



ETEC ABDIAS DO NASCIMENTO
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

GABRIEL OLIVEIRA DE ALCÂNTARA
MIGUEL ÂNGELO PEREIRA DOS SANTOS
OTÁVIO VINICIUS CRUZ DA SILVA
RAFAEL NUNES DA CRUZ
RAFAEL WENCESLAU MAXIMO
RENAN LUCAS INNOCÊNCIO
VICTORIA CHUBBA CUSTODIO

SETPOINT

SÃO PAULO – SP
2024

GABRIEL OLIVEIRA DE ALCÂNTARA
MIGUEL ÂNGELO PEREIRA DOS SANTOS
OTÁVIO VINICIUS CRUZ DA SILVA
RAFAEL NUNES DA CRUZ
RAFAEL WENCESLAU MAXIMO
RENAN LUCAS INNOCÊNCIO
VICTORIA CHUBBA CUSTODIO

SETPOINT

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Etec Abdias do Nascimento, do Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, como requisito parcial para a obtenção da habilitação profissional de Técnico de Nível Médio em Desenvolvimento de Sistemas sob a orientação da Professora Stephany Martins Conceição.

**SÃO PAULO – SP
2024**

GABRIEL OLIVEIRA DE ALCÂNTARA
MIGUEL ÂNGELO PEREIRA DOS SANTOS
OTÁVIO VINICIUS CRUZ DA SILVA
RAFAEL NUNES DA CRUZ
RAFAEL WENCESLAU MAXIMO
RENAN LUCAS INNOCÊNCIO
VICTORIA CHUBBA CUSTODIO

SETPOINT

Aprovada em : 05 / 12 / 2024

Conceito: MB

Banca de Validação:

Stênio M. Conceição

Professor Stephany Martins Conceição

Etec Abdias do Nascimento

Orientador

Pastor Antônio S. Souza
Professor

Etec Abdias do Nascimento

Eduardo Leho
Professor

Etec Abdias do Nascimento

SÃO PAULO - SP

2024

DEDICATÓRIA

Expressamos nossa sincera gratidão à Etec Abdias do Nascimento por nos oferecer um ambiente de aprendizado tão enriquecedor e inspirador. Agradecemos também à nossa orientadora Stephany Martins Conceição pela sua paciência constante e incentivo valioso em todas as fases deste projeto.

Nossos familiares e amigos merecem todo o nosso agradecimento por sempre terem confiado em nós e por nos apoiarem nos momentos difíceis e de vitória.

Por último, mas não menos importante expressamos nossa gratidão àqueles que colaboraram de forma direta ou indireta para a finalização deste projeto; quer seja através de palavras encorajadoras ou comentários construtivos.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus pela oportunidade de estar desenvolvendo este trabalho, também agradecemos a nossa estimada orientadora Stephany Martins Conceição que foi fundamental para o desenvolvimento deste projeto devido à sua dedicação e orientação incansável que possibilitou a realização do mesmo. Além de seus ensinamentos que foram um alicerce essencial para o nosso crescimento e aprendizado. Este trabalho também reflete nossa profunda gratidão por todo apoio recebido ao longo do caminho.

EPÍGRAFE

"O voleibol não é apenas um esporte, é uma arte que exige entrega, disciplina e amor pelo jogo. " - Bernardinho

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo desenvolver o site responsivo SetPoint, focado na promoção do voleibol no Brasil, um esporte em constante crescimento, mas que ainda enfrenta desafios de visibilidade e estruturação. O site pretende oferecer conteúdo informativo e atualizado sobre o voleibol, incluindo notícias, peneiras, regras, estatísticas, resultados, calendário de jogos e atualizações dos times, suprimindo a falta de divulgação adequada. Para embasar o desenvolvimento, foram adotados métodos de pesquisa bibliográfica e de campo, com um questionário aplicado a 95 participantes. Os resultados confirmaram a necessidade de maior visibilidade para o voleibol e evidenciaram as demandas dos usuários, resultando em requisitos específicos para o site, como usabilidade intuitiva, desempenho eficiente e confiabilidade nas informações. O projeto busca atender essas necessidades com uma plataforma acessível e atrativa, projetada para engajar fãs, atletas e profissionais da área. Dessa forma, espera-se contribuir diretamente para a popularização, visibilidade e estruturação do voleibol no Brasil, facilitando o acesso às informações relevantes.

Palavras-chave: Voleibol. Plataforma digital. Aumento de Visibilidade. Desafios do Voleibol

ABSTRACT

The present work aims to develop the responsive website SetPoint, focused on promoting volleyball in Brazil, a sport in constant growth but still facing challenges in visibility and structuring. The site intends to offer informative and up-to-date content about volleyball, including news, tryouts, rules, statistics, results, game schedules, and team updates, addressing the lack of adequate dissemination. To support the development, bibliographic and field research methods were adopted, with a questionnaire applied to 95 participants. The results confirmed the need for greater visibility for volleyball and highlighted user demands, resulting in specific requirements for the site, such as intuitive usability, efficient performance, and reliability of information. The project seeks to meet these needs with an accessible and attractive platform designed to engage fans, athletes, and professionals in the field. In this way, it is expected to contribute directly to the popularization, visibility, and structuring of volleyball in Brazil, facilitating access to relevant information.

Keywords: Volleyball. Digital platform. Increased visibility. Volleyball challenges.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Mapa de Empatia.....	24
Figura 2 - Persona Isabella	26
Figura 3 - Persona Isabella	26
Figura 4 - Persona Joyce Oliveira	27
Figura 5 - Persona Joyce Oliveira	28
Figura 6 - Persona Julio Borges.....	29
Figura 7 - Persona Julio Borges.....	29
Figura 8 - Estrutura Analítica do Projeto	32
Figura 9 - Modelo Conceitual do Banco de Dados.....	45
Figura 10 - Modelo Lógico do Banco de Dados	46
Figura 11 - Modelo Físico do Banco de Dados	47
Figura 12 - Modelo Físico do Banco de Dados	48
Figura 13 - Diagrama de Caso de Uso Usuário	50
Figura 14 - Diagrama de Caso de Uso Administrador	52
Figura 15 - Diagrama de Classe	54
Figura 16 - MenuBar (Antes).....	55
Figura 17 - MenuBar (Depois).....	56
Figura 18 - Tela de Times (Antes).....	56
Figura 19 - Tela de Times (Depois).....	57
Figura 20 - Tela de Peneiras (Antes)	58
Figura 21 - Tela de Peneiras (Antes)	59
Figura 22 - Tela de Peneiras (Antes)	59
Figura 23 - Tela de Peneiras (Antes)	60
Figura 24 - Tela de Peneiras (Depois)	60
Figura 25 - Tela de Peneiras (Depois)	61
Figura 26 - Tela de Peneiras (Depois)	61
Figura 27 - Tela de Peneiras (Depois)	62
Figura 28 - Tela Inicial do Site.....	74
Figura 29 - Tela Inicial Menu Lateral.....	75
Figura 30 - Tela de Notícia.....	76
Figura 31 - Menu Lateral Categoria Times Masculinos.....	77
Figura 32 - Menu Lateral Categoria Times Femininos	78
Figura 33 - Tela de Times	79

Figura 34 - Tela de Times	80
Figura 35 - Tela de Times	80
Figura 36 – Menu Lateral Categoria Calendário	81
Figura 37 - Tela Calendário dos Jogos	82
Figura 38 - Menu Lateral Categoria Peneiras	83
Figura 39 - Tela de Peneiras.....	84
Figura 40 - Tela de Peneiras.....	85
Figura 41 - Tela de Regras	86
Figura 42 - Tela de Perfil.....	87
Figura 43 - Questionário Quantitativo	111
Figura 44 - Questionário Quantitativo	111
Figura 45 - Questionário Quantitativo	112
Figura 46 - Questionário Quantitativo	112
Figura 47 - Questionário Quantitativo	113
Figura 48 - Questionário Quantitativo	113
Figura 49 - Questionário Quantitativo	114
Figura 50 - Questionário Quantitativo	114
Figura 51 - Questionário Quantitativo	115
Figura 52 - Questionário Quantitativo	115
Figura 53 - Questionário Quantitativo	116
Figura 54 - Questionário Quantitativo	116
Figura 55 - Questionário Qualitativo.....	117
Figura 56 - Questionário Qualitativo.....	118
Figura 57 - Questionário Qualitativo.....	119
Figura 58 - Questionário Qualitativo.....	120
Figura 59 - Questionário Qualitativo.....	121
Figura 60 - Questionário Qualitativo.....	122
Figura 61 - Questionário Qualitativo.....	123
Figura 62 - Questionário Qualitativo.....	124
Figura 63 - Questionário Qualitativo.....	125
Figura 64 - Questionário Qualitativo.....	126
Figura 65 - Questionário Qualitativo.....	127

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Teste de Usabilidade	63
Tabela 2 - Teste de Usabilidade	64
Tabela 3 - Teste de Usabilidade	65
Tabela 4 - Teste de Usabilidade	66
Tabela 5 - Teste de Usabilidade	67
Tabela 6 - Teste de Usabilidade	69
Tabela 7 - Teste de Usabilidade	70
Tabela 8 - Teste de Usabilidade	71
Tabela 9 - Teste de Usabilidade	72
Tabela 10 - Teste de Usabilidade	73

LISTA DE ABREVIATURAS / SIGLAS

CBN - Central Brasileira de Notícias

CBV - Confederação Brasileira de Vôlei

CSS - *Cascading Style Sheets* (Folha de Estilo em Cascatas)

DER - Diagrama de Entidade Relacionamento

EAP - Estrutura analítica do projeto

FIVB - Federação Internacional de Vôlei

HTML - *Hypertext Markup Language* (Linguagem de Marcação de Hipertexto)

IDE - *Integrated Development Environment* (Ambiente de Desenvolvimento Integrado)

IOS - iPhone Operating System

JS - JavaScript

MER - Modelo Entidade Relacionamento

Quali-Quanti - Qualitativo e quantitativo

SGBD - Sistema Gerenciador de Banco de Dados

SQL - *Structured Query Language* (Linguagem de Consulta Estruturada)

TV - Televisão

UML - *Unified Modeling Language* (Linguagem de Modelagem Unificada)

UOL - Universo Online

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
1.1. PROBLEMATIZAÇÃO.....	12
1.2. HIPOTESE.....	14
1.3. OBJETIVOS.....	14
1.3.1. Geral	14
1.3.2. Especifico	15
1.4. JUSTIFICATIVA.....	15
2. METODOLOGIA	17
3. DESENVOLVIMENTO	19
3.1 REVISÃO LITERÁRIA.....	19
3.1.1 Visibilidade do vôlei	19
3.1.2 Divulgação das peneiras	22
3.2 ANÁLISE DA PESQUISA DE CAMPO.....	23
3.2.1 Mapa de empatia	23
3.2.2 Personas	25
3.3 FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO.....	30
3.3.1 Linguagens utilizadas:	30
3.3.2 Framework utilizado	30
3.3.3 IDE utilizada	30
3.3.4 Ferramenta de base de dados	31
3.3.5 Ferramentas gráficas	31
3.4 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO.....	32
3.5 ANÁLISE DE REQUISITOS DO SOFTWARE.....	33
3.5.1 Requisitos Funcionais	33

3.5.2 Requisitos não funcionais	43
3.6 MODELAGEM DO SISTEMA.....	45
3.6.1 Banco de dados	45
3.6.2 Aplicação - Diagrama de Caso de Uso.....	49
3.6.3 Aplicação - Diagrama de Classes	54
3.7 PROTOTIPAÇÃO.....	55
3.7.1 Análise de Teste do Protótipo	55
3.7.2 Teste de Usabilidade	63
3.8 DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO (DETALHAMENTO DAS TELAS) ..	74
3.8.1 Códigos da Aplicação Desenvolvida	88
3.8.2 HTML Página Inicial	88
3.8.3 Código CSS da Tela Inicial.....	96
3.8.4 Código JavaScript do Servidor.....	98
4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	101
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS / CONCLUSÃO	103
REFERÊNCIAS	104
GLOSSÁRIO.....	108
APÊNDICE – PESQUISA DE CAMPO.....	111

1. INTRODUÇÃO

Voleibol é um esporte que vem ganhando bastante público ao decorrer dos anos no Brasil, se tornando um dos esportes mais praticados pelas pessoas que aqui vivem e o acompanham. No entanto existem algumas carências no que se acompanha deste esporte, como uma visibilidade limitada na mídia além de pouca divulgação em relação as peneiras para aqueles que se interessam em ingressar em um time. Neste trabalho iremos abordar estes assuntos junto aos impactos que essas lacunas afetam os interessados em acompanhar o esporte ou interessados em participar de peneiras.

1.1. PROBLEMATIZAÇÃO

Publicado por André Sollitto (2022), na folha VEJA^[1], o autor nos apresenta que, a cada dez pessoas que não jogam futebol, nove não estão confortáveis pela presença ofuscante do mesmo comparado aos outros esportes. Para o futebol o destaque é exagerado diz o autor, e graças a esse exagero, esportes distintos como o vôlei tem sua visibilidade diminuída ou ofuscada.

A mídia também exerce um papel de destaque referente a falta de visibilidade dos esportes além do futebol. 90% das publicações sobre esporte por programas esportivos, são focadas ao futebol, ainda complementa dizendo que, programas de TV com essas atitudes só complicam as coisas, afirma Danielle Schneider em uma entrevista publicada na CBN Campinas (2020)^[2]. Porém isso se explica pela busca em manter em alta seus espectadores, ou seja, a preferência do público se volta para o futebol e por consequência a mídia divulga em peso notícias sobre o esporte e assuntos relacionados ao mesmo.

De acordo com a Sponsorlink, uma pesquisa especializada em esportes no mundo feita por IBOPE Repucom (2022)^[3], o vôlei está em grande crescimento em questão de prática, o mesmo entrou na lista como um dos esportes mais praticados, alcançando 19% dos brasileiros, ficando atrás da corrida de rua com 21%, andar de bicicleta com 22% e a liderança, futebol com 22% também.

Acerca deste mesmo assunto o vôlei também é citado na entrevista da CBN^[2], onde a entrevistada afirma que apesar do amplo domínio brasileiro sobre este esporte a postura midiática não muda, o país possui diversos títulos, masculinos e femininos, no vôlei de areia ou em quadra, porém, nada sinaliza mudança.

De acordo com o portal O Tempo Sports^[4], sem informações concretas sobre a venda dos ingressos, fãs de vôlei relatam dificuldades logísticas de planejamento das viagens.

Para as pessoas que acompanham o vôlei, a falta de informação também sucede. Em 2022, a Federação Internacional de Vôlei (FIVB) em suas redes sociais, anunciaram o início das vendas dos ingressos no dia 12 e no dia 16 onde ocorreria a etapa em Brasília da competição. Entretanto, não houve nenhum pronunciamento oficial por parte da Confederação Brasileira de Vôlei (CBV) sobre as vendas dos ingressos. Para as pessoas que estavam interessadas em acompanhar o evento, sua logística foi totalmente alterada, como no caso do Caio Menezes, de 23 anos, morador de Volta Redonda, no Rio de Janeiro. Que comprou passagens e sua hospedagem, porém segue sem os ingressos para o evento. O fã comenta:

Tenho medo de ter muita procura e os preços dispararem. Todo esse atraso é prejudicial para toda a cadeia envolvida. Quem estava esperando os ingressos não pôde se planejar com passagens e hospedagens, que aumentaram muito. No final todo mundo vai ficar prejudicado com essa falta de planejamento.

Nas redes sociais, são centenas de mensagens demonstrando insatisfação sobre a falta de informações (Reportagem por Débora Elisa (2022))^[4].

Para aqueles que procuram por peneiras as informações também são escassas, São Paulo realizou uma peneira em seu ginásio, não filtraram os requisitos nessa divulgação e acabaram reunindo 5 mil pessoas em seu ginásio. Com toda confusão a avaliação teve que ser cancelada pois não era possível comportar tantas pessoas. Demétrio Vecchioli, UOL (2023)^[5].

1.2. HIPOTESE

- Com o site o usuário vai possuir elevada facilidade no acesso das informações que chegam sobre o esporte e peneiras de times.
- Por meio da centralização das informações no site, as pessoas interessadas no esporte vão aumentar seu conhecimento geral sobre o vôlei assim criando mais interesse no assunto.
- Com as informações mais profundas sobre peneiras, como a faixa etária, horário, local, itens e documentos para levar, o site proporciona um aumento na quantidade de interessados na prática do esporte que procuram por peneiras.
- Através do site o público irá sentir facilidade em suas buscas por informações sobre times e jogadores de vôlei.
- Pessoas que não possuem muito conhecimento sobre o voleibol conseguirão usar o site com facilidade e entenderão regras de jogo através do mesmo.
- Aumento nas pessoas que acompanham o esporte, através de um contato bem estabelecido com o voleibol por intermédio do site.
- Melhora na divulgação e organização das peneiras de times de vôlei.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Geral

O objetivo deste trabalho é promover um maior aprofundamento do conhecimento sobre o vôlei entre leitores, telespectadores e praticantes do esporte, além de aumentar sua visibilidade para o público interessado. Visa também destacar a carência de divulgação de peneiras e oportunidades no Brasil, abordando essa problemática de forma clara e consistente. O texto busca apresentar informações verídicas e bem fundamentadas, contribuindo para a comunidade esportiva e promovendo a centralização das informações necessárias para suprir as lacunas identificadas na divulgação do esporte.

1.3.2. Especifico

- Centralizar as Informações sobre Voleibol no Brasil, reunindo dados relevantes sobre notícias, jogadores, times, jogos, estatísticas e regras do mesmo.
- Disponibilizar de um Site Responsivo e Intuitivo que facilite a navegação e o acesso às informações para diferentes tipos de usuários.
- Oferecer informações completas sobre datas, locais, requisitos, itens necessários e documentos exigidos para participação em peneiras, simplificando o processo de busca por elas.

1.4. JUSTIFICATIVA

A decisão de desenvolver este projeto se deu após a análise do crescimento do esporte no país e que apesar do mesmo, apresenta problemas em sua visibilidade e divulgação, afetando não somente os espectadores, mas também os jogadores e seus times. Como por exemplo através da falta de patrocínio no esporte que pode ser associada à sua falta de espaço e divulgação.

Depois de analisarmos questões como esta, junto da problemática abordada, o grupo notou a possibilidade de desenvolver um novo site responsivo que ajude de forma pratica na falta de divulgação. Onde no mesmo irá conter informações sobre o voleibol como regras, times, jogadores, resultado de partidas e campeonatos em andamento. Isso de forma fácil e acessível para os fãs do esporte, trazendo o site para um design parecido com um aplicativo mobile. Fazendo com que mais pessoas tenham acesso as informações que ocorrem e também tenham conhecimento disponível sobre seus times e jogos dos mesmos ou de outros times que estejam interessados em conhecer.

Sobre a falta de divulgação das peneiras, no site incluiremos uma parte especifica sobre elas, com o intuito de informar interessados em jogar por um time. Resolvendo a dificuldade em encontra-las, exibindo as informações necessárias

para a participação desses processos seletivos. As informações a serem apresentadas são por exemplo, os itens para levar, documentos, material para se utilizar e faixa etária de participação. Essa parte do site age como um suporte para suprir essa demanda fragmentada. Trazendo mais ênfase para o vôlei e seu público por meio das informações estabelecidas até o momento sobre tal esporte, movimentando o mercado de consumo.

2. METODOLOGIA

Para a elaboração da nossa documentação, utilizamos dois métodos principais de pesquisa, a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo. A escolha da pesquisa bibliográfica foi utilizada com o intuito de buscar fontes vindas de especialistas e mídias de divulgação com nomes consolidados, a partir destas informações analisadas validaremos a problemática. O segundo método, a pesquisa de campo, foi utilizada com a intenção de nos aproximar do nosso público-alvo, saber a opinião sobre o projeto e problemática, validar a mesma e com base nas repostas melhorar os aspectos do projeto. Esses métodos foram escolhidos, para adquirir uma base a seguir referente a problemática escolhida.

Os dados foram abordados de forma quali-quantitativa, de forma com que conseguíssemos olhar para a percepção dos entrevistados sobre o tema abordado, enquanto reunimos números de entrevistados para formar uma base matemática em conjunto.

Os assuntos abordados nas perguntas foram focados em três aspectos diferentes, são eles, validar a problemática apresentada nesse trabalho através dos números das respostas, validar as funcionalidades através dos números e por último obter a opinião dos entrevistados sobre o que eles gostariam de encontrar no site.

Nosso instrumento de análise foi aplicado a 95 pessoas de diferentes faixas etárias com interesses ligados ao esporte, instrumento esse publicado no ano de 2024. O questionário foi disponibilizado de forma online para os participantes. Posterior a coleta, os dados de resposta de cada participante foram analisados. O questionário utilizado foi elaborado na plataforma Google Forms, disponibilizado pela empresa Google de forma gratuita para fazer a coleta dos dados.

Através da análise das respostas, conseguimos criar uma base mais sólida sobre a problemática através das perguntas, ajudando a validar a mesma por conta de pesquisas feitas pelo grupo, não se baseando somente por dados encontrados na internet. Já se tratando da pergunta qualitativa, feita no formulário, ela nos ajudou a entender sobre o que exatamente nossos futuros usuários gostariam de ver no site. Através dessa pesquisa de campo o direcionamento do projeto conseguiu se

afunilar de forma positiva, direcionando o grupo para um trabalho mais próximo do usuário.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 REVISÃO LITERÁRIA

3.1.1 Visibilidade do vôlei

Ao decorrer dos anos com a inserção do voleibol no Brasil e em sua evolução histórica, o esporte conquistou um grande alcance e aceitação por parte público, sendo considerado o segundo esporte de preferência dos brasileiros nacionalmente, ficando somente atrás do futebol, o vôlei se configura como uma pratica corporal institucionalizada onde a sua apresentação e reconhecimento pratico por parte da população acontece através das escolas durante as aulas de educação física, escolinhas de iniciação esportiva e clubes de formação/competição. (CAXIAS, 2019, apud MEZZAROBA; PIRES, 2011)^[6].

Em 2024 nos dias atuais o crescimento que o esporte anda adquirindo no Brasil é inegável, a prova disso vem da pesquisa Sponsorlink realizada pelo instituto ibope Repucom, que em 2022 nos mostra o aumento no número de brasileiros com mais de 18 anos que se interessam por vôlei, foram 96 milhões de pessoas, crescimento de 113% a mais do que na última pesquisa feita em 2013. (NINJA ESPORTE CLUBE 2024)^[7].

Já no que se diz audiovisual, para compararmos o crescimento do vôlei nas transmissões, em uma notícia publicada em 2016 pela Notícias da TV, nenhuma partida do time campeão nacional do vôlei masculino da época havia conseguido salvar a audiência na RedeTV! O jogo da noite anterior à notícia postada, ocorrido no dia 17 de novembro, entre o favorito Cruzeiro contra São Bernardo, deu traço, termo esse utilizado para se referir a baixa audiência e falta de visibilidade no ramo da TV. Seguindo a notícia, o vôlei foi considerado um problema na TV aberta pois além do ocorrido anterior, no ano passado da notícia publicada (2015), a rede Globo acabou perdendo a liderança graças as transmissões dos jogos da seleção brasileira de vôlei feminino. (NOTÍCIAS DA TV 2016)^[8].

Sete anos após esse ocorrido junto da audiência baixa na TV, em 2023, publicado por O TEMPO SPORTS, na autoria de Débora Elisa e Frederico Jota. Ao

decorrer dos últimos 4 anos da publicação da matéria, houve um aumento na quantidade de jogos transmitidos. E em média, 11 milhões de pessoas assistiram a Superliga por edição. O torneio feminino teve uma média de 750 mil pessoas o acompanhando por minuto, sendo o favorito do público brasileiro. Já no torneio masculino, o número de pessoas acompanhando foram de 350 mil pessoas por minuto. (DÉBORA ELISA; FREDERICO JOTA 2023)^[9].

Publicada em 2024 por Redação Maquina do Esporte, a edição da superliga deste ano, segundo dados da Kantar Ibope Media, somente a primeira fase do campeonato feminino alcançou números elevados a 8 milhões de pessoas, mais 16%, adicionando 1 milhão de telespectadores em relação a última temporada. No campeonato masculino o aumento foi de 5% a mais em relação a 2022 e 2023, com 112% a mais de telespectadores entre 25 a 34 anos de idade acompanhando em relação a edição anterior. (REDAÇÃO MAQUINA DO ESPORTE 2024)^[10].

Em um trabalho feito por Néri Emílio Soares Júnior, o autor cita o destaque do voleibol na sociedade e nas escolas brasileiras, além de citar sua influência como uma das modalidades mais populares do Brasil, em especial após os processos de transformação que essa modalidade sofreu no país ocorridas em 1980 que culminou na sua expansão para diversas camadas sociais. Atualmente podemos encontrar a prática do esporte em diferentes ambientes socioculturais com objetivos diferentes desde a prática profissional até a prática por lazer. Sendo também muito bem aceita em ambientes escolares através das aulas com jogos e campeonatos internos. (JÚNIOR, 2020)^[11].

Em um projeto intitulado VoleiFã desenvolvido por Fernanda Iris Arnaut Benévolo, ela comenta:

“Se há o interesse, por que esses números não condizem efetivamente com o dia a dia do esporte? É possível afirmar, com base em observação empírica, que o futebol é muito mais presente como assunto nas interações sociais, tanto reais ou virtuais. É comum que, mesmo sem interesse especial no esporte, saibamos um mínimo de informações sobre os próximos jogos, resultados e desempenho dos times mais populares na região. Isso ocorre pois casualmente ouvimos alguém falando sobre o assunto com frequência, aumentando a presença da modalidade em nossa vida.” (FERNANDA IRIS, 2023)^[12].

Já na notícia mostrada anteriormente em outras seções. Publicada por André Sollitto (2022)^[1], na folha VEJA, o autor nos apresenta que, a cada dez pessoas que não jogam futebol, nove estão incomodadas pela presença ofuscante do mesmo

comparado aos outros esportes. Para o futebol o destaque é exagerado, e graças a esse exagero, esportes distintos como o vôlei são ofuscados. (ANDRÉ SOLLITTO 2022) [1].

Se deixarmos de canto o incomodo das pessoas apresentado na notícia e levamos somente em consideração que existem pessoas que notam a participação elevada do futebol nas interações sociais. Podemos dizer que a visão empírica da autora se mostra também em informações divulgadas na mídia, de fato, apesar de haver um aumento na popularidade do vôlei ainda não conseguimos ver isso no dia a dia.

No contexto social, é comum escutar muito mais diálogos e conversas sobre o futebol quando comparado ao vôlei, isso se encaixa como uma barreira em seu alcance, sendo assim os diálogos que circulam o vôlei são encontrados por grupos específicos de torcedores ávidos. (FERNANDA IRIS, 2023) [12].

Neste mesmo trabalho de Néri Emílio comentado anteriormente, o autor cita a escassez de estudos voltados ao voleibol em contexto pedagógico, desenvolvendo o mesmo para ajudar nesse contexto, contemplando a experiência do ensino de voleibol em cursos de Educação Profissional técnico integrada ao ensino médio, é importante destacar que a pesquisa realizada pelo autor não trata do contexto escolar, mas de uma pesquisa que:

“Procurou caracterizar a organização pedagógica do processo ensino aprendizagem da categoria mirim de três clubes catarinenses de voleibol. ”

Durante a experiência o autor relata as dificuldades encontradas ao passar dos estudos, relatando a falta de conhecimento que os alunos apresentaram sobre o voleibol e alguns gestos técnicos que circulam esta modalidade, é relatado que alguns dos estudantes não tiveram contato com o voleibol na escola no ensino fundamental gerando a falta de conhecimento em relação a sua pratica e execução dos gestos técnicos. (JÚNIOR, 2020) [11].

Os desafios encontrados que foram destacados pelo autor durante as aulas, foram o pouco conhecimento que os alunos possuíam de antemão sobre o voleibol, a falta de conhecimento de seus aspectos técnicos e a falta de conhecimento de como funcionam os sistemas de jogo. Muitos daqueles estudantes tiveram seu

primeiro contato com o esporte durante a educação física, sem nenhum tipo de contato anterior, diante disso o autor questiona:

"Como os estudantes chegam ao Ensino Médio sem ter tido qualquer tipo de contato com um conhecimento que é tão tradicional para a Educação Física?"

Também aponta:

"Cabe questionar o lugar de um componente curricular na escolar que não propicia um contato com um conteúdo tão tradicional e conhecido como o voleibol no ensino fundamental. Sobre esse fato questiona-se qual é o conhecimento que a Educação Física proporcionou para esses estudantes nas séries anteriores? " (JÚNIOR, 2020) ^[11].

3.1.2 Divulgação das peneiras

Outro ponto a se destacar sobre visibilidade, são as peneiras de vôlei, que por sua vez também ficam limitadas ao público que tem mais proximidade com o esporte, diminuindo o acesso de um grupo de pessoas mais amplo. Porém, no que tange peneiras de vôlei, processos seletivos para se ingressar em um time. Sabemos que elas acontecem, muitas são divulgadas, em especial de times/instituições com mais visibilidade. Como as peneiras do centro olímpico em São Paulo. Nesse entremeio, aqueles que procuram por elas podem se deparar com alguns problemas como a divulgação feita sem muitos filtros, a falta de conhecimento das informações necessárias para participar da peneira ou até mesmo não saber que elas estão acontecendo. Sendo assim mais um limitante de visibilidade no esporte.

O clube, centro olímpico ligado a prefeitura de São Paulo. Não restringiu a altura em um dos seus processos seletivos, isso faz com que uma grande quantidade diversa pessoas entrem nessas peneiras, apenas esperando sua vez de ser avaliado. A demora desse processo seletivo foi tanta, que um garoto chamado Felipe já estava a 2:30 na fila, tendo sido avaliados 700 garotos, faltando mais 400 do lado de fora para serem avaliados. Já a peneira feminina realizada o horário se estendeu das 8:30 da manhã até as meia-noite, gerando muita reclamação.

"Fiquei horas e horas sentada esperando ser atendida, para na hora de jogar ficar 10 minutos e ainda ouvir que somos de nível baixo e que

precisamos estudar, porque o vôlei é incerto", reclamou uma jogadora pelo Instagram.

"Horas de espera e na seleção não houve nem um olhar para as meninas. No final da peneira, o treinador informou às meninas que elas não estão no nível das atletas dele. Mas o Centro Olímpico é justamente para isso. Formação!", postou uma mãe.

Existem bastante melhorias a serem feitas no esporte brasileiro, em especial o vôlei, que vem crescendo a cada dia mais. Problemas como a falta de divulgação nos assuntos que tangem o vôlei, sua visibilidade e a falta de informações divulgadas em processos seletivos como as peneiras, são faltas que podem ser resolvidas e que fazem diferença, inclusive nos sonhos daqueles que se interessam pelo esporte. Como no caso do Felipe citado anteriormente durante a reportagem utilizada, o mesmo disse:

"Faz três anos que eu tenho esse sonho. Nunca tinha ido em uma peneira porque queria tentar entrar direto no Centro Olímpico, que é meu sonho, mas estou sem esperança. Cheguei na hora, mas é uma demora para caramba para entrar. É muita gente", diz Felipe, de 14 anos, que mora na divisa entre o Morumbi e Paraisópolis, na zona sul. (DEMÉTRIO VECCHIOLI 2023) ^[6].

3.2 ANÁLISE DA PESQUISA DE CAMPO

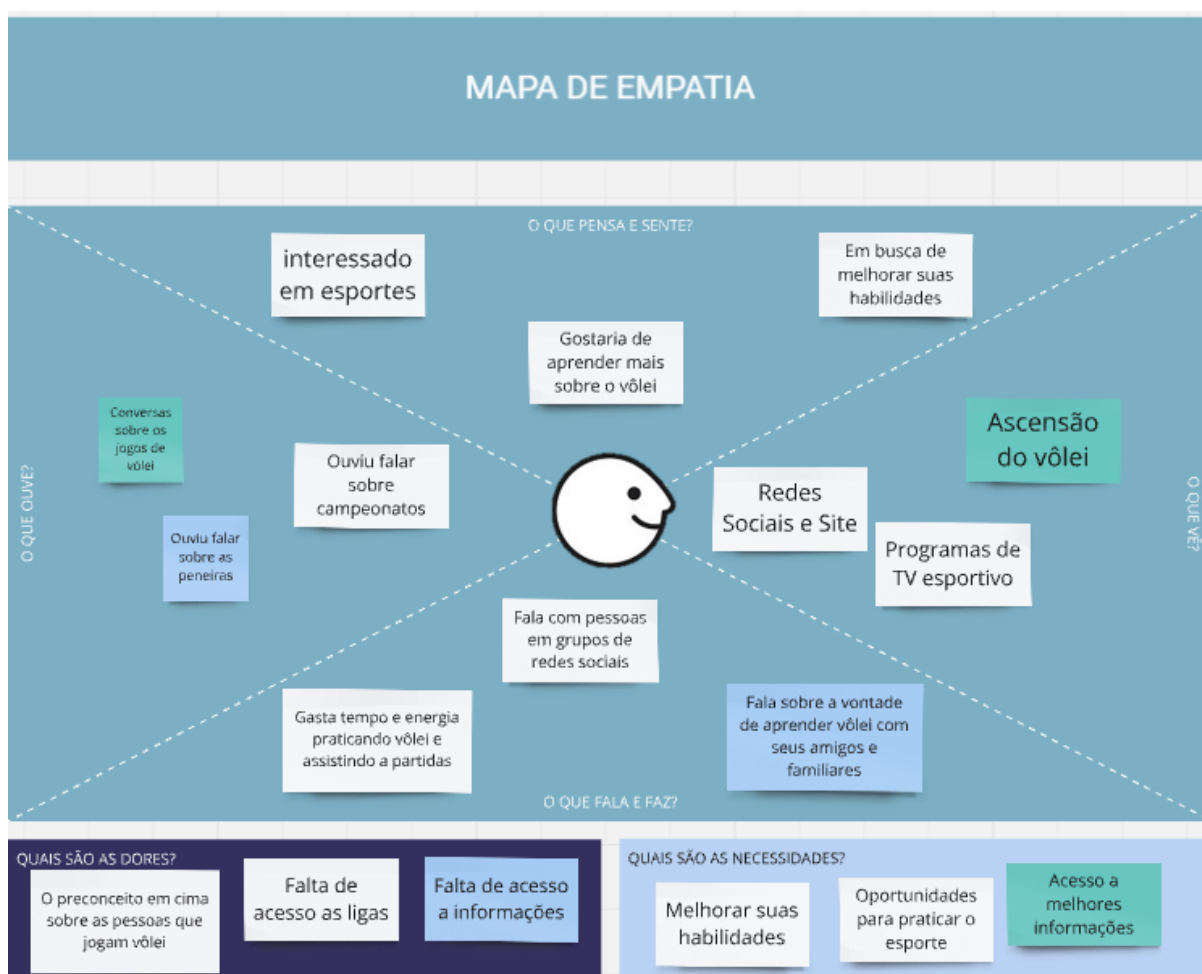
3.2.1 Mapa de empatia

Mapa da empatia é uma forma de visualizar o cliente, colocando-se hipoteticamente no lugar dele, para saber o que ele pensa, suas dores, seus sentimentos e necessidades. Devem ser usados dados reais para sua criação, sem tirar dados de sua própria conclusão, evitando desfalque em seu desenvolvimento.

O mapa da empatia seguido na figura abaixo, retrata a forma que projetamos um usuário, como ele pensa e suas características. Esse indivíduo pensa e sente que se interessa por esportes, gostaria de aprender mais sobre vôlei, busca melhorar suas habilidades. O mesmo vê a ascensão do vôlei, programas de TV esportivos, redes sociais e sites. Ele fala com pessoas em grupos de redes sociais, fala sobre a sua vontade em aprender vôlei para seus amigos e familiares. Além

disso, como passatempo, ela gasta sua energia praticando o esporte e assistindo partidas de vôlei. Essa pessoa escuta conversas sobre as partidas de vôlei, ouve sobre campeonatos e peneiras. Suas dores são o preconceito que algumas pessoas têm sobre quem joga vôlei, a falta de acesso as ligas que ocorrem e a falta de acesso as informações. Por fim, necessita aperfeiçoar suas habilidades, melhorar o seu acesso as informações que ocorrem sobre o vôlei e aumentar as oportunidades de praticar o esporte.

Figura 1 - Mapa de Empatia



Fonte: Autoria Própria

Disponível em: <https://miro.com/app/board/uXjvNiCsZfo=/>

3.2.2 Personas

Persona nada mais é do que uma definição do cliente em foco, com suas características em destaque. Ela é uma forma fictícia do cliente que procuramos, com sua história pessoal, seus desafios, preocupações, motivações e objetivos a serem alcançados.

Isabella possui 16 anos de idade, mora em São Paulo, na Rua Geremia Chammas e a frase que a define é: Vou ser jogadora de vôlei e trazer o ouro para o Brasil! Isabella é solteira, é estudante, alegre hiperativa, está no ensino médio, gosta de jogar vôlei, conversar, estudar, assistir vôlei, sair com a família e conversar com os amigos. Isabella encontra dificuldades para obter dados sobre peneiras, como datas, locais e requisitos, o que gera incerteza sobre suas oportunidades no vôlei. Ademais a isso, também necessita de um recurso que centralize notícias, resultados de jogos e eventos relacionados ao vôlei para se manter motivada e focada em seus objetivos. E para resolver isso, ela carece de um software que tenha funcionalidades para acompanhar os campeonatos, resultados e notícias do mundo do vôlei. Um site que ofereça matérias detalhadas e atualizadas sobre peneiras, incluindo mapas, horários, requisitos e inscrições.

Figura 2 - Persona Isabella

Isabella



Age
16 anos

Frase que defina a persona:

Vou ser jogadora de vôlei e trazer o ouro para o Brasil!

Demografia e comportamento:

- Solteira;
- Estudante;
- Alegre e HiperAtiva;
- Ensino Médio Incompleto;
- Jogar vôlei, Conversar e estudar;
- Rua Geremia Chammas, São Paulo;
- Jogar e assistir vôlei, Sair com a família, conversar com os amigos e estudar.

Dores e necessidades:

- Encontra dificuldades para obter informações sobre peneiras, como datas, locais e requisitos, o que gera incerteza sobre suas oportunidades no vôlei;
- Precisa de um recurso que centralize notícias, resultados de jogos e eventos relacionados ao vôlei para se manter motivada e focada em seus objetivos.

Fonte: Autoria Própria

Figura 3 - Persona Isabella

Potenciais e soluções:

- Funcionalidades para acompanhar os campeonatos, resultados e notícias do mundo do vôlei, mantendo;
- Um aplicativo que ofereça informações detalhadas e atualizadas sobre peneiras, incluindo mapas, horários, requisitos e inscrições;
- Recursos de motivação, como perfis de jogadores de destaque e histórias inspiradoras, para reforçar sua determinação em seguir carreira no esporte.

Fonte: Autoria Própria

Joyce Oliveira tem 24 anos de idade, a frase que a define é: Lembre-se de que cada dia que você deixa de treinar, ou de se dedicar ao treinamento significa um dia mais distante da realização de seus sonhos. Joyce é solteira, treinadora de vôlei, mora em São Paulo, SP. Pratica exercícios físicos, treina seus alunos, grava vídeos para suas redes sociais, gosta de ler, assistir a campeonatos de vôlei, gosta de

correr e praticar vôlei nos tempos livres aos finais de semana. É responsável, disciplinada, apaixonada pelo vôlei, é habilidosa, é famosa em suas redes sociais graças ao seu conteúdo e atividades sobre o vôlei. Porém, Joyce precisa de uma plataforma que facilite o alcance aos dados precisos sobre os campeonatos, peneiras, estatísticas de vôlei para treinar melhor seus alunos e engajar seus seguidores. Joyce busca maneiras de promover o vôlei e incentivar mais pessoas a se interessarem pelo esporte, aumentando sua popularidade. Também necessita de uma solução prática para acompanhar e divulgar as novidades do vôlei de forma ágil e organizada. As potenciais soluções para essas dores são um site que centralize estatísticas, notícias e atualizações sobre vôlei, permitindo que Joyce fique informada e compartilhe com seus seguidores facilmente. Ferramentas para acompanhar peneiras, torneios e resultados, ajudando-a a manter seus alunos e seguidores atualizados e motivados. Junto de funcionalidades de compartilhamento e conexão com redes sociais para amplificar a visibilidade do vôlei e engajar novos fãs.

Figura 4 - Persona Joyce Oliveira

Joyce Oliveira



Age
24 anos

Frase que define a persona:

Lembre-se de que cada dia que você deixa de treinar, ou de se dedicar ao treinamento significa um dia mais distante da realização de seus sonhos.

Demografia e comportamento:

- Solteira;
- Treinadora de Volei;
- Mora em São Paulo, SP;
- Pratica exercícios, treina seus alunos, grava para suas redes sociais;
- Gosta de ler, assistir campeonatos de Volei, gosta de correr e praticar volei nos tempos livres, viaja aos finais de semana;
- Responsável, disciplinada, apaixonada pelo esporte Vôlei, possui habilidades, é famosa nas redes sociais, pelo seu conteúdo e atividades sobre o esporte Vôlei.

Figura 5 - Persona Joyce Oliveira

Dores e Necessidades:

- Precisa de uma plataforma que facilite o acesso a informações detalhadas sobre campeonatos, peneiras e estatísticas de vôlei para treinar melhor seus alunos e engajar seus seguidores;
- Busca maneiras de promover o vôlei e incentivar mais pessoas a se interessarem pelo esporte, aumentando sua popularidade;
- Necessita de uma solução prática para acompanhar e divulgar as novidades do vôlei de forma ágil e organizada.

Potenciais Soluções:

- Um aplicativo que centralize estatísticas, notícias e atualizações sobre vôlei, permitindo que Joyce fique informada e compartilhe com seus seguidores facilmente;
- Ferramentas para acompanhar peneiras, torneios e resultados, ajudando-a a manter seus alunos e seguidores atualizados e motivados;
- Funcionalidades de compartilhamento e conexão com redes sociais para amplificar a visibilidade do vôlei e engajar novos fãs.

Fonte: Autoria Própria

Júlio Borges é um adulto com 32 anos de idade e a frase que o define é: Conhecimento e treinamento são os melhores remédios. Júlio é divorciado, tem um filho, mora em Minas Gerais, é professor de Biologia e ex-treinador de vôlei. Gosta de jogar video game, é fanático pelo vôlei e gosta de fazer passeios pela natureza. Assiste videoaulas, leciona aulas em formato EAD, aos finais de semana pratica vôlei ou vai ao zoológico. Júlio é extrovertido, elétrico e simpático. Ele se incomoda por seu esporte favorito estar sendo pouco visto na sociedade e não estão acontecendo jogos aos finais de semana. O mesmo procura pessoas que curtam o esporte e consigam jogar em suas horas livres. As potenciais soluções para resolver isso são um site que vai estar no cotidiano dele, ajudando a receber e descobrir mais sobre o esporte, o ajudando a ter contato com comunidades e ver canais de transmissão para poder assistir e conseguindo compartilhar para seus conhecidos para aumentar a visibilidade do esporte.

Figura 6 - Persona Júlio Borges

Júlio Borges



Age
32 anos

Frase que define a persona:

Conhecimento e treinamento são os melhores remédios.

Demografia e Comportamento

- Divorciado e possui 1 filho;
- Mora em São Paulo, SP;
- Professor de Biologia e ex-treinador de vôlei;
- Gosta de jogar video game, fanático pelo esporte vôlei e gosta de fazer passeios por natureza;
- Assiste videos aula, suas aulas é em EAD, pratica vôlei aos finais de semana ou vai o zoológico;
- Extrovertido, elétrico e simpático.

Dores e Necessidades:

- Seu esporte favorito esta sendo pouco visto na sociedade, não está tendo tantos jogos nos finais de semanas;
- Procura pessoas que curtam o esporte e que consigam jogar nos tempos livres.

Fonte: Autoria Própria

Figura 7 - Persona Júlio Borges

Potenciais Soluções:

- Um app que vai estar no cotidiano dele, ajudando a receber e descobrir mais sobre o esporte;
- Ajudando a ter contato com comunidades e ver canais de transmissão para poder assistir;
- Conseguindo compartilhar para seus conhecidos para aumentar a visibilidade do esporte.

Fonte: Autoria Própria

3.3 FERRAMENTAS DE DESENVOLVIMENTO

Para construir o projeto a equipe maneja diversas ferramentas para o desenvolvimento, a pesquisa e o apoio.

3.3.1 Linguagens utilizadas:

- **JavaScript:** O JavaScript, ou JS, é uma linguagem de programação interpretada de alto nível para criação de páginas Web dinâmicas, criada por Brendan Eich em 1995. (JOÃO..., 2023) ^[13].
- **HTML:** O HTML é uma linguagem de marcação para estruturar e formatar o conteúdo de páginas WEB. (MÔNICA..., 2024) ^[14].
- **CSS:** O CSS é uma linguagem de estilização que serve para separar os conteúdos presentes nas páginas WEB. (EBAC..., 2023) ^[15].
- **SQL:** O SQL é uma linguagem de consulta estruturada para gerenciar banco de dados. (DANIELLE..., 2023) ^[16].

3.3.2 Framework utilizado

- **Bootstrap:** É um framework front-end muito utilizado por desenvolvedores pois o mesmo fornece estruturas de CSS de forma simples para criação de sites e aplicações. (GUILHERME-LIMA..., 2023) ^[17].

3.3.3 IDE utilizada

- **Visual Studio Code:** Um editor de código-fonte leve, com grandes capacidades, executado na área de trabalho do desenvolvedor, disponível para Windows, macOS e Linux. Nele o usuário pode criar, editar e depurar um código. Além do editor e depurador padrão oferecidos pela maioria das IDEs, ele adiciona ferramentas de conclusão de código, designers gráficos e outros

recursos para ajudar o desenvolvedor no processo do software. (DOCUMENTAÇÃO..., 2024) ^[18].

3.3.4 Ferramenta de base de dados

- **MySQL:** É um banco de dados de código aberto, que possui diversos recursos feitos junto dos usuários. (ORACLE..., 2012) ^[19].

3.3.5 Ferramentas gráficas

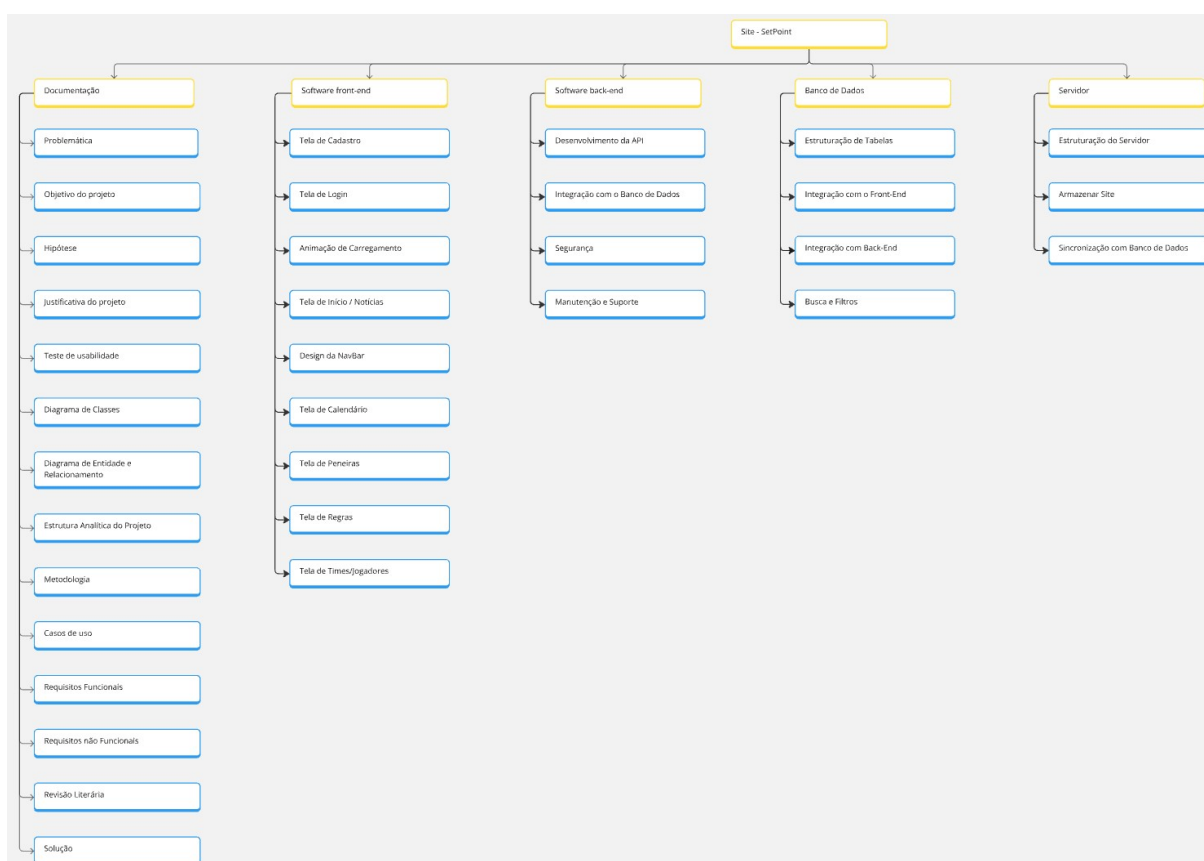
- **Canva:** Lançado em 2013, o Canva é uma plataforma online de design e comunicação visual que possibilita o usuário a criar diversas artes diferentes. (CANVA..., 2013) ^[20].
- **Word:** Ferramenta que possibilita a criação e formatação de documentos de texto. (MICROSOFT..., 2020) ^[21].
- **Trello:** É uma ferramenta visual que te possibilita junto ao seu time o gerenciamento de qualquer tipo de projeto, fluxo de trabalho ou monitoramento de tarefas. (ATLASSIAN..., 2011) ^[22].
- **Miro:** Com a Miro, o usuário tem acesso a um conjunto completo de recursos de colaboração para simplificar o trabalho entre times, organizar reuniões e workshops usando videochamada, apresentação, compartilhamento, entre outras demais funcionalidades. (MIRO..., 2011) ^[23].
- **Figma:** É uma plataforma online para criação de interfaces, wireframes e protótipos. Com o objetivo de ofertar ferramentas de design de telas para diversas aplicações, permitindo que times de Design trabalhem juntos no mesmo projeto remotamente ao mesmo tempo. (FIGMA..., 2012) ^[24].
- **brModelo:** É uma ferramenta voltada para o desenvolvimento de projeto de banco de dados relacionais, incluindo as etapas conceitual, lógico e físico. (NETO, 2016) ^[25].

- **HubSpot:** Uma ferramenta utilizada para criações de personas. (HUBSPOT, ..., 2006) [26].
- **Lucidchart:** Utilizado para criação de diagramas de última geração com IA, dados e automação no Lucidchart. (LUCID..., 2010) [27].

3.4 ESTRUTURA ANALÍTICA DO PROJETO

Segundo a euax.com.br. EAP (estrutura analítica do projeto), é a subdivisão de forma hierárquica do trabalho a ser feito do projeto em partes menores, facilmente gerenciáveis. Deixando claro o objetivo do projeto e o que deve ser feito para as entregas do trabalho.

Figura 8 - Estrutura Analítica do Projeto



Fonte: Autoria Própria

Disponível em: <https://miro.com/app/board/uXjVKsRSfo8/>

3.5 ANÁLISE DE REQUISITOS DO SOFTWARE

3.5.1 Requisitos Funcionais

RF. 001: Cadastro do Usuário

Descrição: Para que o usuário acesse nosso site, será necessário colocar um nome de usuário, o e-mail, criar uma senha e confirmá-la. Entretanto, o usuário pode se cadastrar pela sua conta do Google ou do Facebook.

Entrada: Nome, e-mail e senha ou Contas Google ou Facebook

Processo: Com os dados de entrada do usuário, será verificado se tudo está preenchido corretamente e os dados serão armazenados no banco de dados do site

Saída: Tela de Carregamento, mostrando frases de grandes nomes do vôlei e o acesso a página inicial do website

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 002: Login do Usuário

Descrição: Caso o usuário já tenha feito login antes em outro dispositivo ele poderá se conectar novamente.

Entrada: Nome, e-mail, senha e confirmação de senha

Processo: Com os dados de login do usuário, será verificado se tudo está preenchido corretamente e os dados anteriormente já armazenados no banco de dados do site

Saída: Tela de Carregamento, mostrando frases de grandes nomes do vôlei e o acesso a página inicial do website

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 003: Busca por Notícias do Esporte

Descrição: Na tela inicial será exibido as notícias principais do momento, mas caso o usuário queira buscar notícias específicas ele pode ir à opção “Buscar” sinalizado por uma lupa

Entrada: Sites de Notícias

Processo: Com base na pesquisa do usuário, o site deve procurar no sistema e mostrar os resultados mais próximos que tenha a ver com a pesquisa

Saída: Exibir as notícias mais próximas da pesquisa

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 004: Times na NavBar

Descrição: Ao usuário selecionar um time de uma determinada liga/campeonato na parte de NavBar – “Times”, deve se mostrar os dados e informações do time

Entrada: Ao acessar, o usuário poderá clicar nas posições selecionadas nas quadras e ver as informações dos jogadores, além de poder passar o carrossel dos títulos do time

Processo: Ao usuário clicar no NavBar ele terá as opções de “Times”, “Calendário”, “Peneiras” e “Início” para selecionar, caso o usuário selecione “Times”, será mostrado as Ligas/Campeonatos disponíveis e assim selecionando a liga desejada e consecutivamente o time, será mostrado os dados do mesmo

Saída: Na tela do time selecionado listará os títulos e sua temporada que foi conquistado foto do técnico e do pavilhão do time, além do próprio escudo o clube

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 005: Resultado dos Jogos

Descrição: No Menu Inferior temos a opção “Calendário” onde mostra os principais campeonatos, e nos campeonatos estará os jogos dos times, set por set. Além disso o usuário pode escolher entre a liga masculina e a feminina.

Entrada: O usuário deverá clicar na liga e poderá deslizar a tela e ver o resultado das partidas

Processo: Ao usuário clicar na opção “Calendário”, escolher o campeonato e poderá ver todos resultados de todos os jogos que tiverem naquele dia

Saída: Todos os jogos do campeonato escolhido com os resultados mostrando set por set

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 006: Dados dos Jogadores

Descrição: Após clicar em um jogador, uma tela contendo informações como idade, altura e títulos referentes ao jogador em questão aparecerá

Entrada: O usuário pode deslizar a tela e ver os jogadores da posição selecionada e suas informações como: nome, idade, foto etc.

Processo: Ao clicar em um time o usuário poderá selecionar a posição que deseja ver e então os jogadores presentes nela, após isso ela escolhera o jogador que deseja e aí verá suas respectivas informações

Saída: Dados sobre os jogadores referentes a posição escolhida

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 007: Dados do Perfil

Descrição: Na aba de perfil, exibira a foto, nome do usuário e as configurações do website. Além das ligas favoritas (ligas mais acompanhadas pelo usuário)

Entrada: O usuário poderá alterar sua foto de perfil

Processo: Ao abrir a tela “Perfil” você poderá acessar o Suporte onde terá as abas de “Contate-nos” e “Help Center”, Além de, caso o usuário tenha mais de 4 ligas favoritas o usuário poderá clicar em “ver todos”

Saída: Ver foto de perfil, nome e opção “Sair” da conta

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 008: Divulgação de Peneiras

Descrição: No Menu Inferior temos a opção “Peneiras” onde mostra as principais peneiras de acordo com a sua localização, e outras informações referentes as peneiras.

Entrada: O usuário pode rolar a tela e clicar na peneira desejada

Processo: Ao clicar na opção “Peneiras” o usuário poderá escolher uma peneira em específico para então poder ver os detalhes dela, onde ela ocorrerá, se é necessário levar algo entre outras coisas

Saída: Todas as Peneiras próximas e suas informações

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 009: Suporte ao Usuário

Descrição: A aba Suporte terá o Contate-nos, caso o usuário queira contatar algum problema ou bug no site, e também o Help Center

Entrada: Reportação de problemas e bugs no website

Processo: Em Contato-nos, o usuário será encaminhado para um formulário onde ele possa reportar bugs ou problemas no sistema ou de digitação. Em Help Center, o usuário será redirecionado a uma página aparte do site onde terá as dúvidas mais frequentes dos usuários respondidas

Saída: Feedback e Auxilio na Manutenção do website

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 010: MenuBar de Regras

Descrição: No MenuBar, na opção “Regras”, terá uma lista dos principais fundamentos e conceitos básicos

Entrada: O usuário pode clicar em cada tópico por vez e ler

Processo: O usuário poderá ler os 9 tópicos em ordem para entender como funciona o vôlei

Saída: Ao usuário terminar de ler os tópicos ele terá que fechar todos, podendo ler um só por vez

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 011: Configurações

Descrição: Em configurações, o usuário poderá ativar/desativar as notificações do site, ele irá redirecionar as configurações da máquina, além disso ele conte a de Políticas do website como: Privacidade, Licenças e Sobre nós

Entrada: O usuário pode alterar as notificações em “ativadas” e “desativadas” além de abrir as abas “Privacidade”, “Licenças” e “Sobre Nós” por vez e ler

Processo: O usuário poderá ler cada uma das abas de Política

Saída: O usuário poderá ter suas notificações ativadas/desativas

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 012: Acesso as Notícias

Descrição: Quando o usuário estiver na tela principal do site ele poderá fazer a leitura da notícia

Entrada: Visualizar e clicar na notícia

Processo: Visualizar e fazer a leitura da imagem e texto da notícia

Saída: Após o usuário ler toda a notícia, ele deverá voltar a tela principal

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 013: Tela de Carregamento

Descrição: Após o usuário realizar o login ou o cadastro, irá aparecer a tela de carregamento com frases de jogadores de vôlei famosos.

Entrada: Visualizar

Processo: Visualizar e aguardar o carregamento

Saída: Após a tela carregar, ele irá direto para a tela inicial/principal

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 014: Escolha de Campeonato(Aba Times)

Descrição: Será exibido as ligas disponíveis para o usuário selecionar a qual ele deseja visualizar

Entrada: Visualizar

Processo: Visualizar e Clicar na liga desejada

Saída: Após selecionar a liga desejada, ele terá os times para escolher

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 015: Escolha de Time

Descrição: Será exibido os times disponíveis para o usuário selecionar a qual ele deseja visualizar

Entrada: Visualizar

Processo: Visualizar e Clicar no time desejado

Saída: Após selecionar o time desejado, ele irá visualizar o escudo, a quadra com suas respectivas posições, técnico, títulos e pavilhão (local onde o time joga)

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 016: Quadra das Posições

Descrição: Na parte do time será exibido a quadra e terá as posições do vôlei numeradas

Entrada: Visualizar as posições

Processo: Visualizar e Clicar na posição desejada

Saída: Visualizar os dados dos jogadores da posição escolhida

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 017: Títulos do Time

Descrição: Na parte inferior do time terá um carrossel dos títulos conquistados pelo time

Entrada: Visualizar os títulos

Processo: Visualizar e arrastar para o lado e ver os títulos

Saída: Visualizar e voltar a tela principal do time

Essencial Importante Desejável

RF. 018: Escolha de Campeonato(Aba Calendário)

Descrição: Será exibido as ligas disponíveis para o usuário selecionar a qual ele deseja visualizar os resultados

Entrada: Visualizar

Processo: Visualizar e Clicar na liga desejada

Saída: Após selecionar a liga desejada, ele verá os resultados dos principais jogos da

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 019: Times favoritos

Descrição: Ao acessar o perfil, com base nas ligas que o usuário mais acessa irá exibir a ligas favoritas

Entrada: Visualizar

Processo: Visualizar e Clicar em "Ver todos"

Saída: Após selecionar a liga desejada, ele terá os times para escolher

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 020: Notificações

Descrição: Ao acessar as configurações, o usuário pode desativar e/ou ativar as notificações do website

Entrada: Visualizar e ler o que se pede

Processo: Clicar em Ativar e/ou Desativar

Saída: Após clicar o usuário será redirecionado as configurações do aparelho celular para ativar e/ou desativar

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 021: Campeonato Indisponível

Descrição: Ao acessar a escolha de campeonato (aba calendário), caso o usuário selecione um campeonato que não se iniciou irá exibir uma tela dizendo: "Este campeonato não está disponível no momento"

Entrada: Visualizar e ler o que se pede

Processo: Clicar em Campeonato em Andamento ou sair da aba Calendário

Saída: Após clicar em um dos campeonatos em andamento o usuário será redirecionado ao mesmo selecionando

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

RF. 022: Tela da Peneira Seleccionada

Descrição: Após o usuário ter acessado a tela de Peneiras e escolhido a desejada, irá exibir os requisitos para participar da peneira, como: Data, Faixa Etária, Itens para levar, Documentos e Local(Google Maps).

Entrada: Visualizar e clicar em Local.

Processo: Visualizar e ao clicar no mapa do Local, o usuário será redirecionado ao Google Maps, onde mostrará a localização exata. Saída: Após visualizar, o usuário pode retornar a tela inicial de peneiras ou selecionar qualquer uma das outras opções da NavBar (Início, Calendário e Times)

Prioridade:

Essencial Importante Desejável

3.5.2 Requisitos não funcionais

NF001 - Usabilidade

O site SetPoint deve ser intuitivo e fácil de usar, com uma interface amigável que permita aos usuários navegar e encontrar informações sem dificuldades. O design deve ser atraente

Prioridade: Alta

NF002 - Confiabilidade e Segurança

O sistema deve ser confiável, garantindo a integridade dos dados e a proteção contra acessos não autorizados. Informações pessoais dos usuários devem ser protegidas por criptografia e autenticação segura.

Prioridade: Alta

NF003 - Desempenho

O site deve carregar rapidamente, com tempos de resposta inferiores a 2 segundos para a maioria das operações e ser capaz de suportar 10 milhões de clientes ativos.

Prioridade: Média

NF004 - Portabilidade

O site SetPoint vai ser compatível com Android, IOS e sistema de Desktops. Deve ser desenvolvido em HTML, CSS, JS e alguns framework, desenvolvido no Visual Studio Code

Prioridade: Alta

NF005 - Hardware e Software

O sistema deve ser compatível com dispositivos Android, IOS e Desktops, com as seguintes especificações mínimas:

Hardware: 1GB de RAM, 300MB de armazenamento interno, acesso à internet e suporte à localização.

Software: Acessível ao uso de um navegador web

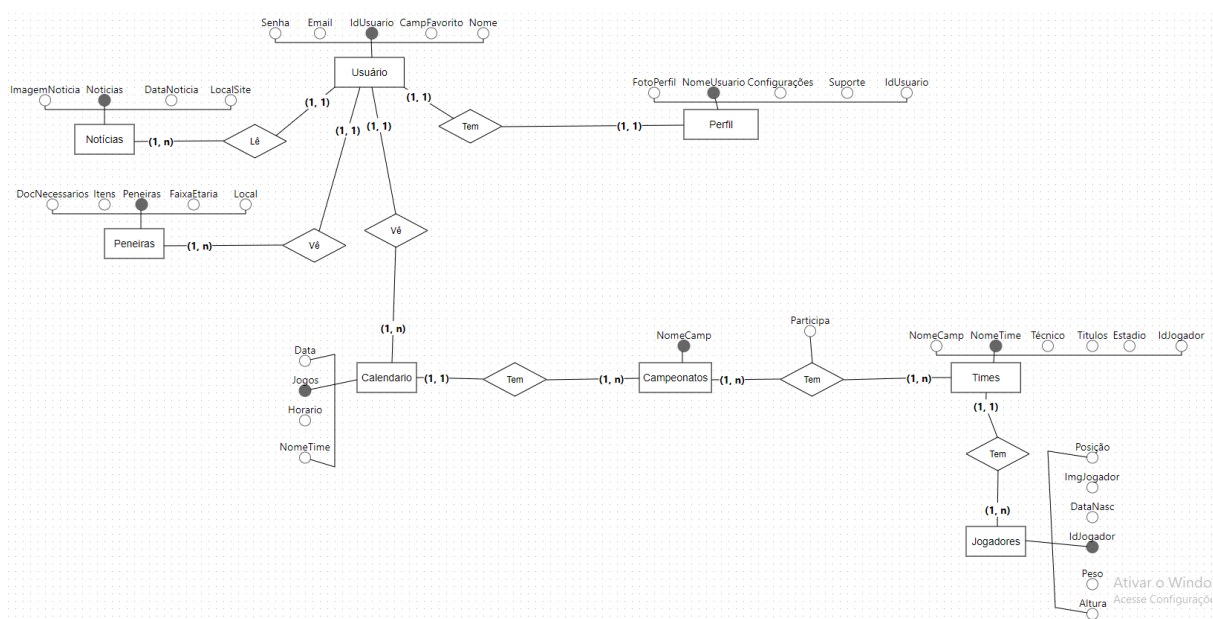
Prioridade: Alta

3.6 MODELAGEM DO SISTEMA

3.6.1 Banco de dados

Modelo Conceitual. DER ou Diagrama de Entidade Relacionamento, é uma representação gráfica de um banco de dados. Ele é responsável por demonstrar como os elementos do banco de dados vão se relacionar, possuindo em sua representação as entidades e seus relacionamentos. O DER também é conhecido por ser uma representação gráfica do que é descrito no MER (Modelo Entidade Relacionamento).

Figura 9 - Modelo Conceitual do Banco de Dados



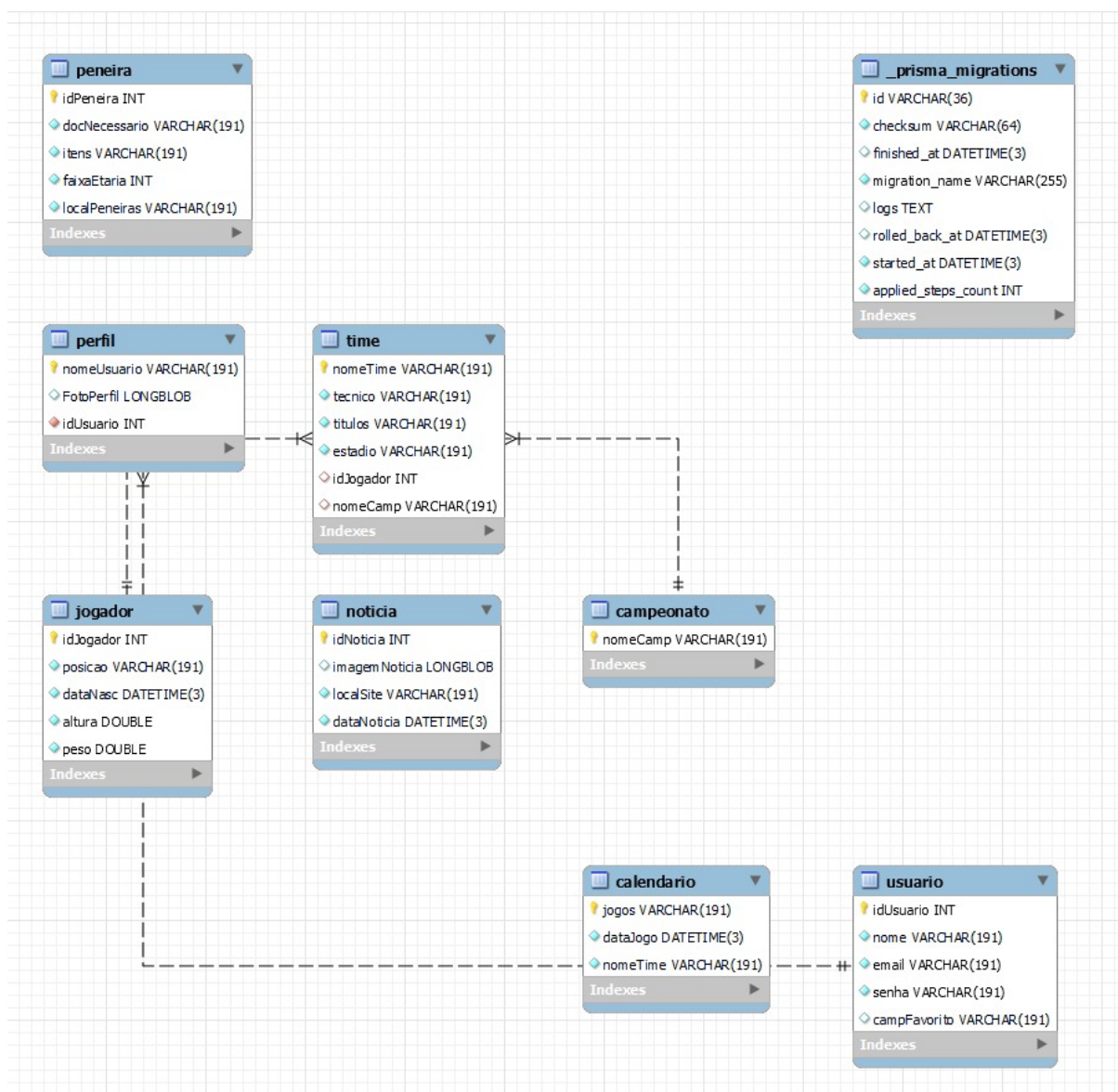
Fonte: Autoria Própria

Disponível em: <https://app.brmodeloweb.com/#!/publicview/66d5a3dd58d92bb65ea03026>

O modelo lógico de banco de dados é uma etapa intermediária entre os modelos conceitual e físico, que organiza e estrutura os dados sem vinculação a uma tecnologia específica. Ele transforma entidades e relacionamentos do modelo conceitual em tabelas, definindo atributos, chaves primárias e estrangeiras,

aplicando normalização e considerando regras de negócio e restrições de integridade. Essa etapa é fundamental para orientar o desenvolvimento do modelo físico, que será implementado no sistema de gerenciamento escolhido.

Figura 10 - Modelo Lógico do Banco de Dados



Fonte: Autoria Própria

O modelo físico de um banco de dados detalha como os dados são armazenados, organizados e acessados no SGBD, especificando estruturas. Como tabelas, colunas, índices, chaves e aspectos técnicos (partições, clusters,

desempenho). Baseado no modelo lógico, é ajustado para otimizar o armazenamento e a recuperação, considerando limitações do software e hardware usados.

Figura 11 - Modelo Físico do Banco de Dados

```
1 • CREATE DATABASE IF NOT EXISTS banco_de_dados;
2 • USE banco_de_dados;
3
4 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS usuarios (
5     idUsuario INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
6     nome VARCHAR(255),
7     email VARCHAR(255),
8     senha VARCHAR(20),
9     campFavorito VARCHAR(255)
10 );
11
12 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS perfil (
13     nomeUsuario VARCHAR(255) PRIMARY KEY,
14     FotoPerfil BLOB,
15     idUsuario INT,
16     FOREIGN KEY (idUsuario) REFERENCES usuarios(idUsuario)
17 );
18
19 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS noticias (
20     idNoticia INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
21     imagemNoticia BLOB,
22     localSite VARCHAR(255),
23     dataNoticia DATE
24 );
25
26 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS peneiras (
27     idPeneira INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,
28     docNecessario VARCHAR(255),
29     itens VARCHAR(255),
30     faixaEtaria SMALLINT,
31     localPeneiras VARCHAR(255)
32 );
33
```

Fonte: Autoria Própria

Figura 12 - Modelo Físico do Banco de Dados

```
34 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS calendario (  
35     jogos VARCHAR(255) PRIMARY KEY,  
36     dataJogo DATETIME,  
37     nomeTime VARCHAR(255)  
38 );  
39  
40 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS campeonatos (  
41     nomeCamp VARCHAR(255) PRIMARY KEY  
42 );  
43  
44 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS jogadores (  
45     idJogador INT AUTO_INCREMENT PRIMARY KEY,  
46     posicao VARCHAR(255),  
47     dataNasc DATE,  
48     altura DECIMAL(4,2),  
49     peso FLOAT  
50 );  
51  
52 • CREATE TABLE IF NOT EXISTS times (  
53     nomeTime VARCHAR(255) PRIMARY KEY,  
54     tecnico VARCHAR(255),  
55     titulos VARCHAR(255),  
56     estadio VARCHAR(255),  
57     idJogador INT,  
58     nomeCamp VARCHAR(255),  
59     FOREIGN KEY (idJogador) REFERENCES jogadores(idJogador),  
60     FOREIGN KEY (nomeCamp) REFERENCES campeonatos(nomeCamp)  
61 );  
62
```

Fonte: Aatoria Própria

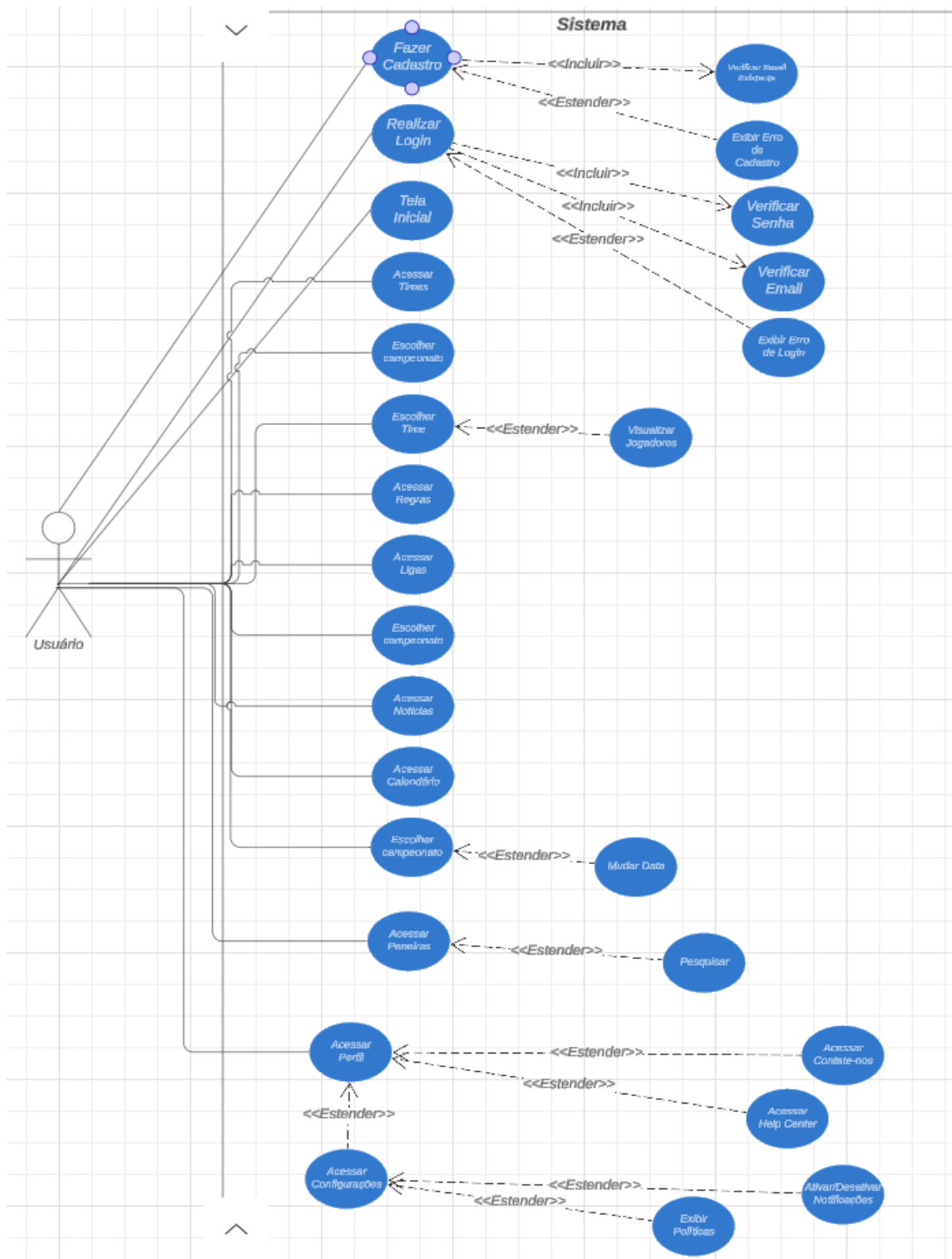
3.6.2 Aplicação - Diagrama de Caso de Uso

O diagrama de casos de uso, descreve o que um determinado sistema irá fazer partindo da visão do usuário. Ou seja, ele descreve as principais funcionalidades de um sistema e as interações dos usuários com o mesmo.

- **"Fazer Cadastro"**: Verifica o e-mail existente e, se não for correspondido, exibe erro de cadastro.
- **"Realizar Login"**: Verifica a senha e o e-mail; se não forem correspondidos, exibe um erro de login.
- **"Tela Inicial"**: Permite visualizar notícias e informações sobre alguns jogadores.
- **"Acessar Times"**: Permite encontrar os times para selecionar posteriormente.
- **"Escolher Campeonato"**: Permite visualizar os jogos e datas do campeonato escolhido.
- **"Escolher Time"**: Exibe informações sobre o time selecionado, incluindo jogadores.
- **"Acessar Regras"**: Permite visualizar as regras do vôlei.
- **"Acessar Ligas"**: Permite acessar as ligas de vôlei.
- **"Escolher Campeonato"**: Escolhe o campeonato da liga selecionada e exibe sua data.
- **"Acessar Notícias"**: Permite visualizar a notícia selecionada na tela inicial ou na tela de times.
- **"Acessar Calendário"**: Permite visualizar as datas dos jogos passados, em andamento e futuros.
- **"Acessar Peneiras"**: Permite visualizar e pesquisar processos seletivos para entrar em times.
- **"Acessar Perfil"**: Permite que o usuário tenha acesso para nos contatar, acessar o Help Center e entrar nas configurações do site.

- **"Acessar Configurações"**: Permite ativar ou desativar notificações do site e exibir as políticas de privacidade.

Figura 13 - Diagrama de Caso de Uso Usuário

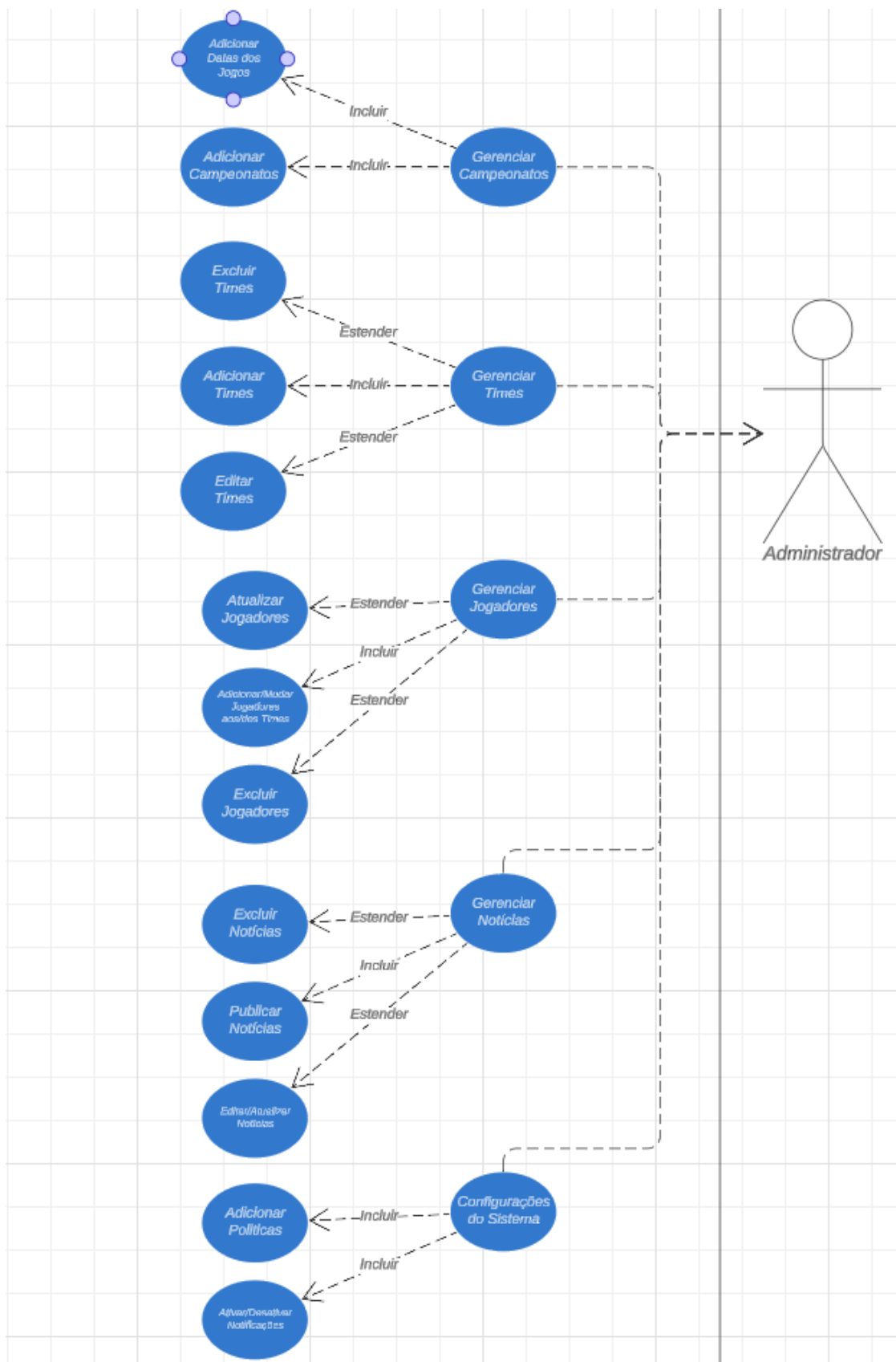


Fonte: Autoria Própria

Disponível em: https://lucid.app/lucidchart/e43a469e-4e7c-48fd-922a-496557e21c88/edit?invitationId=inv_52513782-8a05-4b6e-9dc7-036062d29a7c&page=.Q4MUjXso07N#

- **"Gerenciar Campeonatos"**: Permite incluir novos campeonatos e adicionar datas dos jogos.
- **"Gerenciar Times"**: Permite excluir, adicionar e editar os times de vôlei.
- **"Gerenciar Jogadores"**: Permite atualizar informações de jogadores, excluir jogadores e adicionar jogadores aos times.
- **"Gerenciar Notícias"**: Permite publicar, excluir ou editar notícias.
- **"Configurações do Sistema"**: Permite adicionar novas políticas do site e ativar ou desativar notificações.

Figura 14 - Diagrama de Caso de Uso Administrador



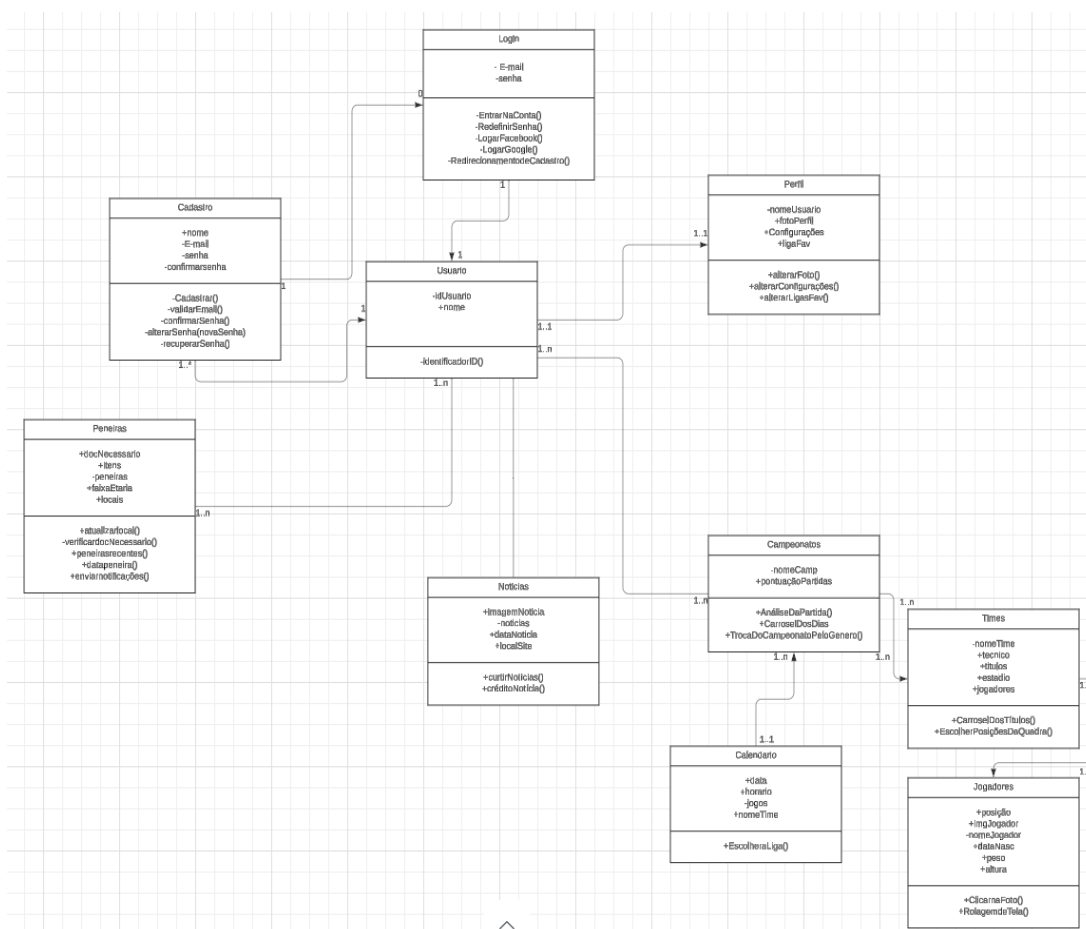
Fonte: Autoria Própria

Disponível em: https://lucid.app/lucidchart/935beb66-0bab-4a1f-b5b5-1ef0e15027f1/edit?viewport%5C_loc=-275%2C563%2C2219%2C1087%2C.Q4MUjXso07N&page=.Q4MUjXso07N&invitationId=inv_0c2a068f-01dc-4174-959f-43c12b9b6219#

3.6.3 Aplicação - Diagrama de Classes

O diagrama de classes se encaixa como um dos mais úteis diagramas UML. Isso por conta de seu mapeamento claro sobre a estrutura de um sistema ao modelar suas classes, atributos, operação e relações entre os objetos.

Figura 15 - Diagrama de Classe



Fonte: Autoria Própria

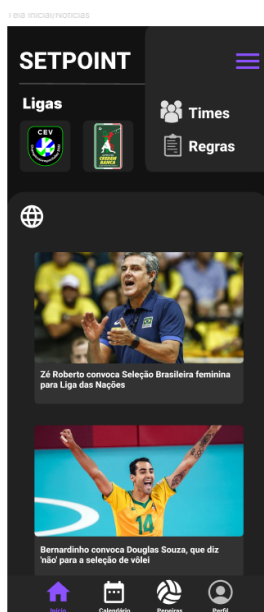
Disponível em: https://lucid.app/lucidchart/34d25147-985d-4e2c-9d65-5d378758119c/edit?invitationId=inv_0b9171a2-24b1-4357-b816-68eb40a5e778&page=HWEp-vi-RSFO#

3.7 PROTOTIPAÇÃO

3.7.1 Análise de Teste do Protótipo

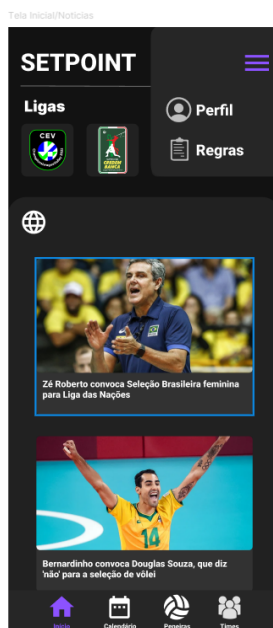
Com base nas 10 opiniões coletadas, realizamos mudanças significativas em nosso projeto. 7 das 10 opiniões disseram que sentiram dificuldades em visualizar a MenuBar, ou os usuários que clicavam disseram que parecia parte de configurações. Além disso, os usuários ao acessar a parte de Times na MenuBar não clicavam na quadra para ver os atletas do time selecionado e não rolavam a tela para ver os títulos. Ou seja, não sendo muito intuitivo para os usuários, sugerindo setas ou descrições na tela. Assim, substituímos a aba de Perfil por Times na MenuBar e deixamos a tela do time mais intuitiva para o usuário.

Figura 16 - MenuBar (Antes)



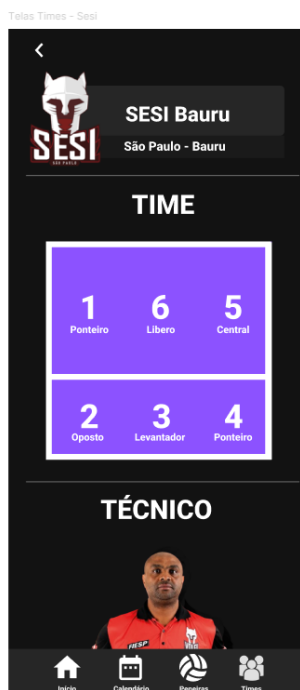
Fonte: Autoria Própria

Figura 17 - MenuBar (Depois)



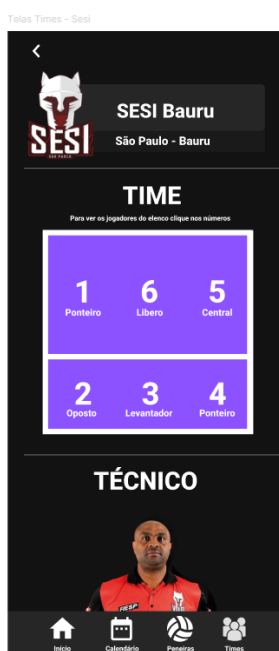
Fonte: Autoria Própria

Figura 18 - Tela de Times (Antes)



Fonte: Autoria Própria

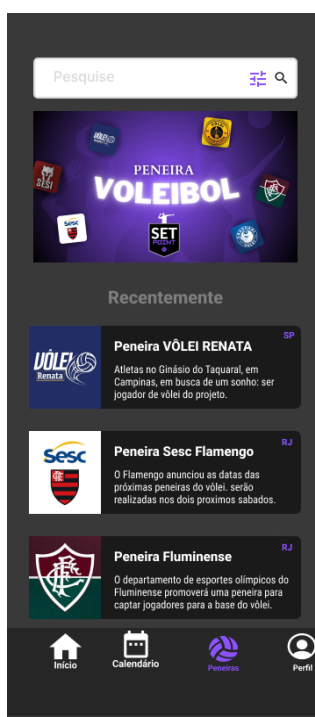
Figura 19 - Tela de Times (Depois)



Fonte: Autoria Própria

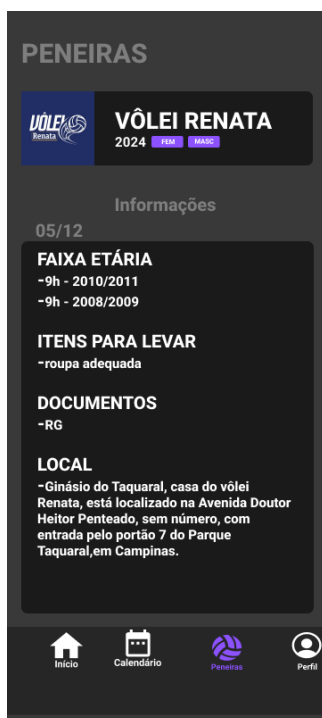
Outro ponto importante é sobre a aba de Peneiras, os usuários sugeriram que o site o notifique quando estiver perto de abrir as peneiras e perto de fecha-las e exibir o histórico de peneiras que ele participou, além de mostrar a localização exata da peneira. Assim adicionamos informações extras as peneiras e sua localização via Google Maps.

Figura 20 - Tela de Peneiras (Antes)



Fonte: Autoria Própria

Figura 21 - Tela de Peneiras (Antes)



Fonte: Autoria Própria

Figura 22 - Tela de Peneiras (Antes)



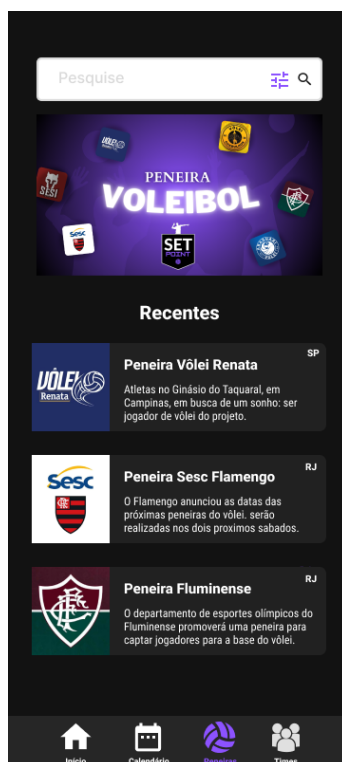
Fonte: Autoria Própria

Figura 23 - Tela de Peneiras (Antes)



Fonte: Autoria Própria

Figura 24 - Tela de Peneiras (Depois)



Fonte: Autoria Própria

Figura 25 - Tela de Peneiras (Depois)



Fonte: Autoria Própria

Figura 26 - Tela de Peneiras (Depois)



Fonte: Autoria Própria

Figura 27 - Tela de Peneiras (Depois)



Fonte: Autoria Própria

Disponível em:

<https://www.figma.com/design/SdzZxjakqhC4qIMM0H4ibQ/Protótipo?node-id=0-1&node-type=canvas&t=V15mYzJ66EUsMOTZ-0>

3.7.2 Teste de Usabilidade

Tabela 1 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Miguel	
Fase:1.0	Convidado: Klayvem 3°DS		Quantidade de Tarefas: 1	
Data: 27/08/2024	Local: Etec Abdias do Nascimento			
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	Menu Bar	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	Não achou a Menu Bar	Média
<i>Observações do usuário: o usuário nos recomendo fazer Parceria com Bets e fazer uma gamificação do app, podendo assim fazer seu próprio time.</i>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 2 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Miguel/Gabriel	
Fase:1.0	Convidado: Lara e Elizabeth 1°ADM		Quantidade de Tarefas: 2	
Data: 27/08/2024	Local: Etec Abdias do Nascimento			
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Críticidade
1	MenuBar/ Times	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	Dificuldade em achar os times	Média
			Onde estão os times parece uma barra de configuração.	
			Se ela não os encontrasse, clicaria nas três barrinhas para tentar achá-los	
			Não identificou a rolagem dos títulos	
			Dificuldade em achar os jogadores e não rolou os títulos	
<i>Observações do usuário: o usuário nos recomendo fazer Parceria com Bets e fazer uma gameficação do app, podendo assim fazer seu próprio time.</i>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 3 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Miguel	
Fase: 1.0	Convidado: Laura, Melanie e Pedro		Quantidade de Tarefas: 2	
Data: 27/08/2024	Local: Etec Abdias do Nascimento			
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	Peneiras/ Times	Ao clicar no ícone “Peneiras” deverá retornar as peneiras disponíveis na região onde mora o usuário, com base nas informações cedidas para o site	Com base nas suas informações, avisar peneiras.	Alta
			Arrumar o local para achar os times.	
			Dar atenção na palheta de cores para chamar mais atenção.	
			Rolagem não muito intuitiva	
<i>Observações do usuário: Avisar quando as peneiras abrirem as inscrições, novamente arrumar a MenuBar, e deixar mais intuitivo a rolagem</i>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 4 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Gabriel Oliveira	
Fase:1.0		Convidado:Guilherme Venâncio	Quantidade de Tarefas:1	
Data: 27/08/2024		Local: Etec Abdias do Nascimento		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	Ligas	Ao clicar em “Ligas” o usuário deverá selecionar a liga desejada ao qual queira ver os jogos, seja eles das ligas nacionais ou internacionais	Filtrar os campeonatos nacionais e mundiais	Baixa
<p><i>Observações do usuário: O usuário teve dificuldade para selecionar a liga, achando as informações muito dispersas na tela, ele recomendou rever isso e uma melhor forma de filtragem das mesmas</i></p>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 5 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Gabriel Oliveira	
Fase: 1.0		Convidado: David	Quantidade de Tarefas: 2	
Data: 27/08/2024		Local: Etec Abdias do Nascimento		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	Peneiras	Ao clicar no ícone "Peneiras" deverá retornar as peneiras disponíveis na região onde mora o usuário, com base nas informações cedidas para o site	Histórico de peneiras que você participou.	Média
			Comunidade para as peneiras, forma de se comunicar com a peneira ou com o público que vai participar	
2	MenuBar	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	Deixar mais intuitivo com setas para saber onde pode arrastar para o lado	Alta
			Indicar onde assistir os jogos	
			Dificuldades em achar os times e regras	

Observações do usuário: o usuário recomendou deixar mais intuitivo o site com setas e balões que expliquem o que cada botão faz, Além de uma comunidade para o pessoal que quer realizar as peneiras possam conversar e mostrar o histórico das peneiras que o usuário já tenha participado

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 6 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Otávio	
Fase:1.0		Convidado: Eduardo Estefano	Quantidade de Tarefas: 2	
Data: 27/08/2024		Local: Etec Abdias do Nascimento		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	MenuBar/Times	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	<p>Não foi no carrossel da liga no início e nos dos títulos</p> <p>Mostrar onde os jogos estão passando e fazer um lugar ao vivo de cada lance que acontece</p> <p>Dificuldade em encontrar o menu bar</p>	Média
<p><i>Observações do usuário: o usuário recomendou deixar mais intuitivo o carrossel da liga e dos títulos, mostrar os jogos que estão acontecendo naquele mometo(Ao vivo) e no final mostrar os melhores momentos e pra melhorar a dinâmica do site adicionar uma gameficação</i></p>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 7 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Gabriel Oliveira	
Fase:1.0		Convidado: Mel	Quantidade de Tarefas: 2	
Data: 06/09/2024		Local: Casa do Moderador Gabriel		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	MenuBar/Times	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	Encontrou dificuldades em achar os times e regras	Média
2	Times	Ao clicar em "Times" o usuário deverá selecionar o time desejado ao qual queira ver, assim vendo os títulos, técnico, jogadores e ginásio	Muito pouco conteúdo encontrado referente aos times e jogadores	Alta
<i>Observações do usuário: Está muito cru, com pouco conteúdo.</i>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 8 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Otávio Vinicius	
Fase:1.0		Convidado: Emanuel Santos	Quantidade de Tarefas: 1	
Data: 07/09/2024		Local: Edifício Royal Parque		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	Fundo das ligas	Ao usar o carrossel de ligas na página inicial, o usuário achou que ele s deveria ter um diferencial tanto na cor como na fonte	Dificuldade em ler a logo dos times pois a fonte estava ruim	Baixa
2	Times/Jogadores	Ao clicar em "Times" o usuário deverá selecionar o time desejado ao qual queira ver, assim vendo os títulos, técnico, jogadores e ginásio	Dificuldades na hora de encontrar os times, jogadores e os demais títulos	Média

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 9 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Otávio Vinicius	
Fase:1.0		Convidado: Cassia Hellem	Quantidade de Tarefas: 2	
Data: 06/09/2024		Local: Edifício Royal Parque		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	MenuBar/Ligas	Na home Page o usuário deverá arrastar para o lado para conseguir ver todas as ligas através do carrossel localizado no topo da tela	Não foi no carrossel da liga no início e nos dos títulos	Média
2	MenuBar	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	Não estão indo no menubar	Médio
<i>Observações do usuário: nada a adicionar</i>				

Fonte: Autoria própria (2024)

Tabela 10 - Teste de Usabilidade

RELATÓRIO DO TESTE DE USABILIDADE				
Projeto: SetPoint			Moderador: Renan	
Fase:1.0		Convidado: Emerson	Quantidade de Tarefas: 1	
Data: 06/09/2024		Local: Casa do Moderador Renan		
#	Tarefa	Local da Análise (Problema)	Descrição	Criticidade
1	MenuBar	Na home Page o usuário deverá clicar Menu Bar para que então apareça duas opções sendo elas Times e Regras respectivamente	Encontrou dificuldades em achar os times e regras	Médio
<i>Observações do usuário: Nada a adicionar</i>				

Fonte: Aatoria própria (2024)

3.8 DESCRIÇÃO DA APLICAÇÃO (DETALHAMENTO DAS TELAS)

Na tela inicial do site SetPoint, diversas notícias recentes em destaque são apresentadas para o usuário, podendo ser expandidas. O usuário também poderá filtrar as notícias que deseja ver de acordo com o país escolhido, através do botão com a bandeira indicando o país de onde as notícias estão acontecendo. Ademais, um menu de hambúrguer no canto superior direito do site irá ser um atalho para as seguintes funcionalidades e telas encontradas no site.

Figura 28 - Tela Inicial do Site



Fonte: Autoria Própria

Ainda na tela home, ao apertar no menu de hambúrguer, a barra lateral do site irá ser apresentada com os demais atalhos para o site. Contendo direcionamentos para as notícias recentes, olimpíadas 2024 e superliga. Continuando com os demais caminhos para as categorias do site, como os times masculinos, times femininos, o calendário, as peneiras, as regras sobre vôlei e uma barra de pesquisa.

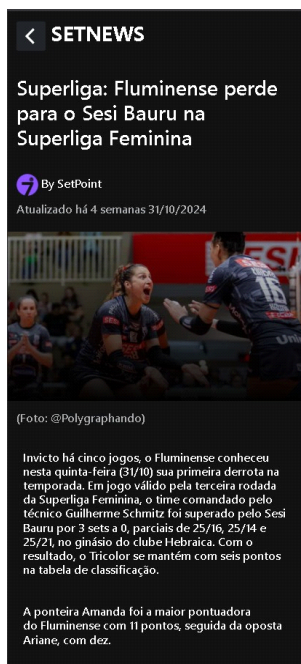
Figura 29 - Tela Inicial Menu Lateral



Fonte: Autoria Própria

Ao clicar em uma notícia por exemplo, o usuário vai ser redirecionado para a mesma, e dentro dessa nova página, os detalhes da notícia serem exibidos, os respectivos créditos da mesma, o link da fonte para consultas mais detalhadas e um ícone de seta para voltar à página inicial.

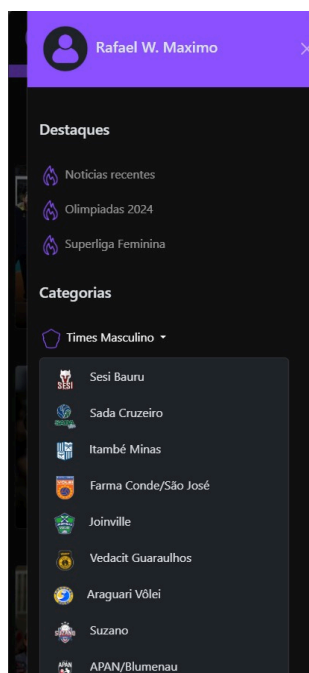
Figura 30 - Tela de Notícia



Fonte: Autoria Própria

Na categoria Times Masculinos serão exibidos os times deste mesmo sexo. O usuário poderá encontrar mais informações sobre esses times clicando no que for de interesse do mesmo, ao fazer isso diversas informações sobre a equipe desejada serão exibidas.

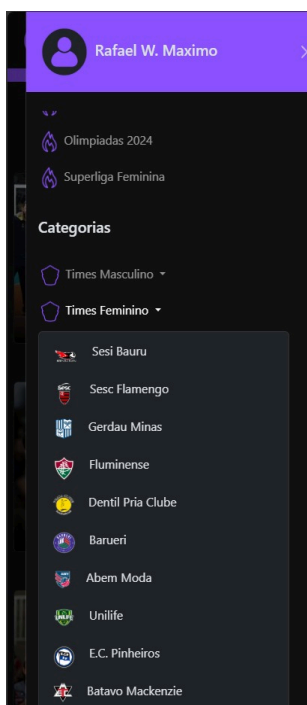
Figura 31 - Menu Lateral Categoria Times Masculinos



Fonte: Autoria Própria

A categoria feminina é semelhante ao que acontece referente a tela de times masculinos, porém, agora os times e informações serão voltadas totalmente para os times femininos de vôlei. Ao escolher a equipe desejada as informações do mesmo serão apresentadas.

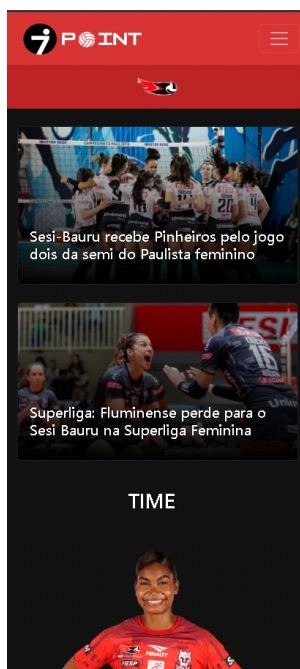
Figura 32 - Menu Lateral Categoria Times Femininos



Fonte: Autoria Própria

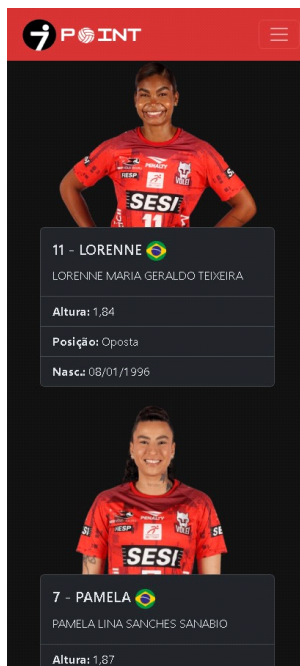
Ao escolher alguma equipe para olhar, o usuário terá acesso nessa tela, as informações recentes sobre esse time funcionando semelhantemente como a tela de notícias, quando o usuário quiser, poderá clicar na notícia, ver as informações detalhadas sobre a mesma e sua devida fonte. Voltando para tela específica de times, a aparência da tela será modificada para as cores da equipe escolhida, serão exibidas as(os) jogadoras(es), o técnico e os títulos conquistados pelo time em questão.

Figura 33 - Tela de Times



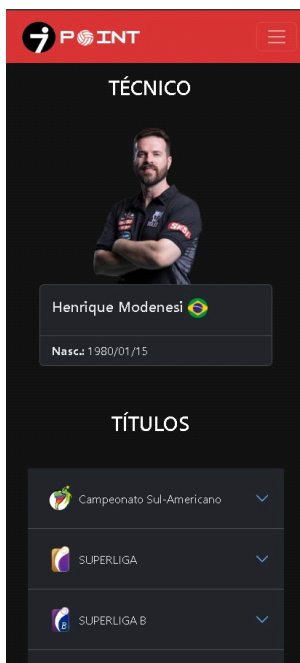
Fonte: Autoria Própria

Figura 34 - Tela de Times



Fonte: Autoria Própria

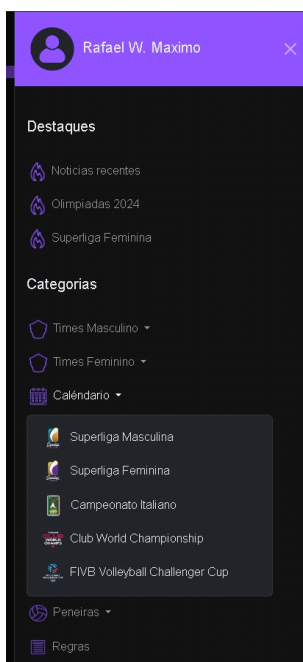
Figura 35 - Tela de Times



Fonte: Autoria Própria

Na Categoria calendário, diversas opções de catalogo serão exibidas para o usuário escolher que campeonato quer acompanhar através do calendário.

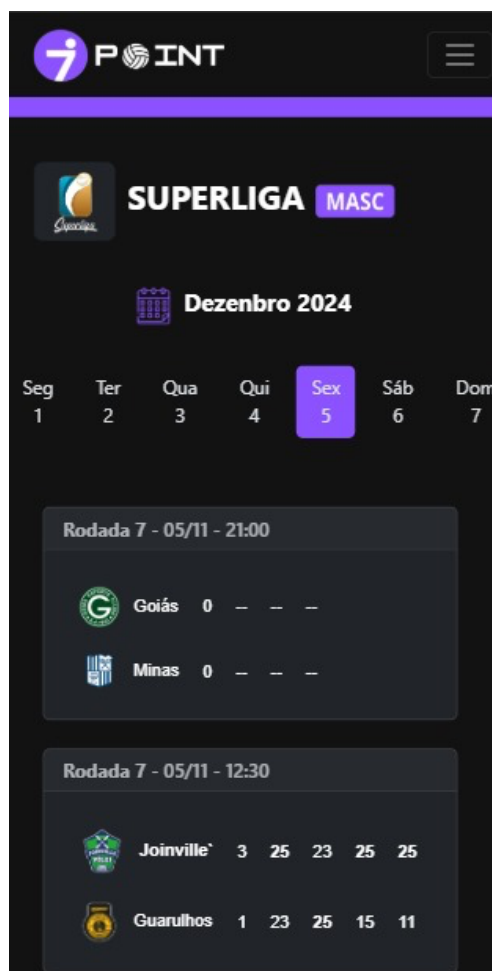
Figura 36 – Menu Lateral Categoria Calendário



Fonte: Autoria Própria

Na página de calendário, serão exibidas as datas dos jogos que estão acontecendo e que vão acontecer nos seus respectivos dias.

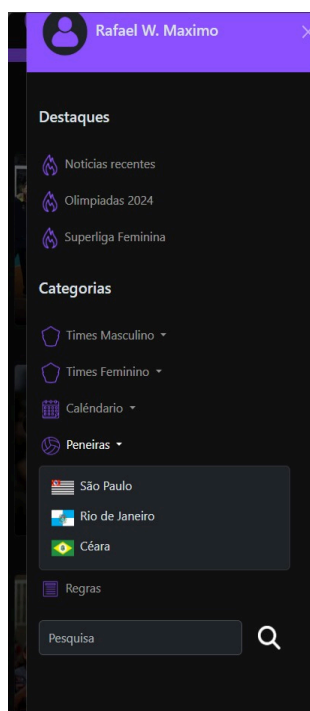
Figura 37 - Tela Calendário dos Jogos



Fonte: Autoria Própria

Na categoria peneira, serão apresentadas para os usuários as regiões onde o mesmo pode escolher e analisar as peneiras que desejar desses respectivos lugares.

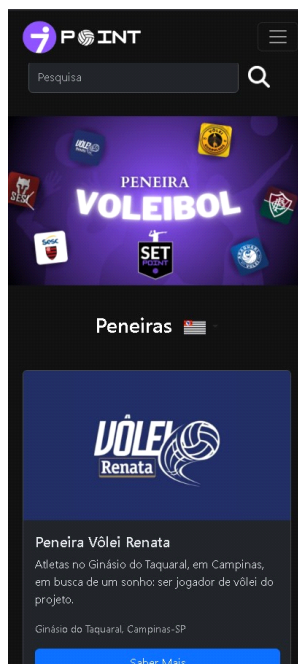
Figura 38 - Menu Lateral Categoria Peneiras



Fonte: Autoria Própria

Ao escolher a região desejada para encontrar peneiras, uma tela específica desse local será apresentada para o usuário. Ele poderá pesquisar por uma peneira específica, caso se interesse por alguma, o usuário poderá clicar em “saiba mais” para abrir uma tela detalhada com as informações sobre a peneira escolhida.

Figura 39 - Tela de Peneiras



Fonte: Autoria Própria

Ao clicar no botão “Saiba Mais” de alguma peneira, o usuário será redirecionado a tela desta mesma e terá acesso, por exemplo, as informações para a participação desse processo seletivo, itens para levar, documentos e local da peneira.

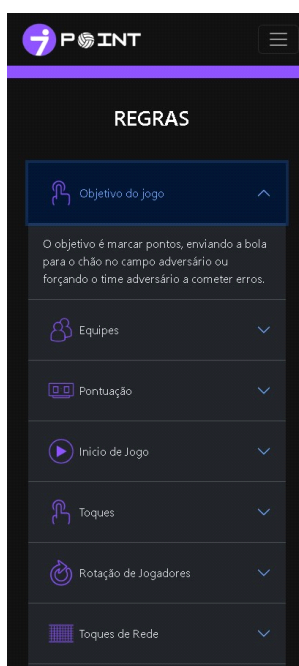
Figura 40 - Tela de Peneiras



Fonte: Autoria Própria

Clicando em “Regras”, o usuário será redirecionado a tela da mesma, onde estarão presentes as principais do vôlei. Como, por exemplo, os objetivos do jogo, como funcionam as equipes, como funcionam as pontuações, o início do jogo, informações sobre os saques, rotação de jogadores, saques de rede e entre outras informações para quem estiver interessado em aprender mais sobre o vôlei.

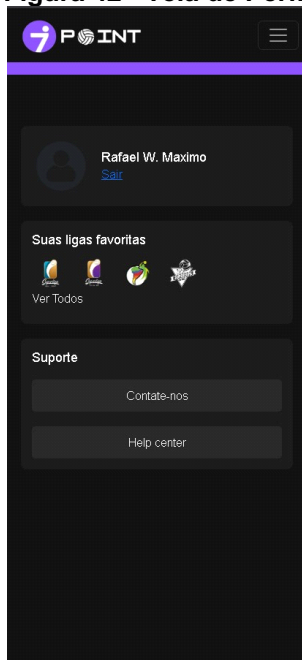
Figura 41 - Tela de Regras



Fonte: Autoria Própria

Ao clicar no seu ícone de perfil localizado no menu lateral do site, o usuário será direcionado para a página de perfil contendo atalhos para o menu lateral, possibilidade de sair de sua conta, nos contatar sobre algum problema e nossa central de ajuda. Também são mostradas as ligas favoritas do usuário, caso o número de ligas fora mais de quatro, o usuário poderá clicar em “Ver Todos”

Figura 42 - Tela de Perfil



Fonte: Autoria Própria

3.8.1 Códigos da Aplicação Desenvolvida

Os códigos desenvolvidos da parte front-end e back-end deste projeto estão hospedados no GitHub em um repositório. Disponível em: <https://github.com/ESPECTR00/SetPoint>.

3.8.2 HTML Página Inicial

```
<!doctype html>
<html lang="pt-br">

<head>
  <meta charset="utf-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1">
  <title>SetPoint</title>
  <link
href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.3/dist/css/bootstrap.min.css"
rel="stylesheet"
  integrity="sha384-
QWTKZyjpPEjISv5WaRU90FeRpok6YctnYmDr5pNlyT2bRjXh0JMhY6hW+ALEwIH"
crossorigin="anonymous">
  <link rel="stylesheet" href="/CSS/styles2.scss">
</head>

<body style="background-color: #121212;">

  <nav class="navbar" style="background-color: #121212;" data-bs-theme="dark">
    <div class="container-fluid">
      <a class="navbar-brand" href="#">
        
      </a>
      <button class="navbar-toggler" type="button" data-bs-toggle="offcanvas"
data-bs-target="#offcanvasNavbar"
        aria-controls="offcanvasNavbar" aria-label="Toggle navigation">
        <span class="navbar-toggler-icon"></span>
      </button>
      <div class="offcanvas offcanvas-end tabindex="-1" id="offcanvasNavbar"
aria-labelledby="offcanvasNavbarLabel"
        style="background-color: #121212;">
        <div class="offcanvas-header" style="background-color: #8c52ff;">
          <a href="/HTML/telaperfil.html">
```

```

        <h5 class="offcanvas-title" id="offcanvasNavbarLabel"> Rafael W. Maximo
        </a></h5><br>
        <button type="button" class="btn-close" data-bs-dismiss="offcanvas"
aria-label="Close"></button>
    </div><br>
    <div class="offcanvas-body">
        <h5 class="offcanvas-title"
id="offcanvasNavbarLabel">Destaques</h5><br>
        <ul class="navbar-nav justify-content-end flex-grow-1 pe-3">
            <li class="nav-item">
                <a class="nav-link" aria-current="page" href="#"> Noticias recentes</a>
            </li>
            <li class="nav-item">
                <a class="nav-link" href="#">
Olimpiadas 2024</a>
            </li>
            <li class="nav-item">
                <a class="nav-link" href="#">
Superliga Feminina</a>
            </li><br>
            <h5 class="offcanvas-title"
id="offcanvasNavbarLabel">Categorias</h5><br>
            <ul class="navbar-nav justify-content-end flex-grow-1 pe-3">
                <li class="nav-item dropdown">
                    <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" role="button"
data-bs-toggle="dropdown"
                    aria-expanded="false">
                    Times Masculino
                    </a>
                    <ul class="dropdown-menu">
                        <li><a class="dropdown-item" href="Sesi-Bauru-
MASC.html"> Sesi Bauru</a></li>
                        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Sada Cruzeiro</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#">
Itambé Minas</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Farma Conde/São José</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Joinville</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Vedacit Guarulhos</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Araguari Vôlei</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Suzano</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#">
APAN/Blumenau</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Vôlei Renata</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Goiás</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Neurologia Ativa/Goiânia</a>
        </li>
    </ul>
    <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" role="button"
data-bs-toggle="dropdown"
aria-expanded="false">

```

```

        Times Feminino
    </a>
    <ul class="dropdown-menu">
        <li><a class="dropdown-item" href="Sesi-Bauru-FEM.html"> Sesi Bauru</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Sesc Flamengo</a>
        </li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#">
Gerdau Minas</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Fluminense</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Dentil Pria Clube</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Barueri</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Abem Moda</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Unilife</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> E.C. Pinheiros</a>
        </li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Batavo Mackenzie</a>
        </li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#">
Osasco</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Brasília</a></li>
    </ul>
    <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" role="button"
data-bs-toggle="dropdown"
        aria-expanded="false">
Calendário
    </a>
    <ul class="dropdown-menu">
        <li><a class="dropdown-item" href="calendarioM.html"> Superliga
Masculina</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="calendarioF.html"> Superliga
Feminina</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#."> Campeonato
Italiano</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> Club World
Championship</a></li>
        <li><a class="dropdown-item" href="#"> FIVB
Volleyball Challenger Cup</a></li>
    </ul>
    <a class="nav-link dropdown-toggle" href="#" role="button"
data-bs-toggle="dropdown"
        aria-expanded="false">
Peneiras
    </a>

```

```

        <ul class="dropdown-menu">
            <li><a class="dropdown-item"
href="TeladePeneirasSP.html"> São
Paulo</a></li>
            <li><a class="dropdown-item" href="#"> Rio de Janeiro</a></li>
            <li><a class="dropdown-item" href="#"> Céara</a></li>
        </ul>
        <li class="nav-item">
            <a class="nav-link" href="/HTML/regra.html"> Regras</a>
        </li>
        <ul class="dropdown-menu">
            <li><a class="dropdown-item" href="#">Action</a></li>
            <li><a class="dropdown-item" href="#">Another action</a></li>
        </ul>
        <form class="d-flex mt-3" role="search">
            <input class="form-control me-2" type="search"
placeholder="Pesquisa" aria-label="Search">
            <button class="btn btn-outline-success" type="submit"></button>
        </form>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</nav>

<ul class="nav nav-underline justify-content-center" style="background-
color: #8c52ff;">
    <li class="nav-item">
        <a class="nav-link" aria-current="page" href="#"></a>
    </li>
</ul><br>

<nav class="navbar" data-bs-theme="dark">
    <div class="container-fluid justify-content-center">
        <a class="navbar-brand" href="#">

```



```

    <h1>Notícias</h1>
  </a>
  <div class="dropdown">
    <button class="nav-link dropdown-toggle" type="button" data-bs-
toggle="dropdown" aria-expanded="false">
    </button>
    <ul class="dropdown-menu">
      <li><a class="dropdown-item" href="TelaInicial-JP.html"> Japão</a></li>
      <li><a class="dropdown-item" href="#"> Itália</a></li>
      <li><a class="dropdown-item" href="#"> Polónia</a></li>
      <li><a class="dropdown-item" href="#"> França</a></li>
    </ul>
  </div>
</nav><br>

<div class="card text-bg-dark m-auto" style="width: 24rem;">
  <a class="navbar-brand" href="noticia1.html">
  
  <div class="card-img-overlay">
    <br><br><br><br><br>
    <h5 class="card-title"> Brasil vence Colômbia e é campeão do<br> Sul-
Americano sub-21 de vôlei</h5>
  </div>
</a>
</div>

<br><br>

<div class="card text-bg-dark m-auto" style="width: 24rem;">
  <a class="navbar-brand" href="noticia2.html">
  
  <div class="card-img-overlay">

```

```

        <br><br><br><br><br>
        <h5 class="card-title">Rosamaria se destaca nas estatísticas<br>do
Japonês</h5>
    </div>
</a>
</div>

<br><br>

<div class="card text-bg-dark m-auto" style="width: 24rem;">
    <a class="navbar-brand" href="noticia3.html">
        
        <div class="card-img-overlay">
            <br><br><br><br><br>
            <h5 class="card-title">Superliga: Fluminense perde para o <br>Sesi Bauru
na Superliga Feminina</h5>
        </div>
    </a>
</div>

<br>

<script
src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.3/dist/js/bootstrap.bundle.min
.js"
    integrity="sha384-
YvpcrYf0tY3lHB60NNkmXc5s9fDVZLESaAA55NDz0xhy9GkcIdslK1eN7N6jIeHz"
    crossorigin="anonymous"></script>
</body>

</html>

```

3.8.3 Código CSS da Tela Inicial

```
body {
  background-color: #000000;
  font-family: Arial, sans-serif;
  color: #333;
}

/* Nav Bar */
.navbar {
  background-color: #212529;
}

.navbar-brand {
  color: #000000 !important;
  font-weight: bold;
  font-size: 1.25rem;
}

.nav-link {
  color: #000000 !important;
}

.nav-link:hover {
  color: #00bfff !important;
}

/* Nav Center */
.nav {
  background-color: #121212;
  padding: 10px 0;
}

.nav-link.active {
  color: #00bfff !important;
  font-weight: bold;
}

/* Cards */
.card {
  box-shadow: 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.2);
  border: none;
  border-radius: 10px;
  transition: transform 0.2s;
}

.card:hover {
  transform: scale(1.05);
}
```

```
}  
  
.card-img-top {  
  border-top-left-radius: 10px;  
  border-top-right-radius: 10px;  
}  
  
.card-body {  
  padding: 1.25rem;  
  text-align: center;  
}  
  
/* Search Input */  
.form-control {  
  border-radius: 20px;  
  border: 1px solid #ddd;  
}  
  
.form-control:focus {  
  border-color: #00bfff;  
  box-shadow: 0 0 8px rgba(0, 191, 255, 0.5);  
}  
  
/* General styling */  
.container-fluid {  
  max-width: 1200px;  
  margin: 0 auto;  
}  
  
.m-auto {  
  margin-top: 1rem;  
  margin-bottom: 1rem;  
}
```

3.8.4 Código JavaScript do Servidor

```
const express = require('express');
const bcrypt = require('bcryptjs');
const { PrismaClient } = require('@prisma/client');
const path = require('path');

const app = express();
const prisma = new PrismaClient();

app.use(express.json());
app.use(express.static(path.join(__dirname, 'public'))); // Serve arquivos
estáticos da pasta 'public'

// Rota inicial
app.get('/', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'index.html'));
});

app.get('/public/HTML/cadastro.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/cadastro.html'));
});

app.get('/public/HTML/carregamento.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/carregamento.html'));
});

app.get('/public/HTML/login.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/login.html'));
});

app.get('/public/HTML/TelaInicial-BR.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/TelaInicial-BR.html'));
});

app.get('/public/HTML/TelaInicial-JP.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/TelaInicial-JP.html'));
});

app.get('/public/HTML/Times.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/Times.html'));
});

app.get('/public/HTML/regra.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/regra.html'));
});
```

```
app.get('/public/HTML/TeladePeneirasSP.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/TeladePeneirasSP.html'));
});

app.get('/public/HTML/PeneiraVoleiRenataSP.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname,
'public/HTML/PeneiraVoleiRenataSP.html'));
});

app.get('/public/HTML/telaperfil.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/telaperfil.html'));
});

app.get('/public/HTML/noticia1.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/noticia1.html'));
});

app.get('/public/HTML/noticia2.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/noticia2.html'));
});

app.get('/public/HTML/noticia3.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/noticia3.html'));
});

app.get('/public/HTML/noticia1JP.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/noticia1JP.html'));
});

app.get('/public/HTML/noticia2JP.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/noticia2JP.html'));
});

app.get('/public/HTML/noticia3JP.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/noticia3JP.html'));
});

app.get('/public/HTML/Sesi-Bauru-FEM.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/Sesi-Bauru-FEM.html'));
});

app.get('/public/HTML/Sesi-Bauru-MASC.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/Sesi-Bauru-MASC.html'));
});

app.get('/public/HTML/calendarioF.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/calendarioF.html'));
});
```

```
app.get('/public/HTML/calendarioM.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/calendarioM.html'));
});

app.get('/public/HTML/calendario.html', (req, res) => {
  res.sendFile(path.join(__dirname, 'public/HTML/calendario.html'));
});

// Cadastro de usuários
app.post('/api/cadastro', async (req, res) => {
  const { nome, email, senha } = req.body;

  const usuarioExistente = await prisma.usuario.findUnique({ where: { email
} });
  if (usuarioExistente) {
    return res.status(400).json({ error: 'Email já cadastrado' });
  }

  const hashedSenha = await bcrypt.hash(senha, 10);

  const novoUsuario = await prisma.usuario.create({
    data: { nome, email, senha: hashedSenha },
  });

  res.json({ message: 'Usuário cadastrado com sucesso', usuario: novoUsuario
});
});

// Rota de login
app.post('/api/login', async (req, res) => {
  const { email, senha } = req.body;

  const usuario = await prisma.usuario.findUnique({ where: { email } });
  if (!usuario || !(await bcrypt.compare(senha, usuario.senha))) {
    return res.status(400).json({ error: 'Usuário ou senha inválidos' });
  }

  res.json({ message: 'Login bem-sucedido' });
});

// Iniciar o servidor
app.listen(3000, () => {
  console.log('Servidor rodando em http://localhost:3000');
});
```

4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Ao longo do desenvolvimento do projeto SetPoint, identificamos e confirmamos, por meio dos dados coletados e analisados, a relevância e a aplicabilidade da solução proposta para a problemática inicial: a falta de visibilidade do voleibol no Brasil e a dificuldade de acesso a informações centralizadas sobre o esporte e peneiras. Como equipe, discutimos os resultados obtidos e direcionamos as funcionalidades implementadas para solucionar esse problema no site.

Os dados coletados na pesquisa de campo, aplicada a 95 pessoas, demonstraram claramente a carência de informações e de organização no cenário do voleibol. Muitos participantes relataram dificuldades em acompanhar notícias e eventos relacionados ao esporte, confirmando a falta de uma plataforma centralizada que facilite esse acesso. Essa necessidade foi refletida em depoimentos sobre o impacto de informações incompletas ou atrasadas, como no caso de atrasos na divulgação de ingressos para eventos ou a superlotação de peneiras por má gestão de divulgação. Essa validação nos deu segurança para priorizar funcionalidades que agissem diretamente esses pontos, como a criação de abas específicas para peneiras, times e notícias dentro do site SetPoint.

Além disso, a análise qualitativa das respostas dos participantes também nos direcionou para o design de funcionalidades específicas. Por exemplo: A centralização de informações sobre peneiras, incluindo requisitos, datas, locais e mapas interativos, foi diretamente inspirada pelos relatos de dificuldade dos mesmos. A criação de abas dedicadas para times, que exibem detalhes como quadras, técnicos e títulos, foi pensada para atrair e engajar mais fãs.

Os resultados indicaram um grande potencial para que o SetPoint não seja apenas uma ferramenta informativa, mas também educativa. Muitos participantes expressaram interesse em aprender mais sobre o voleibol, seja por meio de regras do jogo, pela história e estatísticas de times e jogadores. A partir disso, implementamos seções no site e Instagram para atender a esse público, reforçando nosso compromisso com a popularização e acessibilidade do esporte.

Os resultados obtidos também dialogam com a literatura revisada. Dados apresentados anteriormente mostraram que o voleibol tem um público expressivo e em crescimento no Brasil, mas enfrenta a falta de visibilidade midiática comparado a

outros esportes, como o futebol. O SetPoint, ao centralizar informações, busca preencher essa lacuna e fomentar um maior engajamento com o voleibol, alinhando-se às demandas apontadas tanto na teoria quanto na prática.

Embora os resultados validem o objetivo do projeto, como grupo reconhecemos algumas limitações. A pesquisa foi realizada com uma amostra relativamente pequena, o que pode restringir a representatividade dos dados. Além disso, a implementação inicial do site pode enfrentar desafios técnicos, como a necessidade de parcerias para manter as informações atualizadas. Identificamos também a oportunidade de explorar integrações com redes sociais e transmissões ao vivo em futuras atualizações. Em suma, os resultados obtidos e discutidos reforçam a importância do SetPoint como uma solução prática para resolver as lacunas de informação e organização no cenário do voleibol no Brasil. A partir dessa base, temos convicção de que o projeto tem potencial para impactar positivamente a comunidade esportiva, tornando-se um marco no fortalecimento do voleibol no país.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS / CONCLUSÃO

A presente pesquisa permitiu reunir informações relevantes sobre o voleibol e identificar demandas importantes para o desenvolvimento do esporte. O projeto SetPoint foi idealizado com o objetivo de centralizar e organizar informações relacionadas a peneiras, eventos e equipes, atendendo a uma necessidade percebida pelo público. Embora desafios tenham sido enfrentados, como a limitação de dados disponíveis, foi possível superá-los e apresentar uma solução funcional e inovadora.

O desenvolvimento do projeto envolveu diversas etapas importantes, desde a pesquisa inicial com usuários para identificar suas necessidades até a criação de protótipos e a realização de testes de usabilidade. Com base no feedback recebido, ajustes significativos foram realizados ao longo do processo, garantindo que a solução atendesse às expectativas e proporcionasse uma experiência satisfatória. Além disso, esforços foram direcionados à otimização do desempenho técnico da plataforma, assegurando sua acessibilidade em diferentes dispositivos e navegadores.

Assim, concluímos que o objetivo principal do SetPoint foi atingido ao fornecer uma base sólida para futuras melhorias relacionadas à situação do voleibol. A experiência acumulada ao longo do projeto mostrou que, mesmo em cenários desafiadores, soluções criativas e bem estruturadas podem gerar impactos significativos. O projeto representa um importante passo para fortalecer a prática do voleibol e facilitar o acesso a oportunidades no esporte. Como equipe, estamos orgulhosos de contribuir para o crescimento do voleibol e esperamos que o SetPoint seja um marco na visibilidade e organização do esporte no Brasil.

REFERÊNCIAS

- [1] ANDRÉ SOLLITTO. VEJA. [S.I.]. VEJA, 2022. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/esporte/caiu-na-rede-o-salto-de-popularidade-do-volei-no-brasil> . Acesso em: 10 ago. 2024.
- [2] CBN CAMPINAS. CBN Campinas. [S.I.]. CBN Prisma Notícias, 2020. Disponível em: <https://portalcbncampinas.com.br/2020/01/253927/>. Acesso em: 10 out. 2024.
- [3] IBOPE REPUCOM. IBOPE Repucom. [S.I.]. IBOPE Repucom, 2022. Disponível em: <https://www.iboperepucom.com/br/noticias/volei-e-o-esporte-que-mais-desperta-algum-interesse-entre-brasileiros-conectados/> . Acesso em: 10 ago. 2024.
- [4] DÉBORA ELISA. O TEMPO SPORTS. [S.I.]. O TEMPO SPORTS, 2022. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/sports/volei/volei-torcedores-sofrem-com-falta-de-informacoes-sobre-ingressos-da-vnl-1.2670588> . Acesso em: 10 out. 2024.
- [5] DEMÉTRIO VECCHIOLI. UOL. [S.I.]. UOL, 2023. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/colunas/olhar-olimpico/2023/12/07/seletiva-para-time-de-volei-reune-mais-de-3-mil-sonhos-em-sp.htm>. Acesso em: 10 out. 2024.
- [6] FREIRE, ROBERTO CAXIAS. ANÁLISE DE FLEXIBILIDADE E FORÇA E RESISTÊNCIA MUSCULAR DE ATLETAS DE VOLEIBOL FEMININO JUVENIL, CORRELAÇÃO ENTRE AS RESPECTIVAS POSIÇÕES DO VOLEIBOL. 2019. TCC (Graduação) - Curso de EDUCAÇÃO FÍSICA, UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA, BELÉM – PA, 2019. Disponível em: https://bdm.ufpa.br/bitstream/prefix/4145/1/TCC_AnaliseFlexibilidadeForca.pdf. Acesso em: 20 out. 2024.

[7] NINJA ESPORTE CLUBE. NINJA. O País do Voleibol – o salto de popularidade da modalidade no Brasil. [S.l.]. NINJA Esporte Clube, 2024. Disponível em: https://midianinja.org/o-pais-do-voleibol-o-salto-de-popularidade-da-modalidade-no-brasil/#google_vignette. Acesso em: 24 out. 2024.

[8] CAMPEONATO nacional de vôlei na RedeTV! dá traço no Ibope. UOL, 18 nov. 2016. Disponível em: <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/audiencias/campeonato-nacional-de-volei-na-redetv-da-traco-no-ibope>. Acesso em: 24 out. 2024.

[9] DÉBORA ELISA E FREDERICO JOTA. OTempoSports. Audiência da Superliga supera 10 milhões de pessoas por edição nos últimos anos Dados de audiência, compartilhados pelo Sportv, mostram como o voleibol se consolidou como o segundo esporte mais popular do país. [S.l.]. Sportv, 2023. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/sports/volei/audiencia-da-superliga-supera-10-milhoes-de-pessoas-por-edicao-nos-ultimos-anos-1.3276766>. Acesso em: 17 out. 2024.

[10] REDAÇÃO MÁQUINA DO ESPORTE. MÁQUINA DO ESPORTE. Audiência da Superliga de Vôlei no Sportv aumenta entre jovens na atual temporada. [S.l.]. Sportv, 2024. Disponível em: <https://maquinadoesporte.com.br/midia/audiencia-de-superliga-de-volei-no-sportv-aumenta-entre-jovens-nesta-temporada/>. Acesso em: 15 out. 2024.

[11] SOARES JÚNIOR, Néri Emílio. Possibilidades do ensino do voleibol no contexto da educação profissional . motrivivência, Florianópolis , 1 set. 2020. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2175-80422020000300221&script=sci_arttext . Acesso em: 15 out. 2024.

[12] BENÉVOLO, FERNANDA IRIS ARNAUT. VÔLEIFÃ: UM APLICATIVO PARA APRIMORAR A EXPERIÊNCIA DOS TORCEDORES. Orientador: Julie de Araújo

Pires. 2023. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação Visual Design, Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/21138/1/FIABen%C3%A9volos.pdf>. Acesso em: 15 out. 2024.

[13] JOÃO VITOR PEREIRA, RAFAELA PETELIN SILVÉRIO. Alura. [S.l.]. Alura, 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/javascript> . Acesso em: 10 out. 2024.

[14] MÔNICA MAZZOCHI HILLMAN. Alura. [S.l.]. Alura, 2024. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/html> . Acesso em: 15 out. 2024.

[15] EBAC. EBAC. [S.l.]. EBAC, 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/o-que-e-css-e-para-que-serve-seo>. Acesso em: 15 out. 2024.

[16] DANIELLE OLIVEIRA, GIOVANNA DIAS. Alura. [S.l.]. Alura, 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/o-que-e-sql> . Acesso em: 15 out. 2024.

[17] GUILHERME-LIMA. Alura. [S.l.]. Alura, 2023. Disponível em: <https://www.alura.com.br/artigos/bootstrap> . Acesso em: 15 out. 2024.

[18] DOCUMENTAÇÃO VISUAL STUDIO CODE. 1.89. Visual Studio Code: MICROSOFT, 2024. DOCUMENTAÇÃO. Disponível em: <https://code.visualstudio.com/docs>. Acesso em: 27 set. 2024.

[19] ORACLE MYSQL ONLINE. MySQL Documentation . [S.l.]. MySQL Developer Zone, 2012. Disponível em: https://docs.oracle.com/cd/E17952_01/index.html . Acesso em: 27 out. 2024.

[20] CANVA PTY LTD. Canva. [S.l.]. Canva, 2013. Disponível em: <https://www.canva.com/> . Acesso em: 15 abr. 2024.

[21] MICROSOFT. Microsoft. [S.l.]. Microsoft , 2020. Disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-365/word> . Acesso em: 7 mar. 2024.

[22] ATLISSIAN. trello. [S.l.]. trello, 2011. Disponível em: <https://trello.com/> . Acesso em: 5 mar. 2024.

[23] MIRO. miro. [S.l.]. miro, 2011. Disponível em: <https://miro.com/> . Acesso em: 5 mar. 2024.

[24] FIGMA. Figma. [S.l.]. Figma, 2012. Disponível em: <https://figma.com/> . Acesso em: 9 abr. 2024.

[25] SOUZA NETO, MILTON BITTENCOURT DE. brModeloWeb: FERRAMENTA WEB PARA ENSINO E MODELAGEM DE BANCO DE DADOS. Orientador: Prof. Dr. Ronaldo dos Santos Mello. 2016. TCC (Graduação) - Curso de SISTEMAS DE INFORMAÇÃO, DEPARTAMENTO DE INFORMÁTICA E ESTATÍSTICA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, FLORIANÓPOLIS, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/191018?locale-attribute=en>. Acesso em: 10 out. 2024.

[26] HUBSPOT, INC. HubSpot. [S.l.]. HubSpot, 2006. Disponível em: <https://br.hubspot.com/> . Acesso em: 25 jun. 2024.

[27] LUCID SOFTWARE INC. Lucidchart. [S.l.]. Lucidchart, 2010. Disponível em: <https://www.lucidchart.com> . Acesso em: 25 jun. 2024.

GLOSSÁRIO

Bug: Termo utilizado para se referir a algum erro.

Carrossel: Um formato de visualização de diversas coisas em sequência, podendo ser horizontal ou vertical.

Clusters: Um conjunto de servidores conectados entre si, que trabalham como um único sistema para realizar tarefas de maneira mais eficiente.

Design responsivo: Estratégia de design que permite que interfaces gráficas se adaptem automaticamente a diferentes tamanhos de tela e dispositivos, garantindo boa usabilidade em celulares, tablets, computadores, etc.

Gestos técnicos: Movimentos específicos realizados pelos jogadores de vôlei, como saque, passe, levantamento, ataque, bloqueio e defesa, fundamentais para o jogo.

MenuBar: Barra horizontal dentro da aplicação com diversos links para facilitar a navegação.

Mobile: Termo relacionado a dispositivos móveis, como smartphones e tablets, e ao desenvolvimento de aplicativos e sistemas voltados para esse tipo de tecnologia.

NavBar: Interface gráfica com links para auxiliar a navegação do usuário.

Partições: São divisões do espaço de armazenamento de um disco rígido, como um HD, que são criadas para que o sistema operacional saiba qual parte do disco pode usar.

Peneiras: No contexto de seleção, refere-se a métodos ou processos para filtrar e escolher os melhores candidatos, ideias ou elementos de um conjunto.

Pesquisa bibliográfica: Método de investigação baseado na coleta e análise de informações obtidas em fontes como livros, artigos, teses e outros documentos acadêmicos.

Pesquisa de campo: Método de investigação que envolve a coleta de dados diretamente no local em que estamos, geralmente por meio de observações, entrevistas ou questionários.

Personas: Representações fictícias de usuários-alvo baseadas em dados reais, utilizadas no design para entender melhor as necessidades, comportamentos e objetivos do público.

Plataforma: Ambiente digital ou físico onde serviços, aplicações ou sistemas operam, como sistemas operacionais, sites ou marketplaces.

Portabilidade: Capacidade de um software, sistema ou hardware de ser transferido ou adaptado para diferentes ambientes ou plataformas com facilidade.

Prototipação: Processo de criação de versões preliminares de um produto ou sistema para testar funcionalidades, identificar problemas e validar ideias antes do desenvolvimento final.

Qualitativo: Método de pesquisa que foca em entender aspectos subjetivos, como opiniões, comportamentos e experiências, geralmente utilizando entrevistas, observações e análise textual.

Quantitativo: Método de pesquisa baseado na análise de dados numéricos, frequentemente utilizado para medir variáveis, identificar padrões e testar hipóteses.

Set: Cada segmento em que se divide uma partida

Traço: Termo utilizado na TV para indicar praticamente ausência de relevância ou impacto em termos de audiência para aquele horário ou programa.

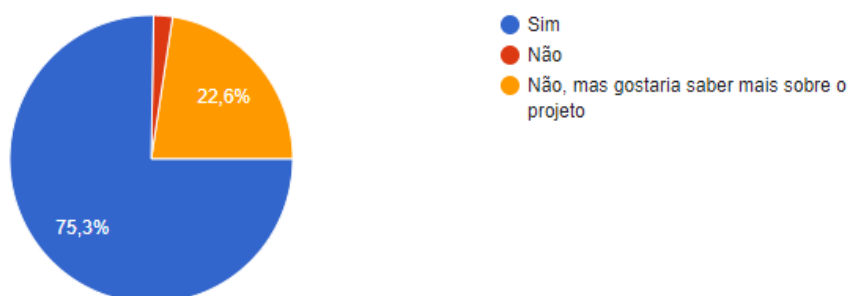
APÊNDICE – PESQUISA DE CAMPO

Figura 43 - Questionário Quantitativo

Nosso projeto tem como objetivo divulgar e melhorar a situação do Vôlei no Brasil. Você possui interesse no esporte?

[Copiar gráfico](#)

93 respostas



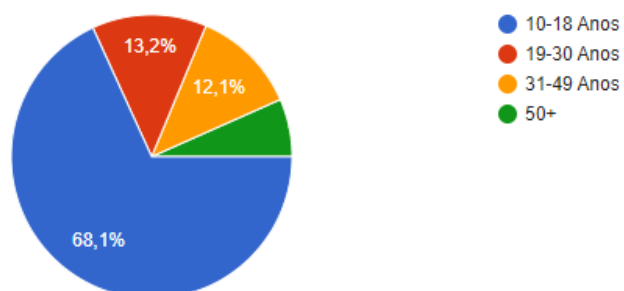
Fonte: Autoria Própria

Figura 44 - Questionário Quantitativo

Qual sua faixa etária?

[Copiar gráfico](#)

91 respostas

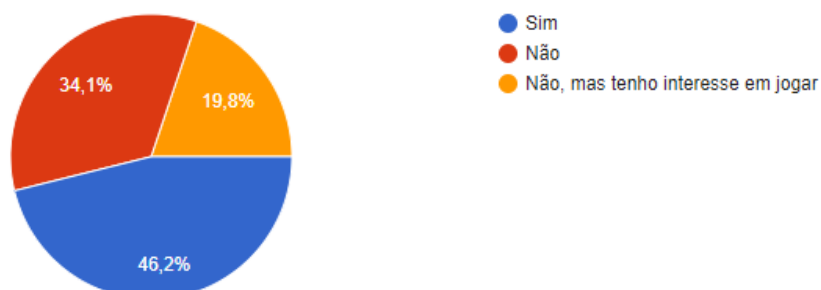


Fonte: Autoria Própria

Figura 45 - Questionário Quantitativo

Você joga Vôlei ?

91 respostas

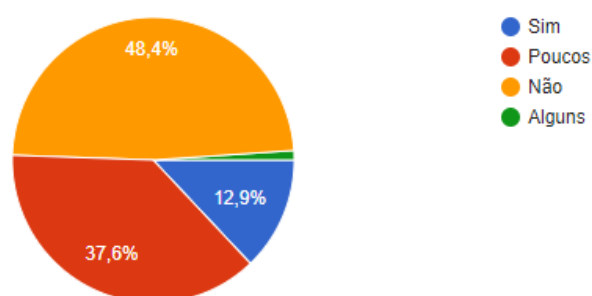
 Copiar gráfico

Fonte: Autoria Própria

Figura 46 - Questionário Quantitativo

Você acompanha algum campeonato de Vôlei ?

93 respostas

 Copiar gráfico

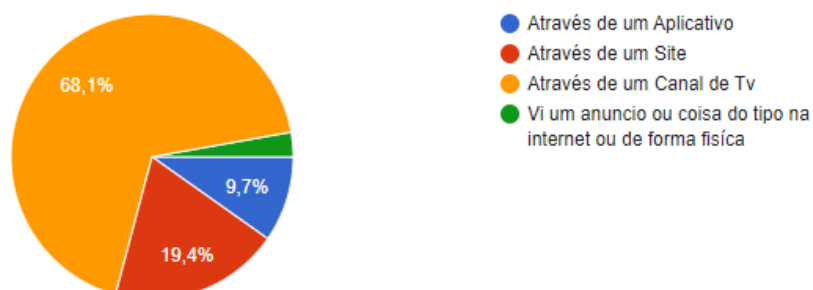
Fonte: Autoria Própria

Figura 47 - Questionário Quantitativo

Como você acompanha os campeonatos ?

 Copiar gráfico

72 respostas



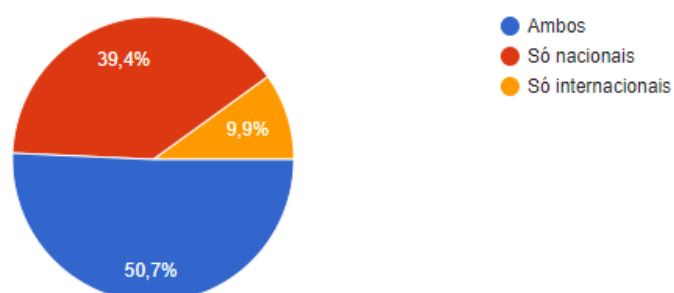
Fonte: Autoria Própria

Figura 48 - Questionário Quantitativo

Ligas/Campeonatos nacionais ou internacionais?

 Copiar gráfico

71 respostas



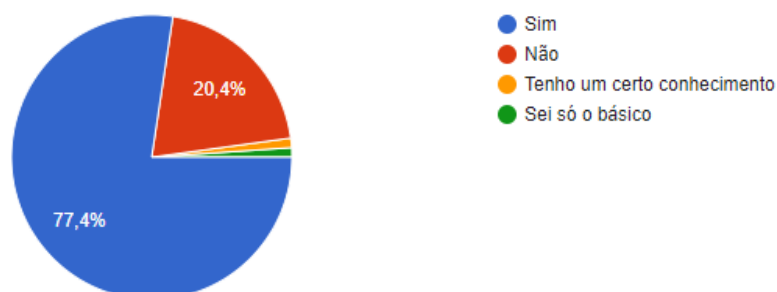
Fonte: Autoria Própria

Figura 49 - Questionário Quantitativo

Você tem interesse em aprender mais sobre o Vôlei ?

 Copiar gráfico

93 respostas



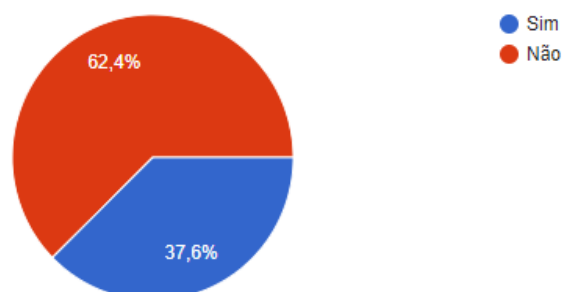
Fonte: Autoria Própria

Figura 50 - Questionário Quantitativo

Você acredita que em comparação a outros esportes populares, o Vôlei tem uma boa divulgação?

 Copiar gráfico

93 respostas



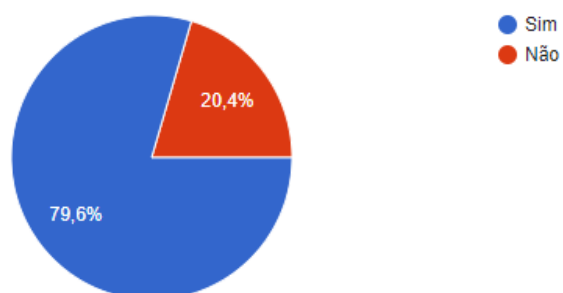
Fonte: Autoria Própria

Figura 51 - Questionário Quantitativo

Se houvesse um aplicativo que disponibilizasse informações sobre as partidas e campeonatos, você o utilizaria ?

 Copiar gráfico

93 respostas



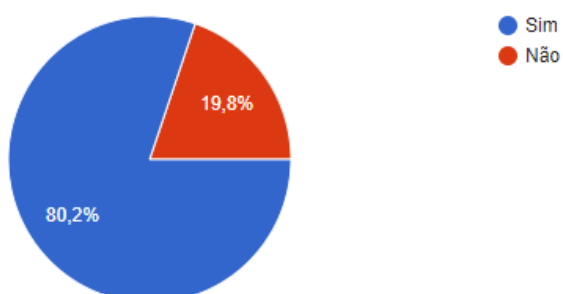
Fonte: Autoria Própria

Figura 52 - Questionário Quantitativo

Você gostaria de se informar mais e de maneira mais fácil sobre os times de Vôlei?

 Copiar gráfico

91 respostas



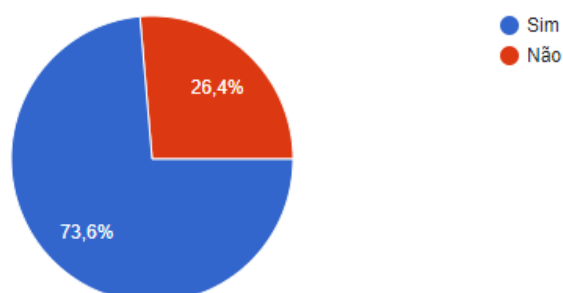
Fonte: Autoria Própria

Figura 53 - Questionário Quantitativo

Você sabe oque significa o termo "Peneira" no mundo esportivo?

 Copiar gráfico

91 respostas



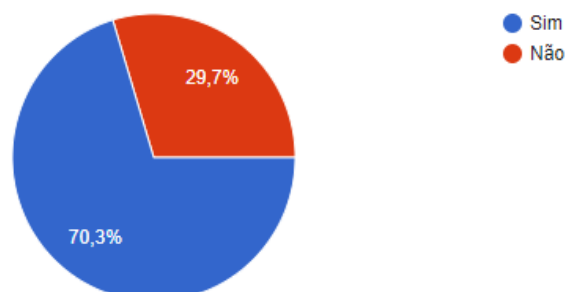
Fonte: Autoria Própria

Figura 54 - Questionário Quantitativo

Você se interessaria por um meio mais fácil de detalhado sobre onde terá e como participar de peneiras?

 Copiar gráfico

91 respostas



Fonte: Autoria Própria

Figura 55 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

- .
- Sim
- Times femininos
- Acredito que essa questão das peneiras é algo muito relevante e que pode agregar, também como uma melhora no acesso a esses jogos.
- Gostaria que ele tivesse notificações sobre jogos próximos e/ou avisos prévios
- Tudo sobre o vôlei
- Os horários dos jogos.
- placares de jogos
- não sei

Fonte: Autoria Própria

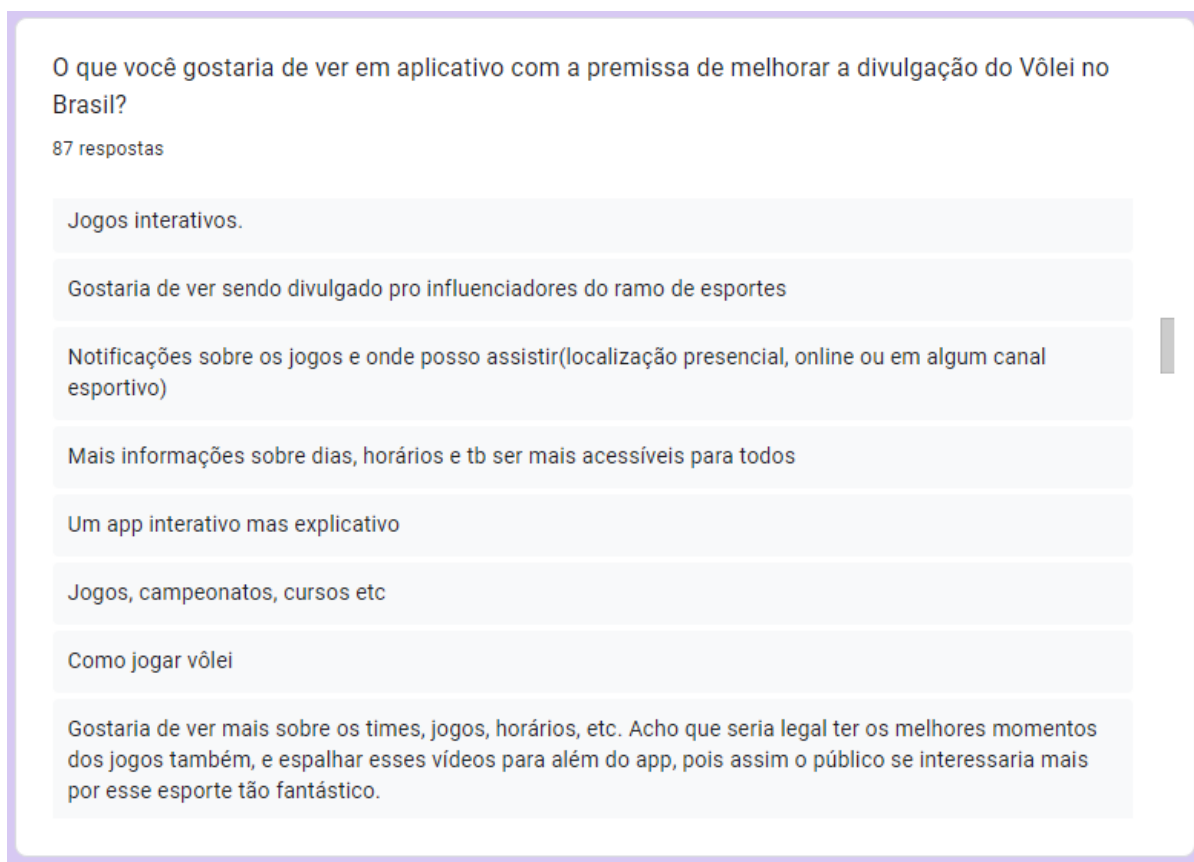
Figura 56 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

- Postar sobre o vôlei em todas redes sociais
- lugares para treinar
- Divulgar mais em canais abertos e mídias sociais.
- Mais divulgação nas comunidades, maior interesse do governantes em incentivar o esporte.
- Alguns jogos ao vivos tsbelas estatísticas de jogadores dia dos jogos locais
- Onde ocorreria os jogos de vôlei .
- Estatísticas de partida, Placar em tempo real e notícias atualizadas sobre campeonatos nacionais, continentais e mundiais
- Admiro o esporte mas nao.
-

Fonte: Autoria Própria

Figura 57 - Questionário Qualitativo

Fonte: Autoria Própria

Figura 58 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

Sim

Mais divulgações e melhores acessos nem todos tem acesso a essa é outras atividades esportivas.

Informações sobre times, placares de jogos, etc

Vôlei acho legal ❤️

Cobertura de campeonatos

Informações como data e hora de cada jogo(campeonato).
Podendo ver o placar em segundo plano na tela do celular.
Notificações de novos jogos e de locais de peneira etc.

Valorização do esporte no Brasil, não só intencionalmente,campanha de times,destaques da semana,notícias no geral.

Busco informações sobre time e conhecimento sobre o "vôlei". Tbm seria bom se eu conseguisse achar

Fonte: Autoria Própria

Figura 59 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

Busco informações sobre time e conhecimento sobre o "vôlei". Tbm seria bom se eu conseguisse achar vagas pra campeonato, tipo time e peneira em sp, ao meu ver isso seria ótimo.

Gostaria de ver horários, dias, onde ver, como assistir e entre outros.

Horários de jogos
Pontuações
Abertura de peneiras

Mais informações de como surgiu a criação do esporte, os times femininos e masculinos, canais de tv que passam os jogos etc.

Notícias, tabelas, histórias do vôlei...

Formas de como aprender a jogar

Divulgar melhor os horários
Atualizações mais rápidas
Análises em tempo real das partidas

Fonte: Autoria Própria

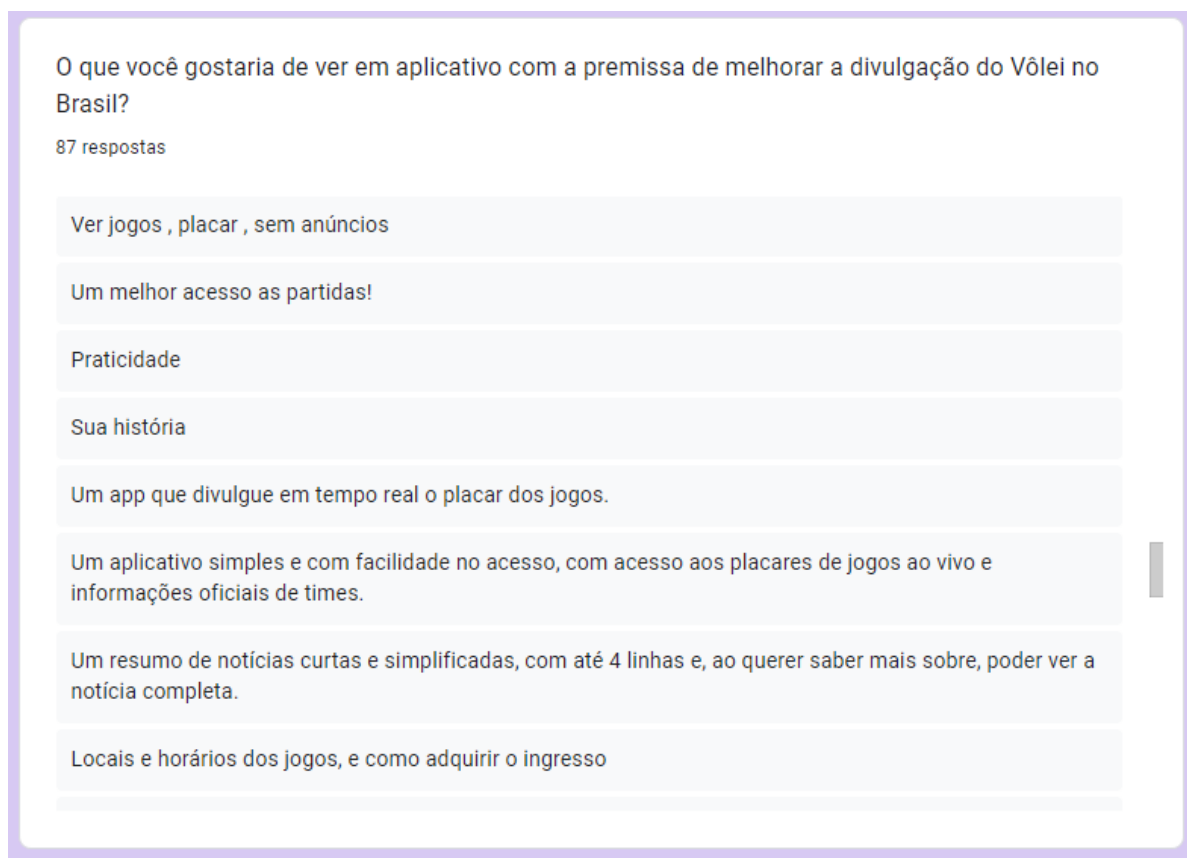
Figura 60 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

- Divulgar melhor os horários
- Atualizações mais rápidas
- Análises em tempo real das partidas
- Links de acesso para compra de ingresso
- As principais notícias do vôlei (transferências etc)
- Não tenho muito interesse
- Explicar um pouco sobre as posições do vôlei, placar, onde posso assistir a partida, etc
- mais informações sobre o vôlei
- Calendário de jogos, Notícias e atualizações, Perfis de jogadores e equipes, Conteúdo exclusivo, Promoção de eventos e Recursos educacionais
- Não tenho sugestão

Fonte: Autoria Própria

Figura 61 - Questionário Qualitativo

Fonte: Autoria Própria

Figura 62 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

- Mais divulgadivulgações coes
- Hmm se eu fosse usar um aplicativo pra me informar sobre algo, videos sobre vôlei como partidas ou as melhores jogadas eu acho que eu iria me entreter mais sobre as informações
- Dicas pras pessoas de como jogar vôlei explicando detalhado.
- Próximos jogos, escalação, placares em tempo real e uma área explicando mais sobre o vôlei, sua história e sobre as posições dos jogadores
- Notícias e atualizações, calendário de eventos, streaming de jogos
- jogos, peneiras, onde tem quadras boas, lojas com produtos mais baratos, etc.
- Campeonatos
- o app citar gírias que tem no volei, por exemplo no futebol

Fonte: Autoria Própria

Figura 63 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

- boa qualidade de pesquisa sobre o vôlei
- Divulgação de partidas
- Boa aparência para que as pessoas se interessassem no app. Coisas coloridas e detalhadas
- Informações sobre jogos, divulgação de regras e tabela de classificados de campeonatos
- Suas informações
- Resultados de jogos e campeonatos
- Algo temático e ilustrativo, dessa forma se manteria atrativo ao público. Assim como resultados das partidas e um sistema que falasse o resultado em áudio para pessoas com deficiência ou até mesmo analfabetos que gostam do esporte.
- Estatísticas atualizadas

Fonte: Autoria Própria

Figura 64 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

Informações de jogos, onde vai passar, tabelas sobre a liga, etc

interface bonita, informações seguras, notícias do mundo do vôlei

Explicar as regras dos jogos, que eu não entendo muito, mas pode ajudar um iniciante, e claro meio que as "gírias" deste esporte eu não sei se tem que nem no futebol.

Atualizações do esporte pelo mundo todo, como por exemplo, contratações, salários, bônus, movimentos sociais que os atletas e os clubes coperam.

Indicações sobre materiais acessíveis

Gostaria que informasse sobre e tivessem as transmissões para ser mais fácil de assistir

Divulgar jogos e resultados

Alguma ferramenta que poderia divulgar o que tem dentro do app na internet.

Fonte: Autoria Própria

Figura 65 - Questionário Qualitativo

O que você gostaria de ver em aplicativo com a premissa de melhorar a divulgação do Vôlei no Brasil?

87 respostas

- Gostaria que informasse sobre e tivessem as transmissões para ser mais fácil de assistir
- Divulgar jogos e resultados
- Alguma ferramenta que poderia divulgar o que tem dentro do app na internet.
- Não tenho nada em mente
- Velocidade da bola, e altura dos jogadores
- As partidas
- Informações detalhadas sobre as partidas de vôlei e informações sobre o esporte para que pessoas que não o conhecem passe a ficar informado.
- N sei
- resultado de campeonatos, peneiras, dicas para jogar vôlei...

Fonte: Autoria Própria