

## 15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

### SITE PARA AGENDAMENTOS DE JOGOS EM CAPIVARI - SP

GABRIEL F. DE SOUZA<sup>1</sup>, GUILHERME B. ANESIO<sup>1</sup>, GUSTAVO A. QUADROS<sup>1</sup>, MAURÍCIO G. C. JUNIOR<sup>1</sup>, IRLLA K. S. DINIZ<sup>2</sup>, WAGNER M. AMARAL<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Estudantes do Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP) - Campus Capivari, fariaga26@gmail.com, guilhermegba07@gmail.com, guquadros20@gmail.com, camposmauricioifsp@gmail.com.

<sup>2</sup> Orientador - Prof. Ms Wagner Machado do Amaral IFSP, Campus Capivari, machado@ifsp.edu.br.

<sup>3</sup> Coorientadora - Profa. Dra. Irla Karla dos Santos Diniz IFSP, Campus Capivari, irlladiniz@ifsp.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação.

**RESUMO:** Na cidade de Capivari-SP é notória a falta de políticas públicas de esporte e lazer, diante disso, o objetivo do projeto é elaborar uma página web para auxiliar na promoção do mesmo no município, facilitando os agendamentos de jogos e campeonatos e a utilização dos espaços esportivos disponíveis. Para o desenvolvimento do site foram utilizadas as linguagens de programação *HTML*, *CSS*, *JavaScript* e *MySQL* que são ferramentas empregadas tanto na produção do *Back-end* quanto do *Front-end*. Foram desenvolvidas pesquisas abordando a importância das políticas públicas de esporte e lazer, além de mapeá-las no município em questão. Espera-se por meio desta pesquisa auxiliar a comunidade de esportistas a conseguir participar de forma mais frequente de campeonatos e amistosos, estimulando a realização de práticas de esporte e lazer.

**PALAVRAS-CHAVE:** site; agendamento de jogos; políticas públicas; campeonatos; amistosos; esporte e lazer.

### PRODUCTION OF A WEBSITE FOR SCHEDULING GAMES IN CAPIVARI - SP

**ABSTRACT:** In the city of Capivari-SP, there is a notorious lack of public policies for sport and leisure. The aim of this project is to create a website to help promote sport in the city, making it easier to book games and championships and to use the sports facilities available. The site will be developed using the *HTML*, *CSS*, *JavaScript* and *MySQL* programming languages, which are the tools used to produce both the *Back-end* and the *Front-end*. Research was carried out into the importance of public sport and leisure policies, as well as mapping them in the municipality in question. It is hoped that this research will help the sports community to participate more frequently in championships and friendly matches, encouraging sports and leisure activities.

**KEYWORDS:** website; scheduling matches; public policies; championships; friendly matches; sport and leisure.

### INTRODUÇÃO

A prática de esportes e lazer é de extrema importância para a população, auxiliando na prevenção de doenças e no bom desenvolvimento do estado físico e mental dos praticantes (Su, Jung, Zhang, Zhao, 2021). Isso expressa o quanto o exercício físico é fundamental e a necessidade de estimular e incentivar o usufruto de tais práticas. Outro benefício oferecido pela prática esportiva é a promoção da socialização aproximando as pessoas e auxiliando em seu processo formativo (Su, Jung, Zhang, Zhao, 2021). Contudo, mais de 60% da população mundial é fisicamente inativa ou praticam os exercícios de forma insuficiente para atingir esses e outros ganhos (Carneiro; Gomes, 2015).

No Brasil, a partir de uma pesquisa realizada com 106 municípios do Estado de São Paulo, Bankoff e Zamai (2011, p. 1) demonstraram “[...] que os municípios estudados não possuem Políticas Públicas de Esporte e Lazer para a população, especificamente em relação a definição de espaços públicos”, com isso fica evidente que é necessário uma maior atenção do poder público sobre o tema.

Vale ressaltar que ter acesso ao esporte e ao lazer é um direito previsto pela Constituição Federal (BRASIL, 1988), sendo imprescindível o planejamento de políticas que garantam de forma efetiva o usufruto dos cidadãos aos espaços, materiais e modalidades esportivas que são oferecidas pelo município (Pintos, Catarino, Salvador, Athayde, 2016). Em Capivari - SP, cidade foco desta investigação, percebe-se que as políticas voltadas ao esporte e lazer poderiam ser ampliadas em favor da população. Sendo assim, será que um site voltado para auxiliar no agendamento de campeonatos e na utilização dos espaços esportivos, poderia amenizar esse problema? Neste âmbito, o objetivo do projeto é elaborar uma página web para auxiliar na promoção do esporte e lazer em Capivari - SP, facilitando os agendamentos de jogos e campeonatos e a utilização dos espaços esportivos disponíveis na cidade.

## MATERIAL E MÉTODOS

Esta investigação trata-se de uma pesquisa qualitativa cujo objetivo é atender as dez heurísticas de Nielsen que são: Visibilidade do status do sistema; Correspondência entre o sistema e o mundo real; Controle e liberdade para o usuário; Consistência e padronização; Prevenção de erros; Reconhecimento em vez de recordação; Eficiência e flexibilidade de uso; Estética e design minimalista; Apoio aos usuários para reconhecer, diagnosticar e recuperar erros e, por fim, Ajuda e documentação (Nielsen, 1994).

Para o desenvolvimento da plataforma, empregou-se as linguagens *HTML* - usada para marcação e realização do site; *CSS* - utilizada para estilização; e *JavaScript* - aplicada para dinamizar o site. Essas linguagens foram utilizadas para a realização da interface gráfica denominada *Front-end*.

Subsequentemente, utilizamos a linguagem *MySQL* - empregada no armazenamento de dados da plataforma. Utilizaremos as mesmas linguagens para realização do *Back-end* - estrutura interna que cuida do funcionamento prático da página *web*.

Será necessária ainda, uma reunião com a Prefeitura Municipal de Capivari para tratar dos agendamentos dos espaços públicos existentes, como o Ginásio Ronaldo Zaidan Pellegrini, para que seja possível conciliar as atividades já existentes, com demais campeonatos e amistosos que serão oferecidos na região de Capivari-SP.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira etapa do projeto corresponde ao desenvolvimento da interface gráfica do site a partir das ferramentas *HTML*, *CSS* e *JavaScript*. Juntas elas foram utilizadas para realizar a página inicial, notícias, login e contato. Na figura 1 é possível identificar a página inicial vista pelo usuário, já na figura 2 apresentamos onde serão acessadas as demais funções, como a aba notícias, contato, campeonatos.



Figura 1: Página inicial do site.



Figura 2: Menu do site.

No tópico “notícias” serão disponibilizados todos os resultados alcançados durante os campeonatos e demais informações sobre os que ainda estão para começar, o que pode ser observado na Figura 3.



Figura 3: Aba “Notícias”.

Já a figura 4 ilustra a página de contato, na qual os usuários conseguem tirar dúvidas, estabelecendo uma relação direta entre elaboradores e a comunidade.



Figura 4: Página “Contato”.

Foi realizado também o diagrama lógico, que tem como objetivo auxiliar na elaboração do banco de dados utilizando a linguagem *MySQL*. Este diagrama pode ser visto na figura 5 representado por tabelas que possuem atributos, que são os itens que serão guardados sobre aquele respectivo tema abordado na tabela.

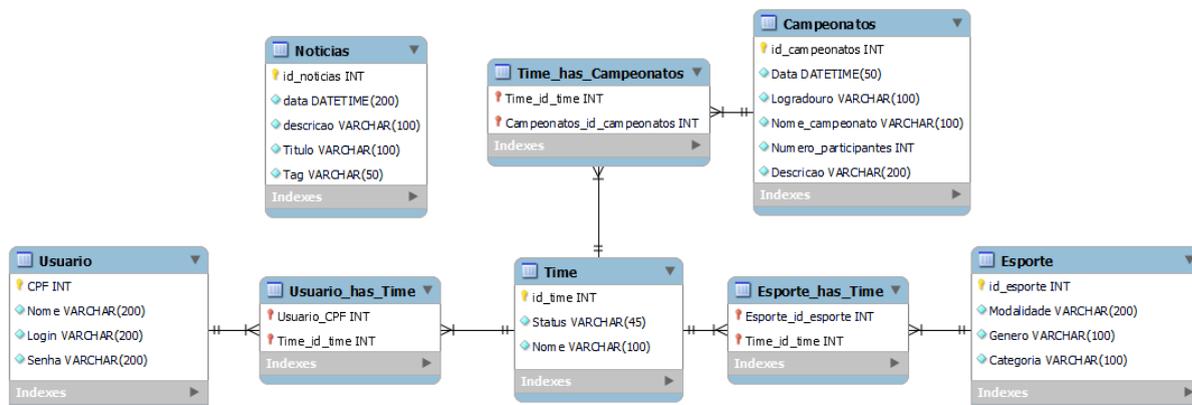


Figura 5: Diagrama Lógico do Banco de Dados.

O próximo passo é a produção da página “campeonato”, nela serão realizadas as inscrições. Para isso será elaborada uma conexão entre o site e o banco de dados para que sempre que um usuário fizer a inscrição para um campeonato, seus dados sejam armazenados. O banco de dados será utilizado também para a elaboração da página login, para que seja possível concluir as inscrições.

Espera-se que esse projeto auxilie numa maior participação das pessoas em campeonatos e amistosos ao longo do ano, estimulando as práticas de esporte e lazer na cidade de Capivari-SP.

## CONCLUSÕES

Diante do objetivo de elaborar uma página web para auxiliar no agendamentos de jogos e campeonatos e na utilização dos espaços esportivos disponíveis, espera-se estimular a promoção do esporte e lazer no município de Capivari-SP. Portanto, o projeto incentivará as pessoas a praticar esportes por meio de uma plataforma intuitiva, inovadora, prática, gratuita e que tem o apoio de setores públicos como a Prefeitura e o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologias de Capivari.

Em relação ao desenvolvimento do site, as ferramentas *HTML*, *CSS* e *MySQL* foram utilizadas de maneira eficiente e atuaram, respectivamente, na manutenção dos componentes do site, na estilização, num layout graficamente mais limpo e, por último, no armazenamento dos dados. No *JavaScript* houve um contratempo, a sintaxe de algumas partes do código não foram executadas de forma correta e, assim, não fizeram a conexão com as demais ferramentas. Isso fez com que algumas interações necessárias não funcionassem como o esperado. Vale ressaltar que o projeto ainda está em fase de desenvolvimento, e com isso, outros resultados ainda serão produzidos.

Como próximo passo, pretende-se deixar o site responsivo, ou seja, permitir que ele seja acessado por outros dispositivos como o celular, por exemplo. Espera-se também fazer a conexão entre o banco de dados e a plataforma para que seja possível a elaboração de cadastros de usuários e a inscrição nos campeonatos.

## CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

Todos os autores contribuíram com a revisão do trabalho e aprovaram a versão submetida.

## AGRADECIMENTOS

Queremos agradecer primeiramente ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Capivari, por fornecer a formação necessária para que possamos elaborar as

devidas pesquisas. Agradecemos também ao orientador Wagner Machado do Amaral e a coorientadora Irla Karla dos Santos Diniz que nos ajudaram no desenvolvimento do site e na elaboração do artigo.

## REFERÊNCIAS

BANKOFF, A. D. P.; ZAMAI, C. A. Estudos sobre políticas públicas de esporte e lazer de prefeituras municipais do estado de são paulo. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, [s. l.], v. 9, n. 2, p. 70-84, maio/ago. 2011. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637701>>. Acesso em: 06 maio 2024.

BRASIL. Lei Nº 14.597, de 14 de junho de 2023. Institui a Lei Geral do Esporte. Brasília, DF: **Diário Oficial da União**, 2023.

CARNEIRO, L.; GOMES, A. R. Fatores pessoais, desportivos e psicológicos no comportamento de exercício físico. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, [s. l.], v. 21, n. 2, p. 127–132, 2015. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbme/a/TfsQ4KCH74XBfnCBcyRkrmD/?lang=pt#>>. Acesso em: 06 maio 2024.

NIELSEN, J. Enhancing the explanatory power of usability heuristics. **Conference on Human Factors in Computing Systems**, 1994. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/191666.191729>>. Acesso em: 29 ago. 2024.

PINTOS, A. E.; CATARINO, C.; SALVADOR, E.; ATHAYDE, P. 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. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbel/article/view/508>>. Acesso em: 01 set. 2023.

SU, K.; JUNG, W.; ZHANG, G.; ZHAO, N. The effect of physical fitness to change human health and improve the quality of life. **Revista Brasileira de Medicina do Esporte**, [s. l.], v. 27, n. 3, p. 319–322, 2021. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/rbme/a/4sgHqmHy3hmxryrSMcp4Pfh/?lang=en>>. Acesso em: 06 maio 2024.