**APLICAÇÃO WEB PARA GESTÃO DE AGENDAMENTO DE QUADRAS DE FUTSAL**

1. **Autores: João Vitor Soares de Moraes, Lucas Henrique Toledo Bispo, Pedro Dias de Oliveira, Hélio Lourenço Esperidião Ferreira.**

Colégio Técnico Antônio Teixeira Fernandes, Travessa João Friggi, Jardim São Dimas – 12245-070 – São José dos Campos-SP, Brasil, joaovitorsoaresdemoraes59@gmail.com, lucas.htb.profissional@gmail.com, pedro.dias.univap@gmail.com, helioesperidiao@gmail.com.

**Resumo**

A organização de partidas esportivas é uma necessidade constante entre jogadores que buscam praticidade e equilíbrio na hora de marcar jogos. O projeto tem como objetivo facilitar essa organização por meio do desenvolvimento de uma aplicação web que permite o agendamento e gerenciamento de partidas de futebol *society*. Diferente de soluções já existentes no mercado, como o Appito, a proposta se destaca por ser acessível em qualquer navegador, trazendo maior conforto e praticidade aos usuários, além de possibilitar o cadastro de quadras em qualquer localidade. A aplicação possibilita a criação e compartilhamento de partidas, confirmação de presença pelos jogadores, consulta ao histórico de jogos e utilização de um sistema automático para a formação de times equilibrados. O site foi desenvolvido utilizando *JavaScript* tanto no *backend* quanto no *frontend*, aliado ao uso de HTML, CSS e *TypeScript*, o que garantiu uma estrutura dinâmica, moderna e eficiente. O sistema atendeu às expectativas, melhorando a logística de marcação de partidas e proporcionando uma experiência mais interativa aos usuários. Como sugestão de melhoria, destaca-se a implementação de notificações em tempo real e integração com redes sociais, ampliando ainda mais a interatividade da plataforma.

**Palavras-chave**: Partidas; Futebol; Sorteio; WEB Site; Interatividade.

**Curso:** Técnico em Informática.

**Introdução**

A prática de atividades físicas e esportes é amplamente reconhecida por sua importância na melhoria da qualidade de vida, além de se consolidar como um campo de conhecimento voltado para a melhor forma de se exercitar. Isso possibilita que pessoas de diferentes idades e gêneros alcancem resultados significativos para a saúde e bem-estar (Pellegrinotti. 1998).

Pesquisas indicam que a falta de organização em eventos esportivos escolares impacta negativamente na participação e engajamento dos alunos (Barros. 2024). De acordo com a Revista Brasileira de Ciência e Movimento, jogadores de times vencedores apresentam desempenho superior em comparação aos jogadores de equipes derrotadas (Revista Brasileira de Ciência e Movimento. 2013). Entrevistas com praticantes e organizadores de futebol Society, como Vinicius Oliveira, mostram que a organização das partidas via grupos de *WhatsApp* frequentemente gera desequilíbrios entre as equipes e impede que todos os interessados consigam participar.

Diante desse cenário, o presente projeto tem como objetivo criar uma aplicação web que permita ao organizador cadastrar e qualificar jogadores, possibilitando a formação de equipes equilibradas e partidas mais competitivas. O sistema permitirá que os jogadores interessados realizem suas inscrições para as datas dos jogos, garantindo maior participação e otimização na organização dos eventos.

**Metodologia**

Durante a fase de desenvolvimento do projeto, foi identificado que organizadores de jogos de futebol enfrentam dificuldades recorrentes, como a listagem de jogadores, separação equilibrada de times e busca por partidas disponíveis. Com base nisso, optou-se pelo desenvolvimento de uma aplicação web, por oferecer maior acessibilidade e facilidade de uso para os usuários em comparação a outras formas de aplicação.  
 O levantamento de dados foi realizado por meio de entrevistas com organizadores de jogos semanais de futebol, visando compreender o fluxo atual de organização e os principais problemas enfrentados. O armazenamento das informações é feito em um Sistema Gerenciador de Banco de Dados relacional PostgreSQL, utilizado para registrar dados como perfis de jogadores, informações das partidas e composições de times. O PostgreSQL foi escolhido pela sua robustez, conformidade com padrões SQL e capacidade de lidar com consultas complexas de forma eficiente, além de oferecer melhor compatibilidade com os servidores utilizados para hospedar o sistema (Stonebraker. 2022).  
 O sistema é composto por módulos que incluem: cadastro e gerenciamento de jogadores, formação automática de equipes balanceadas, agendamento de partidas e busca por jogos disponíveis. O desenvolvimento do *frontend* foi realizado em *React*, biblioteca *JavaScript* utilizada para criar interfaces dinâmicas e responsivas, permitindo que os usuários acessem as funcionalidades de forma rápida e intuitiva (Facebook Open Source. 2023). Já o *backend* foi desenvolvido em *TypeScript*, garantindo maior segurança no código e facilitando a manutenção por meio de tipagem estática (Goldberg. 2022).

A aplicação é executada sobre a plataforma Node.js, responsável por processar as requisições, gerenciar a comunicação com o banco de dados e entregar as respostas de forma eficiente, suportando múltiplos usuários de forma simultânea (Pereira. 2016). Além disso, o sistema adota a arquitetura MVC e disponibiliza uma API REST, em que as rotas acionam os *controllers* responsáveis pela lógica de negócio e os models que interagem com o banco de dados, enquanto o *frontend* consome esses *endpoints* para exibir as informações de forma clara e dinâmica aos usuários.

**Resultados**

O sistema apresenta uma tela inicial onde o usuário pode optar entre criar uma nova conta ou realizar login, informando e-mail e senha. No cadastro, o usuário deve registrar nome, posição em campo e nível de habilidade, informações essenciais para a organização equilibrada dos times.

Após o login, o organizador é direcionado para o painel principal, que exibe a lista de jogadores cadastrados e as partidas agendadas. Nesse painel, é possível criar uma nova partida, informando data, horário e local, além de permitir que os jogadores confirmem sua participação. O organizador conta com uma ferramenta para a separação automática das equipes, considerando os níveis cadastrados, para garantir maior equilíbrio entre os times.

Já os jogadores, ao acessarem o sistema, visualizam as partidas disponíveis, podendo confirmar ou cancelar sua presença, além de consultar os detalhes do jogo, como local e escalação. Também é possível acessar o histórico de partidas realizadas.

A figura 1 apresenta a interface para a criação de um novo "racha" (partida ou evento), onde os usuários podem definir detalhes como o nome do evento, local, dia da semana, horário de início, duração, número de vagas e o nível de privacidade.

|  |  |
| --- | --- |
| **Figura 1 - Interface de criação de “Rachas”**  Interface gráfica do usuário, Aplicativo  O conteúdo gerado por IA pode estar incorreto. | **Figura 2 - Interface de criação de “Rachas”** |

Fonte: os autores(2025)

A figura 2 apresenta a interface de confirmação de presença em uma partida, onde são exibidos o título do evento, data, horário e local, além da lista de jogadores confirmados. O usuário pode selecionar sua participação como jogador de linha e confirmar presença com um único clique.

Após a realização do login, o usuário é direcionado para a página principal do sistema, onde pode visualizar os rachas disponíveis ou optar por criar uma nova partida. Na criação, é possível definir informações como data, horário e local, além de permitir que o jogo seja compartilhado com outros jogadores para facilitar a organização. Essa funcionalidade garante agilidade na marcação das partidas e centraliza todos os detalhes em um único ambiente digital.

Os jogadores cadastrados podem confirmar ou cancelar presença nas partidas, bem como consultar informações detalhadas sobre local, equipes formadas e participantes. Além disso, o sistema registra o histórico de jogos realizados, oferecendo ao usuário uma visão completa de suas participações anteriores.

**Discussão**

O projeto foi inspirado na aplicação “Appito”, uma plataforma voltada para a organização de partidas de futebol, que oferece recursos para marcar jogos e gerenciar equipes. No entanto, enquanto o Appito tem como foco principal o uso em dispositivos móveis, o presente sistema foi desenvolvido como um site, proporcionando maior conforto e acessibilidade para os usuários. (Appito Soluções Tecnológicas`. 2025).

Além disso, ao comparar com o sistema “Copa Fácil”, observa-se que, embora ambos os sistemas ofereçam funcionalidades semelhantes, como a criação de partidas, controle de pagamentos e registro de estatísticas, o Copa Fácil se destaca por sua abordagem voltada para o gerenciamento de campeonatos esportivos, permitindo a criação de tabelas, resultados de partidas, rankings e estatísticas, além de possibilitar a publicação de fotos e vídeos relacionados aos eventos (Costa. 2022).

**Conclusão**

O objetivo de desenvolver uma plataforma online para facilitar a organização de partidas de futebol foi plenamente alcançado, oferecendo um ambiente intuitivo para criação, agendamento e compartilhamento de jogos entre os usuários. Durante o desenvolvimento, foram aplicados os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, explorando diferentes tecnologias e implementando recursos que garantem a formação de times equilibrados por meio do sorteio automático, o que contribui para uma experiência mais justa e competitiva. Assim, integrando teoria e prática, o sistema mostrou-se eficaz na gestão das partidas, trazendo mais praticidade e interação para os jogadores. Como sugestão de melhoria, seria interessante ampliar as funcionalidades com notificações em tempo real e integração com redes sociais, possibilitando uma organização ainda mais ágil e completa.

**Referências**

PELLEGRINOTTI, I., L. Atividade Física e Esporte: A importância no contexto saúde do Ser Humano., v. 3, n. 1, 1998.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS. *Unidades esportivas de São José dos Campos*. São José dos Campos, 2025. Disponível em: https://www.sjc.sp.gov.br/servicos/esporte-e-qualidade-de-vida/unidades-esportivas/. Acesso em: 25 mar. 2025.

CAMPOS, C. V; BARROS, G. D; BARROS, J. M. A. S. Sistema de organização para gestão de eventos interclasse em ambientes escolares. Itapetininga, 2024.

NAOS Soluções Tecnológicas Ltda. (2025). *Appito – Organize, jogue e tenha a experiência do videogame no seu futebol*. Disponível em: https://appito.com/

Costa, J. A. N. (2022). *Copa Fácil – Gerenciador de Campeonatos*. Disponível em: https://copafacil.com/

**Agradecimentos**

O presente projeto foi realizado com apoio da coordenação do curso Técnico em Informática juntamente com o professor Hélio Esperidião do Colégio Univap – Centro.