

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, algumas tinham o estilo mais do futebol normal enquanto outras se pareciam mais com o rugby até a sua unificação.

No entanto o esporte foi se moldando com tempo, com regras constituídas pelo treinador Walter Camp que o futebol americano tomou-se sua personalidade. Ainda 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 uma das quatro grandes ligas esportivas e a mais lucrativa do mundo entre todas as ligas 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 as fases conhecidas como: Wild Card (oitavas de final na linguagem do futebol), 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 foram transmitidos ao vivo entre 1994 a 1998 narrados pelo Luciano do Valle pioneiro de várias outras introduções a outras modalidades estrangeiras.

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.

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.

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- Deve 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

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

Partes interessadas:

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

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 basicos de ingles para uma melhor absorção do conteúdo

Restrições:

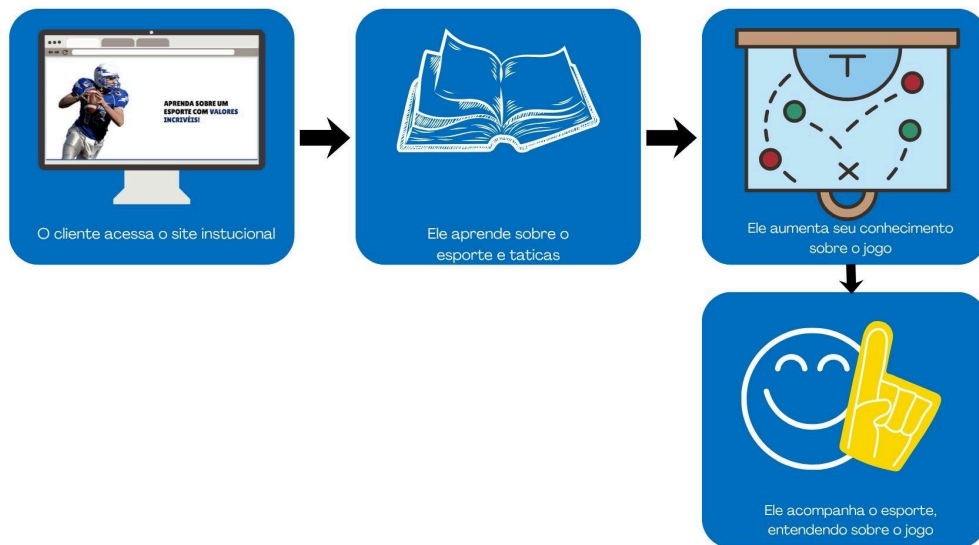
- Projeto restrito ao ambiente institucional
- O projeto deve ser apenas uma aplicação WEB
- As tecnologias usadas só podem ser as disponibilizadas pelo cliente
- O projeto não pode informar sobre outros esportes
- O único sistema operacional que pode ser usado para virtualização é a Lubuntu
- O projeto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

Diagrama de solução de negócios

O projeto tem dois diagramas de negócios pois trabalha com dois tipos de público, os fãs do esporte e os que querem começar a praticar ele

Para Fãs:

Para quem quer entender sobre o esporte:



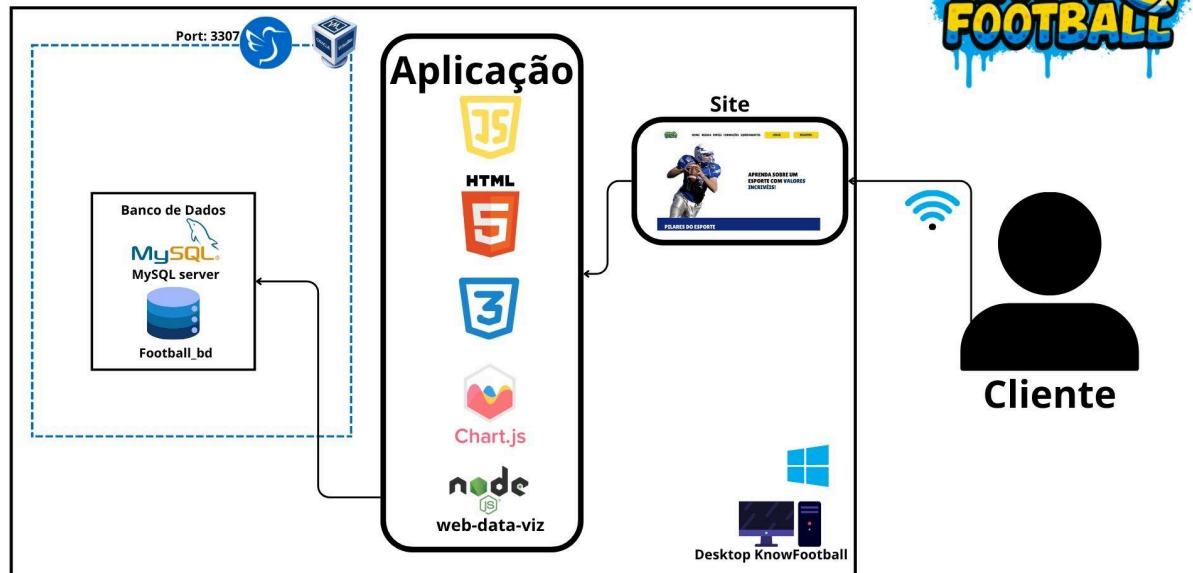
Para novos praticantes:

Para quem quer começar o esporte:



Diagrama de solução técnica

DIAGRAMA DE SOLUÇÃO TÉCNICA



Trello ferramenta de gestão:

Link: <https://trello.com/invite/b/68f8fafa8987eede74873024/ATTIbfee8ba5ff481cadaf37fa087d2481dd5BA032E8/projeto-know-football>

Github do projeto:

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

Referências

<https://www.meioemensagem.com.br/opiniaio/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%ABablico%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>