

INOVAÇÃO E GESTÃO NO ESPORTE: SISTEMA DIGITAL PARA CONECTAR RECRUTADORES E ATLETAS DE FUTEBOL

Kamily Alicia Bedim, Marcela Gianini Sutério, Melissa Gomes Majeau, Wagner dos Santos Clementino de Jesus.

Colégio Técnico Antônio Teixeira Fernandes Univap Centro, Rua Paraibuna, 75, Jardim São Dimas - 12245-020- São José dos Campos-SP, Brasil, kamilyabedim@gmail.com, mha.suterio@gmail.com, majeaumelissa@gmail.com, wagner@univap.br

Resumo

O trabalho proposto apresenta o desenvolvimento de uma plataforma digital para facilitar o recrutamento de atletas de futebol, abordando a necessidade de uma comunicação estratégica e consistente no esporte. A metodologia envolveu a modelagem de um banco de dados (*Structured Query Language*) MySQL e a construção da interface com (*HyperText Markup Language*) HTML, (*Cascading Style Sheets*) CSS e *JavaScript*, criando um ecossistema com perfis para *staff*, recrutadores e atletas. O sistema permite a exibição detalhada de perfis, a avaliação de jogadores e o envio formal de propostas, com a mediação do *staff* para garantir a governança do processo. Os resultados demonstraram a funcionalidade das telas de busca, visualização de perfis e gestão de propostas, validando a capacidade da plataforma de organizar e centralizar as interações. Conclui-se que o sistema atendeu aos objetivos de aproximar atletas e recrutadores de forma transparente e eficiente, oferecendo às academias uma ferramenta valiosa para a gestão de talentos e o fortalecimento de sua credibilidade.

Palavras-chave: Plataforma *web*. Recrutamento esportivo. Automação de gestão.

Curso: Técnico em Informática.

Introdução

A comunicação em instituições esportivas deve ser consistente e estratégica, pois a confiança entre gestores e praticantes depende de vínculos sólidos, nos quais a tecnologia atua como recurso de mediação (Schmaltz, 2020). A gestão das academias é complexa, envolvendo múltiplos objetivos que variam conforme cada clube, exigindo a adoção de diferentes modelos de gestão para alcançar metas específicas (Martins, 2015).

No futebol, o recrutamento de atletas é fundamental para formar academias e construir equipes competitivas, pois os recrutadores procuram jogadores que atendam a necessidades específicas do elenco (Magnusen et al., 2014). Apesar da importância, a contratação é complexa devido à alta competitividade e aos critérios exigidos (Monteiro, 2023). Atletas com qualidade técnica adequada aumentam a probabilidade de bons resultados em campo e, além de contribuir para o desempenho esportivo, representam ativos valiosos com potencial de retorno financeiro para a instituição (Darby, 2018).

O presente trabalho possui como objetivo geral desenvolver uma plataforma que facilite a conexão entre recrutadores de times esportivos e atletas de uma academia esportiva. A aplicação exibirá perfis de atletas com fotos, vídeos de desempenho, habilidades e posição de campo, permitirá filtragem por região ou estado e possibilitará o envio de propostas de participação diretamente pela plataforma em caso de interesse de algum recrutador por algum dos atletas cadastrados.

Metodologia

O presente trabalho foi desenvolvido a partir da modelagem de um banco de dados em MySQL para o gerenciamento de um ecossistema de recrutamento de atletas de futebol, servindo como base para uma plataforma integrada que organiza informações e interações entre três perfis de usuários: *staff*,

recrutadores e atletas. A interface foi construída em *HTML* (estrutura semântica), *CSS* (estilo, layout e responsividade) e *JavaScript* (lógica da aplicação). A autenticação ocorre por meio de login unificado, direcionando funcionalidades conforme o perfil.

O *staff* exerce papel administrativo, com cadastro, gestão de permissões e validação de propostas; os atletas armazenam e atualizam dados pessoais, acadêmicos e esportivos, além de receber avaliações; os recrutadores consultam perfis, emitem propostas e registram *feedbacks*. A dinâmica do sistema concentra-se em dois processos: avaliação, na qual recrutadores atribuem notas e comentários, gerando histórico de desempenho; e proposição de oportunidades, em que uma oferta elaborada pelo recrutador passa pela validação do *staff* antes de ser apresentada ao atleta para aceitação ou recusa.

O diagrama da Figura 1 ilustra o fluxo de propostas: o recrutador seleciona um atleta, elabora a proposta e a envia ao *staff*, que a revisa conforme as normas. Após aprovação, a proposta é encaminhada ao atleta, que pode aceitá-la ou recusá-la. Esse modelo garante confiabilidade, pois o *staff* atua como mediador e regulador, assegurando critérios pré-definidos. Assim, o sistema funciona como espaço de gestão de informações e também de governança e formalização de oportunidades esportivas. Além disso, a ferramenta de Inteligência Artificial Grok foi utilizada para gerar fotos de perfil realistas dos atletas cadastrados.

Figura 1 - Diagrama do funcionamento geral do sistema

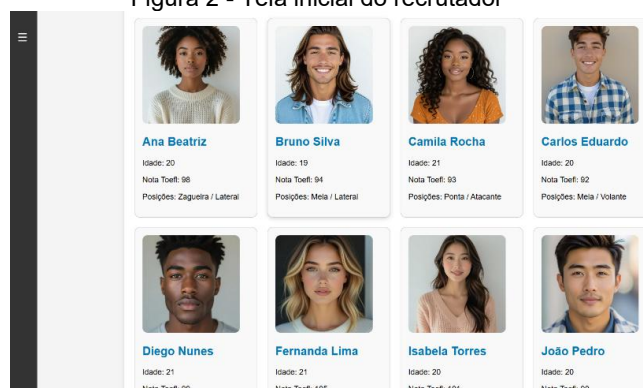


Fonte: Autores (2025)

Resultados

De acordo com a Figura 2, a interface construída destinada ao recrutador possui todos os atletas cadastrados na plataforma e o campo “Pesquisar atletas...” para localizar jogadores específicos pelo nome. Além disso, cada painel pode ser expandido para exibir informações detalhadas do atleta, e a barra de rolagem cinza, à esquerda da tela, dá acesso às configurações do perfil do recrutador.

Figura 2 - Tela inicial do recrutador



Fonte: Autores (2025).

A Figura 3 – (A) apresenta o perfil do atleta acessado pelo recrutador, exibindo dados pessoais e de desempenho, com possibilidade de avaliação por meio do botão de estrelas e registro de comentários que detalham impressões sobre suas habilidades, postura ou evolução; a Figura 3 – (B) mostra a seção de envio de propostas, com o botão “Escolher arquivo” para anexar documentos em PDF ou *Word* e o botão “Enviar proposta”, responsável por encaminhar o material ao *staff*, assegurando organização, formalidade e profissionalismo na comunicação e no gerenciamento das oportunidades.

Figura 3 - Perfil do atleta para visualização do recrutador



Fonte: Autores (2025).

A Figura 5 – (A) apresenta a proposta exibida ao *staff*, que é responsável por revisá-la antes de disponibilizá-la ao atleta. A plataforma possibilita filtrar propostas por ID por meio da caixa de texto “Pesquisar por ID da proposta”, agilizando a localização de solicitações específicas. É possível acessar os perfis completos do atleta e do recrutador clicando em seus nomes, bem como visualizar o conteúdo da proposta ao selecionar o documento correspondente. O botão “Selecionar” permite que o *staff* assuma a proposta, transferindo-a para a aba “Propostas Selecionadas”. A Figura 5 – (B) exemplifica o formato de uma proposta enviada por um recrutador à atleta cadastrada Camila Rocha.

Figura 5 - Página inicial do *staff*



Fonte: Autores (2025).

Após a revisão, as propostas revisadas pelo *staff* são exibidas na tela principal do atleta, permitindo que ele visualize rapidamente suas oportunidades disponíveis. Ao clicar no campo correspondente, o jogador tem acesso ao documento revisado, garantindo clareza nos detalhes. Vale ressaltar que o atleta pode ter ou não propostas em sua tela inicial. No geral, essa organização facilita a consulta e torna o processo mais ágil e transparente.

Discussão

No desenvolvimento do projeto, utilizamos como principais ferramentas o *JavaScript*, *HTML* e *CSS* para estruturar e estilizar a interface, além do *Node.js* para lidar com a lógica de *back-end* e o *MySQL* como banco de dados relacional. Essas tecnologias foram escolhidas por sua ampla utilização no mercado e facilidade de integração.

É esperado que a linguagem de programação *JavaScript* proporcione dinamismo à aplicação, enquanto o *HTML* e o *CSS* assegurem a organização estrutural e a estética das páginas. Prevê-se, ainda, que o *Node.js* contribua de forma significativa para a eficiência no tratamento de requisições, além de favorecer a unificação da linguagem no *front-end* e no *back-end*. Já o gerenciador de banco de dados *MySQL*, tende a configurar-se como uma solução robusta e confiável para o armazenamento e a manipulação das informações. Todas essas tecnologias possibilitaram uma curva de aprendizado adequada e permitiram que o desenvolvimento fosse realizado de forma eficiente, atendendo aos objetivos propostos.

Conclusão

O desenvolvimento deste projeto possibilitou a criação de uma plataforma estruturada para o gerenciamento de informações e interações no processo de recrutamento esportivo. Considera-se que o sistema atendeu aos objetivos propostos, os quais envolveram a implementação de uma solução funcional capaz de aproximar atletas e recrutadores, disponibilizar informações detalhadas sobre os perfis cadastrados e viabilizar a comunicação por meio do envio de propostas dentro da própria aplicação.

Assim, espera-se que, ao ser aplicado em instituições e academias esportivas, o sistema, em caráter experimental, proporcione benefícios relevantes, como a centralização dos dados dos atletas, a transparência nos processos de avaliação e a formalização das propostas. Dessa forma, acredita-se que as academias poderão gerir seus talentos de maneira mais eficiente, fortalecer a credibilidade junto aos recrutadores e oferecer aos atletas uma compreensão mais clara e estruturada acerca das oportunidades disponíveis.

Referências

DARBY, Paul. *Africa, football and FIFA: politics, colonialism and resistance*. Londres: Routledge, 2018.

MAGNUSEN, M. J.; KIM, Y.; PERREWÉ, P. L.; FERRIS, G. R. A critical review and synthesis of student-athlete college choice factors: recruiting effectiveness in NCAA sports. *International Journal of Sports Science & Coaching*, v. 9, n. 6, p. 1265–1286, 2014.

MARTINS, Filipe José Lourenço. Funcionamento e gestão de uma academia de futebol: estudo de caso da academia do FC Porto. 2015. 76 f. Dissertação (Mestrado em Gestão do Desporto) – Faculdade de Motricidade Humana, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2015.

MONTEIRO, Diogo da Silva. Fatores de maior relevância para os jogadores no processo de recrutamento para uma academia profissional de futebol. 2023. 73 f. Dissertação (Mestrado em Gestão do Desporto) - Universidade da Maia, Maia, 2023.

SCHMALTZ, Jim. Como as academias devem abraçar a revolução digital. *Hub Health & Fitness*, 19 nov. 2020. Disponível em: <https://hub.healthandfitness.org/portugues-blog/como-as-academias-devem-abraçar-a-revolução-digital>. Acesso em: 15 abr. 2025.