

14^o Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2023

Integrantes: Guilherme Barbosa, Gabriel Faria, , Gustavo Quadros e Maurício Júnior

SPORTS RAZEN: Site para agendamento de amistosos e campeonatos em Capivari - SP

RESUMO: O projeto *Sports Razen* trata-se de um site que tem como objetivo auxiliar a comunidade de esportistas do município de Capivari - SP. A plataforma será desenvolvida utilizando as linguagens *HTML, CSS, JavaScript, MySQL e JAVA*, que oferecem recursos técnicos para armazenar, estilizar e executar as informações necessárias para a produção do *software*. A proposta prevê que os cidadãos possam fazer inscrições em campeonatos, agendamentos de amistosos, transmissões de partidas, acessarem notícias, entre outras ações. Como resultado, pretende-se facilitar o cadastramento dos times para jogar os campeonatos ou fazer amistosos de forma fácil e rápida, incentivando a prática de atividades físicas e esportivas. É importante ressaltar que o esporte é um direito constitucional, e para tanto, são necessárias políticas públicas de incentivo, valorização e permanência dos praticantes, o que justifica a relevância do presente projeto.

PALAVRAS-CHAVE: site; campeonatos; amistosos; esportes e lazer.

SPORTS RAZEN: Application aimed at scheduling friendly games and championships in the municipality of Capivari - SP

ABSTRACT: The Sports Razen project is a website that aims to help the community of sportsmen in the municipality of Capivari - SP. The platform will be developed using the languages *HTML, CSS, JavaScript, MySQL and JAVA*, which offers technical resources to store, style and execute the information necessary for the production of the software. The proposal foresees that citizens can enroll in championships, schedule friendly matches, early matches, access to news, among other actions. As a result, we intend to facilitate the registration of schedules to play championships or play friendlies in an easy and quick way, encouraging the practice of physical and sports activities. It is important to emphasize that sport is a constitutional right and, therefore, there are public policies to encourage, value and keep practitioners, which justifies the relevance of this project.

KEYWORDS: website; championships; friendly games; sports and leisure.

INTRODUÇÃO

O esporte é muito praticado no mundo e no Brasil não é diferente. Em 2015, segundo o IBGE (Sampaio, 2017) 37,9% dos brasileiros praticam algum tipo de esporte, com isso, cria-se um imaginário de que a área recebe um incentivo significativo. No entanto, a realidade é que são necessárias diversas ações que possam estimular e valorizar a adesão e a permanência na prática de exercícios físicos e esportes.

É importante salientar que o esporte é um direito previsto pela Constituição Federal (1988), e com isso, é imprescindível que sejam planejadas políticas públicas que efetivamente garantam o usufruto dos cidadãos aos espaços, materiais e modalidades esportivas (Pintos et al., 2016) que são oferecidas pelo município.

Nesse sentido, a área de Informática contribui com recursos que podem auxiliar no funcionamento de *softwares* para que a população possa ter a melhor experiência possível dentro da área de esportes e lazer. A Informática também pode proporcionar conhecimentos adequados sobre os usos das linguagens de programação necessárias para produção e implementação da plataforma, que pretende facilitar os acessos aos espaços públicos de práticas esportivas da cidade. Com isso, o projeto poderá ser expandido para diversas regiões do país que enfrentam problemas similares, e assim, contribuir com a maior qualidade de vida e saúde da população.

MATERIAL E MÉTODOS

Foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica para identificar a produção de sites relativos a oferta e agendamento de práticas esportivas a fim de mapear o universo investigado, e posteriormente, planejar e executar uma plataforma que não apresentasse os erros identificados, como má elaboração da interface gráfica, dificuldade em encontrar informações relevantes, falta de atualizações no site e a baixa diversidade quanto às modalidades esportivas.

Na presente investigação serão empregadas as linguagens *HTML*- Linguagem de marcação de hipertexto, *CSS*- Estilização em Cascata, *JavaScript*, linguagem de programação interpretada e estruturada que permite tornar o site dinâmico e *MySQL*- Sistema de gerenciamento de banco de dados.

O passo subsequente é contatar a prefeitura para viabilizar que os agendamentos possam de fato serem realizados via site. Uma das etapas do projeto refere-se a realização de uma parceria com a Prefeitura Municipal de Capivari para que seja possível viabilizar os agendamentos de jogos no Ginásio Ronaldo Zaidan Pellegrini ou outros espaços públicos esportivos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa está em etapa de desenvolvimento do site e para tanto, serão apresentados os dados obtidos até o presente momento.

Como resultados do desenvolvimento do projeto elaboramos a prototipação do site, isto é a produção das interfaces visuais que serão disponibilizadas aos usuários.

O site será construído na linguagem *HTML* que será lançado para todos os cidadãos por meio de um domínio público. A estilização da plataforma será produzida com o suporte do *CSS*, procurando a melhor qualidade visual e os elementos no site. Com o *JavaScript*, será possível realizar diversas interações entre o usuário e o software, como transmissões de jogos, mediação de vendas e notícias. Na figura 1 é possível identificar alguns desses recursos, além do espaço para fazer a inscrição, o cadastramento dos usuários e o contato com os elaboradores do site.

Já a ferramenta *MySQL*, possibilitará o armazenamento de times, usuários, campeonatos e produtos, o que será feito com a eficiência e praticidade que a própria linguagem possibilita.



Figura 1: Ilustração da interface do site.

Além disso, foi construído o plano de negócios para melhor compreensão dos objetivos iniciais, bem como pesquisas sobre o público alvo, a concorrência, as necessidades e metas da plataforma. Ao longo do processo identificamos os seguintes dados:

- Público alvo: pessoas que praticam esportes com faixa etária mínima de 10 anos;
- Concorrência: a investigação indicou poucas plataformas que se assemelham à proposta desenvolvida no projeto.
- Necessidades: serão supridas por meio de diversas funcionalidades, como agendamentos simples e rápidos, facilidade na utilização dos espaços e garantir a variedade do público alvo.
- Metas: pretende-se organizar em média cinco campeonatos por semestre e obter 10.000 acessos mensais.

Foi desenvolvido também um Diagrama de Fluxo (Figura 2), e um Modelo Cebola (Figura 3). Em que cada um se trata respectivamente de uma descrição de relacionamentos entre níveis de hierarquia dentro do projeto, designando o papel de cada entidade no uso do *software* e de um diagrama que servisse de apoio para o desenvolvimento da prototipação.

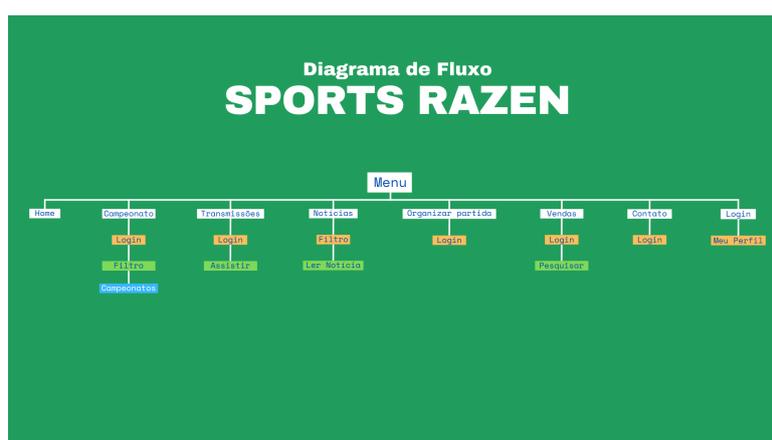


Figura 2: Diagrama de Fluxo

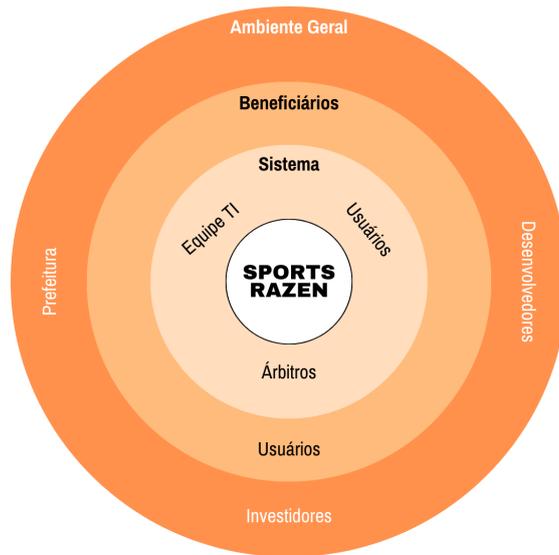


Figura 3: Modelo Cebola

Na etapa seguinte foi elaborado uma elicitação de requisitos onde foi descrito cada uma das abas do site e suas devidas funções, conforme imagem a seguir.

Título	Descrição	Imagem
Home	Local onde ao clicar voltará a Aba inicial	
Campeonatos	Ao clicar será possível visualizar todos os campeonatos que ocorrerá e será possível fazer a inscrição em tais campeonatos, tanto usuário ou como equipe	
Notícias	Será possível visualizar as notícias sobre campeonatos realizados na região e times inscritos no site	
Transmissões	Será possível visualizar as partidas que ocorreram ou ocorrem de forma simultânea.	
Vendas	Local em que os times poderão anunciar seus produtos para o público que quiser comprar	
Contato	Aqui será possível entrar em contato com a empresa para tirar dúvidas ou fazer sugestões	
Login	Será realizado aqui o Login para ter acesso completo ao site podendo cadastrar times e fazer inscrições para campeonatos	

Figura 4: Elicitação de Requisitos

Com relação aos custos para publicar o site, pretende-se criar anúncios e buscar parcerias do ramo, como lojas esportivas presentes em Capivari e região, a fim de viabilizar a execução do projeto.

Por fim, espera-se que a plataforma possa facilitar os agendamentos, os usos e o acesso dos cidadãos aos espaços públicos para a prática esportiva na cidade, estimulando a melhoria da qualidade de vida da população.

CONCLUSÕES

O presente projeto poderá promover o esporte e lazer na cidade, pois é de amplo conhecimento a importância do tema para saúde e qualidade de vida da população. Por meio do esporte é possível desenvolver a socialização, a saúde, além de proporcionar momentos de lazer e aprendizagem motora das modalidades esportivas. Portanto, cidadãos que procuram começar a prática esportiva terão a oportunidade de utilizar uma plataforma que propõe uma ideia inovadora, intuitiva, de baixo custo e que une setores públicos como a Prefeitura e o IFSP de Capivari.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Capivari, pelo fornecimento dos dados e pela formação técnica ofertada para o desenvolvimento da pesquisa.

REFERÊNCIAS

PINTOS, Ana Elenara; CATARINO, Claudia; SALVADOR, Evilásio; ATHAYDE, Pedro. O direito ao esporte e ao lazer no contexto da política nacional do esporte. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 3, n.1, p. 38-52, jan./abr. 2016.

SAMPAIO, Kleber. IBGE: **100 milhões de pessoas com 15 anos ou mais não praticam esporte no Brasil**. Agência Brasil, 2017. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/pesquisa-e-inovacao/noticia/2017-05/ibge-100-milhoes-de-pessoas-nao-praticam-esporte-no-brasil#:~:text=Outra%20constata%C3%A7%C3%A3o%3A%20no%20Brasil%2C%205,de%20algum%20tipo%20de%20esporte>>. Acesso em: 29 Ago. 2023.