

CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – TCC ACADÊMICO		
( X ) PRÉ-PROJETO	( ) PROJETO	ANO/SEMESTRE: 2021/2

## **APLICATIVO COLABORATIVO PARA GERENCIAMENTO DE PATOTAS**

Lucas Vanelli dos Santos

Prof.<sup>a</sup> Simone Erbs da Costa – Orientadora

### **1 INTRODUÇÃO**

Nos últimos anos a procura por práticas esportivas vem se tornando cada vez mais comum na sociedade, dentre elas, os esportes coletivos são os mais procurados (LIMA JÚNIOR; SAMPAIO; NASCIMENTO, 2017). Segundo Lima Júnior, Sampaio e Nascimento (2017), o futebol é o esporte coletivo mais praticado no mundo e, no Brasil essa característica se torna ainda mais expressiva, tendo em vista que a maioria dos brasileiros já teve ou tem contato com o futebol, seja pela prática, indiretamente na torcida e pelo acompanhamento na mídia.

Lima Júnior e Sampaio e Nascimento (2017) destacam que o futebol pode ser desenvolvido de duas formas, seja profissionalmente ou de maneira amadora, essas possibilidades talvez sejam o diferencial para compreender o grande número de pessoas que praticam diariamente. Dessa maneira, a prática do futebol pode ocorrer em diferentes ambientes, tais como: clubes, praças, centros comunitários, nos bairros, em estádios de futebol ou nas escolas e, com diversas finalidades que podem direcionar-se para o rendimento, saúde, comércio, trabalho, cultura e lazer (LIMA JÚNIOR; SAMPAIO; NASCIMENTO, 2017).

Contudo, para realizar a prática do futebol amador é necessário que se encontre pessoas que também estejam interessadas e tenham disponibilidade (JESUS, 2016), envolvendo um número mínimo de pessoas para que o grupo seja formado (PESSOA, 2017). Schetino (2014) complementa que indisponibilidade de horários, falta de pessoas e gerenciamento do grupo são alguns dos problemas encontrados para que esse tipo de evento não aconteça.

Nesse sentido, o avanço tecnológico, a difusão da internet e dos dispositivos móveis, que estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, podem ser utilizados para formação dos grupos de patota e são ambientes apropriados para o desenvolvimento de Sistemas Colaborativos (SC) (ZUCCHI, 2018). Esses ambientes propiciam aos integrantes do grupo interagirem, se comunicarem e cooperarem entre si.

Diante do exposto, este trabalho propõe o desenvolvimento de um aplicativo colaborativo que possibilita jogadores de futebol criarem grupos para realização de partidas de futebol. Conjectura-se assim promover uma maior interação entre os participantes da patota, assim como o seu gerenciamento.

## 1.1 OBJETIVOS

O objetivo geral do trabalho proposto é disponibilizar um aplicativo colaborativo para gerenciar grupos de patota, visando aproximar e interagir os integrantes deste grupo. Sendo os objetivos específicos:

- a) disponibilizar uma solução colaborativa que auxilie as pessoas na organização dos grupos, promovendo uma maior interação entre os participantes da patota, fundamentada no Modelo 3C de Colaboração (M3C), por meio da Comunicação, Coordenação e Cooperação das atividades realizadas;
- b) analisar e avaliar a usabilidade, a comunicabilidade e a experiência das interfaces desenvolvidas e de suas funcionalidades, pelo método Relationship of M3C with User Requirements and Usability and Communicability Assessment in groupware (RURUCAg), de acordo com padrões de usabilidade como as heurísticas de Nielsen, do M3C, das expressões de comunicabilidade e de suas funcionalidades.

## 2 TRABALHOS CORRELATOS

Nesta seção são descritos três trabalhos correlatos que apresentam características semelhantes ao trabalho desenvolvido. A subseção 2.1 descreve o aplicativo Kick off que ajuda atletas e donos de quadras de futebol a organizar e gerenciar os horários de jogos, tarefas, agendas e socialização entre amigos (MACHADO, 2017). A subseção 2.2 apresenta o aplicativo Chega+ como uma ferramenta que facilita o agendamento e a organização de grupos de futebol (FERNANDES, 2018). Por fim, a subseção 2.3 traz o aplicativo Kevin que permite formar grupos de quaisquer práticas esportivas, facilitando buscas de práticas esportivas não tão populares e a conexão e interação entre os esportistas (ZUCCHI, 2018).

### 2.1 KICK OFF: APLICATIVO PARA ATLETAS E DONOS DE QUADRAS DE FUTEBOL

O Kick off tem o objetivo de auxiliar atletas amadores de futebol e donos de quadra a organizar seus jogos e suas tarefas, promovendo assim a socialização entre amigos. Segundo Machado (2017), algumas das principais características são: ser um aplicativo móvel

desenvolvido para as plataformas Android e IOS, gerenciar o pagamento e horários, permitir *login* com redes sociais, exibir notificações avisando o horário dos jogos e permitir o envio de convites via WhatsApp.

Machado (2017) explica que o aplicativo foi desenvolvido de forma híbrida contendo dois elementos: um componente web, baseado em HyperText Markup Language (HTML), e um container nativo, que permite acessar os recursos intrínsecos da plataforma e dispositivos. No projeto também foram utilizadas as tecnologias do *framework* mobile Ionic e de Application Programming Interface (APIs) da plataforma de desenvolvimento móvel Apache Cordova. Essas tecnologias juntas possibilitaram o desenvolvimento para as plataformas Android e IOS (MACHADO, 2017).

Para integração entre as plataformas Android e IOS, Machado (2017) desenvolveu a aplicação integrada com um servidor do gateway de pagamento PayPal. A ferramenta comunica-se via protocolo HyperText Transfer Protocol (HTTP) e por meio do design Representational State Transfer (REST). O uso dessa ferramenta foi muito importante para a homogeneidade da integração entre as plataformas (MACHADO, 2017). Machado (2017) também utilizou o recurso deeplink pensando em facilitar o acesso via aplicativos terceiros, que possibilitou o envio de convites para jogos entre os usuários jogadores. O aplicativo utiliza Push Notification, que permite o envio de notificações em tempo real para ambas as plataformas a partir de uma interface única. Machado (2017) afirma que as notificações são importantes para que o usuário se mantenha sempre atento as reservas e demais funções no aplicativo.

Machado (2017) utilizou um serviço de APIs que permite a comunicação com serviços do Google Places e Firebase. Esses serviços compartilham suas rotinas, ferramentas, padrões e protocolos, possibilitando o acesso fácil a dados pessoais do usuário. Segundo Machado (2017), o aplicativo foi desenvolvido desde o início com o intuito de possibilitar que o usuário tenha uma experiência simples, fácil e rápida, oferecendo uma interface direta e clara, além de se adaptar a dois tipos de usuário: jogador e dono de quadra. Machado (2017) desenvolveu o protótipo de alta fidelidade (Figura 1) que permite uma validação mais próxima do resultado, assim como foram utilizadas as ferramentas de softwares Sketch e inVision na criação do protótipo (MACHADO, 2017).

O protótipo criado por Machado (2017) conta com cinco telas. A Figura 1 (a) mostra a tela inicial do aplicativo contendo o botão *Entre Agora* para iniciar o uso no aplicativo, enquanto a Figura 1 (b) traz a lista de jogos que o usuário jogador pode consultar e agendar partidas. Já a Figura 1 (c) apresenta a tela de visualização das quadras utilizadas para o

usuário do tipo dono de quadra; a Figura 1 (d) mostra a tela na qual o usuário pode confirmar ou cancelar sua ida em partidas e visualizar todas as informações do jogo, inclusive a localização da quadra na qual a partida está marcada. Por fim, a Figura 1 (e) demonstra a tela de avaliação dos jogadores. Cabe destacar, que essa tela não foi implementada, ela foi desenvolvida apenas como protótipo (MACHADO, 2017).

Figura 1 - Tela (a) de login, (b) de jogos, (c) de quadras, (d) de confirmação e (e) avaliações



Fonte: Machado (2017).

## 2.2 CHEGA+

Fernandes (2018) descreve o aplicativo Chega + como um organizador gratuito de peladas de futebol, disponibilizado nas plataformas Android e IOS. O aplicativo permite convocar jogadores, sortear times e até mesmo controlar quem compareceu no jogo. Além disso, os usuários podem dar notas para os jogadores que estão participando da pelada, possibilitando a visualização de um ranking dos melhores e piores jogadores do grupo (FERNANDES, 2018).

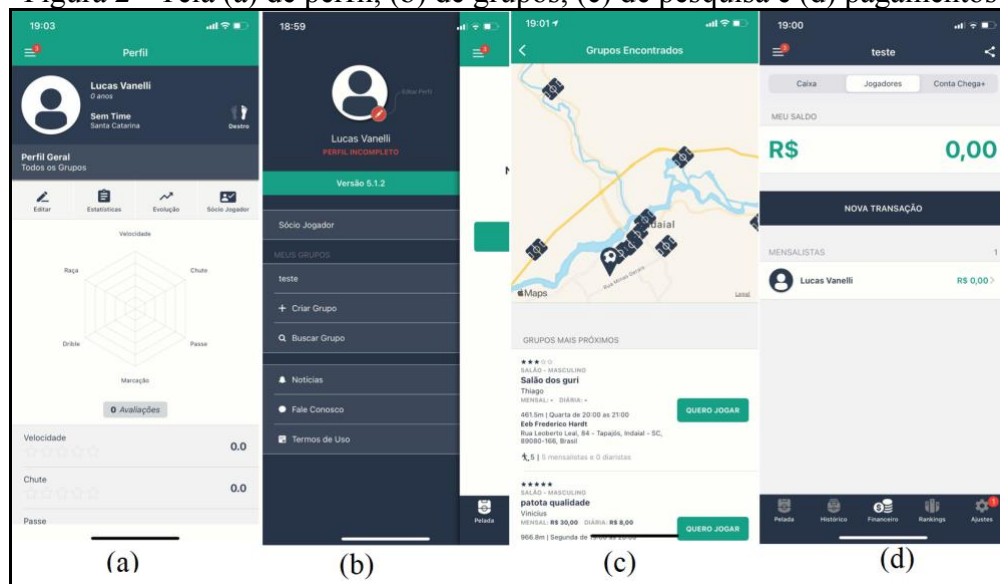
As principais características do aplicativo chega+ são: ser um aplicativo móvel desenvolvido para as plataformas Android e IOS, possibilita o gerenciamento de times, pagamentos, de horários e de participantes. O aplicativo ainda possui um sistema de avaliação dos jogadores e possibilita a visualização de um ranking com os melhores jogadores da patota. O aplicativo também permite a visualização de notificações, o envio de convites via WhatsApp e o controle de comparecimentos por meio de check-in. A função de geolocalização também está presente nesse aplicativo e com ela é possível localizar patotas próximas utilizando mapa (FERNANDES, 2018).

Segundo Fernandes (2018), o aplicativo Chega+ utiliza uma interface intuitiva e agradável (Figura 2), permitindo que o usuário organize as peladas de futebol entre os amigos, bem como possibilita a criação de um perfil completo, com foto, posição de jogo, time do coração, tipo de campo favorito e o melhor pé (destro, canhoto ou ambos). O aplicativo

possibilita a criação de times coordenados por um líder e permite que o usuário receba notificações avisando qual o dia que a pelada foi marcada, sendo necessário confirmar presença nas partidas (FERNANDES, 2018).

A Figura 2 (a) mostra o perfil do jogador. Nessa tela é possível visualizar todas as informações do usuário como: as características do jogador e sua evolução durante os jogos, as notas que o jogador recebe durante as partidas. Essas notas permitem que o jogador visualize o quanto ele é bom em cada função. Na Figura 2 (b) é possível visualizar uma lista de grupos que o usuário participa, permitindo a criação e a busca de novos grupos pelo próprio usuário. Já a função de geolocalização para buscar grupos utilizando o mapa, é possível filtrar a escolha dos grupos por tipo de piso, dia da semana que acontece a partida o período e até mesmo a categoria (feminino, masculina ou misto). No mapa mostrado na Figura 2 (c) é possível visualizar todos os grupos de patotas perto da localização do usuário, permitindo que o usuário possa solicitar a participação nesses grupos apenas clicando no botão quero jogar. A Figura 2 (d) traz a tela que permite ao jogador visualizar seu saldo e fazer suas transações para efetuar os pagamentos das partidas, assim como visualizar quanto dinheiro o grupo possui em caixa.

Figura 2 - Tela (a) de perfil, (b) de grupos, (c) de pesquisa e (d) pagamentos



Fonte: Chega+ (2021).

### 2.3 KEVIN – FORMADOR DE GRUPOS EM PRÁTICAS ESPORTIVAS

O aplicativo desenvolvido por Zucchi (2018) teve como objetivo auxiliar o gerenciamento de grupos esportivos e possibilitar a conexão de pessoas com o mesmo interesse em práticas esportivas. O aplicativo foi intitulado de Kevin e suas principais características são: ser um aplicativo móvel com disponibilidade para as plataformas Android

e IOS que gerencia times, horários e participantes, permitir o controle de comparecimento nos jogos, possui um sistema de geolocalização, possibilitar o envio de notificações e enviar convites via WhatsApp. O atleta pode localizar grupos utilizando a opção de pesquisar que exibe um mapa com a localização dos grupos com base na API do Google Maps (ZUCCHI, 2018).

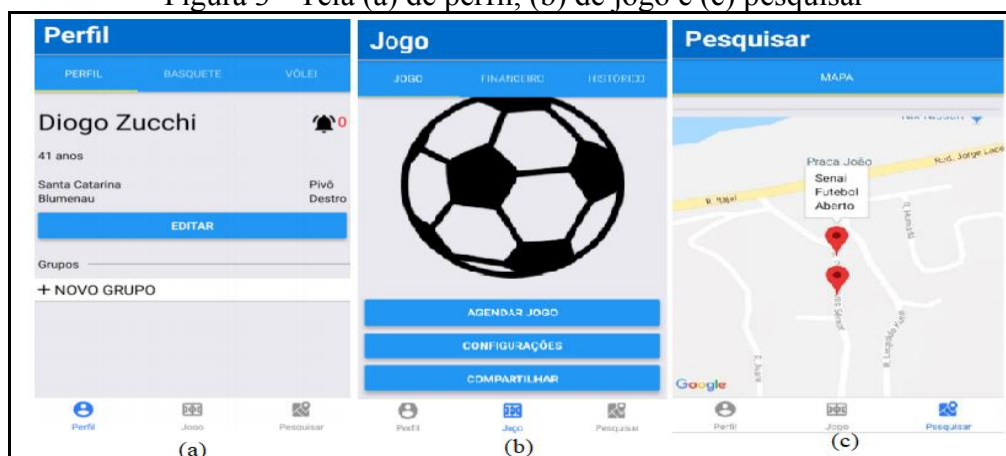
No desenvolvimento Zucchi (2018) utilizou uma arquitetura cliente-servidor, junto com as ferramentas JavaScript e Cascading Style Sheets (CSS). A parte gráfica do *front-end* foi desenvolvida utilizando react native, uma ferramenta que facilita o desenvolvimento para as plataformas móveis Android e IOS. O Sistema Gerenciador da Base de Dados (SGBD) utilizado foi o firebase junto com a API de geolocalização do Google Maps, a fim de exibir mapas com marcações dos grupos. Já para o desenvolvimento das notificações Zucchi (2018) utilizou o firebase, ou seja, quando o banco de dados receber uma requisição a tela é atualizada, fazendo que o usuário não precise atualizar a página para receber a notificação (ZUCCHI, 2018).

O aplicativo foi construído com base no Modelo 3C de Colaboração (M3C), formado pelos pilares da Coordenação, da Cooperação e da Comunicação, bem como do Mecanismo de Percepção. A Coordenação pode ser vista no gerenciamento do grupo, a Cooperação no controle de comparecimentos em jogos e a Comunicação pelo envio de convite. Além disso, Zucchi (2018, p. 17) utilizou o Método Relationship of M3C with User Requirements and Usability and Communicability Assessment in groupware (RURUCAg) para “[...] modelar a relação entre os requisitos da aplicação e práticas consolidadas no design de interface como as heurísticas de Nielsen e as expressões de comunicabilidade [...]”. Segundo Zucchi (2018, p. 17), o método foi usado para “[...] avaliar de maneira simples a usabilidade, a User eXperience (UX) uso e a comunicabilidade da aplicação disponibilizada.”.

Zucchi (2018) realizou o controle e o gerenciamento dos grupos por meio de três menus principais, sendo eles: perfil, jogo e pesquisar (Figura 3). Na tela de perfil Figura 3 (a), é possível ver todas as informações pessoais do usuário e grupos no qual ele faz parte. Zucchi (2018) explica que ao selecionar a opção de NOVO GRUPO o usuário é redirecionado ao formulário do grupo no qual será informado todas as informações como o nome do grupo, horário, local, data e se o grupo é privado. Caso o grupo seja privado não será possível enviar solicitações a este grupo (ZUCCHI, 2018). Nessa tela também é possível visualizar as notificações que são apresentadas quando um jogador solicita a entrada em um grupo a qual o jogador logado tem perfil coordenador (ZUCCHI, 2018).

Na Figura 3 (b) é mostrado a tela de início do aplicativo. Nessa tela apenas o perfil do tipo Coordenador visualiza o botão agendar jogos, que pressionado irá levá-lo ao formulário para preencher todas as informações da partida (ZUCCHI, 2018). A tela inicial possui o botão compartilhar, permitindo que o usuário compartilhe seus grupos e envie convites para as pessoas por meio das redes sociais. Zucchi (2018) explica que o usuário só pode compartilhar se está participando de um grupo e possuir o perfil de Comunicador. Na Figura 3 (c) foi desenvolvido a tela para pesquisar grupos, que pode ser utilizada por qualquer usuário desde que tenha realizado *login*. A pesquisa é feita diretamente pela localização dos grupos no mapa, conforme Figura 3 (c), que ao localizar um grupo no mapa o aplicativo mostra uma breve descrição (ZUCCHI, 2018).

Figura 3 - Tela (a) de perfil, (b) de jogo e (c) pesquisar



Fonte: Zucchi (2018).

### 3 PROPOSTA

Nesta seção são apresentadas todas as justificativas para a realização do trabalho proposto (subseção 3.1), também serão apresentados os principais requisitos (subseção 3.2) e por fim é demonstrado a metodologia e o cronograma planejado na realização do trabalho (subseção 3.3).

#### 3.1 JUSTIFICATIVA

Nas seções 1 e 2 foram evidenciados aplicativos que mostram como algumas tecnologias além de solucionar algum problema podem melhorar a interação entre as pessoas, visando facilitar a criação de grupos, promover um melhor controle e uma melhor organização das tarefas atribuídas a cada participante da patota. O aplicativo será construído com base no M3C que proporciona um ambiente para que as pessoas possam interagir, comunicar, cooperarem entre si visando alcançar um objetivo em comum (PIMENTEL *et al.*,

2006). Nesse sentido, o tema proposto visa organizar grupos, promover a interação entre os participantes, permitindo que os usuários pesquisem grupos de patotas e promovam partidas a partir do aplicativo. Dessa forma, o Quadro 1 mostra o comparativo entre os trabalhos correlatos, de modo que as linhas representam as características do aplicativo e as colunas trazem os trabalhos relacionados.

Quadro 1 - Comparativo dos trabalhos correlatos

<b>Trabalhos Correlatos</b>	<b>Kick Off Machado (2017)</b>	<b>Chega + Chega + (2021)</b>	<b>Kevin Zucchi (2018)</b>
<b>Características</b>			
Aplicativos móveis	✓	✓	✓
Sistema operacional suportado	Android/IOS	Android/IOS	Android/IOS
Gerenciar times	X	✓	✓
Gerenciar pagamento	✓	✓	X
Gerencia horário	✓	✓	✓
Gerenciar participante	✓	✓	✓
Realizar avaliação	X	✓	X
Controle de pontos e ranking	X	✓	X
Notificações	✓	✓	✓
Convite via WhatsApp	✓	✓	✓
Controle de comparecimento em jogos (Check-in)	X	✓	✓
Localização das quadras com geolocalização	X	✓	✓

Fonte: elaborado pelo autor.

No Quadro 1 pode ser visto que os aplicativos Kick Off (MACHADO, 2017)), Chega+ (CHEGA+, 2021) e Kevin (ZUCCHI, 2018) são aplicativos móveis disponibilizados nas plataformas Android e IOS. A possibilidade de gerenciamento de times só é encontrada nos aplicativos Chega+ e Kevin. Kick Off e Chega+ se destacam por terem o gerenciamento de pagamento, enquanto Kick Off, Chega+ e Kevin se destacam ainda pelas características de gerenciamento de horário e de participantes.

A possibilidade de realizar avaliação dos participantes da patota é demonstrada apenas no aplicativo Chega+, que contém um controle de pontos de ranking dos melhores jogadores. Kick Off, Chega+ e Kevin tem em comum o envio de convites via whatsapp. A característica do controle de comparecimento nos jogos só foi encontrada nos aplicativos Kevin e chega+, essa característica se destacou no aplicativo chega+ por ter disponível a função de ranking dos jogadores. Além disso, Chega+ e Kevin utilizam o uso de geolocalização para localizar as quadras e grupos de atletas, promovendo melhor usabilidade.

Cabe destacar, que levando em consideração os três correlatos que foram apresentados, esta proposta possui semelhança com todos. O aplicativo proposto nesse trabalho permiti que os usuários criem ou entrem em patotas, visualizem horários dos jogos, pagamentos realizados e um ranking com as melhores notas, o aplicativo permite que o usuário atribua nota aos demais participantes da equipe de acordo com o desempenho nos



jogos e possibilita o envio de convites via WhatsApp. O aplicativo possuirá um sistema de notificação para avisar os horários das partidas, uma função de check-in para confirmar a presença no jogo. Bem como, uma função de geolocalização que permite a visualização do local dos jogos via Google Maps.

A proposta trará como contribuição acadêmica a possibilidade de utilização do trabalho desenvolvido como fonte de informações para construção de um aplicativo construído com base no M3C voltado a interação entre um grupo esportivo, podendo ser utilizado como fundamento para novas pesquisas. Além disso, o trabalho também contribui em apresentar o Método RURUCAg, que poderá ser utilizado em trabalhos que queiram avaliar a experiência do usuário, a usabilidade e da comunicabilidade das interfaces desenvolvidas, bem como de suas funcionalidades. Como contribuição social, esta proposta se destaca em apoiar a conectividade entre pessoas com o mesmo interesse esportivo e permitir que elas possam se conectar e realizar sua prática esportiva em grupo. Já como contribuição tecnológica pode-se destacar o desenvolvimento de um sistema de ranking, utilizando o *framework* Flutter e o banco de dados firebase, projetado para se integrar com aplicativos web e móvel com Software Development Kit (SDKs). A proposta também visa contribuir com o desenvolvimento de uma integração com o Google Maps utilizando o plugin *geolocation* disponibilizada para o Flutter.

### 3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

Nessa subseção serão especificados os Requisitos Funcionais (RF) e Requisitos Não Funcionais (RNF), conforme Quadro 2.

Quadro 2 - Principais Requisitos Funcionais e Não Funcionais

O aplicativo deve:	Tipo
permitir que o usuário crie grupos de patotas	RF
permitir que o usuário visualize todos os participantes do grupo	RF
permitir que o usuário de nota para os participantes da partida (Cooperação)	RF
permitir que o usuário realize o check in (Cooperação)	RF
permitir que o usuário visualize o ranking das melhores notas do grupo (Comunicação)	RF
permitir que o usuário envie convites para jogos via rede social (Coordenação)	RF
permitir que o usuário visualize notificações (Comunicação)	RF
ser construído com o <i>framework</i> Flutter	RNF
ter integração com a API do Google Maps.	RNF
ter disponibilidade de visualização de notificações	RNF
ter disponibilidade de visualização do ranking de pontuação	RNF
utilizar o Método RURUCAg para modelar a relação dos requisitos com as heurísticas de Nielsen.	RNF
utilizar o Método RURUCAg para avaliar a usabilidade, a comunicabilidade e a experiência de uso das interfaces desenvolvidas	RNF
utilizar o banco de dados NoSQL Firebase	RNF
ser construído com base no M3C	RNF
ser construído com base nos padrões do material design	RNF

Fonte: elaborado pelo autor.

### 3.3 METODOLOGIA

A metodologia desta proposta será composta pelos seguintes instrumentos metodológicos:

- pesquisa na literatura: realizar uma pesquisa mais aprofundada da literatura sobre os assuntos citados na revisão bibliográfica e trabalhos correlatos;
- especificação e análise: reavaliar os requisitos funcionais e não funcionais já definidos, formalizando as funcionalidades do aplicativo por meio de casos de uso, de diagramas de casos de uso e de atividade da Unified Modeling Language (UML), bem como outros diagramas da UML, utilizando a ferramenta draw.io;
- implementação: implementar toda a parte de telas e funções do aplicativo utilizando o *framework* Flutter, bem como implementar a integração utilizando o *plugin geolocation* do *framework* Flutter;
- verificação e validação: validar a usabilidade da solução pelo Método Relationship of M3C with User Requirements and Usability and Communicability Assessment in groupware (RURUCAg).

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 3.

Quadro 3 - Cronograma												
Etapas	Quinzenas		2022									
			fev.		mar.		abr.		maio		jun.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2		
Pesquisa na literatura												
Especificação e análise												
Implementação												
Verificação e validação												

Fonte: elaborado pelo autor.

## 4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Nesta seção são apresentados os conceitos e fundamentos mais importantes para a pesquisa em questão, estando organizado da seguinte forma: SCs e M3C; o *framework* Flutter; e por fim, é apresentado o tema Material Design (MD) e interfaces amigáveis.

Para Costa (2018), os SCs são vistos como espaços compartilhados que reúnem pessoas que desejam atingir um mesmo objetivo, interagindo entre si na execução de suas atividades e podem ser compreendidos pelo M3C. O M3C é fundamentado nos pilares da Comunicação, da Coordenação e da Cooperação, formando os três Cs do Modelo e do Mecanismo de Percepção (COSTA, 2018). A Comunicação é caracterizada pela troca de mensagens, pela argumentação e pela negociação entre as pessoas; a Coordenação é representada pelo gerenciamento de pessoas, atividades e recursos; e a Cooperação é

representada pela atuação conjunta no espaço compartilhado para realização de objetos ou informações (NICOLACI-DA-COSTA; PIMENTEL, 2006). Com as informações de percepção, o indivíduo obtém feedback de suas ações (FUKS *et al.*, 2006).

Segundo Teixeira (2019), Flutter é um *framework* desenvolvido pela Google que facilita o desenvolvimento de aplicativos móveis, para Android e IOS, utilizando uma abordagem *Cross-Platform*. Digitalhouse (2018) complementa que o Flutter tem como linguagem base o Dart para criação de aplicativos. Ao criar um aplicativo com Flutter, seu código é compilado para a linguagem base do dispositivo, tornando a aplicação realmente nativa. Desta forma, é possível acessar recursos nativos sem o auxílio de terceiros, fazendo com que a aplicação tenha um melhor desempenho (DIGITALHOUSE, 2018). Algumas características que geram benefícios ao utilizar o Flutter são: ser multiplataforma, possibilitando desenvolver aplicações em qualquer sistema operacional; permitir a criação de aplicativos nativos a partir de um único código; acesso direto aos recursos nativos do sistema, fazendo com que a aplicação tenha melhor desempenho em relação a aplicações criadas com outros *frameworks* (DIGITALHOUSE, 2018).

Rallo (2017) explica que o Material Design (MD) tem como objetivo combinar os conceitos clássicos de um bom design com a inovação e possibilidades trazidas com a tecnologia e a ciência. Segundo Rallo (2017), o MD se baseia no mundo real e proporciona uma experiência uniforme por intermédio de plataformas para dispositivos móveis, computadores ou relógios inteligentes. Tudo é pensado de modo que corresponda ao que aconteceria se fosse fora do ambiente digital. Com isso, o design se torna intuitivo e de fácil entendimento, já que se baseia na realidade vivenciada fora do ambiente virtual (RALLO, 2017).

## REFERÊNCIAS

- CHEGA+. **Chega+**. Google, 2016. Disponível em: [https://play.google.com/store/apps/details?id=app.chegamais.com.chegamais&hl=pt\\_BR](https://play.google.com/store/apps/details?id=app.chegamais.com.chegamais&hl=pt_BR). Acesso em: 30 set. 2021.
- COSTA, S. E. **iLibras como Facilitador na Comunicação efetiva do Surdo: Uso de Tecnologia Assistiva e Colaborativa Móvel**. 2018. 263 f. Dissertação (Mestrado em Computação Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada, Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2018.
- DIGITALHOUSE. **Introdução ao Flutter:** como funciona o framework e sua linguagem Dart. Digitalhouse, 2018. Disponível em: <https://www.digitalhouse.com/br/blog/o-que-e-flutter-e-como-funciona>. Acesso em: 30 set. 2021.
- FERNANDES, Rodrigo. **Organize a pelada de futebol com os amigos de forma fácil**. Techtudo, 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/chega-mais.html>. Acesso em: 30 set. 2021.

FUKS, Hugo *et al.* Capítulo 2. Teorias e modelos de colaboração. In: FUKS, Hugo; PIMENTEL, Mariano. **Sistemas Colaborativos**. Elsevier Editora Ltda., 2012, p. 16-33.

JESUS, Aline. **Want2Play é um app para encontrar grupos de praticantes de esporte**. Globo Comunicação e Participações S.A., 2016. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/want2play.html>. Acesso em: 30 set. 2021.

LIMA JÚNIOR, J. C. C.; SAMPAIO, J. M. F.; NASCIMENTO, P. R. B. Futebol amador: lazer e saúde. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE JOVENS INVESTIGADORES, 3., 2017, Fortaleza. **Anais eletrônicos...** Campina Grande: Ed. Realize, v. 1, 2017.

MACHADO, D. E. **kick Off**: Aplicativo Para Atletas e Donos de Quadras de Futebol. TCC - Curso de Especialização em Desenvolvimento de Aplicações Para Dispositivos Móveis, Universidade do Vale do Rio dos Sinos – INISINOS. São Leopoldo, p. 28. 2017.

NICOLACI -DA-COSTA, Ana M.; PIMENTEL, Mariano. Sistemas colaborativos para uma nova sociedade e um novo ser humano. In: FUKS, Hugo; PIMENTEL, Mariano. **Sistemas Colaborativos**. Elsevier Editora Ltda., 2012, p. 3-15.

PESSOA, Daniela. **Want2Play**. Abril Mídia S A, 2017. Disponível em: <http://vejario.abril.com.br/cultura-lazer/aplicativo-conecta-pessoas-que-buscam-companhia-para-praticar-esportes/>. Acesso em: 30 set. 2021.

PIMENTEL, M. *et al.* Modelo 3C de Colaboração para o Desenvolvimento de Sistemas Colaborativos. In: III Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos (IIISBSC). **Anais III Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos**. Rio de Janeiro, 2006. P. 58–67.

RALLO, Rafael. **Material Design**: aprenda tudo sobre o design do Google. Rockcontent, 2017. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/material-design/>. Acesso em: 30 set. 2021.

SCHETINO, André. **5 dicas para pedalar sozinho**. Até onde deu pra ir de bicicleta, 2014. Disponível em: <https://ateondedeuprairdebicicleta.com.br/5-dicas-para-pedalar-sozinho/>. Acesso em: 30 set. 2021.

TEIXEIRA, Danielle. **Criando um App com Flutter**. Medium, 2019. Disponível em: <https://medium.com/lfdev-blog/criando-um-app-com-flutter-d096c6443299>. Acesso em: 30 set. 2021.

ZUCCHI, D. **Kevin**: Formador de grupos em práticas esportivas. TCC - Curso de Sistemas de Informação – Bacharelado, Universidade Regional de Blumenau. Blumenau, p. 99. 2018.