

Título do
Projeto:

NextChamp - Plataforma de Gerenciamento
de Campeonatos de Jogos Online

Plano de Projeto

Detalhes do Projeto

Tema do Projeto/Contexto de Projeto

→ Plataforma de Organização de Campeonatos Virtuais

Tipo de Projeto

Classe de Projeto

X Desenvolvimento de Software

P

Criação de **P**roduto
Criação de **S**erviço
Criação de **R**esultado

Necessidade de Negócio

→ Atualmente, muitos campeonatos de jogos online são organizados de forma manual, usando planilhas e redes sociais. Isso causa confusão, erros e perda de informações importantes.

Organizadores e jogadores têm dificuldade para acompanhar partidas, resultados e horários.

Por isso, é necessário criar uma plataforma que centralize e facilite a organização dos campeonatos, tornando o processo mais rápido, organizado e acessível.

Objetivos do Projeto

Objetivo Geral:

→ Desenvolver uma plataforma web completa e responsiva para gerenciamento de campeonatos de jogos online, permitindo cadastro de participantes, criação e organização de partidas, registro de resultados e visualização de rankings de forma intuitiva, segura e eficiente.

Objetivos Específicos:

- Permitir o cadastro de jogadores, equipes e organizadores na plataforma.
- Oferecer ferramentas para criar e gerenciar campeonatos de forma prática.
- Exibir tabelas e estatísticas para acompanhamento dos campeonatos.
- Garantir que a plataforma funcione bem em diferentes dispositivos (computadores e celulares).

Descrição do Produto e Entregas

Produto(s):

- Plataforma web para gerenciamento de campeonatos de jogos online, que permitirá aos usuários cadastrar participantes, criar partidas, registrar resultados e visualizar rankings de maneira intuitiva e eficiente

Entrega(s):

- O projeto será desenvolvido e entregue por meio das seguintes funcionalidades e módulos principais da plataforma web para gerenciamento de campeonatos de jogos online:
 - Cadastro de Participantes: Sistema para registro, edição e gerenciamento dos dados dos jogadores ou equipes participantes, permitindo o controle atualizado dos competidores.
 - Criação e Gerenciamento de Partidas: Interface que possibilita a criação, agendamento, edição e organização das partidas do campeonato, incluindo definição de horários, participantes e status.
 - Registro de Resultados: Funcionalidade para inserção e atualização dos resultados das partidas, garantindo integridade e rapidez no processamento dos dados.
 - Visualização de Rankings: Módulo que exibe os rankings dos participantes atualizados automaticamente com base nos resultados das partidas, com filtros para diferentes campeonatos e períodos.
 - Interface Responsiva: Design adaptado para diferentes dispositivos, garantindo usabilidade em desktops, tablets e smartphones.

Metodologia Usada

Processo(s):

O desenvolvimento do projeto seguirá uma abordagem ágil, utilizando Scrum ou Kanban, para garantir flexibilidade e entregas contínuas. O trabalho será organizado em sprints curtos, com revisões frequentes do progresso e ajustes rápidos conforme necessário.

As fases do projeto são:

- Planejamento: levantamento de requisitos e definição das funcionalidades a serem implementadas.
- Desenvolvimento: implementação iterativa das funcionalidades tanto no frontend quanto no backend.
- Testes: realização contínua de testes para identificar e corrigir erros durante o desenvolvimento.
- Entrega e Lançamento: entrega das funcionalidades concluídas ao final de cada sprint, com lançamento gradual da plataforma para os usuários.

Tecnologia(s):

- Frontend:
 - HTML, CSS e JavaScript puros para desenvolvimento da interface do usuário, garantindo leveza e simplicidade, sem dependências externas de frameworks.
- Backend:
 - Node.js com Express para construção da API, gerenciamento das rotas e lógica do servidor, permitindo uma comunicação eficiente entre frontend e banco de dados.
- Banco de Dados:
 - SQLite, um banco de dados relacional leve e simples de configurar, ideal para projetos acadêmicos e aplicações de pequeno porte. Dispensa a necessidade de servidores adicionais e facilita o desenvolvimento local.
- Autenticação e Segurança:
 - JWT (JSON Web Token) para autenticação de usuários por meio de tokens, garantindo segurança na comunicação entre cliente e servidor. Middleware será utilizado para validação e controle de acesso.
- Controle de Versão:
 - Git, utilizando GitHub como repositório remoto para versionamento e colaboração entre os integrantes da equipe.

- Gerenciamento de Projeto:
 - Trello ou Jira (versão gratuita), para organização visual das tarefas, planejamento dos sprints e acompanhamento do progresso em tempo real.

Recursos Alocados (humano/financeiro):

Humano(s):

- Desenvolvedor(es): Responsáveis pela implementação do frontend e backend.
- Designer(s): Responsável pelo design da plataforma (interface e experiência do usuário).
- Testador(es): Responsáveis pelos testes de funcionalidade e usabilidade.
- Gerente de Projeto: Responsável pela coordenação das atividades, cronograma e entregas.

Financeiro(s):

O custo estimado para o desenvolvimento da Plataforma de Gerenciamento de Campeonatos de Jogos Online considera uma equipe enxuta (desenvolvedores e designer), atuando durante 2 meses, com foco em um projeto de pequeno porte e complexidade reduzida. O gerenciamento será feito com ferramentas gratuitas, como Trello ou Jira (versão básica), e todas as funcionalidades serão desenvolvidas com base em tecnologias de código aberto.

O valor total do projeto é estimado em aproximadamente R\$ 40.000, adequado para um sistema simples, funcional e com boa usabilidade.

Esse valor contempla:

- Desenvolvimento das funcionalidades principais (cadastro, partidas, resultados, rankings)
- Design da interface com navegação intuitiva
- Organização do projeto com ferramentas de gestão gratuita
- Testes básicos de funcionamento
- Acompanhamento e revisões durante o processo

Observação: Por se tratar de um projeto simples e acadêmico, este valor serve como uma estimativa profissional. Em contextos reais de mercado, esse número pode variar de acordo com o escopo, complexidade e experiência da equipe envolvida.

2 Partes Interessadas (Stakeholdes)

	Nome	Títulos	Experiência	Função
→	Pessoa 1	Desenvolvedor	Experiência em desenvolvimento web, com conhecimentos em React.js, Node.js e bancos de dados relacionais.	Responsáveis pela implementação do sistema, criação da interface e desenvolvimento da lógica do backend.
→	Pessoa 2	Desenvolvedor	Experiência em desenvolvimento web, com conhecimentos em React.js, Node.js e bancos de dados relacionais.	Responsáveis pela implementação do sistema, criação da interface e desenvolvimento da lógica do backend.
→	Pessoa 3	Designer UX/UI	Experiência em design de interfaces e experiência do usuário, com foco em plataformas web responsivas.	Responsável pela criação do layout da plataforma, garantindo que a interface seja intuitiva e amigável.
→	Pessoa 4	Gerente de Projeto	3 anos de experiência em gerenciamento de projetos de software, utilizando metodologias ágeis como Scrum e Kanban.	Responsável pela coordenação do projeto, acompanhamento das entregas, gerenciamento de prazos e comunicação entre as equipes.
→	Pessoa 5	Testador de Qualidade (QA)	2 anos de experiência em testes de software, com conhecimento em ferramentas como Jest e Postman.	Responsável por realizar testes contínuos para garantir que o sistema esteja livre de erros e funcione conforme esperado.

→	Pessoa 6	Gestores de Conteúdo (IFCs)	Profissionais com experiência na gestão de conteúdo acadêmico e institucional.	Responsáveis pelo fornecimento e gerenciamento das notícias e editais que serão cadastrados na plataforma.
---	----------	-----------------------------	--	--

3 Cronograma de Entregas

→	Entrega 1: Levantamento de Requisitos e Planejamento Data: 1ª semana	Descrição da Entrega: Definição dos requisitos funcionais e não funcionais da plataforma. Planejamento das funcionalidades essenciais (cadastro de notícias, busca, painel administrativo) e definição da arquitetura do sistema.
→	Entrega 2: Design da Interface Data: 2ª e 3ª semana	Descrição da Entrega: Criação do design da plataforma, incluindo wireframes e mockups, com foco em uma interface amigável e responsiva. Aprovação do design final.
→	Entrega 3: Desenvolvimento do Frontend (Parte 1) Data: 4ª a 6ª semana	Descrição da Entrega: Implementação da interface de usuário com base no design aprovado. Desenvolvimento das páginas principais, como página inicial, busca e exibição de notícias.
→	Entrega 4: Desenvolvimento do Backend (Parte 1) Data: 4ª a 6ª semana	Descrição da Entrega: Implementação do servidor backend, integração com o banco de dados e funcionalidades principais, como cadastro e exibição de notícias, e criação do painel administrativo.

→ Entrega 5: Integração de Funcionalidades e Testes Iniciais Data: 7ª semana	Descrição da Entrega: <i>Integração do frontend com o backend e início dos testes de funcionalidades, garantindo que o sistema esteja funcionando corretamente. Testes de usabilidade.</i>
→ Entrega 6 Lançamento da Plataforma Data: 8ª semana	Descrição da Entrega: Lançamento da plataforma para o público final. Acesso completo para os usuários, com a possibilidade de feedback contínuo para melhorias futuras.

4 Observações Gerais

→ Este projeto está sendo desenvolvido com finalidade acadêmica, como parte da disciplina de Projeto Aplicado do curso de Ciência da Computação. Seu escopo foi planejado para ser simples e funcional, viável dentro do prazo de dois meses. As tecnologias escolhidas são gratuitas ou de código aberto, o que contribui para a redução de custos e facilita o aprendizado dos envolvidos.

Durante o desenvolvimento, poderão ser feitos ajustes nas funcionalidades com base em testes, revisões internas ou feedback de usuários. A equipe adotará uma abordagem ágil, utilizando metodologias como Scrum ou Kanban, com o objetivo de garantir flexibilidade, entregas frequentes e melhoria contínua. Stakeholders, Financeiro e Cronograma são apenas fictícios.

O projeto poderá ser expandido futuramente com novas funcionalidades, como login de usuários, painel administrativo ou integração com outras plataformas, de acordo com a evolução das necessidades e dos objetivos do sistema.