**CENTRO PAULA SOUZA  
ETEC JUSCELINO KUBITSCHEK DE OLIVEIRA**

**Desenvolvimento de Sistema**

**CLARA SANTANA DE ARAÚJO  
GABRIEL FERREIRA RAMOS  
FELIPY SOUZA MACEDO  
KHALEU SANCHES MANCINI**

**OLIMPICLINK**

Diadema  
2024

**clara santana de araújo  
gabriel ferreira ramos  
felipy souza macedo  
khaleu sanches mancini**

**OLIMPICLINK**

**Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso técnico em Desenvolvimento de Sistema da Etec Jucelino Kubitscheck de Oliveira, Orientado pela Prof. Erica Siqueira do Amaral, como requisito parcial para obtenção do titulo de tecnico em Desenvolvimento de Sitema**

**Diadema  
2024**

Agradecemos ao aluno Guilherme Santana Tavora, que fez parte do grupo e contribuiu significativamente durante o início do desenvolvimento deste trabalho. Infelizmente, teve que se retirar por motivos profissionais, mas sua participação inicial foi de grande importância para o projeto.

# Resumo

# OLIMPICLINK: UMA FERRAMENTA DE CONEXÃO SOCIAL

Este artigo possui como principal objetivo apontar os principais obstáculos que diminuem a disseminação de atividades esportivas na cidade de Diadema, e explanar as maneiras em que o aplicativo Olimpiclink foi desenvolvido visando à diminuição, ou remoção destes obstáculos. Para a identificação dos mesmos, foi realizada uma pesquisa qualitativa, que prestou um papel de grande importância na validação das hipóteses a respeito da direção ideal para o desenvolvimento do aplicativo.

# Palavras-chave: Olimpiclink; esportes; socialização; comunidade; conexão.

# 

# Abstract

# OLIMPICLINK: A TOOL FOR SOCIAL CONNECTION

The main objective of this article is to point out the main obstacles for the dissemination of sports activities in the city of Diadema, and to explain the ways in which the Olimpiclink app was developed aiming at the reduction, or complete removal of these obstacles. To identify them, a qualitative research was carried out, which played a very important role in validating the hypotheses about the ideal direction for the development of the application.

# Key-words: Olimpiclink; sports; socializing; community; connection.

Sumário

[Resumo 4](#_Toc15981)

[OLIMPICLINK: UMA FERRAMENTA DE CONEXÃO SOCIAL 4](#_Toc26348)

[Palavras-chave: Olimpiclink; esportes; socialização; comunidade; conexão. 4](#_Toc18621)

[4](#_Toc10067)

[Abstract 5](#_Toc32162)

[OLIMPICLINK: A TOOL FOR SOCIAL CONNECTION 5](#_Toc27119)

[Key-words: Olimpiclink; sports; socializing; community; connection. 5](#_Toc18190)

[Introdução 7](#_Toc14987)

[Objetivo Geral 7](#_Toc11448)

[Objetivos Específicos 7](#_Toc26806)

[2.1 Hipóteses e Fundamentação Teórica 8](#_Toc21466)

[METODOLOGIA 10](#_Toc28933)

[3.4 Região 11](#_Toc2546)

# Introdução

Como projeto final, consideramos diversas propostas de sistemas, abrangendo desde ferramentas de entretenimento até soluções profissionais. Entretanto, optamos por desenvolver um projeto que combinasse originalidade e relevância prática, visando atender a uma necessidade real do cotidiano. Isso nos levou a abordar a falta de incentivo ao lazer e à prática esportiva em comunidades, um problema muitas vezes negligenciado.

Os esportes de menor popularidade, em particular, sofrem com a ausência de incentivo suficiente para serem integrados ao dia a dia das pessoas. Essa área carece de ideias inovadoras que possam oferecer soluções práticas e acessíveis. Nesse contexto, o Olimpiclink surgiu como uma proposta original, buscando preencher essa lacuna ao oferecer uma plataforma que conecta comunidades ao universo esportivo, promovendo práticas mais inclusivas e diversificadas. Além disso, a inexistência de softwares similares reforçou a pertinência de nossa proposta.

# Objetivo

## Objetivo Geral

Desenvolver um sistema que identifique e resolva problemas de reconhecimento e divulgação de locais com estrutura suficiente para práticas esportivas na região de Diadema, promovendo soluções que incentivem o uso e o acesso a esses espaços.

## Objetivos Específicos

* Identificar e classificar os principais problemas relacionados à falta de reconhecimento de locais esportivos na região.
* Analisar a influência de um aplicativo no fortalecimento das práticas esportivas e na interação com os usuários.

Propor estratégias eficazes para divulgar locais e clubes esportivos por meio do aplicativo, maximizando o alcance e engajamento da comunidade.

## 2.1 Hipóteses e Fundamentação Teórica

Com o crescimento da tecnologia, o uso de redes sociais e aplicativos vem aumentando em níveis desproporcionais. Esta evolução tecnológica traz muitos benefícios ao desenvolvimento humano, porém, também acarreta desvantagens e problemas psicológicos decorrentes do uso excessivo dessas ferramentas. Segundo a Unimed (União dos Médicos), "muitos estudos já mostraram que o uso excessivo de telas altera o funcionamento do cérebro, sobretudo no que se refere aos neurotransmissores do bem-estar. Quando usadas de maneira não saudável, as redes sociais contribuem com alguns níveis de dependência no sistema de recompensa cerebral".

Um dos principais sintomas dessa dependência é o excesso de dopamina rápida no cérebro, que pode levar à perda de motivação para atividades que exigem mais energia, incluindo a prática de esportes. O Olimpiclink, sendo uma rede social voltada ao esporte, busca reverter essa tendência ao utilizar ferramentas características das redes sociais para incentivar a prática esportiva, funcionando como uma alternativa positiva ao cenário atual.

## 2.1.1 A Importância do Incentivo à Prática de Esportes

O esporte é amplamente reconhecido por seus benefícios físicos, mentais e sociais. A prática regular de atividades físicas ajuda no combate ao sedentarismo, na prevenção de doenças como diabetes e hipertensão, além de ser uma aliada no tratamento de problemas emocionais, como depressão, ansiedade e fobias sociais.

De acordo com Darido (2011), “o esporte na educação possibilita aos estudantes uma prática democrática, preocupada não apenas com os resultados esportivos, mas também com a socialização, o trabalho em equipe e a transformação de realidades”. O esporte, portanto, não é apenas uma ferramenta de saúde e educação, mas também uma forma de promover convivência social, ampliando os laços entre os indivíduos e fortalecendo comunidades.

## 2.1.2 Convívio Social

Hoje, as relações pessoais estão fortemente atreladas às redes sociais, o que muitas vezes reduz as interações presenciais. Durante a pandemia de COVID-19, entre 2020 e 2021, o isolamento social foi suprido em grande parte pelas tecnologias de comunicação. No entanto, estudos mostram que o isolamento prolongado afeta funções cognitivas e emocionais, como memória e recordação verbal.

O esporte, nesse contexto, é um recurso poderoso para retomar e fortalecer o convívio social. Conforme ressaltado, “o esporte desempenha um importante papel na formação do indivíduo e da vida em sociedade, como matriz de socialização, transmissão de valores, instrumento de educação e saúde”. O Olimpiclink, ao incentivar práticas esportivas por meio de ferramentas tecnológicas, contribui diretamente para promover interações sociais e integrar pessoas em um ambiente mais saudável.

## 2.1.3 A Importância de Políticas Públicas para Atividades Esportivas Regionais

O aumento da prática esportiva está diretamente relacionado ao apoio de políticas públicas que incentivem o lazer e a inclusão social. A Lei nº 11.438/06, por exemplo, permite a realocação de recursos fiscais para projetos esportivos que atendam crianças, adolescentes, jovens, adultos, idosos e pessoas com deficiência em todo o território nacional.

Essas políticas públicas são fundamentais para a formação de atletas em escolas e universidades, promovendo não apenas o esporte como um meio de inclusão, mas também como um direito básico. A proposta do Olimpiclink visa complementar essas iniciativas, conectando comunidades e ampliando o acesso a atividades esportivas.

## 2.1.4 Tecnologias e Redes Sociais nos Esportes

As tecnologias e redes sociais têm desempenhado um papel significativo na transformação do esporte, tanto em termos de prática quanto de divulgação e engajamento. Plataformas digitais se tornaram ferramentas indispensáveis para conectar atletas, técnicos, organizações esportivas e o público em geral. Por meio das redes sociais, é possível compartilhar rotinas de treino, estratégias, eventos esportivos e histórias de superação, criando um ambiente de inspiração e motivação para diversas faixas etárias.

Além disso, os aplicativos móveis têm facilitado o acesso à prática esportiva, oferecendo funcionalidades como monitoramento de desempenho, sugestões de treinos e até a formação de comunidades virtuais em torno de modalidades específicas. De acordo com um estudo de Silva (2020), “os aplicativos voltados ao esporte não só promovem a saúde e o bem-estar, mas também estimulam o convívio social por meio de desafios e interações virtuais que fortalecem laços entre indivíduos com interesses semelhantes”.

O Olimpiclink, nesse contexto, se destaca como uma inovação, integrando os benefícios das redes sociais ao estímulo direto da prática esportiva. Diferentemente de plataformas generalistas, ele promove interações e incentiva atividades voltadas para o lazer e o bem-estar físico, criando um espaço único que combina tecnologia, esporte e socialização.

# METODOLOGIA

## 3.1 Pesquisa

A pesquisa deste projeto é classificada como aplicada, pois visa criar uma solução prática para problemas identificados, como a baixa prática esportiva e a falta de organização e estrutura nas atividades esportivas. Ela é de caráter desenvolvimental e exploratório, já que nosso objetivo é resolver uma demanda específica da comunidade esportiva local.

## 3.2 Pesquisa de Campo

A coleta de dados será realizada por meio de uma pesquisa qualitativa, com o objetivo de entender os problemas enfrentados pelo público-alvo no que se refere ao lazer esportivo e se os fatores identificados são impedimentos para a prática de atividades esportivas. Para isso, foi elaborado um formulário utilizando a ferramenta Google Forms, com o intuito de reunir as informações necessárias para a aplicação prática no desenvolvimento do projeto. Foram coletadas respostas de aproximadamente 75 pessoas. As perguntas incluídas no formulário foram direcionadas para entender o perfil do público e suas dificuldades, sendo algumas das principais:

* Qual é a região onde você mora?
* Qual esporte você pratica ou já praticou?
* Você tem interesse em praticar algum esporte?
* Algum fator já te impediu de praticar algum esporte? (Ex: falta de tempo, indisponibilidade de locais, etc.)

## 3.3 Ferramentas de Desenvolvimento

Com as informações obtidas na pesquisa de campo, o próximo passo foi o desenvolvimento do design inicial do aplicativo. Para isso, foi utilizada a linguagem HTML e CSS, que permitem a construção da estrutura e o layout básico da interface. As funcionalidades do aplicativo incluem:

* Tela de login e registro
* Perfil do usuário
* Tela de postagens

Na parte de desenvolvimento de back-end, foi utilizado o Android Studio, uma plataforma especializada no desenvolvimento de aplicativos móveis. A linguagem Kotlin foi escolhida para a programação do app, pois oferece uma série de vantagens para a criação de aplicativos Android, como uma sintaxe mais concisa, maior segurança de tipo e compatibilidade com a plataforma Android.

## 3.4 Região

Com base nas informações coletadas, a implementação do aplicativo será inicialmente focada na região de Diadema, buscando analisar como ele se comporta e qual impacto pode gerar, permitindo ajustes necessários antes de uma possível expansão para outras regiões.

## Pesquisa de campo A seguir, teremos estaticamente todas as respostas dos entrevistados, começando por:

A maioria dos entrevistados são alunos do ensino médio, com 83.8% das respostas. Em seguida, aqueles que já terminaram o ensino médio possuem 10.8% das respostas. Já aqueles que estão no ensino técnico tem 4.1%. Em seguida, com 1.4%, são as pessoas que cursam o ensino superior.

Descobrir a região dos entrevistados foi muito importante pois iriamos descobrir qual seria a região predominante do aplicativo. Começando as respostas, cerca de 17.6%, os entrevistados responderam que moram na região do Serraria. Agora, 16.2% responderam que moram no Eldorado. Em seguida, com 12.2%, são as pessoas que não moram em Diadema. A seguir, 9.5% dos entrevistados responderam que moram na região do Casa Grande. Continuando, com 8.1% vem as pessoas que moram no centro de Diadema. Com 8.1% das respostas, os entrevistados responderam que

moram na região do conceição. Logo após, 6.8% das repostas são aqueles que são da região do Vila Nogueira. No gráfico, tanto a região do Inamar quanto do Campanário possuem a mesma quantidade respostas, com 5.4%. Este cenário também se repete com as regiões do Piraporinha e Canhema, tendo 4.1% dos entrevistados.

No gráfico a seguir, conseguimos analisar que a maioria das pessoas que responderam nosso questionário possuem algum interesse em começar a praticar esportes, tendo em resultados exatos 73%. Sendo contrários ao desejo de iniciar uma prática esportiva, 27% dizem que não possuem algum interesse em um novo esporte.

Nesta questão, ela foi introduzida como múltipla escolha, já que o entrevistado podia apresentar mais que um fator no seu cotidiano que impede o mesmo de praticar algum esporte. Sendo assim, a maioria apresenta problemas de indisponibilidade tempo, obtendo 66.7%. Já o problema de falta de locais acessíveis ao esporte vem sendo

apresentado em 40%. Podendo também ser um dos grandes obstáculos ao lazer, 13.3% dos entrevistados apresentam que falta pessoas para participarem de alguma prática esportiva. Já com 22.7%, são os entrevistados que não enfrentam nenhum problema acima, podendo ser aqueles que praticam esporte e não são impedidos de praticar, ou pessoas que só não praticam esporte.

Com 24% das repostas, os entrevistados replicaram que não realizam a prática de esportes em geral. Sendo assim, 22,7% citaram que uma pequena parte de seu círculo social pratica o mesmo esporte. 21.3% responderam que a maioria de suas amizades praticam. 18.7% declararam que seu grupo não realiza. E por último, 13.3% replicaram que metades das pessoas em que o entrevistado conhece jogam o mesmo esporte.

Como está apresentado neste gráfico, 70.7% já praticaram ou praticam esportes de quadra. Empatados matematicamente, 28% das pessoas realizaram práticas dos esportes de mesa e artes marciais. 20% não praticam e 18.7% já jogaram esportes de camp

Com uma grande predominância nas repostas, 82.4% responderam que não fazem parte de alguma equipe ou clube. Todavia, 8.1% fazem ou fizeram parte de clubes ou equipes. 5.4% participaram ou ainda estão em algum clube e 4.1% estão ou estiveram em uma equipe.

Também empatados numericamente, 34.7% foram introduzidos ao esporte em que praticam através de amigos e familiares, já a outra parcela dizem não praticar. 17.3% conhecem o esporte devido a outros meios, 8% através de redes sociais, e 5.3% por causa de eventos ou torneios.

Sendo uma questão de identificação, 28% não praticam esportes, 24% tem dificuldades de encontrar pessoas que praticam o mesmo esporte na região em que moram, 20% não tem dificuldade de encontrar praticantes na região, 17.3% não possuem dificuldade, normalmente conseguem entrar em contato e 10.7% nunca procuraram praticantes.

Apresentando outra pergunta de identificação, 32% das pessoas tem dificuldades de encontrar lugares adequados para praticar esportes na sua região, 26.7% não paticam esportes, 24% não tem dificuldades em encontrar, normalmente os encontram e 17.3% não tem dificuldades em encontrar lugares para praticar na região.

40% das pessoas dizem conhecer os eventos e atividades esportivos na sua região, porém não acompanham. Já 26.7% não conhecem, porém tem interesse, 20% acompanham os eventos e atividades e 13.3% não conhecem e não tem interesse em acompanhar.

# Conclusão

O desenvolvimento de um aplicativo, que funciona como uma rede social para melhorar a divulgação de locais esportivos, se revelou uma solução inovadora para a dificuldade de acesso da população à prática de esportes, seja pela falta de pessoas para praticar ou pela escassez de espaços adequados. Este projeto demonstrou como a tecnologia pode ser uma ferramenta eficaz na resolução de problemas sociais, oferecendo uma solução prática e realista para o cenário atual.

Além disso, o aplicativo apresenta um grande potencial de expansão, uma vez que, ao facilitar o acesso a locais e promover a interação entre os usuários, ele pode incentivar a prática de esportes e contribuir para a adoção de um estilo de vida mais saudável. Com isso, o projeto não só oferece uma resposta às necessidades imediatas da população, mas também cria oportunidades para um impacto positivo e duradouro na saúde e bem-estar da sociedade.

## Referências

* Unimed: [Estudos sobre o impacto do uso de telas](<https://www.unimed.com.br>)

-BBC:[“O isolamento prolongado e seus

Impactos”](<https://www.bbc.com/portuguese/articles/c72drndnr7vo>)

* Darido, S.C. (2011). Educação física escolar e esporte.
* Ministério do Esporte: [Lei de Incentivo ao Esporte](<https://www.gov.br/esporte/pt-br/acoes-e-programas/lei-de-incentivo-ao-esporte>)
* Governo do Estado de São Paulo: [Lei Paulista de Incentivo ao Esporte](<https://www.esportes.sp.gov.br/lei-paulista-de-incentivo-ao-esporte>).
* Inesul: [Atividade física e seus beneficios a saúde](

<https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_31_1412869196.pdf>).

* Redalyc: [ Educação física e promoção da saúde : uma revisão de perspectivas teórico-metodológicas noBrasil](<https://www.redalyc.org/journal/4399/439963095008/html/>).

* LUIZ, Jackson (2019). A IMPORTÂNCIA DO ESPORTE NO PROCESSO SOCIALIZADOR DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

<https://www.isciweb.com.br/revista/1117-a-importancia-do-esporte-no-processo-socializador-da-crianca-e-do-adolescente>

* FREITAS, Lucas. A Importância da Convivência para a Sociabilidade Humana. <https://rabiscodahistoria.com/a-importancia-da-convivencia-para-a-sociabilidade-humana/>

<https://quintoandar.uni7.edu.br/blog/uni7-informa/sociedade-e-pandemia-mudancas-comportamentais-na-sociedade-brasileira-pos-covid-19/>

* Scielo: [Fatores associados ao comportamento da população durante o isolamento social na pandemia de COVID-19]

(<https://www.scielo.br/j/csc/a/9g4hLHkSSW35gYsSpggz6rn/>).

* Inesul: [ATIVIDADE FÍSICA E SEUS BENEFÍCIOS À SAÚDE](<https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_31_1412869196.pdf>).
* BOTELHO, Vinicius (2022). Tempo excessivo nas redes virtuais pode afetar sociabilidade.<https://jornal.usp.br/atualidades/tempo-excessivo-nas-redes-virtuais-pode-causar-desestimulos-sociais/>

-Unimed: [Qual é o impacto negativo das redes sociais na nossa saúde mental?](<https://www.unimedcampinas.com.br/blog/saude-emocional/qual-e-o-impacto-negativo-das-redes-sociais-na-nossa-saude-mental>)