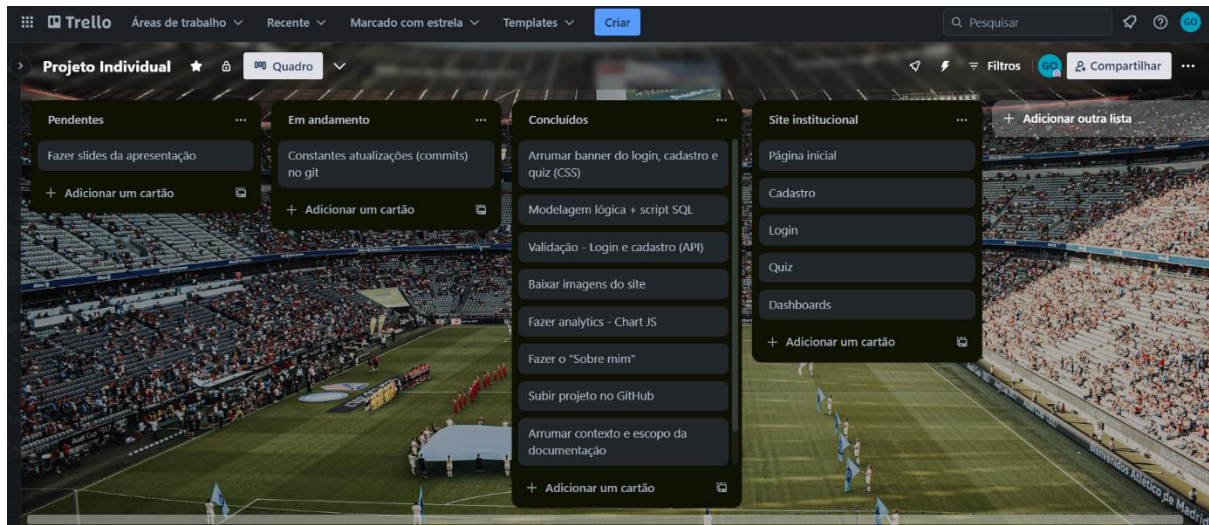
Quiz



Dashboards



Planejamento – Trello



Referências bibliográficas:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Liga_dos_Campe%C3%B5es_da_UEFA