

SISTEMA INFORMAÇÕES FUTEBOLÍSTICAS

Daniel F. LANGE¹; Paulo C. dos SANTOS²

RESUMO

A fragmentação de informações no futebol brasileiro tem sido um desafio significativo, com muitos aplicativos não integrando dados essenciais sobre clubes, jogadores e competições. Este projeto tem como objetivo desenvolver um software web que centralize todas essas informações, facilitando o acesso a históricos de clubes, jogadores e competições. Usando conceitos da Engenharia de Software, como prototipagem, análise e modelagem UML, e implementando com tecnologias como HTML, CSS, Django e PostgreSQL, o sistema busca proporcionar uma experiência mais eficiente para torcedores e analistas. O protótipo desenvolvido integrará dados dispersos, melhorando a experiência do usuário com uma interface intuitiva e interativa, enquanto futuras validações garantirão que a plataforma atenda às necessidades dos usuários.

Palavras-chave: Futebol, Série A, Copa Libertadores, Engenharia de Software, Integração de Dados.

1. INTRODUÇÃO

A fragmentação de informações sobre o futebol brasileiro, especialmente em relação à Série A do Campeonato Brasileiro, a Copa Libertadores, a Copa Sul-Americana e os Campeonatos Estaduais, tem se mostrado um desafio significativo para os torcedores, analistas e entusiastas do esporte. Atualmente, as informações sobre os clubes, seus jogadores e as competições estão dispersas em diversas plataformas, o que obriga os usuários a recorrer a várias fontes para obter uma visão completa. Isso resulta em uma experiência fragmentada e, muitas vezes, frustrante para quem deseja acompanhar o desempenho dos clubes ou acessar dados históricos.

Além disso, muitos dos aplicativos existentes no mercado focam em funcionalidades secundárias, como apostas esportivas e serviços de streaming, deixando de lado a apresentação de informações detalhadas e contextualizadas sobre o futebol. A falta de uma interface intuitiva e centrada no usuário também contribui para uma navegação complexa e ineficiente, dificultando o acesso rápido a informações relevantes, como títulos conquistados, histórico de jogadores, estádios e outras estatísticas importantes.

Esse projeto visa resolver esse problema ao desenvolver um software que integre todas essas informações em uma única plataforma, facilitando o acesso aos dados essenciais de maneira clara e organizada. Seguindo os princípios da Engenharia de Software (PRESSMAN, 2011), o projeto adota uma abordagem sistemática e científica para o desenvolvimento de um sistema que seja os

¹ Daniel Freschi Lange, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: langefreschi@gmail.com.

² Paulo César dos Santos, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br

usuários uma experiência mais satisfatória e eficiente, ao mesmo tempo que proporcionará informações atualizadas e detalhadas sobre o futebol brasileiro e sul-americano.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

O desenvolvimento deste software será conduzido seguindo uma abordagem sistemática da Engenharia de Software, utilizando metodologias ágeis que priorizam a entrega contínua de funcionalidades de acordo com as necessidades dos usuários. O framework Django será empregado como o núcleo do desenvolvimento backend, permitindo a criação de uma plataforma web robusta e escalável, com uma estrutura modular que facilita a manutenção e a expansão futura do sistema. A linguagem Python, amplamente conhecida por sua flexibilidade e eficiência, será utilizada para implementar a lógica de negócios e as funcionalidades essenciais do sistema, enquanto o banco de dados PostgreSQL será escolhido para gerenciar a grande quantidade de dados armazenados, garantindo a integridade e a segurança das informações dos clubes, competições e jogadores.

A interface do sistema será desenvolvida utilizando as tecnologias HTML, CSS e JavaScript, visando proporcionar uma experiência de usuário fluida, interativa e responsiva. Na página inicial do site, serão exibidos os escudos e nomes dos 20 clubes da Série A do Campeonato Brasileiro, permitindo aos usuários a fácil seleção de um clube para explorar informações mais detalhadas, como estádio, capacidade, elenco atual, jogadores históricos e títulos conquistados. O design da interface será construído com ênfase na simplicidade e na clareza, para que mesmo usuários menos experientes possam navegar pelo sistema de maneira intuitiva.

Além da página dedicada aos clubes, o sistema contará com uma seção exclusiva para competições, abrangendo o Campeonato Brasileiro, Copa Libertadores, Copa Sul-Americana e os Campeonatos Estaduais. Nessa seção, os usuários poderão visualizar os chaveamentos das competições em formato de copa, ou a tabela de classificação dos campeonatos de pontos corridos, sendo possível selecionar o ano desejado para acompanhar a evolução histórica dos torneios.

Durante o processo de desenvolvimento, a equipe utilizará Google Docs e Google Drive para a documentação colaborativa, enquanto o Visual Paradigm será utilizado para criar diagramas UML que auxiliarão na modelagem do sistema, como os diagramas de casos de uso e diagramas de classes. Esses diagramas serão essenciais para garantir que todos os requisitos funcionais e não funcionais do sistema estejam devidamente representados e atendidos. A modelagem das interfaces de usuário será feita no Canva, buscando equilibrar estética e usabilidade. O sistema será desenvolvido e testado em PCs fornecidos pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia, assim como em notebooks pessoais, assegurando que o software seja compatível em diferentes

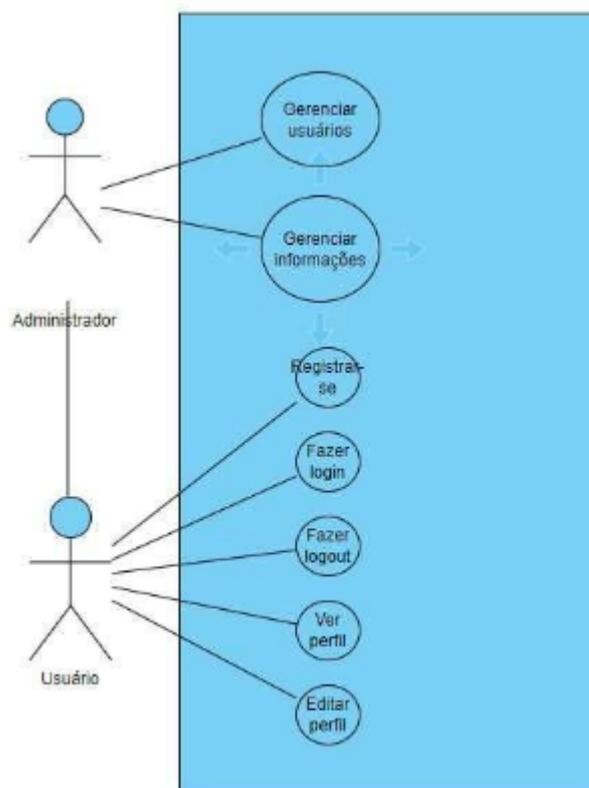
configurações de hardware.

O processo de desenvolvimento seguirá um ciclo de prototipagem, permitindo que o sistema seja ajustado conforme os feedbacks dos usuários e as necessidades identificadas durante os testes. A combinação dessas tecnologias e práticas garantirá que o sistema seja implementado de forma eficiente e que atenda às expectativas de desempenho, usabilidade e segurança esperadas em um ambiente voltado ao futebol brasileiro e sul-americano.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os requisitos de software identificados garantem que o sistema atenda às necessidades dos usuários. O diagrama de casos de uso, criado como parte do levantamento dos requisitos funcionais, identifica os atores e as funcionalidades principais, validando a usabilidade do sistema. Isso inclui a navegação pelas informações dos clubes, competições e jogadores históricos, bem como a personalização de perfis de usuários e a exibição de atualizações em tempo real.

FIGURA 1: Diagrama de Caso de Uso



FONTE: dos autores (2024)

A página inicial será projetada com foco na clareza e acessibilidade, garantindo que os usuários encontrem rapidamente as informações desejadas, proporcionando uma experiência visualmente agradável e envolvente. Todo o processo de desenvolvimento será conduzido de forma organizada, seguindo práticas de desenvolvimento ágil para garantir a qualidade do produto final, como vemos na Figura 2.

FIGURA 2: print da Home Page



FONTE: dos autores (2024)

O processo de desenvolvimento e o gerenciamento do projeto de um sistema web de gerenciamento do projeto envolve diversas etapas e atividades, desde a concepção da ideia até a implementação e o lançamento do software. É importante que todo o processo seja feito de forma organizada e seguindo as melhores práticas de desenvolvimento de software para garantir a qualidade e a efetividade do produto final.

4. CONCLUSÃO

O sistema web foi desenvolvido com o objetivo de permitir aos usuários registrar denúncias. Durante o processo de desenvolvimento, foram utilizadas tecnologias web, como HTML, CSS, Django, Python, Bootstrap e PostgreSQL, para construir a interface do usuário e a lógica de negócios do sistema. É importante ressaltar que essa aplicação web ainda está em nível de protótipo e, portanto, ainda não foi validada com usuários reais. Futuramente, após os testes de validação e usabilidade, serão realizados os ajustes necessários para atender às necessidades dos usuários.

REFERÊNCIAS

DATE, J. C. **Introdução a Sistemas de Bancos de Dados**. 8ª ed. Elsevier, 2004.

MARTIN, R. C. **Desenvolvimento Ágil de Software: Princípios, Padrões e Práticas**. Pearson, 2003.

PRESSMAN, R.S. **Engenharia de Software**. 7ª ed. McGraw-Hill, 2011.