

CENTRO PAULA SOUZA

Etec de Poá

Ensino Médio Integrado ao Técnico em Informática para Internet

Matheus Afonso de Araujo Cabral

Pedro Henrique Santos Garcia

READY2PLAY: PLATAFORMA DE CAMPEONATOS DE E-SPORTS

Poá

2021

Matheus Afonso de Araujo Cabral
Pedro Henrique Santos Garcia

READY2PLAY: PLATAFORMA DE CAMPEONATOS DE E-SPORTS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em 2021 da Etec de Poá, orientado pelas Prof. Carla e Kelly, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Informática para Internet.

Poá
2021

Dedicamos este trabalho a nossas famílias que sempre estão nos apoiando e nos dando forças para prosseguir com o projeto.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter permitido que nós tivéssemos saúde e determinação para não desanimar durante a realização deste trabalho.

Aos nossos amigos e familiares por todo o apoio e pela ajuda, que muito contribuíram para a realização deste trabalho.

Às professoras Carla, Célia e Kelly pelas correções e ensinamentos que nos permitiram apresentar um melhor desempenho no processo de formação profissional ao longo do curso.

Aos nossos colegas de curso, com quem convivemos intensamente durante os últimos anos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que nos permitiram crescer não só como pessoa, mas também como formando.

A todos aqueles que contribuíram, de alguma forma, para a realização deste trabalho.

EPÍGRAFE

“Só se pode alcançar um grande êxito quando nos mantemos fiéis a nós mesmos.”

(Friedrich Nietzsche)

RESUMO

Por diversos anos, os jogos digitais foram vistos apenas como lazer ou uma simples distração no dia a dia. Realizamos diversas pesquisas sobre a indústria dos games e principalmente sobre seu crescimento, onde na pandemia aumentou seu faturamento em cerca de 20%. Diante disso, o projeto READY2PLAY foi idealizado para provar que há muitas coisas por trás de um “joguinho”.

Os jogos se tornaram esportes, não como os convencionais, mas sim eletrônicos. O objetivo desse presente trabalho é demonstrar o crescimento da indústria dos games e o que ela tem a oferecer para milhões de jovens que pretendem viver de jogos.

Palavras-chave: Jogos digitais. Indústria. Faturamento. Crescimento.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Canvas.....	19
Figura 2 - Modelo Entidade Relacionamento.....	21
Figura 3 - Logo R2P.....	22
Figura 4 - Página de Início R2P	23
Figura 5 - Página de Criação de Conta R2P	24
Figura 6 - Página Sobre Nós R2P	24
Figura 7 - Página de Inscrição de Campeonatos R2P	25
Figura 8 - Página de Entrada em Grupos R2P	25
Figura 9 - Página de Interação em Grupo R2P	26
Figura 10 - Logo padrão	36
Figura 11 - Logo branca.....	36
Figura 12 - Logo cinza	37
Figura 13 - Paleta de cores.....	37
Figura 14 - Fonte Montserrat Light	37
Figura 15 - Fonte Montserrat Regular.....	37
Figura 16 - Fonte Montserrat Bold	37
Figura 17 - Gráfico 1.....	38
Figura 18 - Gráfico 2.....	38
Figura 19 - Gráfico 3.....	39
Figura 20 - Gráfico 4.....	39
Figura 21 - Gráfico 5.....	39
Figura 22 - Gráfico 6.....	40
Figura 23 - Gráfico 7.....	40
Figura 24 - Gráfico 8.....	41
Figura 25 - Gráfico 9.....	41

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Requisitos Funcionais	17
Tabela 2 - Requisitos Não Funcionais	17
Tabela 3 - Entidade Usuário	20
Tabela 4 - Entidade Campeonato	20
Tabela 5 - Entidade Grupos.....	20
Tabela 6 - Entidade Admin	20

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO)

Personal Computer (PC)

Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)

Latin America (LATAM)

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
1.1 Análise de mercado	11
1.1.1 Macrorregião	12
1.1.2 Microrregião	13
1.2 Problema	15
1.3 Justificativa	15
1.4 Hipóteses	15
1.5 Objetivo geral	16
1.5.1 Objetivos específicos	16
2. METODOLOGIA	16
2.1 Análise de requisitos	17
2.1.1 Requisitos funcionais	17
2.1.2 Requisitos não funcionais	17
2.2 Técnicas utilizadas	17
2.3 Modelos de Desenvolvimento de Software	18
2.4 Canvas	19
3. ANÁLISE DE BANCO DE DADOS	19
3.1 Dicionário de Dados	20
3.2 DER (Diagrama Entidade-Relacionamento)	21
4. PLANO DE DIVULGAÇÃO DO PRODUTO	21
4.1 Formação da empresa	21
4.2 Logo e Slogan	22
4.3 Missão, visão e valores	22
4.4 Divulgação	23
5. Protótipo	23
5.1 Telas e Funcionalidades	23

1. INTRODUÇÃO

O mundo dos esportes eletrônicos, ou apenas e-sports, é um dos meios mais promissores economicamente na atualidade. Os jogos deixaram de ser apenas jogos e viraram negócios milionários. São milhares de modalidades, assim como os esportes convencionais (futebol, basquete etc.) e como toda modalidade, existem diversas competições, tanto coletivas quanto individuais. É um mundo muito amplo, vem sendo bem explorado há uma década e promete ser muito explorado nos próximos anos.

O READY2PLAY tem como objetivo gerenciar, divulgar e criar torneios e campeonatos de e-sports com as principais modalidades. Além de gerenciar esses torneios, o projeto será um portal para todos os gamers, que poderão interagir entre si, formando uma comunidade ampla.

1.1 Análise de mercado

Como citado na introdução, a proposta do READY2PLAY é trabalhar com campeonatos de e-sports e com a comunidade gamer. Para isso, foi feita uma análise de apenas um site:

PLAYER1

<<https://www.player1.com.br/pt/arena>>

O site "Player1" é, atualmente, o principal portal de torneios e campeonatos de e-sports. Tem uma interface interativa e muito colorida, tem uma predominância de cores vivas. Embora seja exageradamente colorido, é um site organizado e fácil de navegar. Um dos únicos defeitos é que o site peca na organização dos torneios. Qualquer usuário pode criar campeonatos e conseqüentemente contamina o site, não tem limites e nem requisitos para a execução de torneios.

1.1.1 Macrorregião

O esporte é uma prática realizada desde os primórdios, existindo registros sobre a prática de esportes na China Antiga desde 4000 a.C., mas ele vive em mudança constante, tanto em suas regras e modalidades, sendo dividido em 3 períodos: Antigo, moderno e contemporâneo, a Grécia foi uma das pioneiras na idealização das competições, com a famosa realização dos jogos gregos, mas conhecidos como jogos olímpicos, que se expandiu e segue vivo até os dias atuais como a principal competição para diversas modalidades.

“Eram festas populares, religiosas, verdadeiras cerimônias pan-helênicas, cujos participantes eram as cidades gregas”. (TUBINO, 2010, p. 22).

Na era moderna houve um educador inglês chamado Thomas Arnold, que exerceu uma enorme influência para o que conhecemos hoje como esporte, introduzindo uma série de reformas nas escolas inglesas. O esporte sistematizado era de grande importância na educação do jovem, o disciplinando e aprimorando as qualidades morais, e, sobretudo, levando a descarregar nos campos de jogo um potencial de energia que, de outra forma, poderia ser utilizado em práticas condenáveis.

“O esporte moderno se desenvolveu paralelamente ao processo de industrialização herdando dele a racionalização, sistematização e a orientação ao resultado. A origem do esporte na Inglaterra está em jogos e recreações populares, assim como em algumas atividades lúdicas da nobreza britânica. As modalidades esportivas foram concebidas pela regulamentação destas práticas”. (SIGOLI e DE ROSE JR, 2004, p.114).

Já o esporte contemporâneo se caracteriza pela criação de diversas vertentes do esporte, mas o grande marco nesse período foi a Carta Internacional de Educação Física e Esporte da UNESCO, em 1978, nesse documento contém algumas instruções para os governantes e a população sobre a utilização do esporte, depois foram criados outros documentos com a tentativa de reconhecer o esporte como um direito de todos, defendendo a inclusão social, contudo uma das principais vitórias nesse período foi sem dúvidas a implementação de um artigo destinado para esse tema na Constituição brasileira.

Segundo o artigo 217 da Constituição, é dever do Estado fomentar práticas desportivas formais e não formais, como direito de cada um.

1.1.2 Microrregião

Com seu surgimento em meados da década de 70, os e-sports, ou mais conhecidos como esportes eletrônicos, que por origem tinham suas competições realizadas de forma muito local, sem grande visibilidade, uma das primeiras competições ocorreu em 1972, na Universidade Stanford nos Estados Unidos, com um jogo muito popular na época chamado Spacewar, onde a premiação foi uma revista assinada pelos Rolling Stone.

8 anos depois, em 1980, a empresa de produtos eletrônicos Atari decidiu ingressar nesse meio, com o primeiro campeonato em larga escala chamado de Space Invaders Championship, com aproximadamente 10 mil participantes de diversas partes dos Estados Unidos, ao longo dos anos foram feitas diversas outras competições, que acabaram tornando essa modalidade cada vez mais conhecida pelos jovens.

Na década de 90 com um crescimento na rede mundial de computadores, surgiram os campeonatos realizados de forma online, sem a necessidade de todos os competidores estarem lá, essa mudança alavancou um crescimento enorme nessa realização desses campeonatos, já que as empresas que financiavam esses projetos não estavam mais presas a um grupo restrito de competidores alcançando diversos países no mundo com jogos como Counter-Strike (CS:GO) e Warcraft mundialmente conhecidos.

A partir de 2010 a criação de plataformas de streaming fez o cenário de e-sports crescer rapidamente, tendo como uma das principais plataformas a Twitch, lançada em 2011, tendo como proposta a transmissão de campeonatos de jogos eletrônicos, permitindo também que pessoas comuns fizessem suas streamings, transformando a vida de muitos que passaram a usar essa plataforma como sustento próprio e de sua família.

“Twitch é um serviço de mídia de última geração, oferecendo conteúdo exclusivamente online, para um público milenar, que prefere

assistir no PC ou no celular. É uma experiência totalmente digital”.
(COLLIS, William, 2020).

Além disso, o e-sports é sem dúvidas a vertente do esporte que mais cresce, pois ela depende exclusivamente do avanço tecnológico, algo que está em ascensão.

“Os games podem melhorar uma série de funções cerebrais. Muitos acabam precisando de orientação espacial - nos jogos nos quais você precisa desvendar mapas, por exemplo, seguir uma bússola. Há também a questão da memória. O aprendizado poderia ser melhorado através dos games. Eu vejo muitas crianças que começam a jogar e aprendem de maneira mais fácil outra língua. São vários os benefícios nesse sentido. Há jogos específicos para quem tem TDAH (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade), que ajudam com foco e concentração. Há muitos benefícios”. (TOSCANO DE OLIVEIRA, Marina, 2021).

Muitos jogos que podem ser jogados de forma gratuita se tornaram fenômenos mundiais, como League of Legends (LoL) e Free Fire, rendem milhões para as organizações, empresas que financiam equipes desses jogos, oferecendo contratos e muitas vezes moradias de luxo para os jogadores.

“Os jogos se tornaram uma força cultural e uma potência econômica. A empresa de pesquisa Newzoo projetou que a receita global da indústria de videogames ultrapassará US\$100 bilhões em 2017.” (LI, Roland, 2016).

Nosso projeto, tendo em vista esse crescimento eminente do cenário, tem a intenção de alavancar os jovens que tem como sonho viver de seus jogos favoritos, mas com uma diferença de sua principal concorrente, chamada de Player1, nosso projeto tem local de atuação a região do Alto Tietê visando lançar novos jogadores para o mais alto nível de seus determinados jogos, diferentemente da concorrente, que produz a inscrição de campeonatos no Brasil todo onde muitos jovens acabam não tendo muitas oportunidades de mostrarem o seu valor.

1.2 Problema

Como unir a comunidade de cada modalidade em apenas um portal e popularizar os campeonatos de e-sports no Brasil?

1.3 Justificativa

Como este mundo dos esportes eletrônicos está crescendo muito, ano após ano, é necessária a criação de portais para as comunidades referentes a esse mundo, já que não é possível notar muitos sites relacionados a elas. Com a junção dos games com os torneios, seria a hora ideal para projetar um site que tenha diversas informações sobre os jogos, os torneios e um meio de interação entre a comunidade.

Para se ter uma ideia da evolução do mundo do esporte eletrônico, foram comparadas as premiações do Campeonato Brasileiro de futebol (mais conhecido como Brasileirão), um esporte tradicional e bastante antigo, com a do Campeonato Mundial de Dota 2, um e-sport. O Brasileirão premia o vencedor com aproximadamente R\$18 milhões, enquanto o Mundial de Dota 2 tem uma premiação de cerca de R\$32 milhões. A primeira edição do Campeonato Mundial de Dota 2 foi em 2011, ou seja, dez anos de campeonato apenas e com uma premiação superior ao principal campeonato futebolístico no Brasil, que estreou em 1959, 62 anos atrás.

Vendo essa comparação, é possível afirmar que é muito importante a criação de um site que gerencie campeonatos, é algo muito visado pelo projeto READY2PLAY que é visionário e pretende entrar de cabeça nessa potência que é o mundo gamer.

1.4 Hipóteses

O projeto aponta a hipótese de que o desenvolvimento de um site seria capaz de manter os usuários informados, além de criar um meio de comunicação entre eles e organizar a agenda de torneios de todas as modalidades.

1.5 Objetivo geral

Criar um portal capaz de organizar os torneios, as modalidades e criar um meio de comunicação entre os usuários de um jogo específico ou dos mais diversos jogos, tudo feito para unir o universo gamer e proporcionar a melhor organização de campeonatos oficializados.

1.5.1 Objetivos específicos

- Divulgar o site para alcançar uma boa parte do público gamer;
- Tornar o site interativo, agradável e que combine esteticamente com o universo dos games;
- Criar, gerenciar e agendar torneios das mais variadas modalidades;
- Criar uma espécie de rede social dentro do site, onde será possível que o usuário crie seu perfil, faça amizades e poste seu conteúdo;
- Aumentar a visibilidade dos jogadores. Em outras palavras, fazer dos e-sports uma alternativa para o futuro do jogador.

2. METODOLOGIA

O conceito de um site que promovesse para a comunidade gamer um espaço onde fosse possível criar e disputar torneios dos mais variados games surgiu após um debate entre nós sobre a ausência de portais gamers. A proposta de abranger os usuários por um meio de interação entre eles, como um chat virtual, foi idealizada posteriormente.

Foram analisados alguns torneios amadores dos mais variados jogos, como o “FF Talents” e “Grandslam Championship”, ambos de Free Fire, “GamersClub Cup” de Fortnite, “LATAM E-Sports” de CS:GO, entre outros. A conclusão da pesquisa é de que os torneios amadores são os mais visados pela comunidade pelo fato de terem fácil acesso, assim popularizando a modalidade e dando visibilidade para vários jogadores e equipes.

2.1 Análise de requisitos

É extremamente necessário mapear os requisitos que são essenciais para a acessibilidade e usabilidade dos usuários no site, sendo os requisitos funcionais e não funcionais.

2.1.1 Requisitos funcionais

LISTA DE REQUISITOS FUNCIONAIS		
AUTOR: Matheus Cabral e Pedro Garcia		Formulada em: 30/08/2021
NOME	CÓDIGO	DESCRIÇÃO
Validação de usuário	RF01	Este requisito tem a função de verificar se o usuário está cadastrado corretamente ou não
Validação de senha	RF02	Este requisito tem a função de verificar se a senha do usuário está correta ou não
Data de cadastro	RF03	Este requisito tem a função de mostrar a data de cadastro do usuário
Entrada em time	RF04	Este requisito tem a função de verificar se o usuário entrou em algum time ou não
Criação de torneio	RF05	Este requisito tem a função de verificar se algum torneio foi criado
Entrada em torneio	RF06	Este requisito tem a função de verificar se o usuário entrou em algum torneio

Tabela 1 - Requisitos Funcionais

2.1.2 Requisitos não funcionais

LISTA DE REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS		
AUTOR: Matheus Cabral e Pedro Garcia		Formulada em: 30/08/2021
NOME	CÓDIGO	DESCRIÇÃO
Conexão	RNF01	Velocidade de conexão recomendada de acesso de, no mínimo, dois megabytes.
Uso	RNF02	Uso de desktop para melhor uso e visualização.
Navegador	RNF03	É recomendado o uso de navegadores como Google Chrome e Firefox para evitar incompatibilidade.

Tabela 2 - Requisitos Não Funcionais

2.2 Técnicas utilizadas

- **Pesquisa:** para termos um norte durante a montagem e execução do projeto, foram feitas bastantes pesquisas, desde a origem do esporte (convencional e eletrônico) até a quantidade de usuários e campeonatos, além de principalmente usar a ferramenta de pesquisa para a análise do mercado.

- **Questionário:** para a criação de um questionário foi utilizado o Google Forms, um recurso disponibilizado pelo Google. O questionário foi elaborado tendo como base a ideia do site e a necessidade de determinar o público-alvo. Obtivemos 67 respostas em nosso formulário, onde a maior parte do público está na casa dos 16-19 anos, pouco mais de 55%.

- **Brainstorm:** em inglês “tempestade de ideias”, o Brainstorm é essencial durante a criação de um projeto. Como dito antes, a ideia foi “lançada” logo após uma discussão sobre a ausência de plataformas do mesmo nicho.

2.3 Modelos de Desenvolvimento de Software

Os modelos de desenvolvimento são as técnicas aplicadas durante o desenvolvimento de um software. Existem duas categorias: os modelos tradicionais (como Cascata, Prototipação, Iterativo e Espiral) e os modelos ágeis (como Scrum, Kanban etc.). O que diferencia uma categoria da outra é que nos modelos tradicionais existe uma burocracia rigorosa e nos modelos ágeis existe, nos projetos, um tempo de resposta melhor e com mais dinamismo.

O método escolhido para o projeto foi o Kanban. Ele consiste em um método visual feito para gerenciar e direcionar o trabalho, onde existem etapas como Análise, Desenvolvimento, Teste e Concluído. É conhecido como o método dos *post-its*, pequenos pedaços de papel com um adesivo e que geralmente são usados para anotações rápidas, além de ser um método usado especialmente pela Toyota.

“Kanban elimina rapidamente os problemas que prejudicam o desempenho e desafia uma equipe a se concentrar na resolução desses problemas, a fim de manter um fluxo constante de trabalho” (J. ANDERSON, David, 2010)

Resumidamente, o Kanban é baseado em três tópicos: *to do* (o que é para ser feito), *doing* (o que está em execução) e *done* (o que já foi feito). São pequenas categorias que tornam a execução de um projeto muito mais fácil.

2.4 Canvas

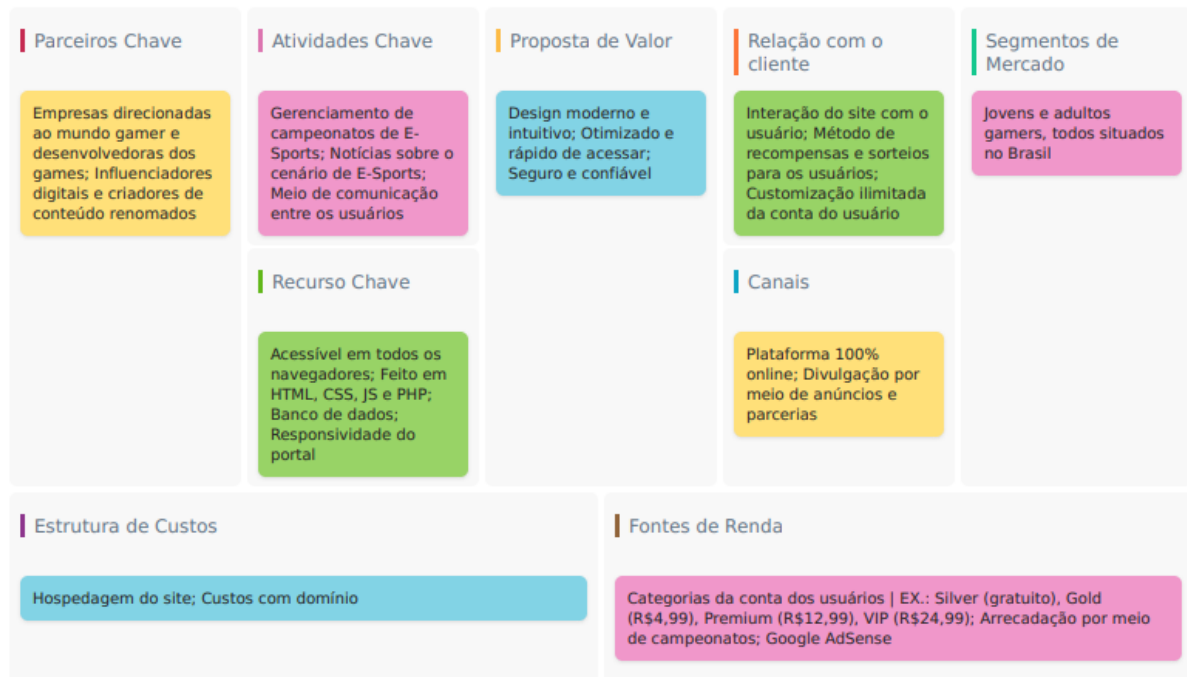


Figura 1 - Canvas

3. ANÁLISE DE BANCO DE DADOS

O banco de dados conta com a entidade principal, “Usuário”, responsável pelas informações pessoais usadas para cadastramento, possuindo 6 atributos, nome, e-mail, senha, telefone, modalidade e por fim o id para identificação.

A entidade “Campeonato” é a responsável pelo gerenciamento dos campeonatos da plataforma, tendo 5 atributos, como categoria, valor de inscrição, valor da premiação, id da equipe e nome da equipe.

A entidade “Grupos” é a responsável por administrar e gerenciar a interação entre os players, tendo atributos, nome do grupo, quantidade de usuários, id do usuário.

A entidade “Admin” é a responsável por guardar o login dos administradores, tendo 2 atributos, e-mail do admin e a senha do admin.

3.1 Dicionário de Dados

Entidade: Usuário			
Atributo	Domínio	Tamanho	Descrição
nome_usuario	texto	100	
telefone	numérico	25	
email_usuario	texto	50	
senha_usuario	texto	20	
id_usuario	numérico	10	auto incremento

Tabela 3 - Entidade Usuário

Entidade: Campeonato			
Atributo	Domínio	Tamanho	Descrição
id_equipe	numérico	6	auto incremento
nome_equipe	texto	20	
valor_inscrição	numérico	10	formatação em moeda
valor_premiação	numérico	10	formatação em moeda
categoria	texto	15	

Tabela 4 - Entidade Campeonato

Entidade: Grupos			
Atributo	Domínio	Tamanho	Descrição
id_usuario	numérico	10	id da tabela USUÁRIO
qnt_usuario	numérico	250	
nome_grupo	texto	50	

Tabela 5 - Entidade Grupos

Entidade: Admin			
Atributo	Domínio	Tamanho	Descrição
email_admin	texto	50	
senha_admin	texto	20	

Tabela 6 - Entidade Admin

3.2 DER (Diagrama Entidade-Relacionamento)

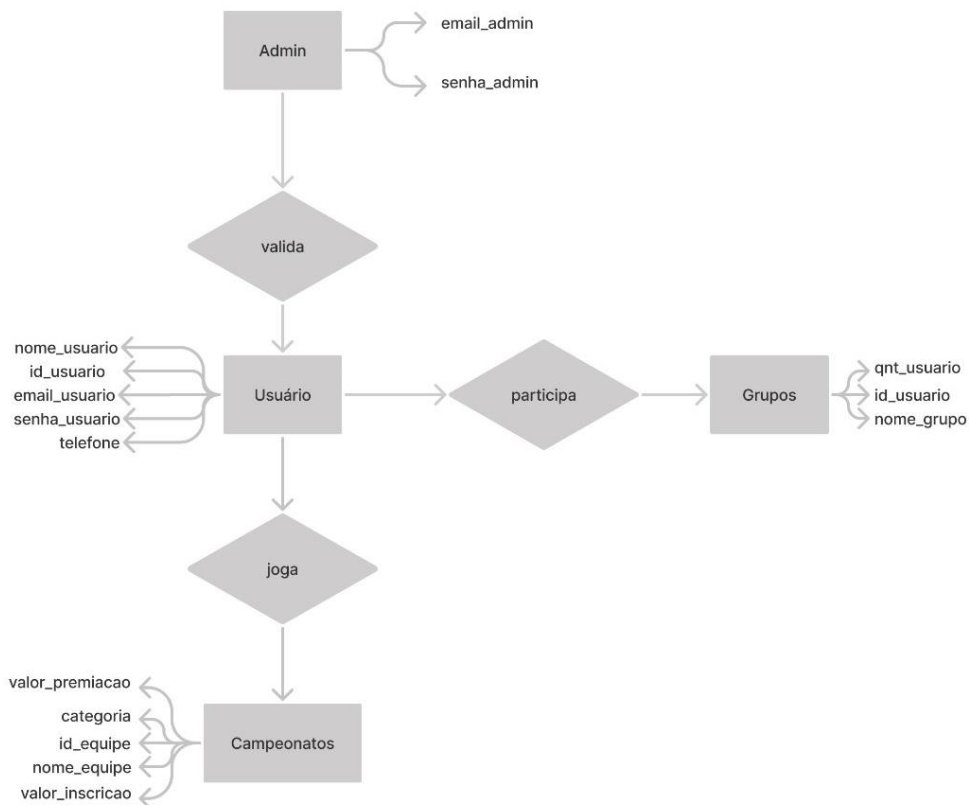


Figura 2 - Modelo Entidade Relacionamento

4. PLANO DE DIVULGAÇÃO DO PRODUTO

4.1 Formação da empresa

A READY2PLAY é um projeto que concentra os mais diferentes usuários em suas respectivas preferências de jogos, além de impulsionar a carreira de muitos usuários competitivos.

4.2 Logo e Slogan

READY2PLAY 

Figura 3 - Logo R2P

A logo foi produzida de uma maneira básica, só foi tomada a ideia de fazer um símbolo marcante para ser identificado com facilidade. As cores preto e branco são as cores que fazem parte da logo por serem simples e que todos gostam.

“Dentre os homens dos 14 aos 25 anos, 20% citaram o preto como cor predileta; dentre os de 26 a 49 anos, apenas 9%; dentre os acima de 50 anos, nenhum citou o preto como cor predileta. Entre as mulheres, o gosto pelo preto também oscila com a idade, cerca de 15% das mulheres jovens citaram o preto como cor predileta; dentre as com mais de 50 anos, apenas 6%. Quanto mais idade se tem, menos se aprecia o preto”. (HALLER, Eva, 2021)

SLOGAN: “For those who like competition”

Tradução: “Para aqueles que gostam de competir”

Nosso slogan é totalmente direcionado aos usuários que competem ou pretendem competir profissionalmente.

4.3 Missão, visão e valores

- **Missão:** o projeto foi idealizado apenas para suprir a necessidade dos usuários gamers ao quererem participar de campeonatos de maneira mais organizada e devidamente licenciada.
- **Visão:** ser o maior portal gamer de torneios e interação do mundo.
- **Valores:**
 - Ótima organização;
 - Rápido atendimento ao usuário;

- Transparência e autenticidade;
- Informações verídicas.

4.4 Divulgação

Uma divulgação eficiente é essencial para o projeto obter o sucesso desejado, além de alavancar o alcance do mesmo.

O marketing será feito 100% online e suas estratégias serão exercidas por meio de anúncios, parcerias e ferramentas, onde a principal será a Google Analytics. Com o uso dessa ferramenta, é possível divulgar o produto de acordo com a localização do usuário.

5. Protótipo

5.1 Telas e Funcionalidades

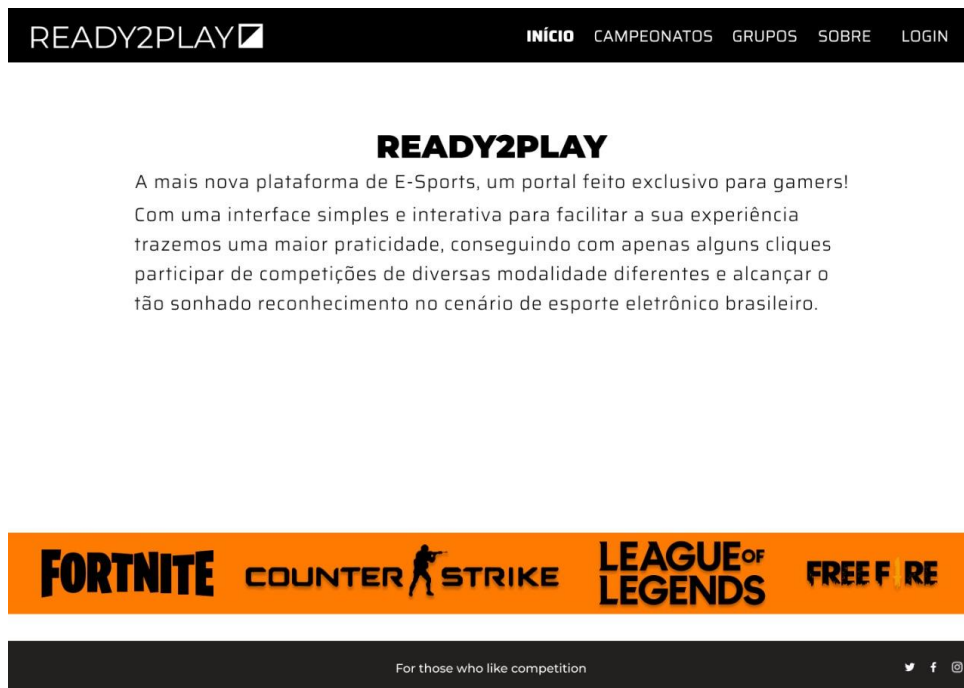


Figura 4 - Página de Início R2P

Fonte: Ready2Play, 2021

Criar conta

Nome completo:

E-mail:

Telefone:

Senha:

Confirme a senha:

CADASTRAR

Já sou usuário

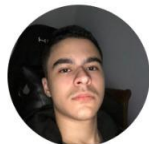
E-mail:

Senha:

ENTRAR

Figura 5 - Página de Criação de Conta R2P

Fonte: Ready2Play, 2021



Pedro Henrique Santos Garcia



Matheus Afonso de Araujo Cabral

O READY2PLAY tem como objetivo gerenciar, divulgar e criar torneios e campeonatos de E-Sports com as principais modalidades. Além de gerenciar esses torneios, o projeto será um portal para todos os gamers, que poderão interagir entre si, formando uma comunidade ampla.

Figura 6 - Página Sobre Nós R2P

Fonte: Ready2Play, 2021

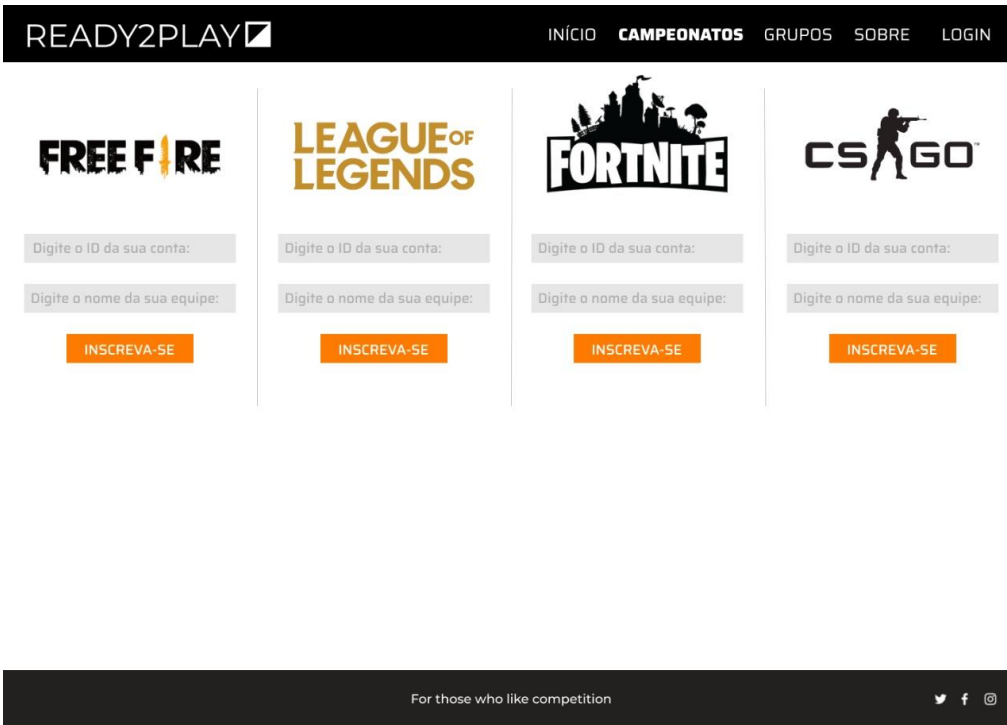


Figura 7 - Página de Inscrição de Campeonatos R2P

Fonte: Ready2Play, 2021

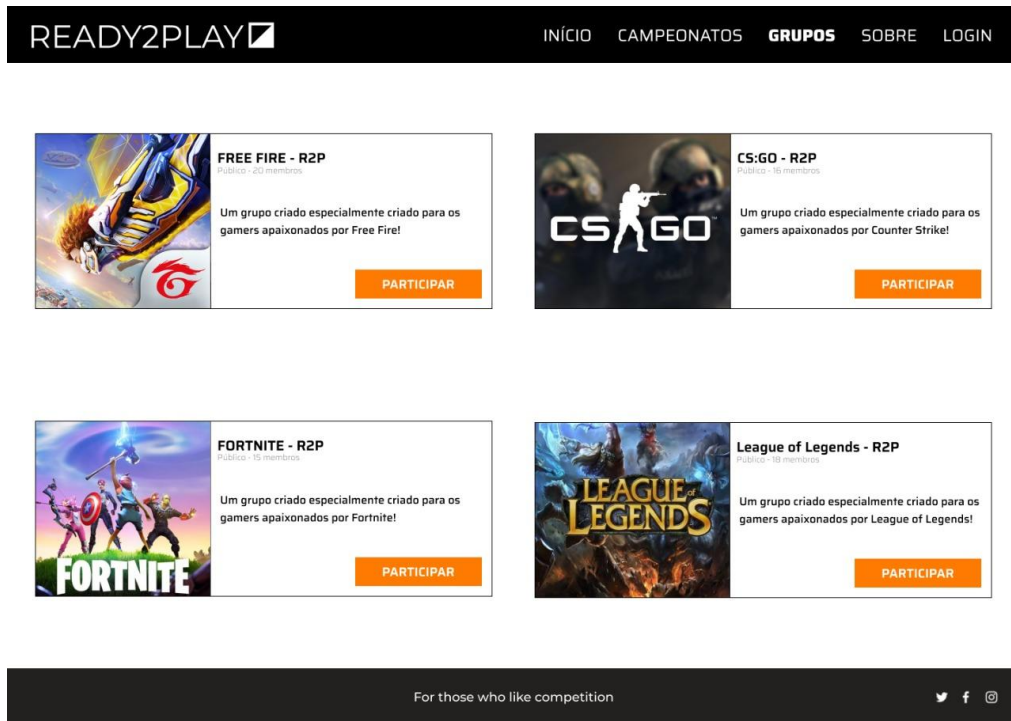


Figura 8 - Página de Entrada em Grupos R2P

Fonte: Ready2Play, 2021

The screenshot shows a group chat interface for 'FREE FIRE - R2P'. On the left, there is a vertical list of 12 members, each with a profile icon and the label 'Membro' followed by a number (1-12). The main chat area contains several messages from members labeled 'Membro 8', 'Membro 6', 'Membro 4', 'Membro 8', and 'Membro 6'. At the bottom right, there is a text input field with the placeholder 'Você' and a profile icon, and a large black arrow button for sending the message. The text 'Digite a sua mensagem' is visible at the bottom left of the chat area.

Figura 9 - Página de Interação em Grupo R2P

Fonte: Ready2Play, 2021

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ausência de portais de E-Sports é um problema para a comunidade gamer. Para suprir essa ausência, geralmente alguns membros da comunidade criam campeonatos e grupos de games, de modo que haja competição, mas que não seja “regulamentada”.

Sabendo disso, a equipe da READY2PLAY busca criar um meio de competição e interação entre os usuários, de modo que seja acessível e que seja possível que os gamers ganhem notoriedade pela comunidade.

Nossas pesquisas foram feitas para estipular o público-alvo, além de entender o que ocorre por trás desse cenário de games atual. Após esse período de aprendizado, podemos dizer que saímos de cabeça erguida e orgulhosos pelo que esse projeto se tornou, além de aprender e muito sobre o tema escolhido. Sairemos satisfeitos após a idealização deste projeto.

REFERÊNCIAS

_____. “A história dos esportes”. Disponível em:
<http://saibamais.org.br/edicoes/a-historia-dos-esportes>. Acesso em: 10 abr. 2021.

_____. “História do e-Sports”. Disponível em:
<http://cbesports.com.br/esports/historia-do-esports>. Acesso em: 10 abr. 2021.

_____. “Prêmio e-Sports Brasil 2020: Gaules fala em superação e “mudar vidas””. Disponível em:
<https://globoesporte.globo.com/esports/csgo/noticia/premio-esports-brasil-2020-gaules-cita-superacao-e-fala-em-mudar-vidas.ghtml>. Acesso em: 12 abr. 2021.

ALMEIDA, Tamíris. “E-sports e educação”. Disponível em:
<https://www.futura.org.br/e-sportes-e-educacao>. Acesso em: 11 abr. 2021.

ANDERSON, David. Kanban - Mudança Evolucionária de Sucesso para seu Negócio de Tecnologia.
<<https://www.google.com.br/books/edition/Kanban/Zv3LygAACAAJ?hl=pt-BR>>. Acesso em: 13 nov. 2021.

BEBIANO, Amanda. “Jogos digitais podem melhorar funções cerebrais e contribuem para sociabilidade”. Disponível em:
<https://maringapost.com.br/cidade/2021/04/08/jogos-digitais-podem-melhorar-funcoes-cerebrais-e-contribuem-para-sociabilidade/>. Acesso em: 18 jun. 2021.

CAIUSCA, Alana. “Esportes”. Disponível em:
<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/educacao-fisica/esportes>. Acesso em: 10 abr. 2021.

COLLIS, William. The Book of Esports – The Definitive Guide to Competitive Video Games.
<https://www.google.com.br/books/edition/The_Book_of_Esports/xjOYzAEACAAJ?hl=pt-BR>. Acesso em: 28 nov. 2021.

FONSECA, Carlos. “E-sports para todos”. Disponível em:
<https://www.meioemensagem.com.br/home/opiniao/2019/02/28/esports-para-todos.html>. Acesso em: 11 abr. 2021.

GALATTI, Larissa. “Esporte Contemporâneo: o espaço urbano como perspectiva de análise”. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd199/esporte-contemporaneo-o-espaco-urbano.htm>. Acesso em: 10 abr. 2021.

HELLER, Eva. A psicologia das cores – como as cores atuam sobre os sentimentos e a razão.
<https://www.google.com.br/books/edition/A_psicologia_das_cores/OdefMwAACAAJ?hl=pt-BR> Acesso em: 13 nov. 2021.

LI, Roland. Good Luck Have Fun – The Rise of E-Sports. Disponível em:
<https://www.google.com.br/books/edition/Good_Luck_Have_Fun/gF2CDwAAQBAJ?

hl=pt-BR&gbpv=1&dq=good+luck+have+fun&pg=PT256&printsec=frontcover>. Acesso em: 28 nov. 2021.

MENEZES, Bruna. “O que são esports? Como surgiram e os principais jogos competitivos”. Disponível em: <https://ge.globo.com/esports/noticia/esports-o-que-sao-como-surgiram-e-tudo-sobre-o-cenario-competitivo.ghtml>. Acesso em: 10 abr. 2021.

MOONEY, Carla. Inside the E-Sports Industry. <https://www.google.com.br/books/edition/Inside_the_E_Sports_Industry/esAyDwAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=e-sports&pg=PA22&printsec=frontcover>. Acesso em 24 nov. 2021.

PACETE, Luiz. “Preconceito e estereótipo ainda são desafios no e-sport”. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2019/09/13/preconceitos-e-estereotipos-ainda-sao-desafios-para-os-e-sports.html>. Acesso em: 12 abr. 2021.

QUEIROGA, Luiz. “Opinião: A importância da fala de Gaules sobre privilégios no e-sports”. Disponível em: <https://globoesporte.globo.com/esports/noticia/opiniao-a-importancia-da-fala-de-gaules-sobre-privilegios-nos-esports.ghtml>. Acesso em: 11 abr. 2021.

TONIN, Julia. “A ascensão dos E-Sports no período de quarentena”. Disponível em: <https://jornalismoespecializadounesp.wordpress.com/2020/07/03/a-ascensao-dos-e-sports-no-periodo-de-quarentena/>. Acesso em: 11 abr. 2021.

APÊNDICE A – Termos de Uso

TERMOS DE USO — READY2PLAY

READY2PLAY, pessoa jurídica de direito privado descreve, através deste documento, as regras de uso do site ready2play.com e qualquer outro site, loja ou aplicativo operado pelo proprietário.

Ao navegar neste website, consideramos que você está de acordo com os Termos de Uso abaixo.

Caso você não esteja de acordo com as condições deste contrato, pedimos que não faça mais uso deste website, muito menos cadastre-se ou envie os seus dados pessoais.

Se modificarmos nossos Termos de Uso, publicaremos o novo texto neste website, com a data de revisão atualizada. Podemos alterar este documento a qualquer momento. Caso haja alteração significativa nos termos deste contrato, podemos informá-lo por meio das informações de contato que tivermos em nosso banco de dados ou por meio de notificações.

A utilização deste website após as alterações significa que você aceitou os Termos de Uso revisados. Caso, após a leitura da versão revisada, você não esteja de acordo com seus termos, favor encerrar o seu acesso.

- **Seção 1 - Usuário**

A utilização deste website atribui de forma automática a condição de Usuário e implica a plena aceitação de todas as diretrizes e condições incluídas nestes Termos.

- **Seção 2 - Adesão em conjunto com a Política de Privacidade**

A utilização deste website acarreta a adesão aos presentes Termos de Uso e a versão mais atualizada da Política de Privacidade de READY2PLAY.

- **Seção 3 - Condições de acesso**

Em geral, o acesso ao website da READY2PLAY possui caráter gratuito e não exige prévia inscrição ou registro.

Contudo, para usufruir de algumas funcionalidades, o usuário poderá precisar efetuar um cadastro, criando uma conta de usuário com login e senha próprios para acesso.

É de total responsabilidade do usuário fornecer apenas informações corretas, autênticas, válidas, completas e atualizadas, bem como não divulgar o seu login e senha para terceiros.

Partes deste website oferecem ao usuário a opção de publicar comentários em determinadas áreas. READY2PLAY não consente com a publicação de conteúdos

que tenham natureza discriminatória, ofensiva ou ilícita, ou ainda infrinjam direitos de autor ou quaisquer outros direitos de terceiros.

A publicação de quaisquer conteúdos pelo usuário deste website, incluindo mensagens e comentários, implica em licença não-exclusiva, irrevogável e irretratável, para sua utilização, reprodução e publicação pela READY2PLAY no seu website, plataformas e aplicações de internet, ou ainda em outras plataformas, sem qualquer restrição ou limitação.

- **Seção 4 - Cookies**

Informações sobre o seu uso neste website podem ser coletadas a partir de cookies. Cookies são informações armazenadas diretamente no computador que você está utilizando. Os cookies permitem a coleta de informações tais como o tipo de navegador, o tempo despendido no website, as páginas visitadas, as preferências de idioma, e outros dados de tráfego anônimos. Nós e nossos prestadores de serviços utilizamos informações para proteção de segurança, para facilitar a navegação, exibir informações de modo mais eficiente, e personalizar sua experiência ao utilizar este website, assim como para rastreamento online. Também coletamos informações estatísticas sobre o uso do website para aprimoramento contínuo do nosso design e funcionalidade, para entender como o website é utilizado e para auxiliá-lo a solucionar questões relevantes.

Caso não deseje que suas informações sejam coletadas por meio de cookies, há um procedimento simples na maior parte dos navegadores que permite que os cookies sejam automaticamente rejeitados, ou oferece a opção de aceitar ou rejeitar a transferência de um cookie (ou cookies) específico(s) de um site determinado para o seu computador. Entretanto, isso pode gerar inconvenientes no uso do website.

As definições que escolher podem afetar a sua experiência de navegação e o funcionamento que exige a utilização de cookies. Neste sentido, rejeitamos qualquer responsabilidade pelas consequências resultantes do funcionamento limitado deste website provocado pela desativação de cookies no seu dispositivo (incapacidade de definir ou ler um cookie).

- **Seção 5 - Propriedade Intelectual**

Todos os elementos de READY2PLAY são de propriedade intelectual dele ou de seus licenciados. Estes Termos ou a utilização do website não concede a você qualquer licença ou direito de uso dos direitos de propriedade intelectual da READY2PLAY ou de terceiros.

- **Seção 6 - Links para sites de terceiros**

Este website poderá, de tempos a tempos, conter links de hipertexto que redirecionará você para sites das redes dos nossos parceiros, anunciantes, fornecedores etc. Se você clicar em um desses links para qualquer um desses sites, lembre-se que cada site possui as suas próprias práticas de privacidade e que não somos responsáveis por essas políticas. Consulte as referidas políticas antes de enviar quaisquer Dados Pessoais para esses sites.

Não nos responsabilizamos pelas políticas e práticas de coleta, uso e divulgação (incluindo práticas de proteção de dados) de outras organizações, tais como Facebook, Apple, Google, Microsoft, ou de qualquer outro desenvolvedor de software ou provedor de aplicativo, loja de mídia social, sistema operacional, prestador de serviços de internet sem fio ou fabricante de dispositivos, incluindo todos os Dados Pessoais que divulgar para outras organizações por meio dos aplicativos, relacionadas a tais aplicativos, ou publicadas em nossas páginas em mídias sociais. Nós recomendamos que você se informe sobre a política de privacidade e termos de uso de cada site visitado ou de cada prestador de serviço utilizado.

- **Seção 7 - Prazos e alterações**

O funcionamento deste website se dá por prazo indeterminado.

O website no todo ou em cada uma das suas seções, pode ser encerrado, suspenso ou interrompido unilateralmente por READY2PLAY, a qualquer momento e sem necessidade de prévio aviso.

- **Seção 8 - Dados pessoais**

Durante a utilização deste website, certos dados pessoais serão coletados e tratados por READY2PLAY e/ou pelos Parceiros. As regras relacionadas ao tratamento de dados pessoais de READY2PLAY estão estipuladas na Política de Privacidade.

- **Seção 9 - Contato**

Caso você tenha qualquer dúvida sobre os Termos de Uso, por favor, entre em contato pelo e-mail ready2play@gmail.com

APÊNDICE B – Política e Privacidade

A sua privacidade é importante para nós. É política do READY2PLAY respeitar a sua privacidade em relação a qualquer informação sua que possamos coletar no site READY2PLAY, e outros sites que possuímos e operamos.

Solicitamos informações pessoais apenas quando realmente precisamos delas para lhe fornecer um serviço. Fazemo-lo por meios justos e legais, com o seu conhecimento e consentimento. Também informamos por que estamos coletando e como será usado.

Apenas retemos as informações coletadas pelo tempo necessário para fornecer o serviço solicitado. Quando armazenamos dados, protegemos dentro de meios comercialmente aceitáveis para evitar perdas e roubos, bem como acesso, divulgação, cópia, uso ou modificação não autorizados.

Não compartilhamos informações de identificação pessoal publicamente ou com terceiros, exceto quando exigido por lei.

O nosso site pode ter links para sites externos que não são operados por nós. Esteja ciente de que não temos controle sobre o conteúdo e práticas desses sites e não podemos aceitar responsabilidade por suas respectivas políticas de privacidade.

Você é livre para recusar a nossa solicitação de informações pessoais, entendendo que talvez não possamos fornecer alguns dos serviços desejados.

O uso continuado de nosso site será considerado como aceitação de nossas práticas em torno de privacidade e informações pessoais. Se você tiver alguma dúvida sobre como lidamos com dados do usuário e informações pessoais, entre em contacto conosco.

Política de Cookies READY2PLAY

- **O que são cookies?**

Como é prática comum em quase todos os sites profissionais, este site usa cookies, que são pequenos arquivos baixados no seu computador, para melhorar sua experiência. Esta página descreve quais informações eles coletam, como as usamos e por que às vezes precisamos armazenar esses cookies. Também compartilharemos como você pode impedir que esses cookies sejam armazenados, no entanto, isso pode fazer o downgrade ou 'quebrar' certos elementos da funcionalidade do site.

- **Como usamos os cookies?**

Utilizamos cookies por vários motivos, detalhados abaixo. Infelizmente, na maioria dos casos, não existem opções padrão do setor para desativar os cookies sem desativar completamente a funcionalidade e os recursos que eles adicionam a este site. É recomendável que você deixe todos os cookies se não tiver certeza se precisa ou não deles, caso sejam usados para fornecer um serviço que você usa.

- **Desativar cookies**

Você pode impedir a configuração de cookies ajustando as configurações do seu navegador (consulte a Ajuda do navegador para saber como fazer isso). Esteja ciente de que a desativação de cookies afetará a funcionalidade deste e de muitos outros sites que você visita. A desativação de cookies geralmente resultará na desativação de determinadas funcionalidades e recursos deste site. Portanto, é recomendável que você não desative os cookies.

- **Cookies relacionados à conta**

Se você criar uma conta conosco, usaremos cookies para o gerenciamento do processo de inscrição e administração geral. Esses cookies geralmente serão excluídos quando você sair do sistema, porém, em alguns casos, eles poderão permanecer posteriormente para lembrar as preferências do seu site ao sair.

- **Cookies relacionados ao login**

Utilizamos cookies quando você está logado, para que possamos lembrar dessa ação. Isso evita que você precise fazer login sempre que visitar uma nova página. Esses

cookies são normalmente removidos ou limpos quando você efetua logout para garantir que você possa acessar apenas a recursos e áreas restritas ao efetuar login.

- **Cookies relacionados a boletins por e-mail**

Este site oferece serviços de assinatura de boletim informativo ou e-mail e os cookies podem ser usados para lembrar se você já está registrado e se deve mostrar determinadas notificações válidas apenas para usuários inscritos / não inscritos.

- **Pedidos processando cookies relacionados**

Este site oferece facilidades de comércio eletrônico ou pagamento e alguns cookies são essenciais para garantir que seu pedido seja lembrado entre as páginas, para que possamos processá-lo adequadamente.

- **Cookies relacionados a pesquisas**

Periodicamente, oferecemos pesquisas e questionários para fornecer informações interessantes, ferramentas úteis ou para entender nossa base de usuários com mais precisão. Essas pesquisas podem usar cookies para lembrar quem já participou numa pesquisa ou para fornecer resultados precisos após a alteração das páginas.

- **Cookies relacionados a formulários**

Quando você envia dados por meio de um formulário como os encontrados nas páginas de contacto ou nos formulários de comentários, os cookies podem ser configurados para lembrar os detalhes do usuário para correspondência futura.

- **Cookies de preferências do site**

Para proporcionar uma ótima experiência neste site, fornecemos a funcionalidade para definir suas preferências de como esse site é executado quando você o usa. Para lembrar suas preferências, precisamos definir cookies para que essas informações possam ser chamadas sempre que você interagir com uma página for afetada por suas preferências.

- **Cookies de Terceiros**

Em alguns casos especiais, também usamos cookies fornecidos por terceiros confiáveis. A seção a seguir detalha quais cookies de terceiros você pode encontrar através deste site.

Este site usa o Google Analytics, que é uma das soluções de análise mais difundidas e confiáveis da Web, para nos ajudar a entender como você usa o site e como podemos melhorar sua experiência. Esses cookies podem rastrear itens como quanto tempo você gasta no site e as páginas visitadas, para que possamos continuar produzindo conteúdo atraente.

Para mais informações sobre cookies do Google Analytics, consulte a página oficial do Google Analytics.

As análises de terceiros são usadas para rastrear e medir o uso deste site, para que possamos continuar produzindo conteúdo atrativo. Esses cookies podem rastrear itens como o tempo que você passa no site ou as páginas visitadas, o que nos ajuda a entender como podemos melhorar o site para você.

Periodicamente, testamos novos recursos e fazemos alterações subtis na maneira como o site se apresenta. Quando ainda estamos testando novos recursos, esses cookies podem ser usados para garantir que você receba uma experiência consistente enquanto estiver no site, enquanto entendemos quais otimizações os nossos usuários mais apreciam.

À medida que vendemos produtos, é importante entendermos as estatísticas sobre quantos visitantes de nosso site realmente compram e, portanto, esse é o tipo de dados que esses cookies rastrearão. Isso é importante para você, pois significa que podemos fazer previsões de negócios com precisão que nos permitem analisar nossos custos de publicidade e produtos para garantir o melhor preço possível.

- **Compromisso do Usuário**

O usuário se compromete a fazer uso adequado dos conteúdos e da informação que o READY2PLAY oferece no site e com caráter enunciativo, mas não limitativo:

A) Não se envolver em atividades que sejam ilegais ou contrárias à boa fé a à ordem pública;

B) Não difundir propaganda ou conteúdo de natureza racista, xenofóbica, jogos de hoje ou azar, qualquer tipo de pornografia ilegal, de apologia ao terrorismo ou contra os direitos humanos;

C) Não causar danos aos sistemas físicos (hardwares) e lógicos (softwares) do READY2PLAY, de seus fornecedores ou terceiros, para introduzir ou disseminar vírus informáticos ou quaisquer outros sistemas de hardware ou software que sejam capazes de causar danos anteriormente mencionados.

APÊNDICE C – Direitos Autorais

APÊNDICE D – Identidade Visual

Logo padrão



Figura 10 - Logo padrão

Logo branca no fundo preto

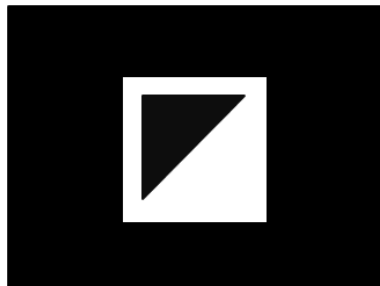


Figura 11 - Logo branca

Logo cinza



Figura 12 - Logo cinza

Paleta de Cores

COR	RGB	CMYK	HEX
Branco	255, 255, 255	0%, 0%, 0%, 0%	#ffffff
Preto	0, 0, 0	0%, 0%, 0%, 100%	#000000
Laranja	230, 140, 80	0%, 39%, 65%, 10%	#e68c50

Figura 13 - Paleta de cores

Tipografia

MONTSERRAT LIGHT

Figura 14 - Fonte Montserrat Light

MONTSERRAT REGULAR

Figura 15 - Fonte Montserrat Regular

MONTSERRAT BOLD

Figura 16 - Fonte Montserrat Bold

APÊNDICE E – Pesquisas Realizadas

Selecione seu gênero:

67 respostas

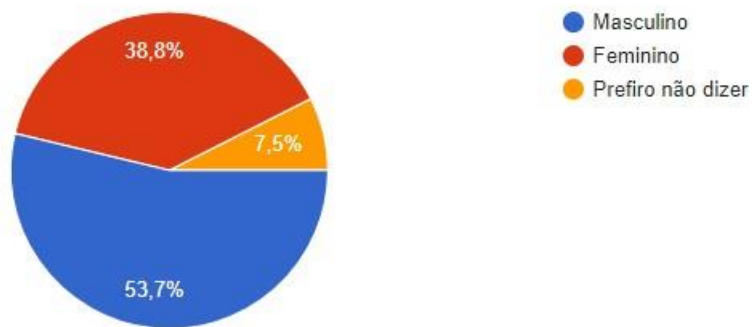


Figura 17 - Gráfico 1

Selecione sua faixa etária:

67 respostas

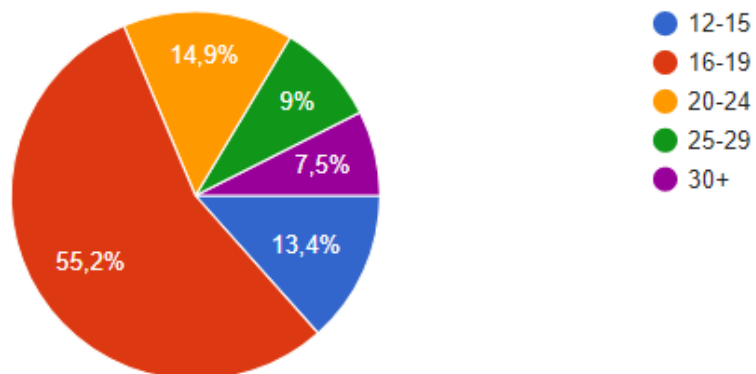


Figura 18 - Gráfico 2

Você já participou de campeonatos online anteriormente?

67 respostas

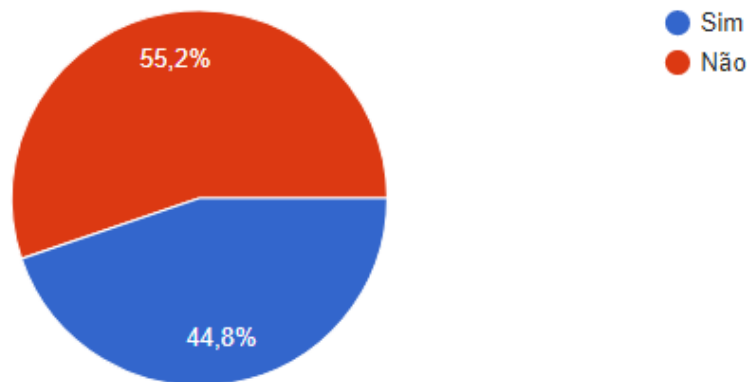


Figura 19 - Gráfico 3

Se caso a resposta da pergunta anterior tenha sido "não", você ingressaria neste meio dos e-sports como profissional?

56 respostas

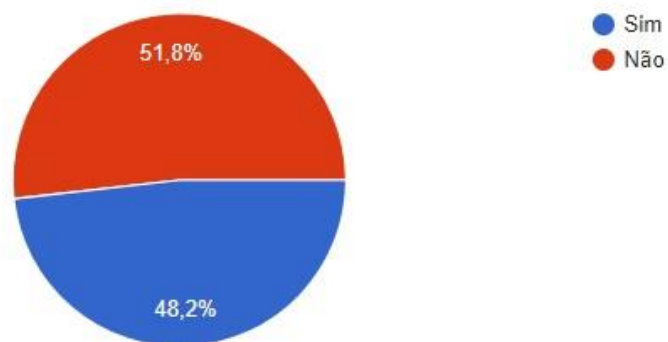


Figura 20 - Gráfico 4

Qual o ideal estilo de jogo no qual você disputaria torneios?

67 respostas

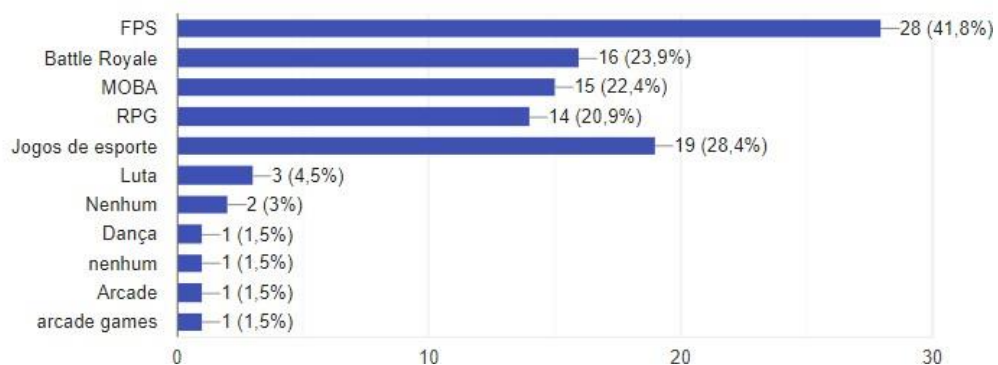


Figura 21 - Gráfico 5

Escolha as modalidades nas quais você deseja competir profissionalmente:

67 respostas

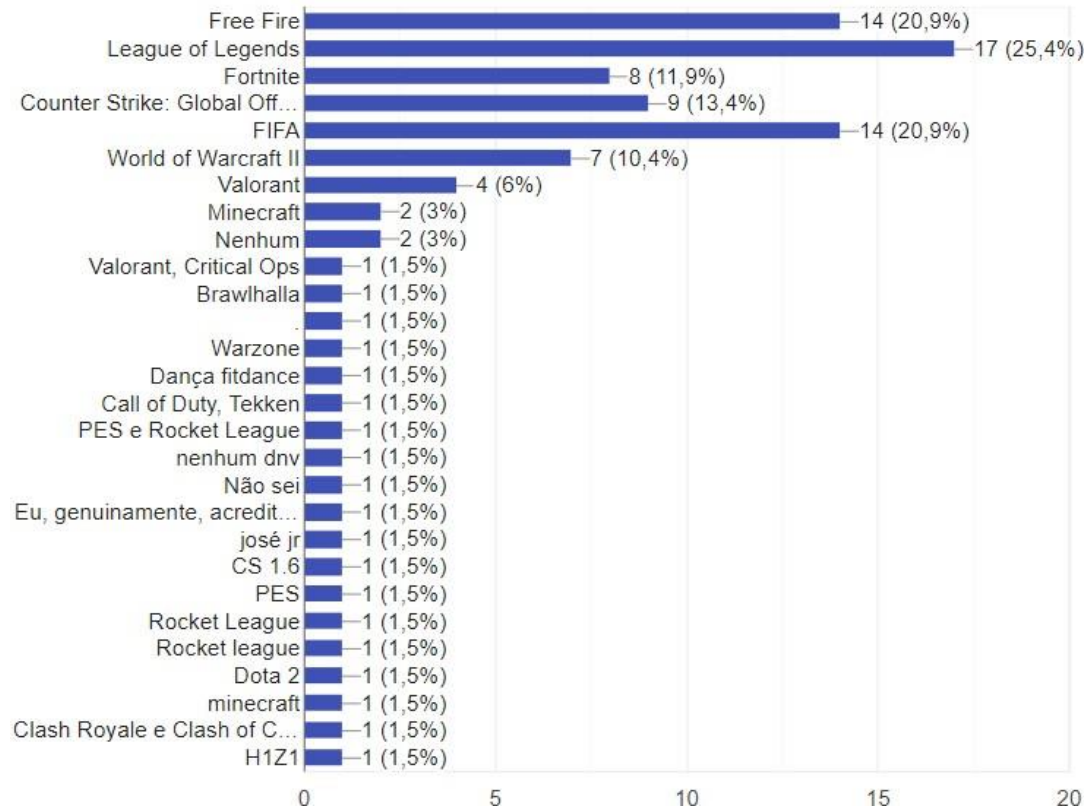


Figura 22 - Gráfico 6

Há quanto tempo você já pratica essa(s) modalidade(s), mesmo que de modo amador?

67 respostas

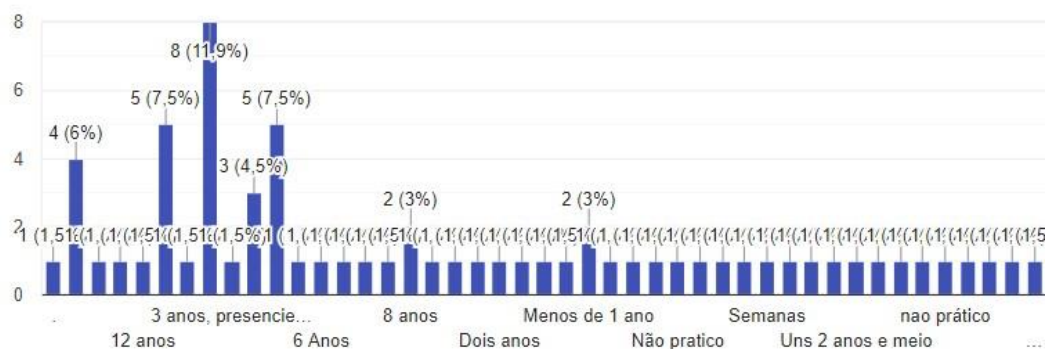


Figura 23 - Gráfico 7

Você acredita que sua modalidade seja acessível para a população?

67 respostas

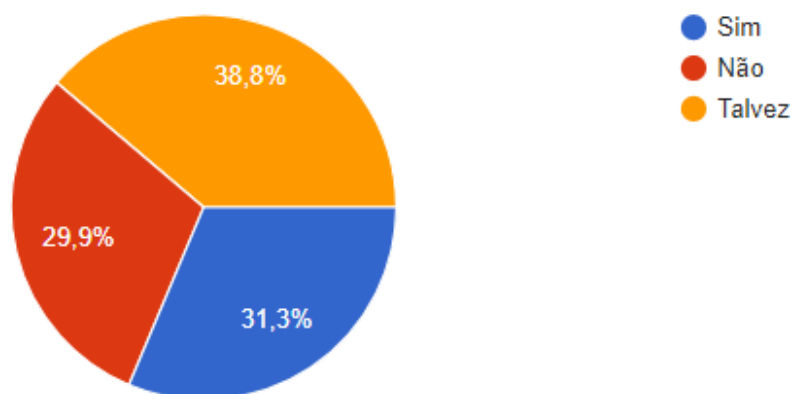


Figura 24 - Gráfico 8

Você considera como positivo a criação de um portal para os gamers?

67 respostas

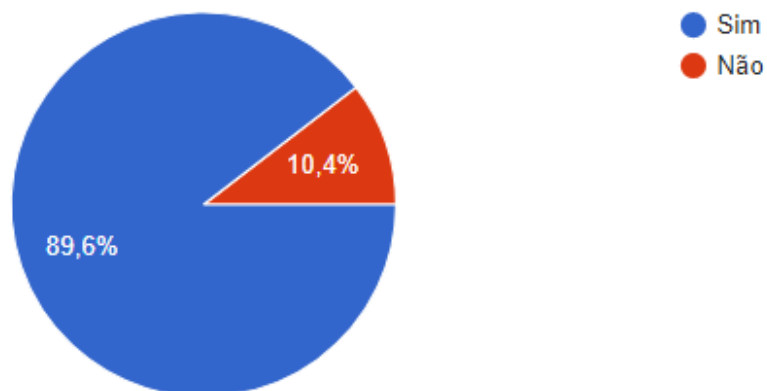


Figura 25 - Gráfico 9