

PROJETO KNOW FOOTBALL

**Entendimento e prática
do Futebol americano no
Brasil**



**Matheus de Souza Valle
1CCOK -Pesquisa e Inovação**

Entendimento e Prática do Futebol Americano No Brasil

Contexto

O Futebol Americano nasceu em 1869 a partir de uma junção de estilos de jogo praticados em universidades nos Estados Unidos como uma unificação de vários estilos de jogo dentro das universidades, onde algumas tinham o estilo mais parecido do futebol normal enquanto outras se pareciam mais com o rugby até a sua unificação.

No entanto, o esporte foi se moldando com tempo, onde regras constituídas pelo treinador Walter Camp, que o futebol americano tomou sua personalidade. Evoluindo para a história o futebol americano, passou de ser um jogo de estudantes universitários, para ligas totalmente profissionais até que em 1966 duas ligas conhecidas como American Football League e National Football League se unificaram, mantendo o mesmo nome de uma das ligas conhecida como NFL.



A National Football League como citado é uma liga que consiste em 32 times divididos igualmente entre duas conferências chamadas National Football Conference (NFC) e American Football Conference (AFC), sendo ela (NFL) a liga mais lucrativa de todos os esportes.

A liga tem o seu calendário de jogos regulares em 18 semanas com cada time jogando dezessete partidas e tendo uma semana de folga, após o final dessa etapa 7 times de cada conferência disputam as fases finais conhecidas como playoffs e dentro destes playoffs temos a fases conhecidas como: Wild Card (oitavas de final na linguagem Brasileira), Divisional Round (quartas de final), Final Conference (semifinal) e o Super Bowl que é um dos maiores eventos esportivos em termos de audiência, tendo em média 100 milhões de pessoas assistindo o evento.



No Brasil o esporte começou a ser introduzido no ano de 1969 na TV Tupi, onde as transmissões passadas eram gravações dos jogos da emissora norte-americana CBS, após isso na década de 1980 na Rede Bandeirantes os jogos da NFL começaram a ser transmitidos ao vivo, mas entre 1994 a 1998 o esporte foi narrado pelo Luciano do Valle pioneiro de várias outras introduções a outras modalidades estrangeiras dando um verdadeiro início para o sucesso do futebol americano no Brasil.

Após essa introdução o esporte foi tendo mais sucesso em terra tupiniquim sendo o terceiro maior mercado de consumo de futebol americano no mundo, e o segundo fora dos Estados Unidos, tendo começado em 2024 e outro jogo em 2025 uma parceria de dois jogos em São Paulo na Arena Neo Química e mais 3 agendados para o Rio de Janeiro no Maracanã, tendo a quantidade máxima de ingressos vendidos em tempo recorde.



A prática do esporte existe desde 2000, com um campeonato de futebol americano de areia chamado Carioca Bowl, foi nas categorias Flag-football (futebol americano com o contato reduzido), Half-Pads (futebol americano sem o capacete) que a categoria evoluiu até que em 2007 onde ocorreu a inauguração da federação CBFA (Confederação Brasileira de Futebol Americano) e o primeiro jogo da seleção Brasileira entre Brasil e Uruguai.

Em 25 de outubro de 2008 também no Brasil aconteceu a primeira partida de futebol americano com jogadores totalmente equipados com equipamentos oficiais, com as equipes sendo o Coritiba Crocodiles e Brown Spiders.



Com o tempo as ligas foram evoluindo com as primeiras ligas nacionais em 2009, se consolidando a superliga que é o campeonato de futebol americano nacional, a SPFL que a sigla São Paulo Football League, comandados pela federação CBFA.

Em outras categorias temos o Flag-Football onde temos o paulista de flag da federação APFA e o Brasileirão de Flag-Football comandado também pela CBFA.



Mesmo tendo uma rica história nacional no esporte tanto nas transmissões quanto na prática dele, uma das maiores dificuldades de uma pessoa que está iniciando é entender sobre as regras, ligas, equipamentos tendo poucos guias definitivos para o esporte em português.

Para mim o tema é importante pois fui jogador de futebol americano durante todo o meu ensino médio foi nele que conheci grandes amigos até hoje, descobri o valor do trabalho duro para um objetivo além de defender times onde fui bem recebido, fui em vários jogos e o esporte me cativa principalmente pela sua organização, estratégia e forma de aprendizado.

O projeto aborda a agenda 2030 com as ODS selecionadas sendo a 4 Educação de Qualidade e 3 Saúde e bem-estar, a primeira foi selecionado pelo estudo contínuo do futebol americano, e a ODS 3 Saúde e bem estar pela prática esportiva do esporte



Objetivo

Dado o contexto, o objeto do projeto Know Football, e através de um site ensinar e contextualizar sobre o futebol americano suas regras e conhecimentos sobre o esporte para praticantes e amantes dele

A implementação dessa solução como site será para informar e inspirar para que cada vez mais o futebol americano tenha fãs e praticantes no Brasil com páginas para auxiliar os novos praticantes do esporte .

Justificativa

Com base no exposto o projeto de justifica pelos valores do futebol americano sendo eles:

- Trabalho em equipe
- Vencer pelo próprio esforço
- Resiliência
- Disciplina
- Vivência a Hierarquia
- Consistência nos estudos

Não forçando somente a força física mas como a mental e sócio emocional, onde pessoas podem se inspirar e implementar esses valores em suas vidas cotidianas de diferentes formas.

Escopo

Sobre o projeto:

O projeto é um site informativo e explicativo sobre as regras, equipamentos e jogadas do esporte futebol americano, onde ele não somente ajuda o entendimento para leigos mas também para os que pretendem iniciar a prática dele através de um design simples, dashboards, tabelas e cálculos matemáticos. Onde seu resultado esperado é o aumento da compreensão da modalidade, aumentando ainda mais a base de fãs e praticantes do esporte no Brasil.

Requisitos do Projeto:

- 1- O projeto deve ser um site institucional com informações explicativas sobre o esporte
- 2- O site deve ter cálculos matemáticos para o entendimento dos mais leigos sobre o esporte
- 3- O site deve ter cadastro de login conectado ao banco de dados para o usuário
- 4- O site deve ter uma página para ajuda de novos praticantes do esporte de seletivas de novos times
- 5- Criação do banco de dados junto com sua modelagem
- 6- O banco de dados deve estar isolado em um ambiente virtualizado usando o sistema operacional lubuntu
- 7- O site deve ser conectado com o backend usando a API web-data-viz
- 8- O projeto deve estar em um repositório do github
- 9- Deverá ser usado o trello como ferramenta de gestão de requisitos

Limites e Exclusões:

Limites:

- O projeto deve apenas utilizar as tecnologias que foram disponibilizadas pelo cliente
- O projeto deve apenas informar sobre o esporte futebol americano
- O projeto deve apenas informar e não trazer dados adicionais como resultados frequentes
- O projeto deve apenas ajudar apenas na modalidade futebol americano retirando extras como musculação, fisioterapia, etc
- O projeto deve apenas ser uma aplicação web

Exclusões:

- O projeto não deve utilizar outras tecnologias que não foram disponibilizadas pelo cliente
- O projeto não deve informar sobre outros esportes
- O projeto não deve informar resultados das ligas
- O projeto não deve ser um aplicativo de celular ou desktop

Macro Cronograma:

Duração total de dias: 28 dias

Etapa	Duração estimada
Levantamento de requisitos	6 dias 4
Prototipação e modelagem de dados	dias 12
Desenvolvimento	dias 3
Teste e homologação	dias 2
Implantação	dias 1
Acompanhamento pós implantação	dias

Recursos Necessários:

Recurso	Quantidade	Carga Horária Estimada
Desenvolvedor Full Stack	1	70 horas
Computador	1	70 horas
Excel	1	Conforme demanda
Trello	1	Acesso contínuo
Visual Studio Code	1	Conforme demanda
VirtualBox	1	Conforme demanda
Mysql Workbench	1	Conforme demanda
SO principal	1	Acesso continuo
Figma	1	7 horas
Canva	1	Conforme demanda

Riscos e Restrições:**Riscos:**

- O desenvolvedor pode ficar doente, gerando atrasos no cronograma
- O site pode sofrer instabilidades no front-end pós implantação da API web-data-viz
- O banco de dados pode sofrer instabilidades após isolamento da máquina virtual
- As plataformas Figma, Canva e Trello podem ficar fora do ar, sofrendo atrasos no cronograma do projeto
- Possibilidade de instabilidades de resolução do site

Restrições:

- Projeto restrito ao ambiente institucional
- O projeto deve ser apenas uma aplicação WEB
- As tecnologias usadas só podem ser as disponibilizadas pelo cliente
- O projeto não pode informar sobre outros esportes
- O único sistema operacional que pode ser usado para virtualização é a Lubuntu

Partes interessadas:

Parte interessada	Papel no projeto	Responsabilidade Principal
Desenvolvedor Full Stack	Desenvolver, Liderar, Levantar Requisitos e Testar Orientar	Desenvolver, Levantar Requisitos e Testar Orientar e Ajudar na condução do projeto
Cliente		

Premissas e Restrições:**Premissas:**

- O cliente deverá ter um computador com um navegador compatível
- O cliente deverá ter internet Wifi ou 3g/4g para acessar o site
- O projeto deverá ser contínuo com datas de sexta a segunda para enfoque no projeto
- O cliente deve saber conceitos básicos de inglês para uma melhor absorção do conteúdo

Restrições:

- Projeto restrito ao ambiente institucional
- O projeto deve ser apenas uma aplicação WEB
- As tecnologias usadas só podem ser as disponibilizadas pelo cliente
- O projeto não pode informar sobre outros esportes
- O único sistema operacional que pode ser usado para virtualização é a Lubuntu
- O projeto deve abordar todas as matérias apresentadas em ambiente institucional

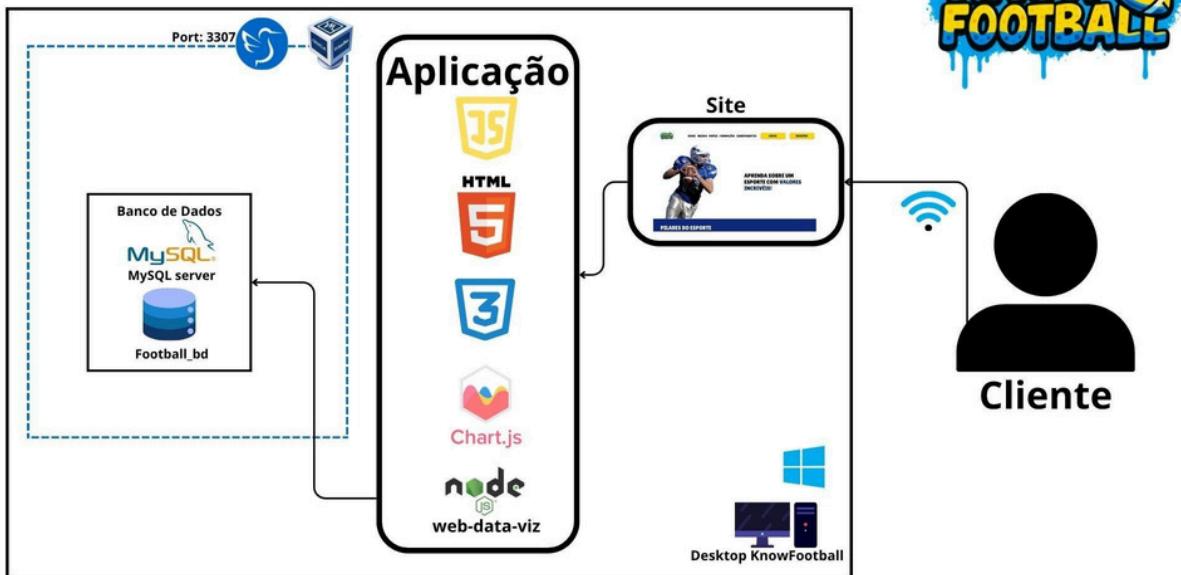
Diagrama de solução de negócios

Para quem quer começar o esporte:



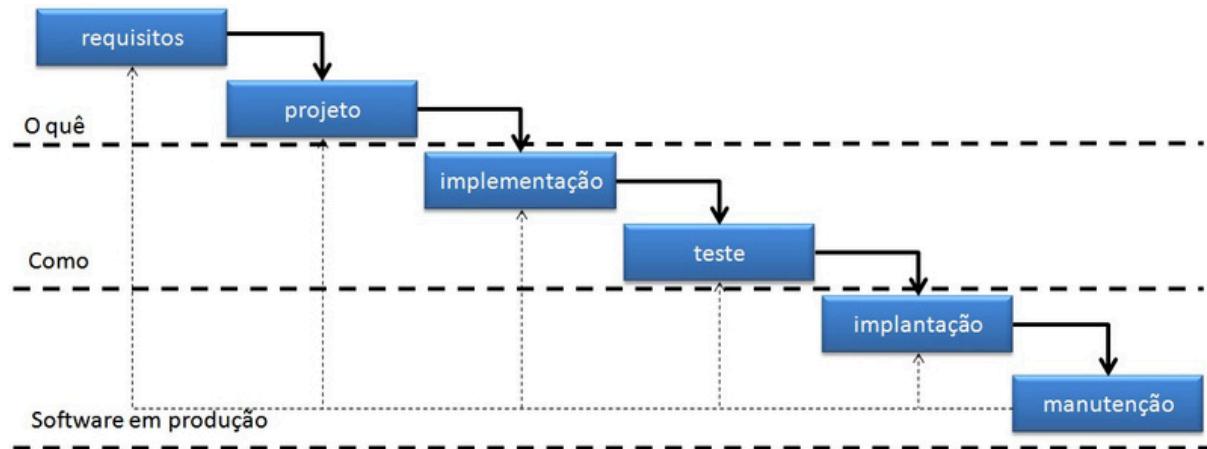
Diagrama de solução técnica

DIAGRAMA DE SOLUÇÃO TÉCNICA



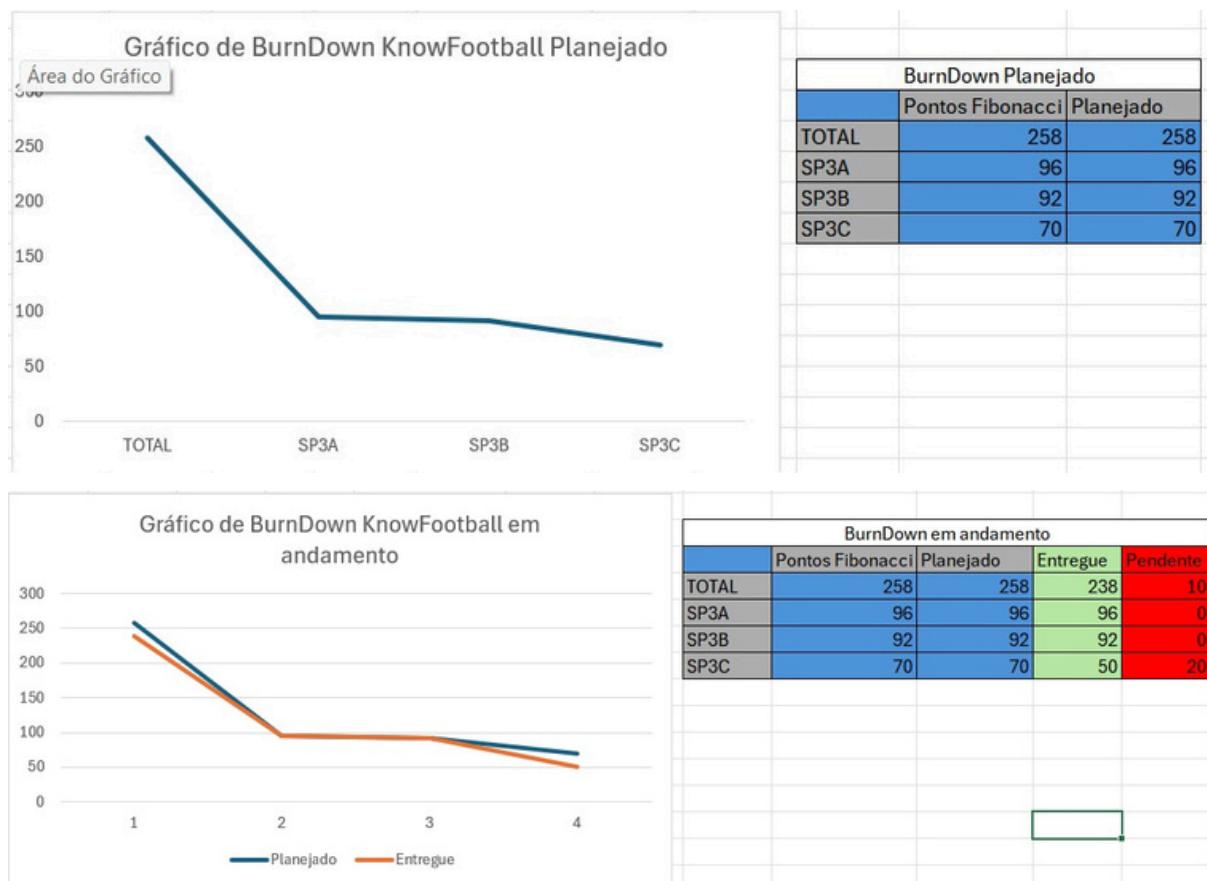
Metodologia utilizada:

Para o projeto utilizei a metodologia que é o método em cascatas por seu passo a passo contínuo e organização, desde o levantamento de requisitos até sua implantação.



Backlog e gráfico de Burndown:

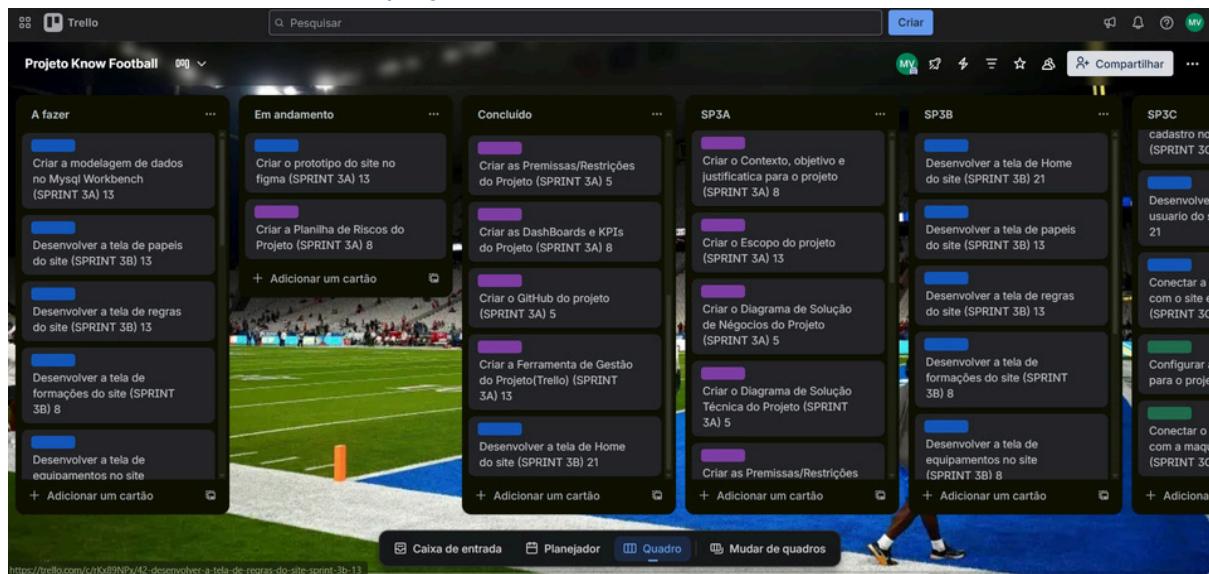
Para o desenvolvimento foi levantado um total de 25 requisitos ssendo 258 pontos na escala Fibonacci, onde foram divididos em semanas sendo Sprint 3A, 3B e 3C



Backlog Projeto Know Football								
Segmentos	Requisito	Descrição	Classificação	Tamanho	Tam(#)	Prioridade	Spri	▼
Gestão de Projeto	Contexto, objetivo e justificativa	Criar o Contexto, Objetivo e Justificativa para o projeto	Importante	Médio	8	3	3A	
	Escopo	Criar o Escopo do Projeto	Essencial	Grande	13	3	3A	
	Diagrama de Solução de Negocios	Criar o Diagrama de Solução de Négocios do Projeto	Desejavel	Pequeno	5	1	3A	
	Diagrama de Solução Técnica	Criar o Diagrama de Solução Técnica do Projeto	Desejavel	Pequeno	5	1	3A	
	Premissas/Restrições	Criar as Premissas/Restrições do Projeto	Importante	Pequeno	5	1	3A	
	Planilha de Riscos	Criar a Planilha de Riscos do Projeto	Importante	Médio	8	2	3A	
	Ferramenta de Gestão	Criar a Ferramenta de Gestão do Projeto(Trello)	Essencial	Médio	13	3	3A	
	DashBoards e KPIs	Criar as DashBoards e KPIs do Projeto	Importante	Médio	8	2	3A	
Desenvolvimento	Github	Criar o GitHub do projeto	Importante	Pequeno	5	3	3A	
	Protótipo do Site	Criar o protótipo do site no Figma	Importante	Médio	13	2	3A	
	modelagem de dados	Criar a modelagem de dados no Mysql Workbench	Essencial	Médio	13	3	3A	
	tela home	Desenvolver a tela de Home do site	Essencial	Grande	21	3	3B	
	tela papeis	Desenvolver a tela de papeis do site	Importante	Médio	13	2	3B	
	tela regras	Desenvolver a tela de regras do site	Importante	Médio	13	2	3B	
	tela formações	Desenvolver a tela de formações do site	Importante	Médio	8	2	3B	
	tela equipamentos	Desenvolver a tela de equipamentos no do site	Importante	Médio	8	1	3B	
	tela de login	Desenvolver a tela de login do site	Essencial	Médio	8	3	3B	
	tela de cadastro	Desenvolver a tela de cadastro do site	Essencial	Médio	8	3	3B	
	validações login	Fazer as validações de login no front-end do site	Importante	Grande	13	2	3C	
	validações cadastro	Fazer as validações de cadastro no front-end do site	Importante	Grande	13	2	3C	
Infraestrutura	Tela do Usuario	Desenvolver as telas do usuario do site	Importante	Grande	21	3	3C	
	Script Banco de dados	Desenvolver o script do banco de dados	Essencial	Médio	13	2	3B	
	Conexão API e Banco de dados	Conectar a Web-data-viz com o site e banco de dados	Essencial	Médio	13	2	3C	
Infraestrutura	Maquina virtual	Configurar a maquina virtual para o projeto	Essencial	Pequeno	5	2	3C	
	Banco de dados na maquina virtual	Conectar o banco de dados com a maquina virtual	Importante	Pequeno	5	2	3C	

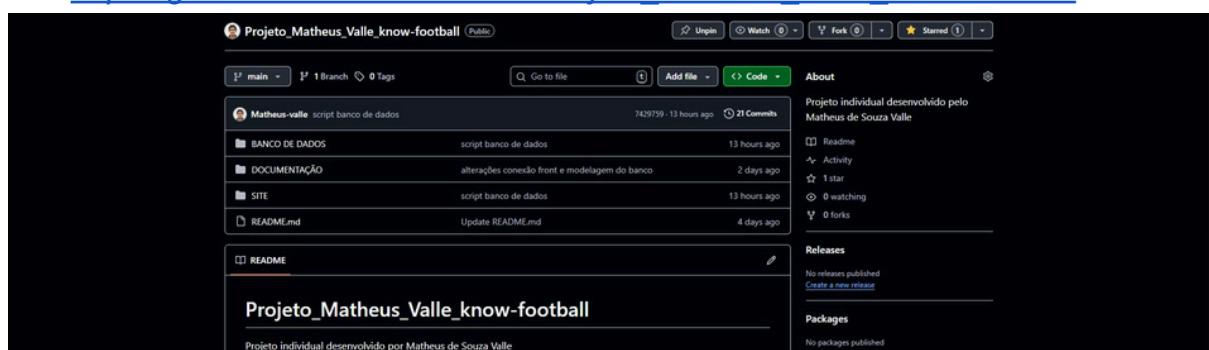
Trello ferramenta de gestão:

Link:<https://trello.com/invite/b/68f8fafa8987eede74873024/ATTlbfee8ba5ff481cadaf37fa087d2481dd5BA032E8/projeto-know-football>



Github do projeto:

Link:https://github.com/Matheus-valle/Projeto_Matheus_Valle_know-football



Ações Futuras do Projeto:

- Implementar e conectar os times aos jogadores, onde os times vão saber quais jogadores estão com a vontade de entrar neles
- Sistema de Scouting e Análise de dados não somente para os novos atletas mas também para os atletas e treinadores que estão nos times
- Aumentar o conteúdo de aprendizado do site

Referências

<https://www.meioemensagem.com.br/opiniao/sim-o-brasil-tambem-e-o-pais-do-futebol-americano#~text=Somos%20hoje%20o%20terceiro%20maior,no%20cora%C3%A7%C3%A3o%20do%20p%C3%A3o%20brasileiro>.

<https://ge.globo.com/futebol-americano/noticia/e-novato-entenda-como-funciona-um-jogo-de-futebol-americano-no-guia-do-ge.ghtml>

<https://www.expressvpn.com/pt/blog/most-streamed-sports-2024/?srsltid=AfmBOopnbn79gp0NG7RiesWf9n7k4YdaQYkINrqTzh73Cf2YKPqePoao>

<https://www.lance.com.br/odds-mais-esportes/nfl/como-funcionam-os-playoffs-da-nfl-e-como-os-times-se-classificam.html>

https://pt.wikipedia.org/wiki/National_Football_League

https://www.todamateria.com.br/futebol-americano/#google_vignette

<https://www.lance.com.br/lancepedia/quem-inventou-o-futebol-americano.html>

<https://www.salaoval.com.br/croco-e-spiders-protagonistas-da-primeira-partida-full-pads-do-brasil/>