



16º Congresso Nacional de Iniciação Científica

TÍTULO: PROPOSTA DE UMA REDE SOCIAL ESPORTIVA

CATEGORIA: EM ANDAMENTO

ÁREA: CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA

SUBÁREA: COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA

INSTITUIÇÃO: FACULDADE DE EDUCAÇÃO SÃO LUÍS

AUTOR(ES): HIANDRO DOMICIANO DA SILVA, ALESSANDRO VICENTE GOMES, CLAUDIONOR SAMPAIO MACHADO

ORIENTADOR(ES): EMANUEL SICHIERI WAGNER

COLABORADOR(ES): MARCELO MARTINS LAFFRANCHI

Realização:



Apoio:



Resumo

Este trabalho tem como objetivo relatar o desenvolvimento de uma rede social esportiva. A proposta inicial é possibilitar um ambiente interativo e funcional onde o usuário consiga gerenciar suas atividades esportivas de forma rápida e fácil além de conhecer novas pessoas e compartilhar os mesmos interesses.

Introdução

Hoje em dia é cada vez mais habitual utilizar aplicativos e sistemas que nos auxiliam no gerenciamento da nossa vida pessoal. Durante nosso dia a dia andamos muito atarefados com trabalho, estudo e família, com isso tem se tornando cada vez mais difícil organizar uma tradicional partida entre amigos, o que antes era muito simples acabou ganhando aspectos negativos e burocráticos, por isso ficou exaustivo tamanho esforço.

Então identificamos a necessidade de desburocratizar todo esse processo, acreditamos que a sociedade tende a caminhar para uma era na qual será possível escolher o local, convidar os jogadores, distribuir as equipes e se divertir. Tudo isso de forma fácil e prática, e a certeza de poucos cliques. Todo aquele processo de telefonar até um centro poliesportivo para agendar um horário, convocar os amigos, assim sucessivamente sempre que houver a necessidade de marcar um jogo, não será mais tão desmotivador como antes.

Objetivos

Apresentar uma proposta inovadora, um facilitador encapsulado no formato de uma rede de pessoas. Contribuir com o desenvolvimento humano, social e esportivo bem como iniciativa às práticas esportivas, inclusão social e melhoria na qualidade de vida.

Gerenciar o estabelecimento, automatizar os fluxos internos, organizar as quadras de locação, são processos tratados em um módulo específico nesse projeto. Uma plataforma web integrada ao servidor possibilita aos proprietários desses locais total controle e suporte para automatizar o processo de locação, além de contar com relatórios e dados que auxiliam na tomada de decisão.

Uma rede social onde o usuário torna-se um jogador, podendo configurar suas habilidades, criar partidas, gerenciar grupos de bate papos, se colocar disponível às partidas que irão ocorrer, entre outros recursos disponíveis na aplicação.

Metodologia

Será utilizada a revisão bibliográfica e a prototipação do software. A prototipação seguirá o modelo de desenvolvimento do ciclo de vida do software (Pressman, 2011), bem como metodologia de desenvolvimento ágil e padrões de projeto.

Em termos tecnológicos atuando do lado do servidor será utilizado como linguagem principal C#. Optou-se por trabalhar com essa linguagem por ser uma tecnologia de alto nível e se encontra em constante crescimento e suporte (MSDN, 2016). Para armazenamento e manipulação dos dados o Entity Framework juntamente com Microsoft SQL Sever nos garante maior controle e estabilidade. Para o desenvolvimento da aplicação móvel será utilizado o SDK Android (Lecheta, 2015), e no conceito de Web, ASPNET MVC e Web Service REST (MSDN, 2016).

Desenvolvimento

Visando o tamanho da aplicação e sua complexidade, busca-se um padrão de projeto onde fosse possível separar as funcionalidades de forma independente onde modelos, controles e serviços interajam simultaneamente dentro da aplicação. (MSDN, 2016).

A necessidade de desenvolver o mesmo projeto para diferentes plataformas atuando com a mesma lógica de negócio retrata a importância da reutilização de códigos, exatamente pelo cenário onde o mesmo projeto será disponibilizado em plataformas distintas. A comunicação com a aplicação cliente ocorrerá através de Web Service que será o mecanismo de comunicação de dados entre cliente e servidor.

Resultados Preliminares

Em entrevistas já realizadas esportistas afirmaram que seriam adeptos à iniciativa, mostrando-se otimistas em relação a esta proposta, enfatizando sua objetividade tornando prática a organização de suas atividades esportivas.

Apresentado o projeto a proprietários de centros esportivos como forma de inovação e adequação ao mercado, muitos ficaram entusiasmados com proposta de aumentar o alcance do seu público alvo.

A figura 1 representa o protótipo de algumas telas da aplicação móvel como: Tela de mensagens instantâneas, tela de configuração do perfil e habilidades e Próximas partidas. O projeto está fase de desenvolvimento estrutural e de componentização.

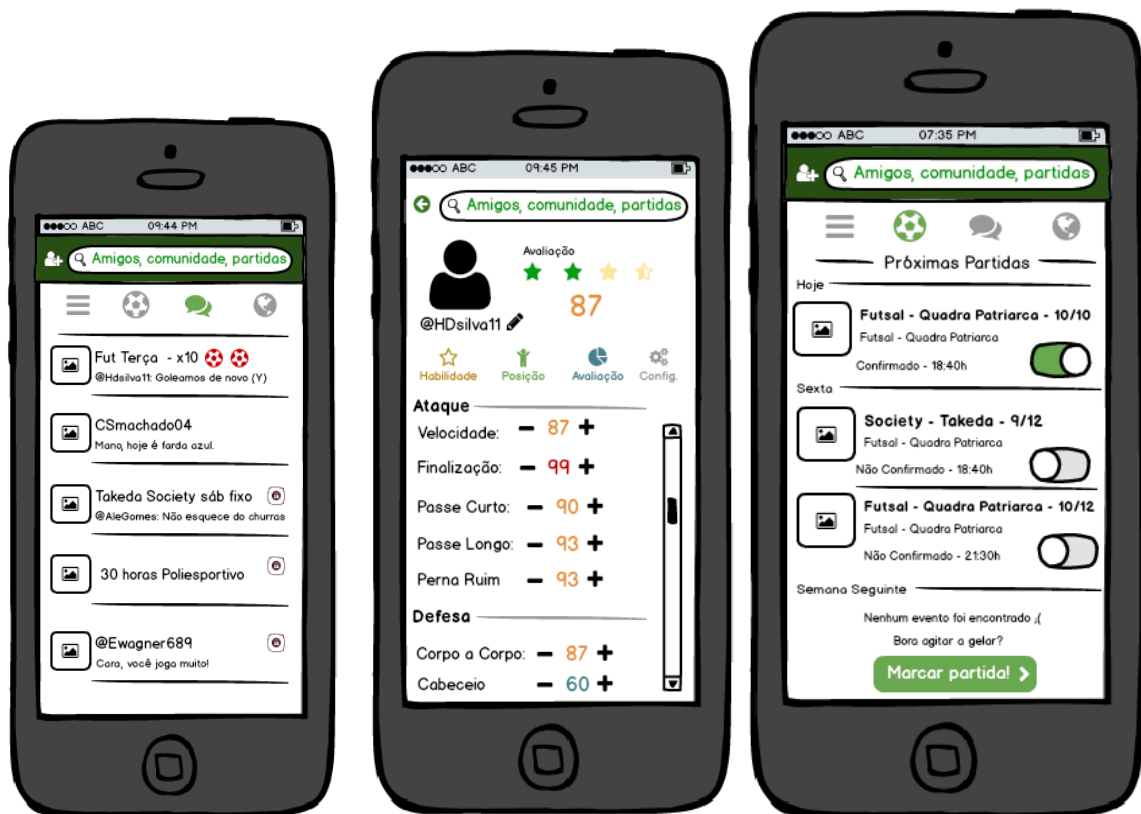


Figura 1 - Mensagens instantâneas / Habilidades e configurações / Próximas partidas (Protótipo)

Fontes Consultadas

PRESSMAN, Roger S. **Engenharia de software: Uma abordagem profissional**. 7 Ed. Porto Alegre - Bookman, 2011.

LECHETA, Ricardo R. **Google Android - Aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com android SDK**. 5 Ed. Rio de Janeiro - Novatec, 2011.

MSDN. **Introduction to the C# Language and the .NET Framework**. Disponível em: <<https://msdn.microsoft.com/en-us/library/67ef8sbd.aspx>> Acessado em: 22 de ago. 2016.

MSDN. **Introduction to REST and .NET Web API**. Disponível em: <<https://blogs.msdn.microsoft.com/martinkearn/2015/01/05/introduction-to-rest-and-net-web-api/>> Acessado em: 20 de ago. 2016.

MSDN. **Visão geral do ASP.NET MVC**. Disponível em <[https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/dd381412\(v=vs.108\).aspx](https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/dd381412(v=vs.108).aspx)> Acessado em 25 de ago. 2016