

Alex Sandro Maita Junior ⁽¹⁾, Caio de Oliveira Mian ⁽²⁾, Jonathan Santos da Silva ⁽³⁾, José Lucas Ferreira Gonçalves ⁽⁴⁾, Renan Gonzalez Baratella ⁽⁵⁾, Vitor Gabriel Vilar Silva ⁽⁶⁾, Orientadora: Prof^a Ms. Viviane Gerardi. ⁽¹⁾RA 00339513, ⁽²⁾RA 00338976, ⁽³⁾RA 00338887, ⁽⁴⁾RA 00339401, ⁽⁵⁾RA 00339400, ⁽⁶⁾RA 00339553.

RESUMO

O LudoDime tem como sua principal função aproximar o jovem ao esporte, com recentes pesquisas (anexadas em fontes) pode-se ver que a dificuldade vem crescendo, não só no meio para participação do atleta como em adquirir informações, dado ao fato de que os esportes em sua maioria não estão unificado, sendo difícil para saber sobre "testes", "peneiras", entre outros, nós fizemos a aproximação do atleta ao seu respectivo esporte, dando espaço aos treinadores para colocarem seus projetos e aos atletas para poderem participar.

Palavras-chave: LudoDime; Esporte; Atleta; Peneiras

1. Introdução

Segundo publicação feita pela MKTEsportivo que divulgou resultados adquiridos com pesquisas do google divulgadas pela Sport Track [1], recentemente houve um aumento de interesse e reconhecimento em relação aos esportes, tendo um aumento repentino em assuntos como "esgrima", "esportes de combate", "natação" e entre outros, tamanho interesse até então não cultivado, pelo contrário, tendo seus recursos investidos em atletas cortado, deixando o jovem a qual sonha em ter um futuro em um esporte totalmente a mercê de projetos sociais e pontuais,[2] de acordo com o presidente da Abragesp (Associação Brasileira de Gestão do Esporte), Leandro Mazzei em uma entrevista a cnn, alega que o sistema não está conectado um ao outro, em total desequilíbrio na onde não se sabe quem cuida da base, pensando nisso o LudoDime foi criado, pensando em ligar o atleta aos treinadores, através de divulgação e seleção de projetos para os respectivos esportes, auxiliando o atleta com sua carreira, o ajudando a ter visibilidade e conhecimento sobre o assunto.[3]. Em 2021 nas Olimpíadas, existiram muitos casos no Brasil de atletas que superaram as dificuldades de falta de investimento e a falta de treino, por conta da pandemia, e chegaram a seu objetivo mais desejado.

Nas Olimpíadas de 2016, por exemplo, houve uma busca muito grande de investimentos nos esportes para que o Brasil estivesse entre os melhores do mundo no número de medalhas. Esse investimento ajudou demais o esporte no Brasil, assim tendo uma de suas melhores participações de todos os anos.

Ex-atleta olímpica, a senadora Leila Barros afirmou que, dos 309 atletas brasileiros em Tóquio, 131 não têm patrocínio, 36 realizaram permutas, 41 promoveram "vaquinhas" para arrecadar recursos, 33 conciliam o esporte com

outro emprego e 78 nem sequer estão incluídos no Programa Bolsa Atleta.

Como vimos o investimento e o conhecimento sobre o esporte é muito importante para o seu desenvolvimento, assim o LudoDime foi criado para ajudar esses atletas em sua jornada daqui para frente.

Figura1:Quadro de medalhas olimpíadas 2021 Disponível em: <https://esportes.estadao.com.br/olimpiada/2020/m/medalhas>

Quadro de medalhas

Pais				
1  Estados Unidos	39	41	33	113
2  China	38	32	18	88
3  Japão	27	14	17	58
4  Grã-Bretanha	22	21	22	65
5  Atletas da Rússia	20	28	23	71
6  Austrália	17	7	22	46
7  Holanda	10	12	14	36
8  França	10	12	11	33
9  Alemanha	10	11	16	37
10  Itália	10	10	20	40
11  Canadá	7	6	11	24
12  Brasil	7	6	8	21

2.Material e Método ou Metodologia

No desenvolvimento do nosso projeto, utilizamos algumas ferramentas no desenvolvimento prático do projeto, como o MySQL da Oracle para criação do banco de dados, o Draw.io, ferramenta que permite a criação de diagramas no próprio navegador.

Como metodologia para a idealização do projeto em si, no processo criativo utilizamos o design thinking [5], que consiste num refinamento de ideias, que vai além da necessidade de criar um produto ou serviço, é composto por um processo que aprimora as ideias e as estruturas, esse processo é feito em cinco fases, que são:

- Imersão (Insights)

- Ideação
- Prototipação
- Realização

Utilizamos também o Google forms que é uma plataforma utilizada para criação de questionários, com objetivo de fazer pesquisas de desempenho e problematizações.

3.Desenvolvimento

O projeto visa utilizar os conhecimentos adquiridos em sala e em atividades extraclasse na elaboração do projeto, foi realizado a elaboração do diagrama nos modelos conceitual e lógico, bem como a utilização deste na elaboração do banco, o projeto também põe em prática a atitude empreendedora, visando como missão da empresa a inclusão esportiva, potencializando futuros talentos no esporte.

O projeto utiliza um banco de dados para armazenar as informações dos atletas, clubes, eventos e peneiras esportivas de forma em que o usuário possa ter acesso as peneiras e eventos mais próximos de sua localidade bem como por suas modalidades esportivas, levando a uma maior democratização e profissionalismo do esporte as pessoas que buscam clubes e oportunidades

Outro ponto importante são os fóruns esportivos dedicados a interação e troca de experiência dos usuários, que utiliza os conceitos de protocolos de comunicação TCP/IP vistos em aula, em que os usuários estariam interconectados pela internet em sites de acordo com o esporte escolhido, o qual seria um espaço para troca de experiências sobre o esporte como também a interação com os outros usuários

Com o google forms disponibilizamos um questionário para termos opiniões diversas sobre a ideia apresentada no nosso projeto. Apresentados nas figuras 1 e 2.

Figura 2: Gráfico representativo

"Já pensou em utilizar o esporte para meio profissional?"

10 Respostas

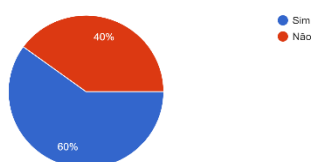


Figura3: Gráfico representativo

"Usaria um aplicativo que te desse acesso a informações sobre peneiras mais próximas da sua região?"

10 respostas



4.Considerações finais

O LudoDime é destinado ao público jovem que tem como objetivo fornecer a esses jovens atletas, a possibilidade de se informarem para ter a oportunidade de ingressarem em seus devidos esportes, a busca por uma oportunidade é grande e o programa visa encontrar todos (ou a maioria) dos eventos esportivos. E no futuro visamos facilitar essa procura entregando um aplicativo com uma interface gráfica e terá acesso a um fórum ou comentários para conversar com outros atletas ou retirar dúvidas referente ao evento junto com aos responsáveis do evento.

5. Referências

[1] MKTESPORTIVO [Homepage na Internet]. Estudo do Google aponta aumento de interesse por esportes em 2020 [acesso em 7 de nov 2021] disponível em:

<https://www.mktesportivo.com/2021/03/estudo-do-google-aponta-aumento-de-interesse-por-esportes-em-2020/>

[2]CNN [Homepage na Internet] Incentivo ao esporte fica a mercê de projetos pontuais, diz líder de associação [acesso em 8 de out 2021] disponível em:

<https://www.cnnbrasil.com.br/esporte/incentivo-ao-esporte-fica-a-merce-de-projetos-pontuais-diz-lider-de-associacao/>

[3] Martins, ALINE [homepage na internet]. Falta incentivo no esporte para que talentos sejam descobertos [acesso em 6 out 2021] disponível em:

<http://mail.imparcial.com.br/noticias/falta-incentivo-no-esporte-para-que-talentos-sejam-descobertos,28201>

[4]CartaCapital [homepage na internet] O incentivo do Brasil ao esporte precisa ir além das olimpíadas [acesso em 05 de out 2021] disponível em:

<https://www.cartacapital.com.br/sociedade/o-incentivo-ao-esporte-precisa-ir-alem-das-olimpiadas/>

[5]SEBRAE [homepage na internet]. Entenda o conceito de design thinking e como aplicá-lo a negócios [acesso em 06 nov 2021]. Disponível em:

<https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/design-thinking-inovacao-pela-criacao-de-valor-para-o-cliente,c06e9889ce11a410VgnVCM1000003b74010aRCRD>



Anexos

Figura4: Diagrama

