



SISTEMA BRASILEIRÃO: software para auxiliar no acompanhamento do campeonato brasileiro

Theo F. S. SANTOS¹; Paulo C. dos SANTOS²;

RESUMO

A tecnologia vem cada vez tomando mais espaço na nossa sociedade, principalmente no meio esportivo. Querer acompanhar o mundo do futebol é uma prática feita por homens e mulheres em todo o mundo. Diante disso, esse trabalho apresenta uma aplicação que irá facilitar para quem gosta de futebol e do campeonato brasileiro, usufruir desse lazer nos tempos de correria nos dias de hoje, tornando mais acessível. Este projeto aborda uma plataforma de futebol, utilizando metodologias ativas e uma abordagem comunicativa. A plataforma integra as partidas, os times e o campeonato para promover um momento de educação, dinâmico e significativo.

Palavras-chave: Lazer; Educação; Esporte; Futebol.

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Cruz *et al.* (2022), o futebol é um dos esportes mais populares do mundo, e no Brasil não seria diferente. Nosso país é popularmente conhecido como o “país do futebol”, sendo praticado em forma de atividade esportiva e também em momentos de lazer e recreação. A prática do trabalho muitas vezes acaba sendo indispensável para muitos, mas surgem ideias de como a falta de um tempo livre e uma prática de lazer também deveriam se tornar indispensáveis para a maioria das pessoas, já que sem um tempo livre e uma saúde mental e física boas, não vale de nada todo esforço no trabalho (AQUINO; MARTINS, 2007).

A partir de pesquisas foram identificados dois sites já existentes que estão relacionados com o tema produzido, o site ESPN (*Entertainment and Sports Programming Network*) que informa as partidas que aconteceram e os destaques de cada dia. O GE (Globo Esporte), que tem uma estrutura semelhante com o da ESPN, contando com outras plataformas interligadas no site.

Pensando assim, a criação de um software que auxilia os usuários a identificar, monitorar e ficar por dentro do mundo do futebol brasileiro, por meio de ferramentas personalizadas e únicas. A funcionalidade permite aos usuários acompanharem o campeonato brasileiro série A, ver os resultados das rodadas e ficar por dentro dos jogos do seu time. Assim, incentivando um momento prazeroso para o usuário o livrando da correria do dia-a-dia.

¹Discente do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: theofellipess@gmail.com

²Orientador, IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Desenvolvida no prédio da Informática do IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho, na sala onde é ministrada a disciplina de Projetos de Software Orientado a Objetos. Seguindo as seguintes etapas:

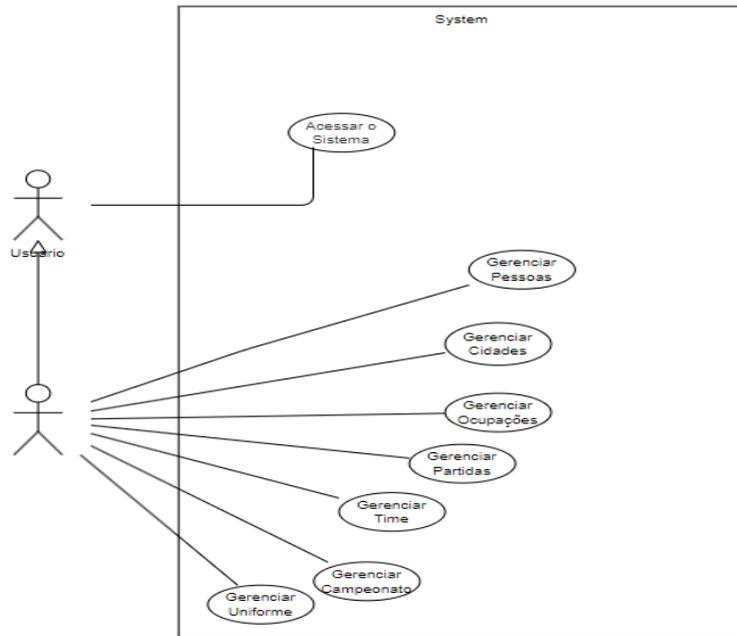
Para o projeto foram estudados conceitos relacionados à engenharia de software, incluindo o processo de prototipagem de software, levantamento de requisitos, documento de requisitos, diagrama de casos de uso, diagrama de atividades e diagrama de classes. Para a produção do sistema web, foram utilizadas as seguintes tecnologias: Django (Python) para o desenvolvimento do *backend*, que proporcionou uma estrutura robusta e escalável, incluindo a lógica de negócio e a integração com o banco de dados, e as linguagens HTML e CSS para a construção da interface do usuário (*frontend*), garantindo um design responsivo e acessível em diferentes dispositivos e o software Visual Studio Code como editor de código, facilitando o desenvolvimento e a manutenção do mesmo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os requisitos são extremamente essenciais para elaborar um software que funcione bem. Eles ajudam a garantir que o sistema tenha tudo que seja necessário e atenda as necessidades do usuário, para que tudo seja feito com sucesso. Para o desenvolvimento do projeto foram realizados estudos para atender as necessidades de um site esportivo.

O diagrama de casos de usos foi outro recurso utilizado, muito importante na elaboração do site que identifica os atores e os casos de usos que foram implementados. Usado também para garantir que os requisitos funcionem bem, e que suas funcionalidades sejam atendidas, como vista na Figura 1.

Figura 1: Diagrama de Casos de Uso.



Fonte: dos autores (2024).

A página principal do software web é exibida quando os usuários entram no site. É a primeira impressão que eles têm referente ao que se trata o software. É importante que a página inicial seja clara e atrativa ao usuário, sendo de fácil compreensão para as pessoas, como visto na Figura 2.

Figura 2: Página Inicial (não finalizada).



Fonte: dos autores (2024).

4. CONCLUSÃO

Em síntese, a plataforma mostra uma proposta relevante, com potencial para transformar a maneira como as tarefas do dia-a-dia podem ser mais fáceis de lidar tendo uma prática de lazer com o que gosta. Com os devidos ajustes, o site poderá se consolidar e se tornar uma plataforma utilizável para a maioria das pessoas.

Ainda em fase de testes, a plataforma funciona atualmente como um protótipo. Ajustes e

melhorias são necessárias para melhorar a funcionalidade e adaptar da melhor forma. O feedback dos usuários será de muita ajuda para melhorar cada vez mais a plataforma.

REFERÊNCIAS

AQUINO, C. A. B.; MARTINS, J. C. O. ÓCIO, LAZER E TEMPO LIVRE NA SOCIEDADE DO CONSUMO E DO TRABALHO. **Revista Subjetividades**, v. 7, n. 2, p. 479–500, 2007. Disponível em: <https://ojs.unifor.br/rmes/article/view/1595>. Acesso em: 10 ago 2024

CRUZ, W. M. *et al.* A PESQUISA SOBRE O FUTEBOL NO BRASIL: ANÁLISE DOS GRUPOS DE PESQUISA E DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA RECENTE. **Movimento**, v. 28, p. 2-28, 2022. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mov/a/SrGGJ5BF3ZT5gVWVKsVL3rq/?lang=pt#>. Acesso em: 10 ago 2024.