São Paulo Tech School

GOATECH

Documentação Oficial

Rodrigo Almeida Munhoes Fré

29/04/2023

1. Contexto

Após a chegada ao país, o futebol rapidamente se popularizou na sociedade. **Inicialmente, a adesão aconteceu de maneira elitizada**, pois era restrito à aristocracia da sociedade brasileira. No entanto, com o crescimento urbano do país, o esporte popularizou-se entre as camadas populares, com a organização dos clubes de futebol.

Esse esporte se configura como uma das oportunidades que se abrem para jovens de todas as idades e classes sociais no que tange a mobilidade social. Nesse contexto, a problemática do trabalho infantil está altamente relacionada, visto que muitos jovens brasileiros que convivem diariamente com a pobreza precisam dividir sua vida escolar com a rotina frenética para a desenvolvimento de um jogador profissional.

Endrick Felipe atualmente é um dos melhores jogadores no futebol brasileiro, fato esse que acabará nos próximos dias, visto que o atacante de apenas 17 anos tem um contrato assinado com um dos times mais vitoriosos do mundo: o Real Madrid. Entretanto, sua história começou muito mais complicada antes de ingressar no esporte. Douglas, o pai da joia, é um guerreiro, como outros milhões neste país que tentam sair da linha da pobreza, que lutam para dar comida a seus filhos. Ele não teve o raro talento do filho para jogar bola e por isso não foi muito longe em sua carreira profissional. Mas ele ama futebol e foi dessa forma que que ele viu uma possibilidade de tirar sua família da miséria. Quantos não usam o futebol no Brasil para ascender socialmente, para conseguir independência financeira?

**Em um certo dia, Endrick disse que estava com fome e pediu comida ao pai, mas infelizmente não tinha nada na geladeira nem no armário. O garoto falou então que iria ser jogador do futebol para mudar a situação da família. Hoje o garoto coleciona títulos e futuramente jogará nas melhores competições do mundo.**

No ano de 2018 houve o registro do maior número de brasileiros vivendo abaixo da linha da pobreza em um período de 7 anos: 13,5 milhões de pessoas ou 6,5% da população brasileira. Esse número aumentou no ano seguinte, e o país contabilizou 6,7% de sua população vivendo com menos de US$ 1,90 ao dia, o que equivale a 13,8 milhões de pessoas.

Portanto, o foco desse projeto é mostrar todo meu amor pelo futebol e dar a oportunidade para jovens se tornarem grandes jogadores de futebol. Dessa forma será possível conhecer jovens com histórias semelhantes à de Endrick e fazer com que um dos maiores símbolos da cultura brasileira salve as pessoas que mais precisam de ajuda.

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável



Todos sabemos que enfrentamos grandes desafios no mundo de hoje: a pobreza, a fome, a desigualdade e as alterações climáticas são apenas algumas das questões que precisamos de resolver urgentemente. Os grandes desafios necessitam de ações ousadas para serem superados, e é aí que entram os Objetivos Globais que são um apelo global à ação para acabar com esses problemas. Trata-se de um plano acordado por todos os líderes mundiais para construir um mundo mais verde, mais justo e melhor até 2030, e todos temos um papel na sua consecução.

Acabar com a pobreza em todas as suas formas, em todos os lugares. Este segue sendo um dos principais desafios enfrentados pela humanidade, e por isso é o primeiro dos objetivos da Organização das Nações Unidas. Os ODS, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, foram estabelecidos em 2015, durante a conferência Rio +20, como uma forma de propor ações para efetivar uma vivência mais harmônica, sustentável e justa no planeta.

O Brasil é um país onde a mobilidade social é extremamente rara. Poucas pessoas realmente conseguem ficar ricas apenas com o trabalho duro diário. Se o cidadão nasce no limite da pobreza, a probabilidade de nunca ascender socialmente é ainda maior.

O esporte – em particular, o futebol – é um dos poucos meios de alcançar um patamar estável na vida com menos de dificuldade. Um grande exemplo de sucesso é a alagoana de Dois Riachos, a Marta, que só conseguiu ser reconhecida no Brasil depois de fazer sucesso lá fora. Hoje, é apontada como a melhor jogadora de futebol da história, tendo mudado a vida financeira de toda a sua família.

Futebol e Brasil.

O **futebol é o esporte coletivo mais popular do planeta.** Segundo dados da Federação Internacional de Futebol (Fifa), cerca de 270 milhões de pessoas atuam em atividades diretamente relacionadas ao esporte (seja como jogador, seja como árbitro). O futebol moderno **surgiu na Inglaterra durante o século XIX,** mas relatos históricos apontam que já existiam práticas esportivas parecidas.

Atualmente, grandes competições são organizadas todos os anos por diferentes entidades futebolísticas (nacionais, continentais ou internacionais). E **o esporte popularizado entre as massas de trabalhadores pobres é um segmento bilionário** que movimenta muito dinheiro e move interesses políticos mundo afora.

Segundo a Fundação Getúlio Vargas (FGV), o futebol brasileiro possui 800 clubes profissionais, 13 mil times amadores e 11 mil atletas federados. Esse esporte movimenta R$ 16 bilhões por ano, tem 30 milhões de praticantes, o que representa 16% da população total brasileira. Dos oito atletas mais bem pagos do mundo, três são do futebol e um deles é o brasileiro Neymar Júnior. O jogador, hoje no Al-Hilal, recebe 4,08 milhões de euros mensais, cerca de R$ 22 milhões.

Torcidas Organizadas.

A popularização do futebol no país cresceu rapidamente, os estádios nas grandes cidades do Brasil já na década de 20 estavam lotados, com muitos admiradores que escolhiam clubes para torcer. Com o crescimento no número de pessoas que passaram a apreciar apaixonadamente o futebol, grupos começaram a se reunir para frequentarem os estádios juntos, até que na década de 40 surgiram as primeiras torcidas uniformizadas no Brasil.

Infelizmente, muitas das vezes o amor por determinado clube é maior que a paixão pelo esporte o que motiva incontáveis brigas e tragédias ao longo dos anos. A briga entre torcidas no **futebol brasileiro**sempre foi um assunto bastante debatido. Principalmente após o surgimento e crescimento das **torcidas organizadas**, a rivalidade entre os clubes deixou de existir somente dentro de campo. **Os anos 90** foram marcados por violentas brigas de torcidas organizadas no Estado de São Paulo.**Em 1995, ocorreu um dos episódios de violência mais marcantes da história do Brasil.**

**Entretanto, as boas relações de diligência das torcidas organizadas Galoucura (Atlético Mineiro), Mancha Alvi Verde (Palmeiras) e Força Jovem (Vasco) com o passar dos anos resultou numa grande pacificação de seus respectivos torcedores nos estádios durante os jogos. É atualmente a união de maior peso entre as outras no Brasil, além de serem exemplo nos estádios durante as partidas entre seus clubes, com boa receptividade.**

**A boa relação entre as torcidas de Palmeiras e Vasco começou há mais de 70 anos. Em 1951, durante a Copa Rio Internacional, os times eram os dois representantes brasileiros da competição. Após a eliminação do time da colina, os torcedores vascaínos passaram a apoiar o Palmeiras na final do torneio, no Maracanã. Dentre os 100.093 mil torcedores presentes no estádio, os adeptos do Vasco também se faziam presentes na conquista mundial do Palmeiras.**

Projeto e o Trabalho Infantil.

**Como visto anteriormente, é possível que as gigantes torcidas do futebol brasileiro se unam independente do clube que torcem, portanto o projeto Goatech nasce da possibilidade de os clubes poderem também se unir para acabar com a problemática do trabalho infantil que está diretamente relacionado com a extrema pobreza.**

No Brasil, dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNA–D-C), elaborada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), mostram que cerca de 1,8 milhão de crianças e adolescentes, com idades entre 5 e 17 anos, estavam em situação de trabalho infantil em 2019. Destes, 706 mil encontravam-se nas piores formas de trabalho infantil (Lista TIP). Embora tenha sido registrada uma diminuição em relação ao ano de 2016 (2,1 milhões), percebe-se uma estagnação no ritmo de redução dos números do trabalho infantil no País, o que representa um enorme desafio para o alcance da Meta 8.7 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), que preconiza a eliminação do trabalho infantil em todas as suas formas até 2030.

Dessa forma, o projeto incentiva que não só as torcidas possam se unir, mas também os clubes que têm a capacidade de dar mais oportunidades aos jovens. Dessa forma, seria possível que todos tenham uma chance de dar uma melhor condição de vida a sua família sem a necessidade de alimentar um problema que aflige o nosso país todos os dias.

Com uma visão otimista do avanço do projeto, sei que meu amor por esse esporte pode mudar a vida de muitas pessoas. Buscando assim a erradicação da pobreza em um país onde grande parcela da população se encontra nessa terrível situação.

1. Objetivo
2. Desenvolver um sistema que realize o monitoramento de jovens que tenham o interesse de cuidar da saúde e de melhorar sua condição de vida financeira.
3. Unir não só as torcidas, mas também os clubes para receberem os jovens e trabalharem neles de acordo com suas categorias.
4. Justificativa

Gerar o incentivo aos jovens de baixa renda a um esforço prático de futebol.

1. Escopo

Descrição Resumida

A Goatech tem um projeto dedicado ao desenvolvimento de um sistema de monitoramento de jovens atletas, visando reduzir o trabalho infantil, especialmente causado pela pobreza extrema. Utilizando uma calculadora de estatísticas, o sistema coleta os dados que são informados pelo usuário em um website e por meio dessas informações ele será alocado para a categoria de times que o aceitariam. Essa solução não apenas melhora o bem-estar dos jovens, mas também contribui para o fim da pobreza no país.

Resultados Esperados

* Reduzir os números de pessoas na pobreza;
* Desenvolver um site de acesso ao projeto para usuários poderem acessar e conhecer a proposta;
* Trazer maior número de jovens a se interessarem no projeto e em praticar o esporte;
* Desenvolver uma conexão direta do Quiz do futebol á dashboard do website;
* Conectar e organizar o Projeto através das ferramentas de gestão Trello E Github;

Requisitos

* Desenvolvimento de um protótipo da tela inicial do website;
* Desenvolvimento de um protótipo da tela de cadastro do website;
* Desenvolvimento de um protótipo da tela de login do website;
* Desenvolvimento de um protótipo do Botão do Simulador do time;
* Desenvolvimento de um protótipo do Botão que leva para a parte "Times";
* Desenvolvimento de um protótipo do Botão do Cadastro e Login;
* Desenvolvimento de um protótipo do Botão de Cadastrar e Entrar;
* Desenvolvimento de um simulador de times que irá simular em qual categoria o usuário se encaixaria;
* Desenvolvimento de uma tela que será por onde o usuário se identificará para acessar o quiz de futebol;
* Desenvolvimento de uma tela que será por onde o usuário irá fazer seu cadastro com suas informações e com sua senha.
* Desenvolvimento da Tela inicial do website onde estará todas as informações sobre o projeto;
* Desenvolvimento do botão que leva o usuário para o simulador dos times;
* Desenvolvimento do botão que leva o usuário para a página de “Times”;
* Desenvolvimento do botão que leva o usuário para o cadastro ou login;
* Botão cadastrar/entrar funcional - Desenvolvimento do botão que enviará as informações cadastradas para o banco de dados
* Recuperação de senha - Criação de uma forma de o usuário recuperar/trocar sua senha caso tenha perdido.
* Dashboard - Tela do website que mostra os dados variação de categorias e acertos no quiz.
* Implementar uma API para integrar novas aplicações;

Limites e Exclusões

* A plataforma website da Goatech será apenas disponibilizada para web, sem a versão para smartphone;
* A dashboard do usuário não estará conectada a um banco de dados local, assim sendo visualizada apenas de maneira estática;

Macro Cronograma

Total de 30 dias:

* Pesquisa 5 dias;
* Atualização de requisitos - 20 dias;
* Desenvolvimento - 30 dias;
* Teste e homologação - 7 dias;

Premissas

* Deverão ser fornecidos pelo cliente:

- Vagas nas categorias de base;

- Computadores com sistema operacional;

- Infraestrutura de rede (WiFi 4G/5G);

- Estrutura na nuvem funcional;

- Espaço de trabalho;

* O cliente deverá possuir, para uso do sistema:

- Estrutura para a criação de jogadores;

- Rede Wi-Fi disponível dentro do estabelecimento;

Riscos



Restrições

* A equipe do projeto estará disponível para desenvolver o projeto de segunda à sexta das 15h45 às 17h30, e aos sábados das 13h às 16h.
* Não será desenvolvido e entregue nenhuma funcionalidade além das que constam no escopo.
* A equipe do projeto se isenta de quaisquer responsabilidades decorrente do uso inadequado do sistema por funcionários do estabelecimento.
* A equipe não será responsável pelo treinamento dos funcionários à utilização do produto, apenas pela instalação e apresentação do sistema e seu funcionamento.

Stakeholders

* **Usuário final:** Clubes de futebol e outros funcionários próximos desfrutarão da aplicação do sistema.
* **Cliente:** Investidor que preza pelo sucesso do projeto.
* **Equipe de Desenvolvimento e TI:** Responsáveis por garantir o desenvolvimento e a conclusão do projeto: analista de sistemas, desenvolvedores, gestores e líderes.
* **Consumidores e Mercado:** Consumidores do produto desfruirão de diminuição nos preços no mercado.

Ferramenta de Gestão

A ferramenta de gestão escolhida foi o Trello que, além de fornecer os quadro-base do método Kanban, inclui quadros adaptados para o projeto. As tabelas do quadro incluem:

* **Em Andamento:** Contém as tarefas relacionadas a Sprint-Backlog que estão sendo desenvolvidas. Cada card desse quadro inclui os responsáveis, a data de entrega, uma breve descrição e os anexos referentes a tarefa do card. Após serem concluídas, são transferidas para a tabela “Concluído”.

* **Concluído:** Contém os cards criados em “Em Andamento” que já foram concluídas. O objetivo é que ao fim da sprint, todos os cards estejam concluídas.

* **Acordos e URLs:** Contém cards com links essenciais para o projeto, como acordo de convivência, GitHub, planilha de riscos, modelagem de dados e scripts, entre outros.

* **Apresentação Passada:** Contém documentos e arquivos da sprint 1 e sprint2 são eles: PowerPoint da apresentação, Documentação inicial e script do banco de dados. São essenciais para o desenvolvimento e evolução do projeto.

* **Materiais de Estudo:** Contém cards com links relevantes para auxiliar no andamento do projeto.

Links

<https://institutoc.org.br/trabalho-infantil/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw6PGxBhCVARIsAIumnWb-Dst_-lOPqzDsnRwMAnZugvTsZfiRlf7IvlaT2n1-DVm0sautlhQaAmSPEALw_wcB>

<https://www.institutocades.org.br/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjw6PGxBhCVARIsAIumnWaf84lqF0AFCFl6FFEXqzsxZeKco5H64QlUD8BdwH3wjjuBS4FcwiYaAoefEALw_wcB>

<https://pesquisa-eaesp.fgv.br/publicacoes/pibic/o-futebol-como-porta-de-saida-da-pobreza-analisando-individuos-e-organizacoes>

<https://mundoeducacao.uol.com.br/educacao-fisica/futebol-2.htm>

<https://www.espn.com.br/blogs/rodrigobueno/819252_historia-de-superacao-de-endrick-e-sua-familia-encanta-ate-mais-que-seu-talento-e-me-faz-lembrar-de-henry>

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>

[https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/erradicacao-da-pobreza/#:~:text=Acabar%20comm20a%20pobreza%20em,Na%C3%A7%C3%B5es%20Unidas%20%E2%80%93%20ONU%20para%202030](https://www.ufmg.br/espacodoconhecimento/erradicacao-da-pobreza/#:~:text=Acabar%20com%20a%20pobreza%20em,Na%C3%A7%C3%B5es%20Unidas%20%E2%80%93%20ONU%20para%202030).

<https://portal.al.go.leg.br/noticias/126597/paixao-do-brasileiro>

<https://cultura.uol.com.br/esporte/noticias/2022/08/01/3887_violencia-entre-torcidas-problema-assombra-o-futebol-brasileiro-desde-a-decada-de-90.html>

<https://ibase.br/beija-flor/?gad_source=1&gclid=CjwKCAjwl4yyBhAgEiwADSEjeJXmuZ2g4jI21xqkFcJoC74seeue5NBjJrA4FsLfcd7PLmXXMCaSpBoCbNYQAvD_BwE>