

COINTER PDVGT 2022

VI CONGRESSO INTERNACIONAL DE GESTÃO E TECNOLOGIA

Edição 100% virtual | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2596-0857 | PREFIXO DOI: 10.31692/2596-0857

ESPIABALL: PROPOSTA DE UM APLICATIVO ANDROID PARA O GERENCIAMENTO INDIVIDUAL DE PARTIDAS DE FUTEBOL AMADOR

Apresentação: Pôster

Rian Noronha¹; Samara Tenório²; Joceline Oliveira³; Humberto Beltrão⁴

INTRODUÇÃO

O desenvolvimento tecnológico pode ser observado em diferentes setores da sociedade, indo desde aspectos como educação e saúde, até lazer e entretenimento. Nesse sentido, de modo mais específico, o desenvolvimento de aplicativos móveis vem encontrando espaço em uma gama elevada de cenários.

Mesmo diante desse cenário crescente, algumas camadas da sociedade ainda não têm sido alvo do desenvolvimento de aplicações de maneira direcionada, a exemplo do que ocorre com os jogadores de futebol amador: um público bastante heterogêneo do ponto de vista de faixa etária, presente uma diversidade de locais e que demanda soluções para um melhor controle das atividades realizadas ao longo das partidas. Dentre essas soluções, pode-se destacar o gerenciamento dos jogos, permitindo que cada participante possa ter um controle dos passes a gol, finalizações, entre outros. Embora algumas soluções entreguem uma proposta semelhante, como em Oliveira & Santos (2019), o presente trabalho buscou direcionar a implementação para as funcionalidades essenciais ao público-alvo, inclusive do ponto de vista de usabilidade.

Diante do exposto, o objetivo do trabalho foi desenvolver um aplicativo Android, chamado *EspiaBall*, para o gerenciamento de partidas de futebol amador, nas modalidades de minicampo e campo grande, com sua usabilidade validada por membros de times nas

¹ Curso Técnico Integrado em Informática, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, Campus Garanhuns, rngs@discente.ifpe.edu.br

² Curso Técnico Integrado em Informática, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, Campus Garanhuns, sct@discente.ifpe.edu.br

³ Curso Técnico Integrado em Informática, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, Campus Garanhuns, jso7@discente.ifpe.edu.br

⁴ Mestre em Engenharia de Sistemas, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco, Campus Garanhuns, humberto.junior@garanhuns.ifpe.edu.br

respectivas modalidades, presentes em comunidades rurais.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Frente ao contínuo desenvolvimento de software, mais especificamente o de aplicações móveis, a praticidade no controle de informações de interesse configura um dos cenários mais comuns de uso dessas aplicações.

Diante dessas possibilidades, Filho e Gomes (2004) apontam que a Tecnologia da Informação assume um papel que vai além do processamento da informação, passando a atuar no suporte à gestão da informação.

Por representar um dos esportes mais famosos do mundo, o futebol configura uma modalidade esportiva democrática, não apenas por requerer materiais de baixo custo, mas pela popularidade e adesão nas diversas modalidades, indo desde competições de alto padrão até torneios amadores envolvendo premiações mais simples. Nesse sentido, Pimenta (2013) busca entender o universo simbólico que confere sentido à prática amadora do futebol especificamente no meio rural, através de uma análise feita em uma comunidade localizada no distrito de Aracatiaçu do município de Sobral (CE). A autora analisa, inclusive, o estabelecimento de relações de jocosidade entre os jogadores, indicando que essas são limitadas pelas regras dos jogos, e como isso contribui para fortalecer os laços de socialização até mesmo após as partidas.

Quanto à inserção tecnológica no universo futebolístico, Gonçalves (2016) explica que o gerenciamento de partidas de futebol por meio de aplicativos não apenas possibilita a organização do esporte em si, mas também facilita o acesso à informação das partidas, a partir da centralização das informações em um lugar de fácil acesso.

Placido (2019) também retrata um ponto importante que é tangenciado por aplicações semelhantes ao trabalho proposto, e que consiste na possibilidade de estruturar uma ferramenta destinada a times que possuem menos recursos, com procedimentos de gerenciamento muitas vezes manuais e informais. O autor também analisa a importância do futebol amador como mecanismo de socialização, inclusive, endossando a distinção, do ponto de vista de investimento, entre clubes profissionais e amadores, e como a inserção de processos informatizados pode contribuir para agilizar o gerenciamento das partidas.



METODOLOGIA

A pesquisa, de natureza qualitativa, a partir de um estudo de caso nas partidas de futebol amador da zona rural do Agreste Meridional do Estado de Pernambuco. Os membros de cada um dos times (minicampo e campo grande) foram os sujeitos, e atuaram na validação do aplicativo através da coleta de opiniões por meio de questionários estruturados de acordo com a realidade dos indivíduos. O procedimento experimental foi realizado desde o levantamento dos requisitos com as próprias partes interessadas, até a utilização do aplicativo *a posteriori* para validação.

Por se tratar de um público que reside essencialmente na zona rural, a aplicação também fez uso de uma estratégia linguística que pudesse convergir com expressões utilizadas no cotidiano dos próprios jogadores, facilitando a compreensão quanto ao uso da ferramenta.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir das necessidades apontadas pelo público-alvo, os requisitos foram levantados conforme o Quadro 01. A Figura 01 ilustra as funcionalidades do aplicativo desenvolvido a partir do seu respectivo diagrama de casos de uso.

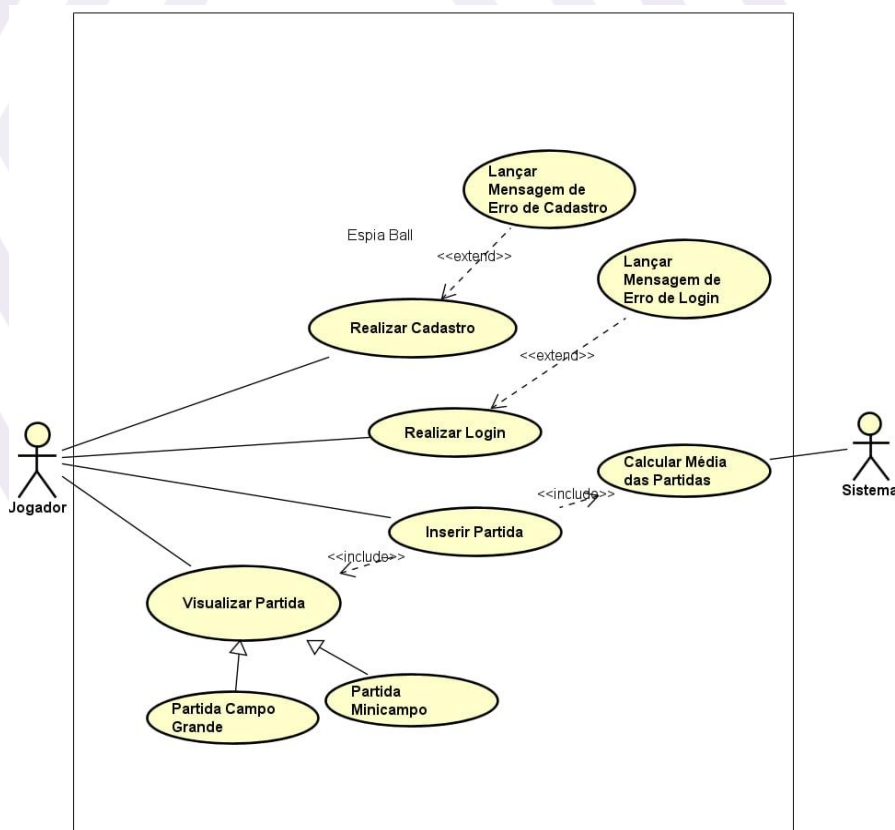
Quadro 01. Requisitos funcionais do aplicativo *EspiaBall*.

Nº	Descrição
[RF01]	Cadastrar usuário. O usuário deve ser capaz de cadastrar - se para efetivar seus dados no aplicativo.
[RF02]	Realizar Login. O usuário deve ser capaz de realizar o login no aplicativo.
[RF03]	Inserir dados: O usuário preencherá as informações de acordo com o que se requer.
[RF04]	Verificar jogos em campo grande. O usuário poderá analisar a data do jogo, gols, passes para gol, desarmes, finalizações, cartões tomados, nota pela partida.



[RF05]	Verificar jogos em minicampo. O usuário poderá analisar a data do jogo, gols, passes para gol, desarmes, finalizações, cartões tomados, nota pela partida.
[RF06]	Verificar médias em campo grande. O usuário poderá analisar as médias de gol, passes para gol, finalizações, cartões tomados, desarmes em um certo mês.
[RF07]	Verificar médias em minicampo. O usuário poderá analisar as médias de gol, passes para gol, finalizações, cartões tomados, desarmes em um certo mês.
[RF08]	Sair do aplicativo. O usuário poderá optar em sair do sistema.

Figura 01. Diagrama de Casos de Uso do aplicativo *EspiaBall*.

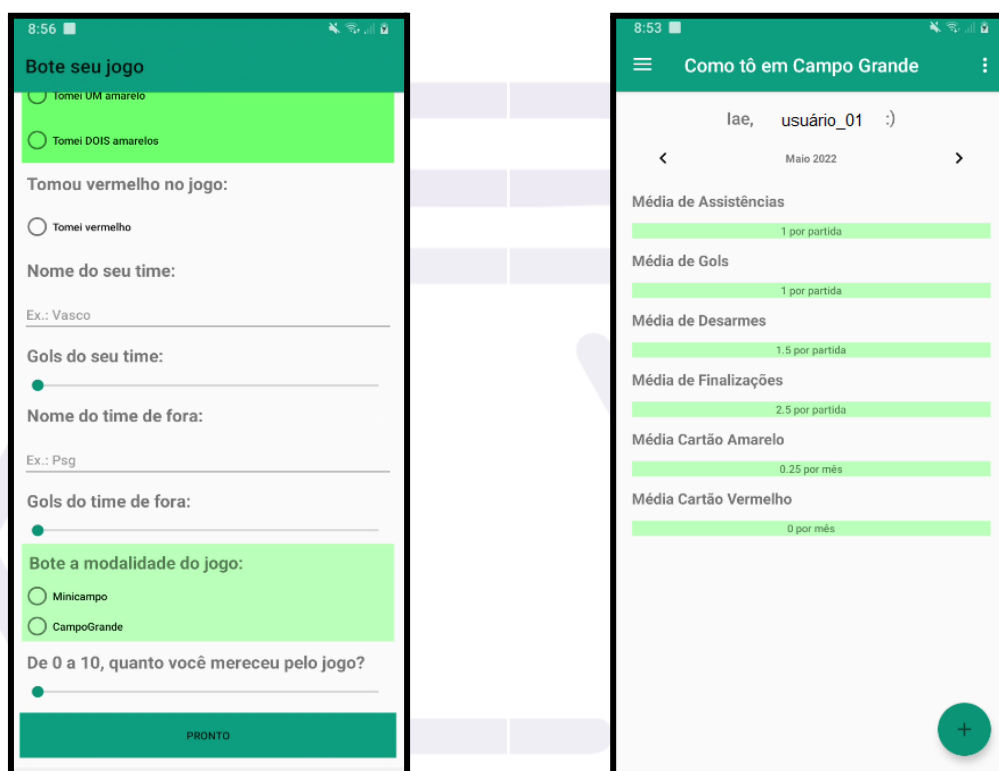


Fonte: Própria (2022).



Com base na documentação levantada, a Figura 02 representa algumas das telas do aplicativo *EspiaBall*. As informações cadastradas vão desde informações gerais (nome do time da casa, nome do time de fora) até algo mais específico (número de finalizações, cartões tomados). As informações são mantidas em uma estrutura NoSQL, permitindo o acesso futuro para o cálculo das médias e a consequente avaliação por parte do próprio usuário (jogador).

Figura 02. Telas do aplicativo *EspiaBall*. Preenchimento das informações da partida (esquerda) e visualização das informações com as médias de finalizações, assistências, cartões (direita). A estrutura linguística do aplicativo foi feita a partir do uso de expressões e construções textuais comuns ao público-alvo.



Fonte: Própria (2022).

O processo de validação do aplicativo foi adaptado à realidade do público-alvo, não sendo adotado um questionário semi estruturado a partir do qual os usuários iriam responder. Essa abordagem não encontrou ressonância no público ao qual a aplicação teve seu desenvolvimento direcionado. De maneira mais direta, os usuários responderam às seguintes questões: (a) Qual a sua opinião em relação a como o aplicativo se encontra? e (b) O que você gostaria que o aplicativo tivesse a mais?

De maneira geral, as opiniões foram favoráveis ao desenvolvimento do aplicativo e às funcionalidades oferecidas, cabendo destacar opiniões como: “*Já tem várias funcionalidades*



boas, mas poderia ter a possibilidade da gente, como jogador, poder escalar o time” (Usuário 01); “Melhorar o layout em relação à visibilidade das estatísticas” (Usuário 02) e “Uma coisa que poderia ter é a possibilidade de gravar alguns lances das partidas e compartilhar através do aplicativo. Isso seria algo a mais, pois já atende ao que precisamos” (Usuário 03).

CONCLUSÕES

O aplicativo EspiaBall foi desenvolvido visando informatizar o processo de gerenciamento individual de partidas de futebol amador, nas modalidades de campo grande e minicampo. As funcionalidades desenvolvidas compreenderam o cálculo de médias mensais de finalizações, passes a gol, cartões tomados, entre outros. A interface teve sua validação feita a partir da opinião dos usuários, sendo, em sua versão inicial, opiniões favoráveis com sugestões de novas funcionalidades.

Outro aspecto importante que vale mencionar é a democratização do acesso a ferramentas digitais por grupos de usuários pouco familiarizados com as vantagens do uso de tecnologia, e que demandam soluções para problemas do cotidiano que podem ser implementadas através de aplicações e ferramentas digitais.

REFERÊNCIAS

GONÇALVES, A. L. Desenvolvimento de um aplicativo Android utilizando banco de dados não-relacional para organização e controle de presença de um time de futebol. Porto Alegre, 2016. 61 p. **Monografia** (Bacharelado em Ciência da Computação). Instituto de Informática, UFRGS, 2016..

OLIVEIRA, M. O., SANTOS, T. H. S.. Aplicação para agendamento de partidas recreativas de futebol: *Easyfoot*. Curitiba, 2019: 99 p. **Monografia** (Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas), Setor de Educação Profissional e Tecnológica, UFPR, 2019.

PIMENTA, R. D. O Jogo no Sertão: Conhecendo o futebol amador na zona rural. **Espaço Plural**, v. XIV, n. 29, p. 90-113, 2013.

PLACIDO, D. L. Modelagem de uma aplicação web para gerenciamento e apoio ao desenvolvimento do futebol amador no Brasil. Florianópolis, 2019. 78 p. **Monografia** (Tecnólogo em Gestão da Tecnologia da Informação). Departamento Acadêmico de Saúde e Serviços, IFSC, 2019.

FILHO, J. R.; GOMES, N. P. Tecnologia da Informação no Governo Federal. **Revista de Administração Pública** Rio de Janeiro RJ v 38 n 1 n 93-108 2004

