

ELABORAÇÃO DO DOCUMENTO DE VISÃO DO MÓDULO DE EVENTOS ESPORTIVOS DO PROJETO “IFSPORT”

ANA JÚLIA TAVARES DE ALMEIDA¹, VICTÓRIA FERREIRA LEMES², BRENO LISI ROMANO³, EVERTON RAFAEL DA SILVA⁴, FERNANDA CARLA DE OLIVEIRA⁵

¹ Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, najuzinha09@gmail.com

² Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, victoria.ferreira18006@gmail.com

³ Professor EBTT – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, blromano@ifsp.edu.br

⁴ Professor EBTT – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, everttonrafael@ifsp.edu.br

⁵ Professor EBTT – IFSP, *Campus* São João da Boa Vista, fernanda.oliveira@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

RESUMO: O projeto "Sustenta São João", criado em 2023, visa aproximar a comunidade de São João da Boa Vista da prefeitura da cidade. Assim, para construir esse sistema, as informações principais das necessidades da população e da prefeitura devem estar contidas no documento de visão. Nesse sentido, o objetivo dessa pesquisa é apresentar a elaboração do documento de visão focado em uma parte do projeto, que é o módulo de Sustentabilidade. Para realização de tal documentação, foram identificados os principais usuários e *stakeholders*, as necessidades que o módulo deveria atender e a elaboração da perspectiva de produto do módulo. Vale ressaltar que o documento foi construído com êxito.

PALAVRAS-CHAVE: máximo de seis, separadas por ponto e vírgula (;), procurando não repetir palavras do título, escritas em letras minúsculas. (Times New Roman, 11, Justificado).

INTRODUÇÃO

No município de São João da Boa Vista, localizado no estado de São Paulo, está contido um dos trinta e oito *campi* do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IF), presentes no estado. Nele, há uma disciplina lecionada ao 4º ano do Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, chamada Projeto de Desenvolvimento de Sistema (PDS) (IFSP-SBV, 2012).

A finalidade da matéria técnica é desenvolver um projeto a partir da soma dos conhecimentos adquiridos nos anos anteriores. Em 2024, viu-se a necessidade de criação de um projeto que tem como sua principal funcionalidade gerenciar e acompanhar os eventos esportivos dos Institutos Federais, visto que, a falta de um sistema prático que tenha como principal função administrar os jogos Inter Federais era um empecilho no desenvolvimento dos IF's em relação a organização e ao desenvolvimento de seus eventos esportivos.

Chamado “IFSports”, o sistema Web visa gerenciar e facilitar a homologação de inscrições de usuários e seus responsáveis, com uma forma mais eficiente de fazer a gestão e a criação dos eventos esportivos, encontrando uma melhor organização e visualização, assim facilitando a realização dos mais diversos eventos de jogos acadêmicos. Ao módulo de Eventos Esportivos ficou encarregado de auxiliar na administração dos organizadores e dos secretários, além dos eventos esportivos dos quais são demarcados por restrições e modalidades e responsável também pelo gerenciamento dos crachás identificadores dos organizadores e secretários.

Elaborou-se o Documento de Visão para coletar e definir as necessidades do módulo de Eventos Esportivos. Esse documento é crucial para atender às solicitações dos envolvidos e stakeholders, destacando sua importância para o projeto “IFSports”.

MATERIAL E MÉTODOS

Para elaborar o documento de Visão do Módulo de Gestão de Eventos Esportivos do Projeto IFSports, foram necessárias a realização de 05 etapas que serão apresentadas na Figura 1 e detalhadas a seguir.



FIGURA 1. Etapas de Realização.

1. Levantamento das Necessidades do Módulo de Gestão de Eventos Esportivos

As necessidades foram levantadas com base em uma conversa entre os professores e orientadores, Breno Lisi Romano, Everton Rafael Silva e Fernanda Carla de Oliveira, e o docente Gustavo Schneider, responsável pela disciplina de Educação Física do câmpus de São João da Boa Vista. Onde foi notada a necessidade de um Módulo a qual ficasse encarregado de auxiliar e administrar os organizadores e os secretários, além dos eventos esportivos dos quais são demarcados por restrições, modalidades, além dos crachás identificadores serem gerados para os organizadores e secretários.

2. Elaboração do problema e sentença de produto do módulo

A partir do problema apresentado pela falta de um sistema prático de gerenciamento e administração de eventos e o que ele afeta, foi definida uma solução, todas essas informações especificadas na tabela de Descrição do Problema e, através disso, foi possível definir os macro-requisitos do módulo de Gestão de Eventos Esportivos. Já, através da tabela de Sentença de Posição do Produto, foi feita a definição dos macro-requisitos, onde há as informações: para quem seria o projeto, quem irá utilizá-lo, quem somos diante o projeto, o que proporcionamos, o que fazemos diferente dos outros módulos e o que deveria ser o produto final.

3. Identificação dos *Stakeholders* e Usuários do Módulo

Em continuidade, foi necessário definir os envolvidos (*Stakeholders*), que são a parte interessada no projeto IFsports, com isso, foi elaborada uma tabela que contém o nome de cada *Stakeholders*, uma breve descrição e suas responsabilidades. Com os envolvidos, foi feita uma separação entre os *Stakeholders* e os que são além de *Stakeholders*, ou seja, os considerados usuários.

4. Identificação das Necessidades Principais do Módulo

Outrossim, no documento contém as necessidades principais dos Envolvidos ou Usuários. Sendo assim, uma tabela de tal foi elaborada, contendo a necessidade, as preocupações e as soluções propostas.

5. Elaboração da Perspectiva de Produto do Módulo

Com o final de todo o levantamento e definição das principais necessidades, uma imagem foi criada com a perspectiva de produto do Módulo de Gestão de Eventos Esportivos na ferramenta de edição *Canva*, sendo esta com o objetivo de apresentar as funcionalidades do módulo com base nas solicitações dos *Stakeholders*. Já, para gerar e armazenar toda a parte escrita da documentação que seria utilizada por todo o Módulo futuramente, foi utilizado o *software Documentos Google*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os principais resultados de cada uma das etapas encontram-se a seguir.

1. Levantamento das Necessidades do Módulo de Gestão de Eventos Esportivos

As necessidades do Módulo podem ser contabilizadas como: gestão dos organizadores, que terá a funcionalidade de alterar sua senha, criar os eventos e adicionar secretários, a gestão dos secretários de eventos, ademais da gestão dos Eventos Esportivos, de suas restrições, das modalidades e a criação dos crachás de organizadores em Eventos Esportivos.

2. Elaboração do problema e sentença de produto do Módulo

Em formato de tabela, apresentam-se os problemas e suas sentenças de produto.

O problema Consiste na falta de um Sistema prático de gerenciamento de eventos esportivos dos Institutos Federais de São Paulo.

Afeta A criação e a gestão de eventos, os organizadores dos eventos esportivos, assim como seus secretários, e os alunos que necessitam de uma plataforma bem organizada para suas inscrições.

O seu impacto é A não praticidade aos usuários e a seus organizadores, além da falta de organização que não permitem uma maior agilidade na criação dos eventos, caso houvesse uma plataforma dinâmica para esses fins.

Uma boa solução seria Desenvolver e implantar um sistema que gerencia e acompanha os eventos, bem como a homologação de inscrições de usuários e seus responsáveis, com uma forma mais eficiente de fazer a gestão e a criação dos eventos esportivos, encontrando uma melhor organização e visualização, assim facilitando a realização dos mais diversos eventos de jogos acadêmicos.

3. Identificação dos Stakeholders e Usuários do Módulo

Ou seja, dentre os envolvidos ou interessados no desenvolvimento dos componentes e funcionalidades do IFSports, nem todos são considerados usuários finais, estes são chamados de *Stakeholders*. Sendo eles: Módulo de Gestão de Eventos Esportivos, ao qual está encarregada a responsabilidade de sanar as necessidades do item 1; Módulo de usuários, responsável pelo cadastro e login de todos os usuários que possuirão acesso ao sistema; os perfis dos diferentes módulos e dos indivíduos que interagem com o sistema. As descrições dos demais stakeholders e usuários

envolvidos estarão descritas na TABELA 1 que se encontra logo abaixo.

TABELA 1. Identificação dos *Stakeholders*

Nome:	Responsabilidades:
Módulo Welcome e Usuários:	Esse módulo é responsável pelo cadastro e logins de todos os usuários do sistema.
Administrador	Neste módulo, permite adicionar o Organizador para haver a realização de eventos esportivos.
Organizadores de Eventos	Criar Eventos Esportivos os quais são demarcados por restrições e modalidades. Também é responsável por adicionar o(s) secretário(s) ao seu evento, receber e verificar denúncias/ocorrências e receber fotos para aprovação.
Secretários de Eventos	Auxilia no gerenciamento de Eventos Esportivos os quais são demarcados por restrições e modalidades. E contribui no recebimento e na verificação de fotos e denúncias/ocorrências.
Responsáveis de Equipes	Vincula sua equipe ao Evento Esportivo desejado.
Alunos	Realiza sua inscrição para a participação do Evento Esportivo almejado.
Instituto Federal:	Instituições que atuam na oferta da educação profissional e tecnológica, em todos os seus níveis e modalidades, formando e qualificando cidadãos com vistas na atuação nos diversos setores da economia, com ênfase no desenvolvimento socioeconômico local, regional e nacional.
Regulamento Etapa Nacional do JIF 2023:	Regulamento oficial elaborado pelo Comitê de Educadores Físicos do Instituto Federal para definir sobre a realização de eventos esportivos. Apresenta todas as regras de negócio necessárias para organizar eventos esportivos no âmbito do Instituto Federal.

OBS: Para mais detalhes da tabela, o Documento de Visão por módulo contém maiores informações.

4. Identificação das Necessidades Principais do Módulo

Após o item 3, e a identificação das necessidades principais cabidas ao Módulo apresentadas no item 1, é de suma importância frisar que a solução proposta é o desenvolvimento e a implantação de um sistema que gerencia a criação dos eventos esportivos, encontrando uma melhor organização e visualização, assim facilitando a realização dos mais diversos eventos de jogos acadêmicos apetrechadas ao IFSports.

5. Elaboração da Perspectiva de Produto do Módulo

Sendo assim, para o encerramento dos resultados e discussões, é apropriada a apresentação elaborada da perspectiva de Produto.

CONCLUSÕES

Logo, conclui-se que ao fim deste artigo, cumprimos o objetivo de apresentar a construção do Documento de Visão do Módulo de Gestão de Eventos Esportivos do projeto “IFSports”, contendo seis tabelas, com identificação dos principais usuários, identificação dos *stakeholders*, necessidades dos principais envolvidos e a perspectiva do produto do módulo. Por fim, com a elaboração do Documento de Visão do Módulo de Gestão de Eventos Esportivos, foi adquirida experiência necessária para a criação de documentos, melhor conhecimento do próprio módulo, trabalho em equipe sempre com o foco no desenvolvimento do projeto, para que assim um produto de qualidade

seja entregue e usufruído pela comunidade dos Institutos Federais de São Paulo e toda a sua comunidade acadêmica.

REFERÊNCIAS

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo – Câmpus São João da Boa Vista (IFSP-SBV), Projeto Pedagógico do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio, 2012. Disponível em: Acesso em: 31 ago 2023.