

APLICAÇÃO WEB PARA GESTÃO DE AGENDAMENTO DE QUADRAS DE FUTSAL

Autores: João Vitor Soares de Moraes, Lucas Henrique Toledo Bispo, Pedro Dias de Oliveira, Hélio Lourenço Esperidião Ferreira.

Colégio Técnico Antônio Teixeira Fernandes, Travessa João Friggi, Jardim São Dimas – 12245-070 – São José dos Campos-SP, Brasil, joaovitorsoaresdemoraes59@gmail.com, lucas.htb.profissional@gmail.com, pedro.dias.univap@gmail.com, helioesperidiao@gmail.com.

Resumo

A organização de partidas esportivas é uma necessidade constante entre jogadores que buscam praticidade e equilíbrio na hora de marcar jogos. O projeto tem como objetivo facilitar essa organização por meio do desenvolvimento de uma aplicação web que permite o agendamento e gerenciamento de partidas de futebol *society*. Diferente de soluções já existentes no mercado, como o Appito, a proposta se destaca por ser acessível em qualquer navegador, trazendo maior conforto e praticidade aos usuários, além de possibilitar o cadastro de quadras em qualquer localidade. A aplicação possibilita a criação e compartilhamento de partidas, confirmação de presença pelos jogadores, consulta ao histórico de jogos e utilização de um sistema automático para a formação de times equilibrados. O site foi desenvolvido utilizando *JavaScript* tanto no *backend* quanto no *frontend*, aliado ao uso de HTML, CSS e *TypeScript*, o que garantiu uma estrutura dinâmica, moderna e eficiente. O sistema atendeu às expectativas, melhorando a logística de marcação de partidas e proporcionando uma experiência mais interativa aos usuários. Como sugestão de melhoria, destaca-se a implementação de notificações em tempo real e integração com redes sociais, ampliando ainda mais a interatividade da plataforma.

Palavras-chave: Partidas; Futebol; Sorteio; WEB Site; Interatividade.

Curso: Técnico em Informática.

Introdução

A prática de atividades físicas e esportes é amplamente reconhecida por sua importância na melhoria da qualidade de vida, além de se consolidar como um campo de conhecimento voltado para a melhor forma de se exercitar. Isso possibilita que pessoas de diferentes idades e gêneros alcancem resultados significativos para a saúde e bem-estar (Pellegrinotti. 1998).

Pesquisas indicam que a falta de organização em eventos esportivos escolares impacta negativamente na participação e engajamento dos alunos (Barros. 2024). De acordo com a Revista Brasileira de Ciência e Movimento, jogadores de times vencedores apresentam desempenho superior em comparação aos jogadores de equipes derrotadas (Revista Brasileira de Ciência e Movimento. 2013). Entrevistas com praticantes e organizadores de futebol *Society*, como Vinicius Oliveira, mostram que a organização das partidas via grupos de *WhatsApp* frequentemente gera desequilíbrios entre as equipes e impede que todos os interessados consigam participar.

Diante desse cenário, o presente projeto tem como objetivo criar uma aplicação web que permita ao organizador cadastrar e qualificar jogadores, possibilitando a formação de equipes equilibradas e partidas mais competitivas. O sistema permitirá que os jogadores interessados realizem suas inscrições para as datas dos jogos, garantindo maior participação e otimização na organização dos eventos.

Metodologia

Durante a fase de desenvolvimento do projeto, foi identificado que organizadores de jogos de futebol enfrentam dificuldades recorrentes, como a listagem de jogadores, separação equilibrada de times e busca por partidas disponíveis. Com base nisso, optou-se pelo desenvolvimento de uma aplicação web, por oferecer maior acessibilidade e facilidade de uso para os usuários em comparação a outras formas de aplicação.

O levantamento de dados foi realizado por meio de entrevistas com organizadores de jogos semanais de futebol, visando compreender o fluxo atual de organização e os principais problemas enfrentados. O armazenamento das informações é feito em um Sistema Gerenciador de Banco de Dados relacional PostgreSQL, utilizado para registrar dados como perfis de jogadores, informações das partidas e composições de times. O PostgreSQL foi escolhido pela sua robustez, conformidade

com padrões SQL e capacidade de lidar com consultas complexas de forma eficiente, além de oferecer melhor compatibilidade com os servidores utilizados para hospedar o sistema (Stonebraker. 2022).

O sistema é composto por módulos que incluem: cadastro e gerenciamento de jogadores, formação automática de equipes balanceadas, agendamento de partidas e busca por jogos disponíveis. O desenvolvimento do *frontend* foi realizado em *React*, biblioteca *JavaScript* utilizada para criar interfaces dinâmicas e responsivas, permitindo que os usuários acessem as funcionalidades de forma rápida e intuitiva (Facebook Open Source. 2023). Já o *backend* foi desenvolvido em *TypeScript*, garantindo maior segurança no código e facilitando a manutenção por meio de tipagem estática (Goldberg. 2022).

A aplicação é executada sobre a plataforma Node.js, responsável por processar as requisições, gerenciar a comunicação com o banco de dados e entregar as respostas de forma eficiente, suportando múltiplos usuários de forma simultânea (Pereira. 2016). Além disso, o sistema adota a arquitetura MVC e disponibiliza uma API REST, em que as rotas acionam os *controllers* responsáveis pela lógica de negócio e os *models* que interagem com o banco de dados, enquanto o *frontend* consome esses *endpoints* para exibir as informações de forma clara e dinâmica aos usuários.

Resultados

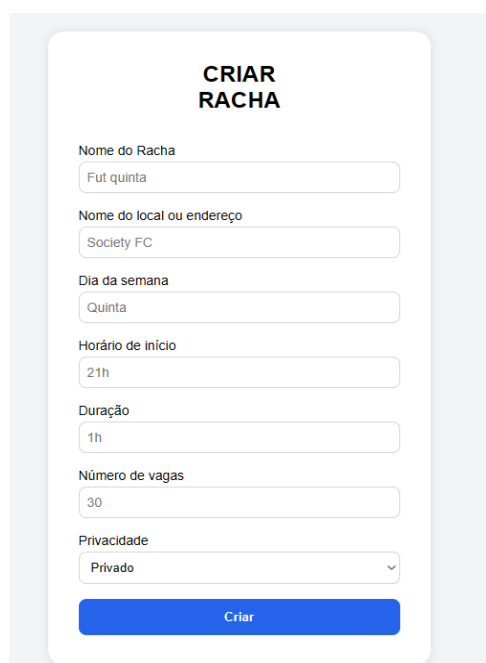
O sistema apresenta uma tela inicial onde o usuário pode optar entre criar uma nova conta ou realizar login, informando e-mail e senha. No cadastro, o usuário deve registrar nome, posição em campo e nível de habilidade, informações essenciais para a organização equilibrada dos times.

Após o login, o organizador é direcionado para o painel principal, que exibe a lista de jogadores cadastrados e as partidas agendadas. Nesse painel, é possível criar uma nova partida, informando data, horário e local, além de permitir que os jogadores confirmem sua participação. O organizador conta com uma ferramenta para a separação automática das equipes, considerando os níveis cadastrados, para garantir maior equilíbrio entre os times.

Já os jogadores, ao acessarem o sistema, visualizam as partidas disponíveis, podendo confirmar ou cancelar sua presença, além de consultar os detalhes do jogo, como local e escalação. Também é possível acessar o histórico de partidas realizadas.

A figura 1 apresenta a interface para a criação de um novo "racha" (partida ou evento), onde os usuários podem definir detalhes como o nome do evento, local, dia da semana, horário de início, duração, número de vagas e o nível de privacidade.

Figura 1 - Interface de criação de "Rachas"



CRIAR RACHA

Nome do Racha
Fut quinta

Nome do local ou endereço
Society FC

Dia da semana
Quinta

Horário de início
21h

Duração
1h

Número de vagas
30

Privacidade
Privado

Criar

Figura 2 - Interface de criação de "Rachas"



← Voltar

Futebol do zomigo

2025-09-04 | 19:00:00
Local não informado

Jogadores Confirmados
Nenhum jogador confirmado ainda.

☐ **Jogador de Linha**

Confirmar presença

Fonte: os autores(2025)

A figura 2 apresenta a interface de confirmação de presença em uma partida, onde são exibidos o título do evento, data, horário e local, além da lista de jogadores confirmados. O usuário pode selecionar sua participação como jogador de linha e confirmar presença com um único clique.

Após a realização do login, o usuário é direcionado para a página principal do sistema, onde pode visualizar os rachas disponíveis ou optar por criar uma nova partida. Na criação, é possível definir informações como data, horário e local, além de permitir que o jogo seja compartilhado com outros jogadores para facilitar a organização. Essa funcionalidade garante agilidade na marcação das partidas e centraliza todos os detalhes em um único ambiente digital.

Os jogadores cadastrados podem confirmar ou cancelar presença nas partidas, bem como consultar informações detalhadas sobre local, equipes formadas e participantes. Além disso, o sistema registra o histórico de jogos realizados, oferecendo ao usuário uma visão completa de suas participações anteriores.

Discussão

O projeto foi inspirado na aplicação “Appito”, uma plataforma voltada para a organização de partidas de futebol, que oferece recursos para marcar jogos e gerenciar equipes. No entanto, enquanto o Appito tem como foco principal o uso em dispositivos móveis, o presente sistema foi desenvolvido como um site, proporcionando maior conforto e acessibilidade para os usuários. (Appito Soluções Tecnológicas⁷. 2025).

Além disso, ao comparar com o sistema “Copa Fácil”, observa-se que, embora ambos os sistemas ofereçam funcionalidades semelhantes, como a criação de partidas, controle de pagamentos e registro de estatísticas, o Copa Fácil se destaca por sua abordagem voltada para o gerenciamento de campeonatos esportivos, permitindo a criação de tabelas, resultados de partidas, rankings e estatísticas, além de possibilitar a publicação de fotos e vídeos relacionados aos eventos (Costa. 2022).

Conclusão

O objetivo de desenvolver uma plataforma online para facilitar a organização de partidas de futebol foi plenamente alcançado, oferecendo um ambiente intuitivo para criação, agendamento e compartilhamento de jogos entre os usuários. Durante o desenvolvimento, foram aplicados os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, explorando diferentes tecnologias e implementando recursos que garantem a formação de times equilibrados por meio do sorteio automático, o que contribui para uma experiência mais justa e competitiva. Assim, integrando teoria e prática, o sistema mostrou-se eficaz na gestão das partidas, trazendo mais praticidade e interação para os jogadores. Como sugestão de melhoria, seria interessante ampliar as funcionalidades com notificações em tempo real e integração com redes sociais, possibilitando uma organização ainda mais ágil e completa.

Referências

- PELLEGRINOTTI, I., L. Atividade Física e Esporte: A importância no contexto saúde do Ser Humano., v. 3, n. 1, 1998.
- PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS. *Unidades esportivas de São José dos Campos*. São José dos Campos, 2025. Disponível em: <https://www.sjc.sp.gov.br/servicos/esporte-e-qualidade-de-vida/unidades-esportivas/>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- CAMPOS, C. V; BARROS, G. D; BARROS, J. M. A. S. Sistema de organização para gestão de eventos interclasse em ambientes escolares. Itapetininga, 2024.
- NAOS Soluções Tecnológicas Ltda. (2025). *Appito – Organize, jogue e tenha a experiência do videogame no seu futebol*. Disponível em: <https://appito.com/>
- Costa, J. A. N. (2022). *Copa Fácil – Gerenciador de Campeonatos*. Disponível em: <https://copafacil.com/>

Agradecimentos

O presente projeto foi realizado com apoio da coordenação do curso Técnico em Informática juntamente com o professor Hélio Esperidião do Colégio Univap – Centro.