PROJETO INDIVIDUAL

Ideia: Análise Estatística de Desempenho de Jogadores: Coletar dados estatísticos de jogadores de futebol ao longo de uma temporada e analisar seu desempenho em várias métricas, como gols marcados, assistências, passes certos etc. Isso poderia envolver a criação de gráficos e visualizações para identificar padrões e tendências.

Nome: GAMESTATS

Documentação

Contexto:

O futebol é muito presente em minha vida e muitas vezes é responsável por me unir a diferentes pessoas, ou por torcerem pelo mesmo time que eu, ou por também acompanharem e amarem o esporte. Além disso, é extremamente importante esclarecer que meu interesse pelo futebol surgiu desde meu nascimento, onde toda minha família, a qual é ligada a ele, me influenciou. Alguns parentes meus, chegaram a se destacar praticando este esporte. Meu primo chamado Raul, chegou a jogar na base do Milan da Itália e saiu em jornais por lá, sendo comparado com Adriano Imperador (jogador ídolo do Milan). Também escolhi este como meu tema por conta de ser algo que me represente, contendo valores semelhantes aos meus, como: união, respeito, disciplina, paixão, dedicação e trabalho em equipe.

Este tema possui muita relação com a ONU (Organização das Nações Unidas), já que entre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, esse esporte se encaixa em principalmente 3, sendo eles: “Saúde e Bem-estar”, “Erradicação da pobreza” e “Igualdade de Gênero”. O 1° objetivo se relaciona, pois, para diversos indivíduos, como eu, assistir ou jogar futebol traz este bem-estar, fazendo com que seja possível esquecer os “problemas” ou dificuldades. Já o 2° e o 3° objetivo, se relacionam, pois o futebol apresenta diversas oportunidades para pessoas independente de sua condição econômica ou cultural e apoia a participação feminina, em que cada vez mais estimula telespectadores a acompanharem as mulheres.

De acordo com blog: <https://www.penalty.com.br/blog/post/os-esportes-mais-populares-do-mundo/>, o futebol é o esporte com maior repercussão entre toda a população mundial, carregando consigo 3,5 bilhões de fãs e 240 milhões de jogadores registrados. Jogos de futebol, ocorrem toda semana e são muitas vezes responsáveis por causar um bem-estar em boa parte das pessoas, ou seja, desestressando e relaxando determinado indivíduo. O investimento neste esporte é algo necessário e que ocorre com muita frequência para que seja possível capacitar atletas e, deste modo, trazer maior qualidade aos telespectadores. Somente no Brasil, a CBF divulgou que houve um crescimento na receita, aumentando o investimento neste esporte para R$ 700 milhões, somando com as seleções.

Além disso, outra área que é extremamente importante para um bom desempenho nas partidas de futebol é a de Análise Estatística de Desempenho de Jogadores, a qual passou a ser incorporada às práticas esportivas para monitorar e prever cada passo de um atleta em competição. É por meio dela que os treinadores conseguem escalar seus melhores atletas, traçar estratégias, tomar decisões durante uma partida e avaliar os adversários. A partir dos dados coletados dos jogadores, como gols marcados, assistências, passes certos, também é possível mostrá-los por meio de gráficos, tendências, ou necessidades a importância de mudanças que resultem em maiores resultados.

Sob o comando de Pep Guardiola, o Manchester City é um dos pioneiros na utilização de análise de dados no futebol. A equipe usa tecnologia avançada para coletar e analisar uma ampla quantidade de dados de desempenho, incluindo estatísticas de passe, movimentação dos jogadores e padrões táticos de adversários. Outro time da Inglaterra que também se destaca nesta área é o Liverpool FC, que sob o comando do treinador Jurgen Klopp, adotou uma abordagem inovadora de dados para identificar padrões de jogo, avaliar o desempenho individual dos jogadores e desenvolver estratégias táticas específicas para cada partida.

Apesar de todos estes fatores positivos, a Análise Estatística de Desempenho de Jogadores apresenta uma série de dificuldades e limitações, estudos mostram que até 30% dos dados utilizados sobre está área podem ser imprecisos ou incompletos. Esse número destaca a magnitude do problema e a necessidade urgente de soluções.

A partir desse contexto, surge a GameStats, visando entregar aos times uma tecnologia superior a atual, com o intuito de evoluir as equipes trazendo segurança e precisão aos seus dados, além de capacitar seus jogadores, tornando-os protagonistas e aumentar o público do futebol por meio de informações criativas e que sejam completamente interativas com o usuário.

Justificativa:

Diminuir em até 30% a perda de precisão dos dados analisados por desempenho.

Objetivos:

- Aumentar em até 20% o número de interessados pelo esporte em 3 meses.

- Trazer uma análise completa de todos os jogadores em até 1 mês.

- Conter dados relevantes do esporte e apresentá-los aos telespectadores.

Escopo:

O projeto da GameStats se baseia em fornecer para os usuários e clubes uma tecnologia confiável e eficiente que seja responsável por informar e trazer curiosidades atrativas aos telespectadores e colaborar com as comissões técnicas a avaliar o comportamento e desempenho individual de cada jogador, a fim de escalar os melhores para determinada partida.

Com nossa proposta, esperamos aumentar o número de amantes do esporte e evoluir as equipes, com o intuito de trazer segurança e precisão aos seus dados, e consequentemente trazer a todos um melhor esporte, em que todos os atletas estejam em seus maiores níveis.

Requisitos:

- Criação de um website funcional;

- Criação de um simulador;

- Telas de cadastro e login;

- Criação de uma dashboard;

- Criação de gráficos informativos que serão visualizados na dashboard;

- Rastreamento e controle de alterações;

- Gestão de conteúdos;

- Conexão do site com um banco de dados que garanta segurança aos dados;

Limites e Exclusões:

- Site ficará disponível somente em desktop, ou seja, não será possível acessá-lo por mobile;

- Não será responsabilidade da empresa caso algum problema seja causado pelo próprio cliente;

- Caso de algum problema no projeto e o cliente contate profissionais que não sejam de nossa empresa, este problema não será mais de nossa responsabilidade.

Macro Cronograma:

Total de 45 dias:

- Levantamento dos requisitos: 10 dias

- Desenvolvimento: 20 dias

- Acompanhamento: 5 dias

- Testes: 5 dias

- Homologação: 5 dias

Recursos Necessários:

- Plataforma Visual Studio Code;

- Plataforma MySQL WorkBench

- Computador para desenvolvimento

- Computador para testes

Riscos e Restrições:

- Pode haver mesmo que menos, alguns dados imprecisos ou incompletos;

- Tempo total passar em até 5 dias do determinado;

- Cliente não estar 100% conectado a empresa;

- Cliente não esclareça corretamente seus requisitos;

Partes interessadas (stakeholders):

-Full Stack: Matheus Fermoselle de Vita Silva

- Cliente: Fernando Brandão

Ferramentas de gestão:

Trello – Utilizado para minha organização pessoal do projeto.

GitHub – Utilizado para versionamento de arquivos, ou seja, para que o projeto esteja em segurança.

­­