

S.O.E.E



Sistema de organização esportiva Escolar





TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA
HENRIQUE BATISTA ORLOVAS
ISABELLY BARBOSA SANTOS
MATHEUS FERREIRA LOPES
MIGUEL LOPES AQUINEZ DA SILVA

ORIENTADOR
PROFESSOR HELTON DE ANDRADE SILVA

SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO ESPORTIVA ESCOLAR



SOEE

SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO DE ESPORTES ESCOLARES

TRABALHO APRESENTADO À ETEC JUSCELINO KUBITSCHKE DE OLIVEIRA COMO PARTE DOS REQUISITOS DA DISCIPLINA DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS, SOB ORIENTAÇÃO DO(A) PROFESSOR(A) HELTON ANDRADE.



HISTÓRIA DO PRODUTO	05, 06
RESUMO	07
ABSTRACT	08
PROBLEMÁTICA	09
OBJETIVO	10,11
PRODUTO	12
OBJETIVO DO PRODUTO	13
INTERFACE	14, 15
LINGUAGENS	16,17
FERRAMENTAS	18,20
BANCO DE DADOS	21
METODOLOGIA	22
PESQUISA DE CAMPO	23,27
ESTUDO VIABILIDADE FINANCEIRA	28
CONCLUSÃO	29
REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO	30,33

MONOGRAFIA OFICIAL

ETEC JUSCELINO KUBITSCHKE DE OLIVEIRA

Orientador: Professor Helton de Andrade Silva



HISTÓRIA DO PRODUTO

Escrito por: Henrique Batista Orlovas

A proposta do projeto surgiu após uma análise crítica sobre a forma como os interclasses são organizados atualmente na Etec Juscelino Kubitschke de Oliveira. Observou-se que o método manual empregado provoca falhas recorrentes, atrasos e confusões na comunicação entre organização e salas envolvidas. Esse problema é comum em ambientes escolares, pois, como afirmam Silva Júnior, Collet e Moreira (2022, p. 13), a gestão de atividades esportivas “exige planejamento estruturado, especialmente quando envolve múltiplos grupos e horários”, tornando processos manuais suscetíveis a erros.

A falta de padronização na coleta de inscrições e no controle das partidas prejudica a experiência dos estudantes. Soares e Montagner (2007, p. 4) destacam que a organização esportiva escolar precisa garantir clareza, ordem e participação equitativa para que cumpra seu papel educacional. No cenário observado, o uso de folhas de papel para definir horários e modalidades tornava o processo lento e vulnerável a retrabalhos.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO SILVA JÚNIOR, COLLET E MOREIRA (2022), A GESTÃO DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS NO AMBIENTE ESCOLAR REQUER PLANEJAMENTO ESTRUTURADO, PRINCIPALMENTE QUANDO ENVOLVE DIFERENTES GRUPOS, HORÁRIOS E DEMANDAS AO MESMO TEMPO.



HISTÓRIA DO PRODUTO

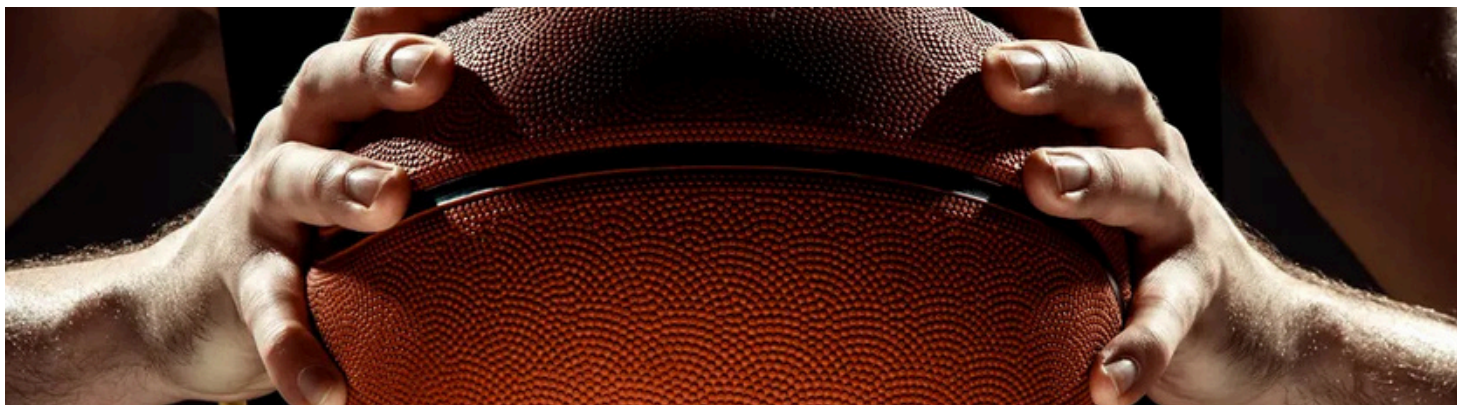
Escrito por: Henrique Batista Orlovas

Diante desse diagnóstico, o grupo decidiu desenvolver uma solução digital para reduzir erros, automatizar tarefas repetitivas e melhorar o fluxo organizacional do evento. A literatura reforça essa necessidade: Nolasco, Bitencourt e Paoli (2021, p. 760) afirmam que ferramentas digitais “aumentam a confiabilidade dos dados e fortalecem a comunicação entre todos os envolvidos na prática esportiva”. Assim, surgiu a ideia de criar um sistema acessível como site e aplicativo.

O sistema previsto disponibiliza uma conta administradora para cada sala, acessada exclusivamente pelo representante responsável pelo interclasse.

Esse responsável cadastrará os atletas nas modalidades dentro de um prazo definido, permitindo que a plataforma registre automaticamente as informações, evitando erros e duplicações.

Essa estrutura também contribui para a organização das disputas: segundo Rezende (2015, p. 112), “a definição adequada dos modelos de competição, como mata-mata ou fase de grupos, deve considerar o número de participantes e a disponibilidade de horários”, reforçando a importância de um sistema automatizado para gerar cronogramas mais precisos.



RESUMO

Escrito por: Henrique Batista Orlovas

O presente projeto identifica e analisa as falhas na administração manual dos interclasses da ETEC JK, que geram atrasos, erros e falta de confiabilidade na organização de competições escolares. A abordagem tradicional, feita de forma manual, limita a eficiência e a transparência do evento, conforme apontado por Silva Júnior, Collet e Moreira (2022, p. 12), que discutem como a gestão do esporte no contexto escolar exige estrutura, planejamento e racionalidade para garantir o bom funcionamento das atividades esportivas. Além disso, a competição escolar tem um valor pedagógico significativo: Soares e Montagner (2007, p. 5) destacam que “a competição esportiva escolar pode servir como instrumento educativo, promovendo valores como cooperação, disciplina e participação”.

Para solucionar esses problemas, propõe-se o desenvolvimento do S.O.E.E. (Sistema de Organização Esportiva Escolar), uma plataforma digital que automatiza a inscrição, a montagem de chaves, os cronogramas e os resultados das competições. A digitalização, segundo Nolasco, Bitencourt e Paoli (2021, p. 760), facilita a gestão ao trazer “organização sistemática e profissional para a administração esportiva, ampliando a eficiência logística e a transparência dos processos”.

O sistema será desenvolvido utilizando HTML, CSS e JavaScript no front-end e PHP, na lógica de negócios e SQL Workbench para o banco de dados. Espera-se que ele reduza significativamente os erros de organização, melhore a comunicação entre participantes e organizadores, e torne o processo mais justo e moderno.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO NOLASCO, BITENCOURT E PAOLI (2021), AS FERRAMENTAS DIGITAIS AUMENTAM A CONFIABILIDADE DOS DADOS E FORTALECEM A COMUNICAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS.



ABSTRACT

Escrito por: Miguel Lopes Aquinez da Silva

The present project identifies and analyzes the flaws in the manual administration of the interclass competitions at ETEC JK, which lead to delays, errors, and a lack of reliability in the organization of school competitions. The traditional approach, carried out manually, limits the efficiency and transparency of the event, as pointed out by Silva Júnior, Collet, and Moreira (2022, p. 12), who discuss how sports management in the school context requires structure, planning, and rationality to ensure the proper functioning of sports activities. Furthermore, school competition has significant pedagogical value: Soares and Montagner (2007, p. 5) emphasize that “school sports competition can serve as an educational instrument, promoting values such as cooperation, discipline, and participation.”

To solve these problems, the development of S.O.E.E. (School Sports Organization System) is proposed, a digital platform that automates registration, bracket creation, schedules, and competition results. According to Nolasco, Bitencourt, and Paoli (2021, p. 760), digitalization facilitates management by bringing “systematic and professional organization to sports administration, increasing logistical efficiency and process transparency.”

The system will be developed using HTML, CSS, and JavaScript on the front-end, with PHP for the business logic and SQL Workbench for the database. It is expected to significantly reduce organizational errors, improve communication between participants and organizers, and make the process fairer and more modern.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO NOLASCO, BITENCOURT E PAOLI (2021), AS FERRAMENTAS DIGITAIS AUMENTAM A CONFIABILIDADE DOS DADOS E FORTALECEM A COMUNICAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES DAS ATIVIDADES ESPORTIVAS.



PROBLEMÁTICA

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

Os eventos escolares, mais especificamente as competições esportivas ou interclasses, possuem um papel muito importante no desenvolvimento de habilidades como: comunicação, relacionamento, assertividade, autogerenciamento, negociações, liderança, entre outras. Entretanto, a ausência de planejamento, estrutura e ferramentas apropriadas para a organização dessas atividades pode causar conflitos de horários, problemas de comunicação entre as equipes e desmotivação dos envolvidos.

Além disso, as escolas sofrem diversas complicações no quesito uso de tecnologias e sistemas que ajudam a otimizar processos internos e externos. De acordo com Guimarães (2023), uso de ferramentas digitais contribui para com a “agilidade dos processos e a transparência na administração escolar” (p. 18). Sendo assim, como discorrem Silva e Batista (2024), muitos gestores e professores “ainda carecem de formação e apoio institucional para integrar plenamente as tecnologias digitais às suas práticas de gestão” (p. 42).

No caso da ETEC Jucelino Kubitschek de Oliveira, é observado que a organização dos interclasses é realizada de forma manual, com o uso de planilhas e comunicações informais. Essa prática gera atrasos, inconsistências nas tabelas de jogos e sobreposição de horários, comprometendo a experiência dos alunos e dificultando o trabalho dos organizadores.

Contudo, se faz necessário uma solução que organize as informações dos eventos, tais como horário, local, times que irão participar, nome dos alunos participantes, entre outros. De acordo com Teotônio (2023), os sistemas automatizados para programação de competições “reduzem erros humanos e otimizam o tempo de planejamento, tornando o processo mais justo e eficiente” (p. 27).

Sendo assim, a problemática principal desse trabalho pode ser considerada como:

Como uma aplicação digital ajuda na otimização e na organização dos interclasses e eventos na nossa ETEC Jucelino Kubitschek de Oliveira?

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO ELTON MAYO, O SUCESSO DE UMA ORGANIZAÇÃO DEPENDE TANTO DAS PESSOAS QUANTO DOS PROCESSOS UTILIZADOS EM SEU FUNCIONAMENTO.



OBJETIVO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

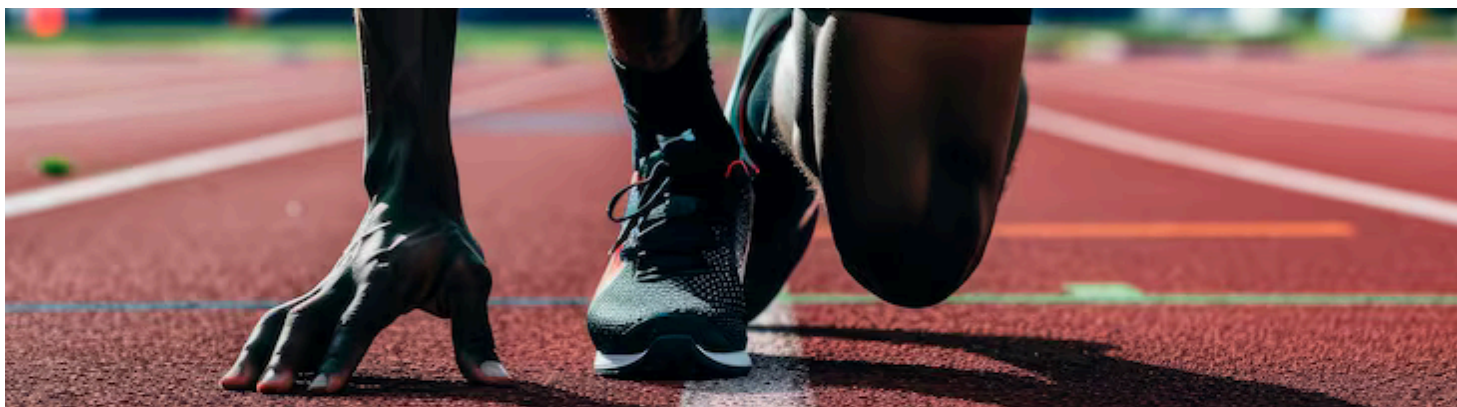
O nosso trabalho tem como objetivo geral criar um aplicativo que auxilie na organização dos interclasses da ETEC Juscélino Kubitschek de Oliveira, visando mitigar problemas muito comuns e recorrentes que acontecem nos períodos de interclasse, tais como falta de organização, organização manual (muita das vezes organizada pelos próprios alunos), falta e atraso na comunicação entre alunos, equipes e gestores e cronogramas desorganizados.

Segundo Gil (2008), “o objetivo de uma pesquisa aplicada é gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigidos à solução de problemas específicos” (p. 27). O projeto condiz como uma aplicação prática, o desenvolvimento de um sistema que contribua para a eficiência da organização e planejamento dos interclasses.

Nossa proposta se baseia na ideia de que a tecnologia educacional pode servir como meio de organização, engajamento e aprendizagem colaborativa. Moran (2015) diz que: “as tecnologias digitais permitem novas formas de organizar tempos, espaços e atividades escolares, tornando o processo mais participativo e eficiente” (p. 34). Sendo assim, o nosso projeto visa promover uma experiência mais eficiente, atualizada, dinâmica e moderna tanto para os alunos quanto os organizadores e gestores da nossa escola.

Além disso, o nosso projeto propõe-se a incentivar o uso da tecnologia como ferramenta de gestão escolar, em concordância com Kenski (2012): “as tecnologias digitais, quando aplicadas de forma planejada, ampliam as possibilidades de comunicação e administração dentro das instituições de ensino” (p. 49). Deste Modo, pretendemos não só resolver um problema em específico, mas também contribuir para uma cultura de inovação na escola.

CITAÇÃO DE AUTOR:
SEGUNDO MAX WEBER, A ADMINISTRAÇÃO BASEADA EM REGRAS E ESTRUTURAS ORGANIZADAS CONTRIBUI PARA MAIOR EFICIÊNCIA E PREVISIBILIDADE NOS PROCESSOS.



OBJETIVO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

Nossos objetivos específicos para alcançar com sucesso a conclusão do nosso projeto são: observar, identificar e definir quais são as principais dificuldades que a escola enfrenta no quesito organização dos interclasses e eventos escolares, analisando problemas relacionados à comunicação, gerenciamento das equipes e controle das informações.

Além disso, buscamos determinar os requisitos necessários para a elaboração do sistema, avaliando as necessidades de cada grupo envolvido, como alunos, professores e gestores da escola. Dessa forma, será possível desenvolver uma plataforma mais eficiente, prática e adequada à realidade da instituição, contribuindo para uma melhor organização dos eventos esportivos escolares.

Desenvolver o sistema utilizando aplicações e linguagens adequadas ao projeto, como MySQL, PHP e JavaScript, garantindo um funcionamento eficiente e compatível com as necessidades do sistema.

Além disso, preparar e realizar testes com a aplicação junto aos alunos e professores, permitindo identificar possíveis falhas e melhorias necessárias para oferecer uma melhor experiência de uso. Por fim, analisar os resultados obtidos para verificar se a utilização do aplicativo contribuiu para melhorias na organização dos eventos escolares.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO HENRY MINTZBERG, A GESTÃO EFICAZ OCORRE QUANDO ESTRATÉGIA E ORGANIZAÇÃO ATUAM DE FORMA INTEGRADA.



PRODUTO

Escrito por: MIGUEL LOPES AQUINEZ DA SILVA

O S.O.E.E. (Sistema de Organização Esportiva Escolar) é uma plataforma digital desenvolvida com o objetivo de facilitar a administração de equipes e eventos esportivos escolares, promovendo maior eficiência, organização e praticidade durante os interclasses.

A plataforma permitirá que os alunos tenham acesso rápido e simplificado às informações relacionadas aos eventos, como horários, locais, modalidades esportivas, equipes participantes e integrantes inscritos.

O sistema também contará com uma área administrativa destinada aos responsáveis pela organização dos eventos, permitindo alterações em

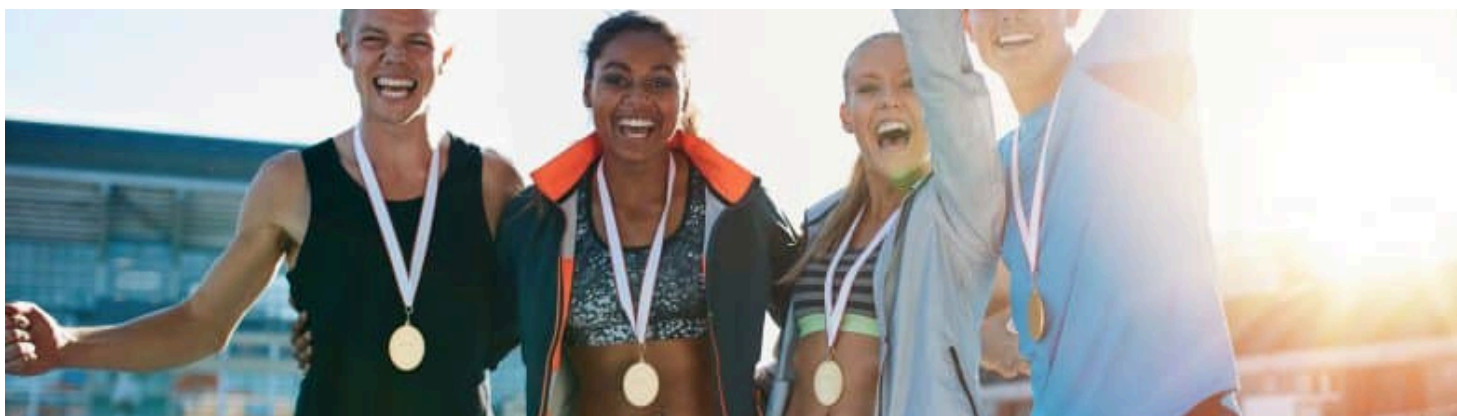
horários, datas, modalidades e gerenciamento das equipes participantes. Além disso, essa área possibilitará o acompanhamento das inscrições em tempo real, facilitando o controle dos participantes e das competições. Os administradores também poderão divulgar avisos importantes e atualizar informações do evento de maneira rápida e eficiente.

Dessa forma, a organização se tornará mais prática, segura e organizada para todos os envolvidos.



CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO MICHAEL JORDAN, O TALENTO PODE VENCER JOGOS, MAS É O TRABALHO EM EQUIPE QUE CONQUISTA CAMPEONATOS.



OBJETIVO DO PRODUTO

Escrito por: MIGUEL LOPES AQUINEZ DA SILVA

O principal objetivo do S.O.E.E. é facilitar o planejamento e a organização dos interclasses e demais eventos esportivos relacionados à ETEC. O sistema busca tornar o gerenciamento das atividades mais rápido, eficiente e acessível, auxiliando tanto os organizadores quanto os participantes. Além disso, pretende melhorar a comunicação entre as equipes e garantir maior praticidade e acompanhamento das informações dos eventos.

Por meio da plataforma, os alunos poderão se inscrever nas modalidades esportivas e acessar informações importantes sobre os eventos, como horários, locais, equipes participantes e cronogramas.



Partidas



Classificação



Inscrições



Meu Time

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO NELSON MANDELA, O ESPORTE FUNCIONA COMO UMA FERRAMENTA DE TRANSFORMAÇÃO SOCIAL, IGUALDADE E UNIÃO ENTRE AS PESSOAS.



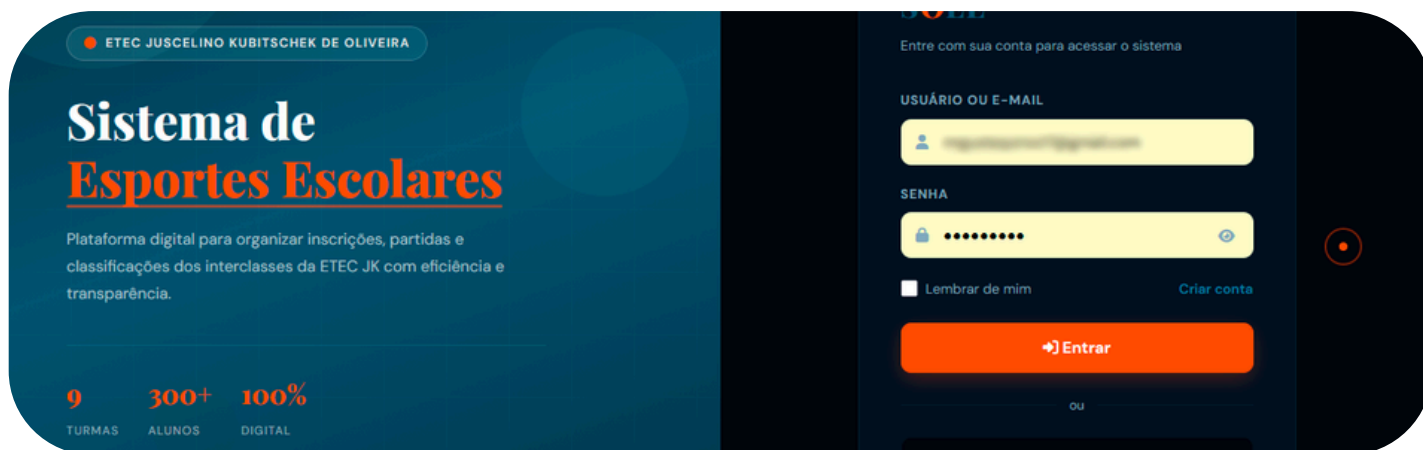
INTERFACE

Escrito por: MIGUEL LOPES AQUINEZ DA SILVA

Início da parte informátiva do site (Tema Escuro)



Pagina de Login para acessar as Dashboards (Tema Escuro)



Pagina de criação de Modalidade Esportiva (Tema Escuro)



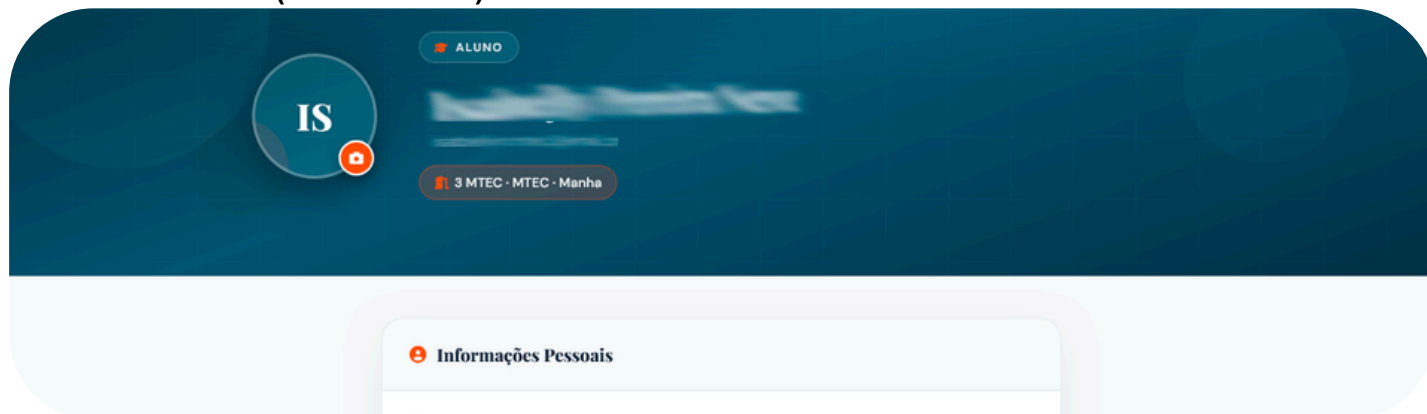
CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO SERGE MOSCOVICI E SALGADO, A FOTOGRAFIA EM PESQUISAS TÉCNICAS VAI ALÉM DA ILUSTRAÇÃO, FUNCIONANDO COMO UM REGISTRO DE EVIDÊNCIA DO PRODUTO FINAL E AUXILIANDO NA AVALIAÇÃO MAIS CONCRETA DO PROJETO.

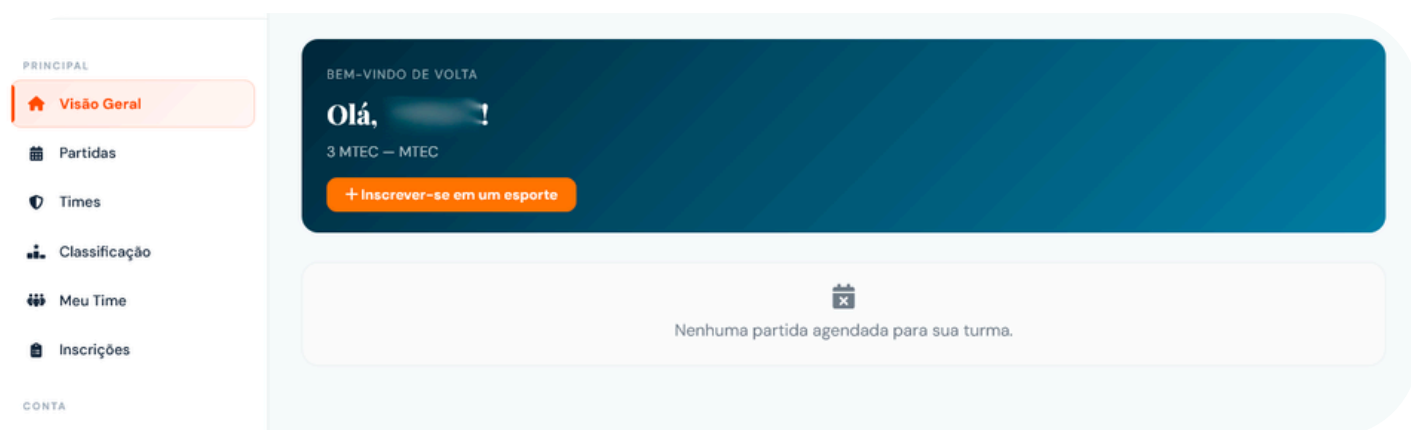
INTERFACE

Escrito por: MIGUEL LOPES AQUINEZ DA SILVA

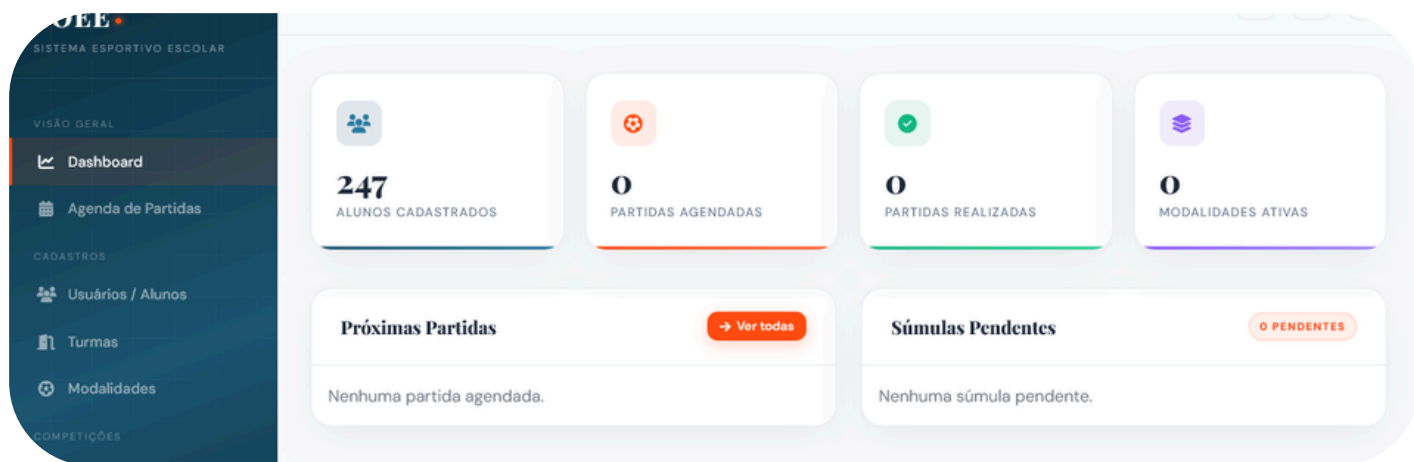
Perfil do Aluno (Tema Claro)



interface de acesso do Aluno (Tema Claro)



interface de administração de eventos (Tema Claro)





LIGUAGENS

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

HTML: para a estrutura do site com todas as informações básicas como as letras títulos e subtítulos cabeçalhos, segundo GUDWIN, Ricardo R. Linguagens de programação. Campinas: DCA/FEEC/UNICAMP, p. 13, 1997 "O HTML (Hyper Text Markup Language) é uma linguagem de “markups”, que permite a formatação de texto e imagens, utilizada para a construção de páginas hiper-mídia na Internet. Junto com o protocolo de rede http, foi um dos responsáveis pela explosão do WWW (World Wide Web), que popularizou a Internet mundo afora."

CSS: ficará com o design estética hierarquia permitindo a exclusividade do nosso site/aplicativo afirma o autor PHP vai armazenar todos os dados dos alunos, professores no formulário e sempre que ele realizar o seu login logo após os dados dele vai estar armazenado no lado do servidor, conforme o autor NEUCAMP, Luciano S.; LOPES, Guido Nunes.

Aplicação de PHP, Javascript, CSS e MySQL na Criação do Portal de Agro@ mbiente On-line. Revista Agro@ ambiente on-line, v. 1, n. 1, p. 50, 2007 o CSS serve para deixar as páginas da web mais bonitas e organizadas, ajudando a montar o visual dos sites com cores, tamanhos de letra, margens e outros detalhes que deixam o conteúdo mais agradável de ver.

JAVA SCRIPT: será a nossa parte de animação aonde podemos deixar movimentado e prático para o nosso produto portanto sempre prezando melhorar a experiencia para os nossos esportistas como destaca o autor NEUCAMP, Luciano S.; LOPES, Guido Nunes. Aplicação de PHP, Javascript, CSS e MySQL na Criação do Portal de Agro@ mbiente On-line. Revista Agro@ mbiente on-line, v. 1, n. 1, p. 50, 2007 "Javascript é uma linguagem de programação utilizada para criar programas encarregados de realizar ações dentro do âmbito de uma página web, podendo criar efeitos especiais nas páginas web e definir interatividades com o usuário."

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO LUCIANO S. NEUCAMP E GUIDO NUNES LOPES (2007), A UTILIZAÇÃO DE PHP, JAVASCRIPT, CSS E MYSQL CONTRIBUI PARA O DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS ONLINE DINÂMICOS, ORGANIZADOS E EFICIENTES.



LIGUAGENS

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

PHP: armazena todos os dados dos alunos, professores no formulário e sempre que ele realizar o seu login logo após os dados dele vai estar armazenado no lado do servidor, conforme o autor NEUCAMP, Luciano S.; LOPES, Guido Nunes. Aplicação de PHP, Javascript, CSS e MySQL na Criação do Portal de Agro@ mbiente On-line. Revista Agro@ mbiente on-line, v. 1, n. 1, p. 50, 2007 "O PHP, acrônimo de Preprocessor Hypertext, foi concebido como uma linguagem multiplataforma para programar script para e ao lado de servidor web. E projetado para ser uma interface de escrita entre uma linguagem de alto nível e os códigos HTML (do inglês Hypertext Makeup Language), de fácil acesso, simples e com código fonte aberto."

SQL: Responsável por gerenciar e organizar todo o banco de dados do nosso produto, garantindo segurança nas informações e permitindo consultas rápidas, armazenamento estruturado e manipulação eficiente dos dados inseridos pelos alunos e professores. Segundo GUDWIN, Ricardo R. Linguagens de programação. Campinas:

DCA/FEEC/UNICAMP, p. 11, 1997 o SQL é uma linguagem de acesso a banco de dados originária de plataformas de grande porte, mas que se tornou popular em ambientes cliente-servidor, o que reforça a eficiência do uso do SQL em nosso sistema.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO LUKE WELLING E LAURA THOMSON (2005), O PHP É UMA LINGUAGEM ADEQUADA PARA O DESENVOLVIMENTO WEB E PODE SER INTEGRADO FACILMENTE AO MYSQL NA CRIAÇÃO DE APLICAÇÕES DINÂMICAS.



git



FERRAMENTAS

Escrito por: **CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA**

Git: Sistema de controle de versão distribuído amplamente utilizado no desenvolvimento de software para registrar mudanças no código ao longo do tempo. Segundo a Git SCM, ele foi projetado para ser “rápido e eficiente, lidando com projetos de qualquer tamanho”. Ele permite salvar versões do projeto por meio de commits, possibilitando recuperar estados anteriores quando necessário. De acordo com a Atlassian, o Git mantém um histórico completo das alterações, garantindo maior controle e segurança. Além disso, o uso de branches possibilita que vários desenvolvedores trabalhem simultaneamente sem interferir no código principal. Como afirma o livro Pro Git, “branching e merging são operações leves e rápidas”, facilitando a integração das mudanças de forma organizada.

Visual Studio Code: Editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft, amplamente utilizado para programar em diversas linguagens. Segundo a Microsoft Docs, o VS Code é “leve, mas poderoso editor de código-fonte”. Ele se destaca por ser rápido e altamente personalizável, permitindo a instalação de extensões que adicionam funcionalidades como suporte a linguagens, integração com Git e depuração de código. De acordo com a Microsoft, essas extensões ampliam significativamente os recursos do editor. Além disso, o Visual Studio Code possui terminal integrado e ferramentas que facilitam o desenvolvimento completo dentro do próprio ambiente, tornando-o uma das ferramentas mais populares entre os desenvolvedores.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO ALEXANDRE AQUILES E RODRIGO FERREIRA (2014), O GIT É UM SISTEMA DE CONTROLE DE VERSÃO RÁPIDO E EFICIENTE, PERMITINDO O GERENCIAMENTO E A INTEGRAÇÃO DE ALTERAÇÕES EM PROJETOS DE DESENVOLVIMENTO.



FERRAMENTAS

Escrito por: **CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA**

GitHub: Plataforma utilizada para armazenar, gerenciar e compartilhar códigos de projetos de software, funcionando integrada ao Git. Segundo a GitHub, ele é “uma plataforma de desenvolvimento que permite hospedar e revisar código, gerenciar projetos e construir software”. A plataforma permite que vários desenvolvedores trabalhem simultaneamente no mesmo projeto sem sobrescrever alterações, facilitando a colaboração. De acordo com a Microsoft, o GitHub oferece ferramentas para revisão de código, controle de versões e acompanhamento do histórico de mudanças. Além disso, é amplamente utilizado para hospedar projetos open source, possibilitando que qualquer pessoa contribua e acompanhe o desenvolvimento.

Trello: Ferramenta de organização e gerenciamento de tarefas baseada no método Kanban, desenvolvida pela Atlassian. Segundo a Atlassian, o Trello permite “organizar projetos em quadros, listas e cartões”. A plataforma possibilita criar tarefas em forma de cartões, que podem ser movidos entre listas para indicar o progresso, como “a fazer”, “em andamento” e “concluído”. Além disso, conforme a própria Atlassian destaca, o Trello facilita a colaboração ao permitir comentários, prazos, anexos e responsáveis em cada tarefa. Assim, a ferramenta é amplamente utilizada tanto por equipes quanto para organização pessoal, ajudando a melhorar a produtividade e a visualização do fluxo de trabalho.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO ANNA CAROLINA MELLO E LUIZ HENRIQUE GOMES DE SOUZA (2018), O TRELLO DESTACA-SE COMO UMA FERRAMENTA FLEXÍVEL E DE VISUAL SIMPLIFICADO PARA MONITORAMENTO E ORGANIZAÇÃO DE PROJETOS, UTILIZANDO A METODOLOGIA KANBAN.



FERRAMENTAS

Escrito por: **CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA**

XAMPP: Pacote de software que facilita a criação de ambientes de desenvolvimento web local, reunindo ferramentas como Apache, MySQL, PHP e Perl. Segundo a Apache Friends, ele é uma “distribuição Apache completamente gratuita e fácil de instalar”. Ele permite que desenvolvedores testem sites e sistemas diretamente no computador, sem a necessidade de um servidor online. De acordo com a Apache Friends, o XAMPP foi projetado para ser simples e prático, facilitando o uso por iniciantes e profissionais. Assim, é amplamente utilizado por estudantes e programadores para aprender e desenvolver aplicações web de forma acessível.

Apache: Servidor web responsável por permitir o funcionamento de sites e aplicações, inclusive em ambientes locais como o XAMPP. Segundo a Apache Software Foundation, o Apache é um “servidor HTTP de código aberto para sistemas modernos”. Sua função é receber requisições feitas pelo navegador, processar arquivos como HTML e PHP e enviar as respostas ao usuário, possibilitando o acesso a projetos por meio do “localhost”. De acordo com a Apache Software Foundation, ele é amplamente utilizado para hospedar e testar aplicações web. No XAMPP, o Apache simula um servidor real, trabalhando junto com outras ferramentas para permitir o desenvolvimento e teste de sites antes da publicação online.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO GLEIDSON AFONSO RODRIGUES MAIA (2024), O XAMPP PERMITE REALIZAR TESTES EM UM AMBIENTE ISOLADO, SEM NECESSIDADE DE CONEXÃO COM A INTERNET.



BANCO DE DADOS

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

O banco de dados do sistema foi desenvolvido para armazenar e gerenciar as informações dos eventos esportivos escolares de forma organizada e eficiente, utilizando o modelo relacional proposto por Edgar F. Codd. O sistema é estruturado em tabelas como curso, turma, usuário, modalidade, edição, inscrição e partida, representando entidades do mundo real e facilitando o armazenamento e a recuperação das informações.

A tabela USUARIO é uma das principais do sistema, enquanto MODALIDADE e EDICAO organizam os eventos esportivos por meio de relacionamentos muitos-para-muitos. Já as tabelas PARTIDA e RESULTADO registram os jogos e seus respectivos resultados, contribuindo para uma organização mais eficiente dos dados do SOEE.

A tabela CLASSIFICACAO permite acompanhar o desempenho das equipes durante as competições, enquanto o uso de chaves primárias e estrangeiras garante a integridade referencial e a consistência dos dados. Além disso, o banco utiliza técnicas de normalização, reduzindo redundâncias e tornando a estrutura mais organizada e eficiente.

A implementação foi realizada utilizando o MySQL e a linguagem SQL, garantindo segurança, integridade e acesso eficiente às informações. Dessa forma, o banco de dados do SOEE apresenta uma estrutura confiável e alinhada às boas práticas, sendo essencial para o funcionamento do sistema e para a gestão dos eventos esportivos escolares.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO WISAL KHAN ET AL. (2023), OS BANCOS DE DADOS SQL FORAM DESENVOLVIDOS PARA ORGANIZAR INFORMAÇÕES DE FORMA ESTRUTURADA E PERMITIR MAIOR ESCALABILIDADE DOS SISTEMAS.



METODOLOGIA

Escrito por: **CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA**

A presente pesquisa caracteriza-se como aplicada, pois tem como finalidade gerar conhecimentos voltados à solução de um problema específico, neste caso, a organização dos interclasses escolares. Segundo Gil (2008, p. 27), a pesquisa aplicada “tem como objetivo gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos à solução de problemas específicos”. Quanto à abordagem, a pesquisa é quali-quantitativa, pois envolve tanto a análise de dados numéricos quanto a interpretação de percepções dos participantes. De acordo com Prodanov e Freitas (2013), a pesquisa quantitativa busca traduzir em números opiniões e informações, enquanto a qualitativa permite compreender aspectos subjetivos e comportamentais dos indivíduos. No que se refere aos objetivos, trata-se de uma pesquisa exploratória e descritiva. Exploratória, pois busca maior familiaridade com o problema, e descritiva por analisar e registrar as características de determinado

Conforme Antonio Carlos Gil, as pesquisas descritivas têm como objetivo analisar características de determinado grupo ou fenômeno. A pesquisa foi realizada por meio de um formulário online no Google Forms, utilizando o método survey.

O questionário abordou perfil dos participantes, experiência com interclasses, dificuldades enfrentadas, uso de tecnologia e funcionalidades desejadas para o sistema. Também foram incluídas perguntas de múltipla escolha e uma questão aberta para sugestões, permitindo coletar dados objetivos e opiniões dos participantes. O público-alvo foi composto por alunos, professores e membros da comunidade escolar da ETEC Juscelino Kubitschek de Oliveira.

CITAÇÃO DE AUTOR:

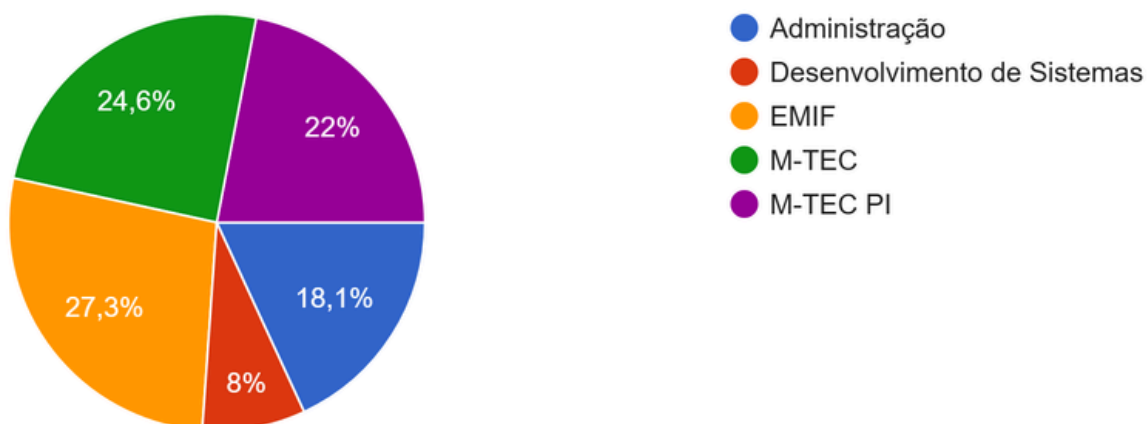
SEGUNDO ANTONIO CARLOS GIL (2008), A METODOLOGIA CIENTÍFICA CORRESPONDE A UM CONJUNTO DE PROCEDIMENTOS ORGANIZADOS E RACIONAIS UTILIZADOS PARA ALCANÇAR O CONHECIMENTO DE FORMA CONFIÁVEL.

PESQUISA DE CAMPO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

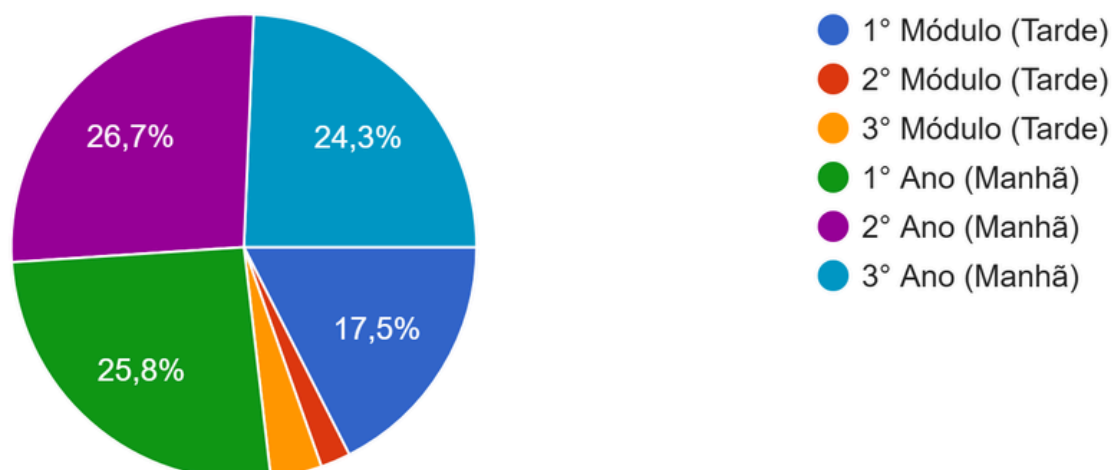
Qual seu curso?

337 respostas



Qual seu modulo/ano

337 respostas



CITAÇÃO DE UM AUTOR :

SEGUNDO FABIANE DA COSTA ANDRES ET AL. (2020), O GOOGLE FORMS DESTACA-SE COMO UMA IMPORTANTE FERRAMENTA DE APOIO PARA PESQUISAS ACADÊMICAS E PROCESSOS EDUCATIVOS, AUXILIANDO NA COLETA E ORGANIZAÇÃO DE DADOS DE FORMA PRÁTICA E EFICIENTE.

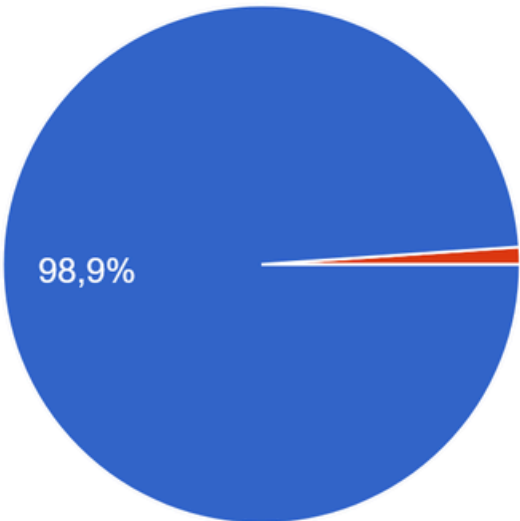


PESQUISA DE CAMPO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

Qual o seu perfil?

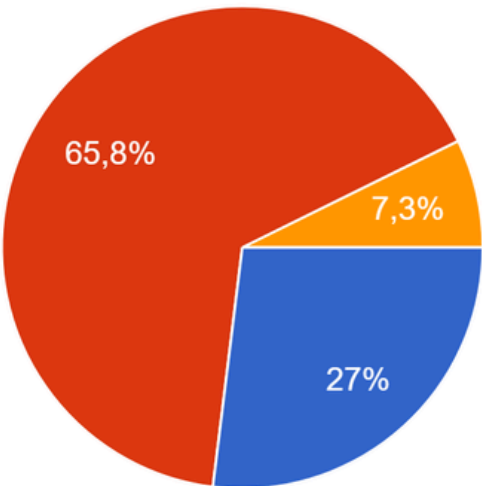
371 respostas



- Aluno
- Professor
- Outro

Qual é sua idade?

371 respostas



- 14 a 15 anos
- 16 a 17 anos
- 18 anos ou mais

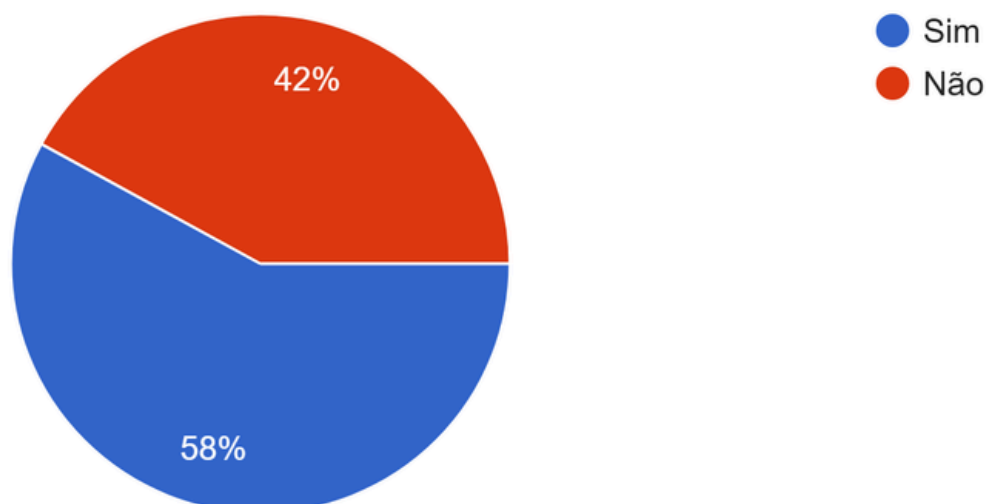


PESQUISA DE CAMPO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

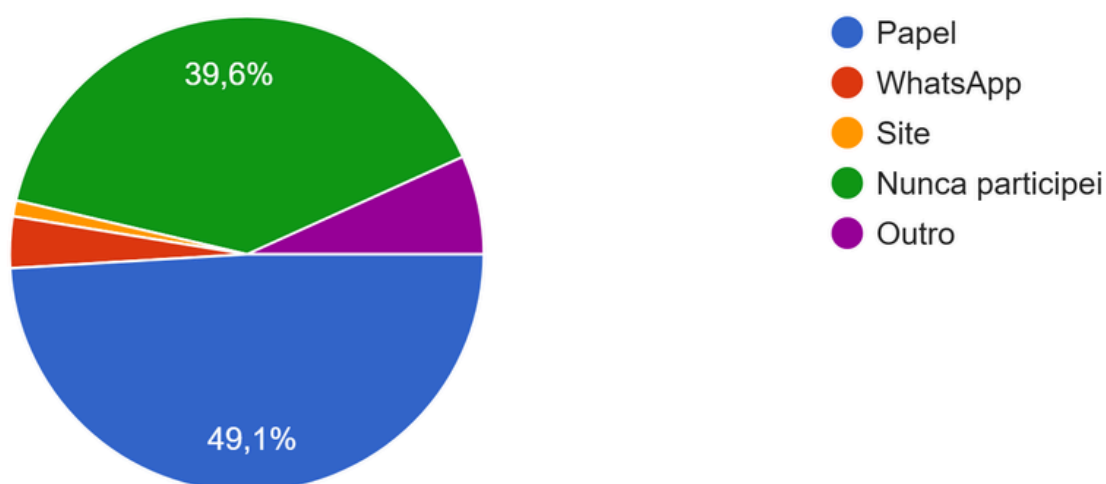
Você já participou de algum interclasse?

371 respostas



Como você se inscreveu no interclasse?

371 respostas



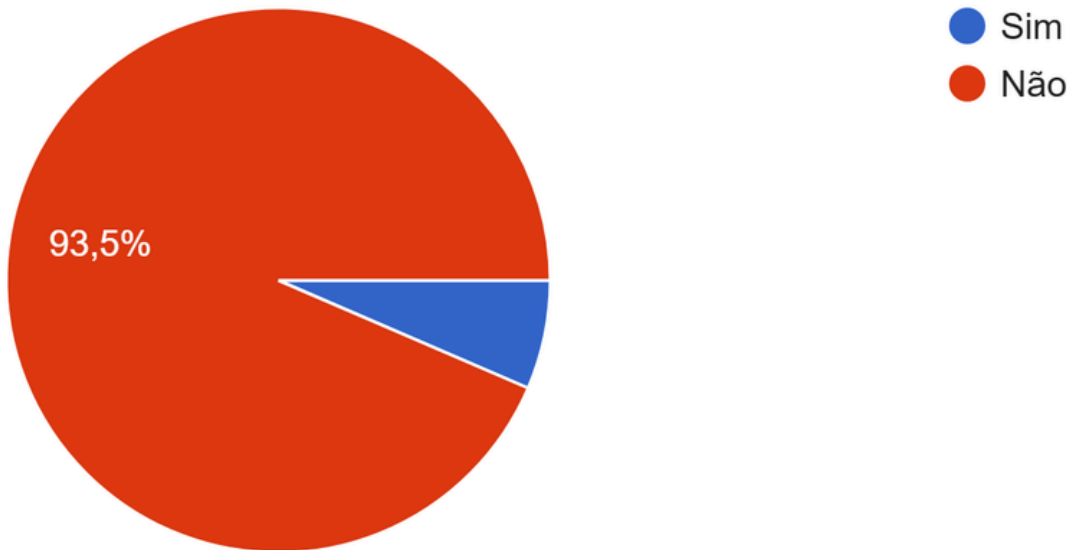


PESQUISA DE CAMPO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

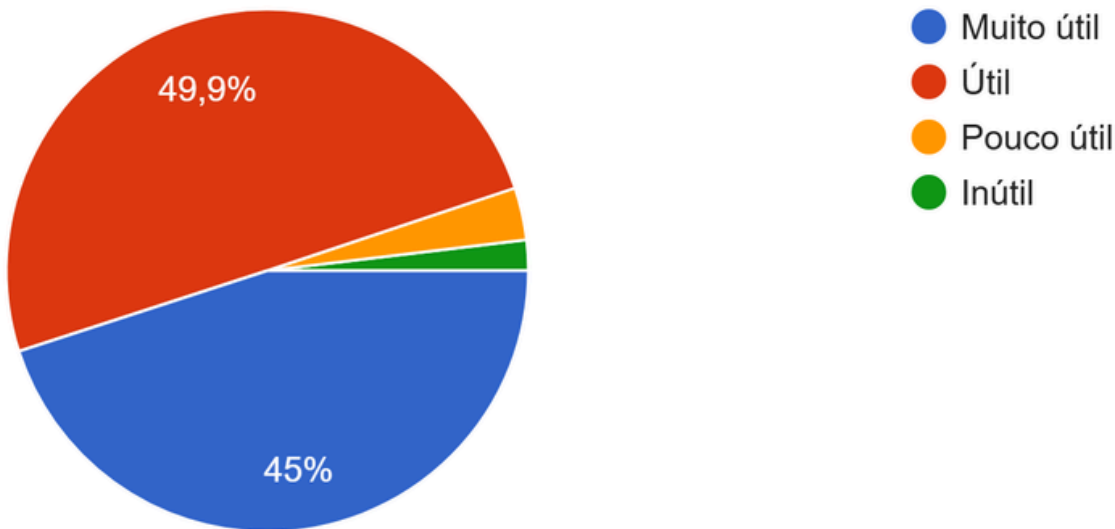
Você enfrentou algum tipo de dificuldade para se inscrever?

371 respostas



Você acha que um site para inscrição no interclasse seria útil?

371 respostas

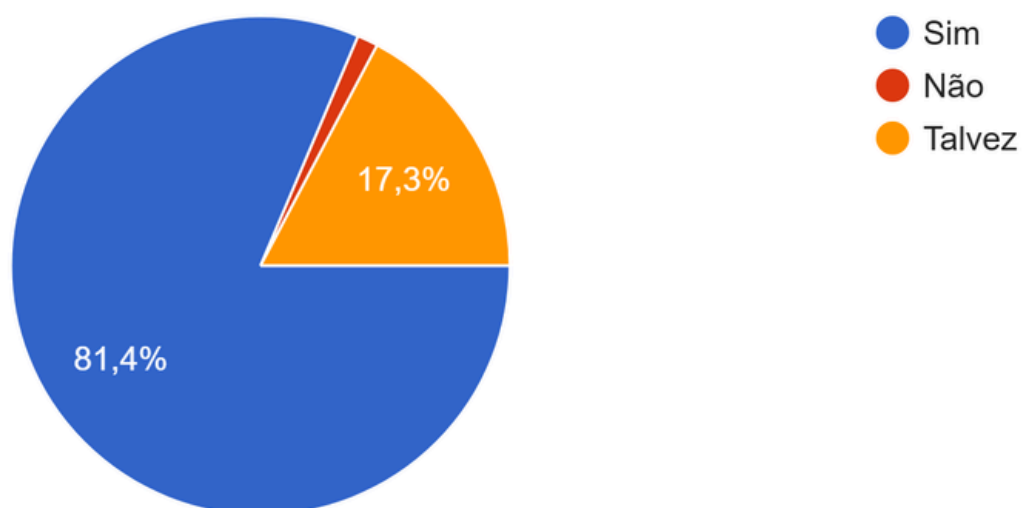


PESQUISA DE CAMPO

Escrito por: MATHEUS FERREIRA LOPES

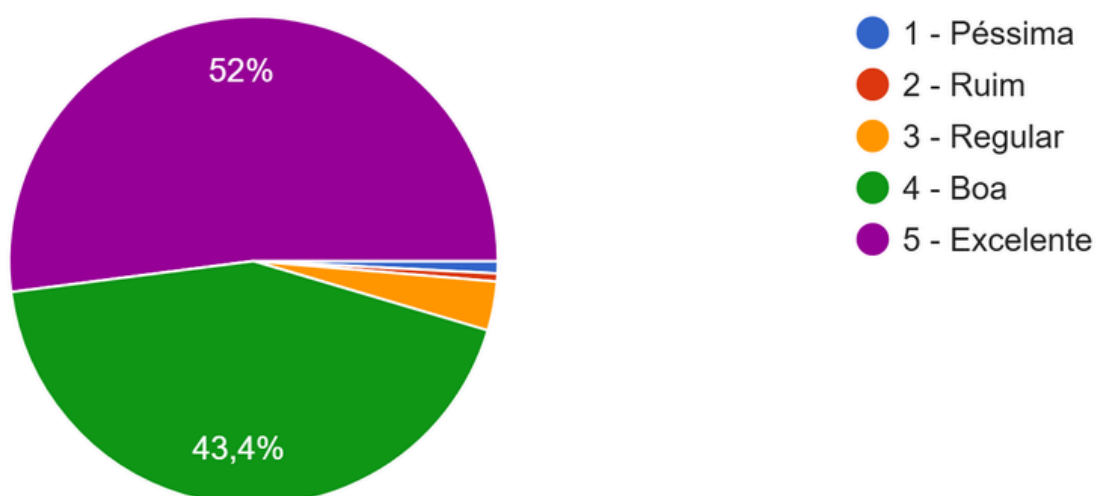
Você acha que um sistema web melhoraria a organização do interclasse?

371 respostas



Dê uma nota para a nossa ideia

371 respostas





ESTUDO VIABILIDADE FINANCEIRA

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

O presente estudo analisa a viabilidade da implementação de um site para organização de interclasses escolares proposto pela SOEE, buscando substituir métodos manuais por uma solução digital mais eficiente e centralizada. Os dados coletados demonstram que os alunos possuem familiaridade com o ambiente digital e reconhecem a utilidade da plataforma para acesso a informações como inscrições, cronogramas, resultados e atualizações.

Além disso, o desenvolvimento do sistema é tecnicamente viável, utilizando tecnologias acessíveis e uma interface intuitiva e responsiva, contribuindo para uma melhor organização e comunicação no ambiente escolar.

Em relação aos aspectos financeiros, o principal custo do projeto está relacionado à hospedagem do site, sendo um investimento de baixo custo diante dos benefícios oferecidos, como melhor organização, redução de erros e melhoria na comunicação. Além disso, a implementação da plataforma promove a centralização das informações, maior transparência e mais eficiência na realização dos eventos escolares.

Dessa forma, conclui-se que o site da SOEE apresenta viabilidade técnica, financeira e operacional, sendo uma solução adequada para modernizar a organização dos interclasses escolares.

CITAÇÃO DE AUTOR:

SEGUNDO KENNETH LAUDON E JANE LAUDON (2014), A ANÁLISE DE VIABILIDADE FINANCEIRA É FUNDAMENTAL PARA VERIFICAR SE OS BENEFÍCIOS DE UM PROJETO SUPERAM OS CUSTOS ENVOLVIDOS.



CONCLUSÃO

Escrito por: Isabelly Barbosa Santos

Com base na análise da problemática e dos objetivos apresentados, percebe-se que a organização dos interclasses na ETEC Juscelino Kubitschek de Oliveira enfrenta desafios relacionados à falta de ferramentas adequadas, processos manuais e falhas de comunicação. Esses problemas dificultam o trabalho dos organizadores e prejudicam a experiência dos alunos.

Diante disso, o desenvolvimento do S.O.E.E. surge como uma solução para otimizar esse processo, centralizando informações importantes, como horários, inscrições e tabelas de jogos, além de oferecer ferramentas que tornam a organização mais rápida, prática e transparente.

Além de facilitar o acesso dos alunos às informações e permitir maior organização dos responsáveis, o sistema contribui para reduzir erros comuns, evitar conflitos de horário e aumentar a produtividade no gerenciamento dos eventos. Com isso, reforça-se a importância do uso das tecnologias educacionais como meio de aprimorar a gestão escolar, promover integração entre alunos e professores e estimular práticas inovadoras dentro da instituição.

Portanto, conclui-se que a criação do aplicativo não apenas soluciona problemas recorrentes na organização dos interclasses, mas também fortalece a cultura de inovação na escola, proporcionando um ambiente mais organizado, dinâmico e eficiente para todos os envolvidos.



Google Scholar

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

ABNT. NBR 14724:2011 — Trabalhos acadêmicos. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2011.

ABNT. NBR 6027:2012 — Sumário. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2012.

ABNT. NBR 6023:2018 — Referências. Rio de Janeiro: Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2018.

GUDWIN, Ricardo R. Linguagens de programação. Campinas: DCA/FEEC/UNICAMP, 1997.

NEUCAMP, Luciano S.; LOPES, Guido Nunes. Aplicação de PHP, Javascript, CSS e MySQL na Criação do Portal de Agro@mbiente On-line. Revista Agro@mbiente On-line, v. 1, n. 1, p. 50, 2007.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.

Google Scholar

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Campinas: Papirus, 2015.

DALMOLIN, F. R. C.; KADOTA, F. Eventos escolares: perfil e conhecimentos técnicos dos profissionais envolvidos. Santa Maria: UFSM, 2015.

GUIMARÃES, U. A. Tecnologias digitais aplicadas à gestão escolar na formação docente. Recima21, v. 4, n. 3, 2023.

SILVA, J. C. B.; BATISTA, R. F. F. Gestão escolar e tecnologias digitais de informação e comunicação: um olhar para além da sala de aula. Revista Educar Hoje, v. 8, n. 1, 2024.

TEOTÔNIO, A. B. Sistema web para programação de tabelas de competições (MatchMate). Monografia (Graduação em Sistemas de Informação). Brasília: Universidade Católica de Brasília, 2023.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Campinas: Papirus, 2015.



Google Scholar

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

Escrito por: **CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA**

SILVA JÚNIOR, Edesio Rodrigues da; COLLET, Carine; MOREIRA, Evando Carlos. Esporte no contexto escolar: organização do espaço e tempo extracurricular. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 40, p. 12-24, 2022.

REZENDE, Antonio Carlos. *Organização e administração de competições esportivas*. Rio de Janeiro: Sprint, 2015.

SILVA JÚNIOR, Edesio Rodrigues da; COLLET, Carine; MOREIRA, Evando Carlos. Esporte no contexto escolar: organização do espaço e tempo extracurricular. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 40, p. 12-24, 2022.

SOARES, Carmen Lúcia; MONTAGNER, Paulo César. *Educação física escolar: fundamentos e perspectivas*. Campinas: Autores Associados, 2007.

NOLASCO, Ana Beatriz; BITENCOURT, Fernanda; PAOLI, Pedro. Gestão esportiva escolar e impactos da digitalização. *Revista Práxis Educativa*, v. 16, n. 3, p. 748-766, 2021.

KHAN, Wisal et al. SQL and NoSQL database software architecture performance analysis and assessments—a systematic literature review. *Big Data and Cognitive Computing*, v. 7, n. 2, p. 97, 2023.

MAIA, Gleidson Afonso Rodrigues. Desenvolvimento de solução web para denúncia e teleconsulta em casos de dengue no noroeste paulista. 2024.

MELLO, Anna Carolina; DE SOUZA, Luiz Henrique Gomes. Solução Simplificada para o Monitoramento e Controle de Projetos Utilizando a Ferramenta Trello. *Boletim do Gerenciamento*, n. 2, 2018.

Google Scholar

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

Escrito por: CARLOS HENRIQUE VALENTIM SILVA

- AQUILES, Alexandre; FERREIRA, Rodrigo. Controlando versões com Git e GitHub. Casa do Código, 2014.
- GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.
- MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Campinas: Papirus, 2015.

