

Detalhes do Trabalho

Título do Trabalho

Projeto MyCup Football Club 2025: Um Aplicativo para Palpites em Jogos da Copa do Mundo de Clubes da FIFA Como Ferramenta de Aprendizagem na Área de Desenvolvimento de Software

Autor(es)

Yasmim Sacol Bitencourt, Pedro Augusto Bartelle, Arthur Alf Varela, Lara Canali De Lima, Maysson Picoli, Rogério Xavier de Azambuja

Nível / Modalidade

Médio - Técnico / Ensino

Resumo

O projeto acadêmico de Ensino MyCup Football Club 2025 foi desenvolvido na turma de 25 alunos no quarto ano do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do IFRS Campus Farroupilha, na disciplina de Tópicos Especiais ministrada pelo professor Rogério Xavier. O objetivo principal foi proporcionar aos estudantes a vivência e desafios nas etapas de desenvolvimento de um software completo, desde a concepção, implementação, testes e manutenção, colocando-o em funcionamento por usuários reais. O projeto torna-se importante desenvolvendo a prática profissional de acordo com a proposta formativa encontrada no PPC (Projeto Pedagógico do Curso). Aproveitando a realização do Mundial de Clubes FIFA 2025, sediado nos Estados Unidos entre 14 de junho e 13 de julho, o software produzido disponibilizou aos usuários informações sobre as equipes participantes, permitiu o registro de palpites nos jogos e o acompanhamento gráfico do desempenho individual durante o evento. Como regras de negócio, o game adotou nesta edição como moeda virtual fictícia os Cheboles (C\$), concedendo a cada jogador um saldo inicial de C\$ 1.000 no ato do cadastro. Nenhum valor monetário real foi utilizado. Os palpites foram realizados até 30 min. antes de cada partida, respeitando o limite de um palpite por jogo utilizando o saldo total disponível para incentivar a gestão estratégica dos recursos ao longo do campeonato. As recompensas seguiram critérios específicos: acerto exato no placar do jogo resulta em 3 vezes o valor investido; acerto parcial em um dos placares gerou 1,5 vezes; e o acerto apenas na vitória, empate ou derrota correspondeu ao retorno do valor investido. Ainda, recompensas diárias por acessos consecutivos, variando de C\$ 50 no primeiro dia até C\$ 100 a partir do sexto dia seguido de participação foi implementado para fidelizar os jogadores. Por questões éticas, o game foi monitorado pelos alunos sendo bloqueado o acesso quando identificado conteúdo ofensivo ou discriminatório. A metodologia adotada privilegiou o trabalho em grupos (design, banco de dados, desenvolvimento), organizados em reuniões de projeto que substituíram as aulas tradicionais, promovendo a tomada de decisões de forma colaborativa. Foram seguidas práticas da engenharia de software, utilizando modelos de dados, APIs (Interfaces de Programação de Aplicações) e serviços RESTful (Representational State Transfer) para a comunicação entre as aplicações cliente e servidor desenvolvidos. Como resultado, o MyCup Football Club 2025 configurou-se como uma experiência prática de integração interdisciplinar, articulando conteúdos de programação, banco de dados, design de interfaces e gestão de projetos. O produto final ofereceu aos usuários uma plataforma interativa e segura de entretenimento sem a utilização de recursos financeiros, ao mesmo tempo em que possibilitou aos alunos vivenciar de forma aplicada os desafios do ciclo de vida de um software com a participação de usuários reais.

Palavras-Chave

Engenharia de Software, Desenvolvimento Web, Banco de Dados.

[← Voltar \(/sif/eventos/anais_atividade/389/\)](#)