

DIAS

Instituto de Química da Unesp de Araraquara abre inscrições para pós-graduação

06 de novembro de 2015

Envelhecimento da população precisa ser priorizado nas políticas públicas

05 de novembro de 2015

Produção alada

05 de novembro de 2015

"Olheiro virtual" auxilia a identificação de talentos esportivos

11 de novembro de 2015

Elton Alisson | Agência FAPESP – Os treinadores de futebol e de outras modalidades esportivas poderão contar com o auxílio de um “olheiro virtual” para identificar novos talentos para seus clubes.

Um grupo de pesquisadores do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da Universidade de São Paulo (USP), campus de São Carlos, desenvolveu um método estatístico capaz de identificar atletas com desempenho em modalidades esportivas.

Batizado de iSports, o projeto está sendo coordenado por pesquisadores do Centro de Ciências (CeMEAI) – um dos Centros de Pesquisa, Inovação e Difusão ([CEPIDs](#)) financiados pela FAPESP.

“Um aspirante a jogador de futebol profissional, no Brasil, tem que passar por diferentes processos em vários anos para ter seu talento reconhecido. O sistema que estamos desenvolvendo vai funcionar nesse tempo de reconhecimento”, disse Francisco Louzada, professor do ICMC-USP e coordenador do projeto.



Desenvolvido por pesquisadores do Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC) da Universidade de São Paulo (USP), o sistema iSports foi aplicado à indústria de escolinhas de futebol de várzea.

O sistema – que esta sendo finalizado e deve ser disponibilizado antes dos Jogos Olímpicos (voltado, inicialmente, ao futebol, e se baseia em resultados de testes físicos e de habilidades

Realizados por técnicos e profissionais de educação física, os testes físicos de jogadores de f resistência, velocidade e potência anaeróbica – medem o desempenho do atleta em uma seq variadas.

Já as provas de habilidades incluem testes de passe, drible e chute. No teste de passe, por e de chutes em direção a um determinado alvo. No teste de drible, ele precisa correr em ziguez de chute, tem que receber a bola e acertar determinadas áreas demarcadas em um gol.

Os resultados dos testes físicos e de habilidades dos jogadores são inseridos em um banco d

Por meio de modelagens estatísticas avançadas, o sistema analisa os resultados obtidos pel isoladamente, e cria indicadores na forma de gráficos e figuras ilustrativas, que podem ser vis *tablet* ou *smartphone*.

Dessa forma, o técnico de um time de futebol amador pode, por exemplo, comparar o desemp em relação ao restante do grupo e identificar quais estão acima da média e deveriam ser enci de clubes e quais necessitam melhorar o rendimento em campo.

“O sistema pode ser customizado e adaptado para qualquer modalidade de esporte de alto de coletivamente. Basta mudar os tipos de testes físicos e de habilidades”, explicou Louzada.

iSports - modelo estatístico é usado para a detecção de novos talentos no esporte



Compartilhamento de dados

Baseado em *cloud computing* – tecnologia que permite o acesso remoto a softwares, sem a nuvem também permite a comparação e o compartilhamento de resultados de desempenho esportivo em diferentes modalidades de diferentes regiões do país.

Para isso, os técnicos, professores de educação física ou olheiros precisam se cadastrar no sistema para compartilhar os dados físicos e de habilidades de seus atletas.

Por meio de um sistema semelhante ao utilizado em redes sociais, um técnico pode solicitar a outros técnicos e ambos passam a compartilhar os indicadores de seus atletas.

Dessa forma, é possível comparar o desempenho de atletas de uma cidade, estado e até mesmo de diferentes países, apontou Louzada.

“Às vezes, há um talento esportivo escondido em uma cidade nas regiões do Brasil que difícil-

As vezes, há um talento esportivo escondido em uma cidade nos rincões do Brasil que dificilmente pode possibilitar que ele seja detectado e revelado e auxiliar o trabalho dos olheiros profissionais

O sistema está sendo usado atualmente para analisar o desempenho de alunos da filial do Futebol Clube, a “Meninos da Vila”.

“Esperamos oferecer o sistema também para outras escolinhas de futebol, de forma que seja

O protótipo do sistema está disponível em www.mwstat.com/isports.

VOLTAR

MAIS LIDAS DO MÊS

**Pesquisas com serpentes
dão origem a livro infantil
sobre jararacas**

10 de novembro de 2015

**Parques tecnológicos
alavancam investimentos
em inovação**

03 de novembro de 2015

**Grupo Fleury anuncia
vencedores do prêmio de
inovação em saúde**

06 de novembro de 2015

[Voltar ao topo](#)

Agência FAPESP

[Notícias](#)
[Agenda](#)
[Vídeos](#)
[Assine](#)
[Quem somos](#)
[Fale com a Agência FAPESP](#)

FAPESP

[Instrumentos de fomento](#)
[Chamadas de propostas](#)
[Oportunidades de bolsas](#)
[Equipamentos multiusuários](#)
[Boas práticas científicas](#)
[Publicações](#)
[Sobre a FAPESP](#)
[Converse com a FAPESP](#)

Outros sites

[FAPESP](#)
[Biblioteca Virtual](#)
[CEPID](#)
[Eventos](#)
[FAPESP na mídia](#)
[Revista Pesquisa FAPESP](#)