



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

RESUMO EXECUTIVO

Bora Jogar

Membros do Projeto

Membros do Projeto

22308083 – Caroline Martins Victor
22308378 – Breno Nogueira de Miranda
22305723 – Kauã de Sousa Novaes
22304930 – Sara Lorrayne Vasconcelos Souza

Orientador

Prof. MSc. José Wellington Cunha da Silva

BRASÍLIA, Junho de 2025

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao professor orientador José Wellington pelo apoio técnico e motivacional durante o desenvolvimento deste projeto. Reconhecemos também a contribuição dos colegas, familiares e professores do curso, que com incentivo e orientações tornaram essa jornada possível.

RESUMO

O projeto *Bora Jogar* tem como objetivo desenvolver uma plataforma digital dedicada à comunidade de praticantes de basquete. A ferramenta permite organizar partidas, formar grupos e reservar quadras públicas com praticidade. Voltada à inclusão social e à promoção da saúde, a solução foi pensada para democratizar o acesso à prática esportiva em ambientes urbanos, especialmente em comunidades que carecem de estrutura e organização. A proposta une tecnologia, esporte e cidadania em uma aplicação acessível e de impacto social.

Palavras-chave: basquete, esporte comunitário, plataforma digital

SUMÁRIO

1. PROBLEMA/OPORTUNIDADE	3
2. BENEFÍCIOS DA SOLUÇÃO	4
3. PÚBLICO-ALVO	4
4. PROTÓTIPO VISUAL	4
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	4
REFERÊNCIAS	4

1. PROBLEMA/OPORTUNIDADE

De acordo com a OMS, mais de 40% da população adulta da América Latina não pratica atividades físicas suficientes. No Brasil, apenas 30,1% praticam exercício com regularidade (PNS/IBGE, 2020). A falta de estrutura, organização e companhia são barreiras frequentes. Embora o basquete tenha apelo entre jovens e adultos, a ausência de ferramentas específicas prejudica sua prática. O projeto surge como resposta tecnológica a esse cenário, facilitando a organização esportiva e o uso de quadras públicas ociosas.

2. BENEFÍCIOS DA SOLUÇÃO

A solução estimula a prática esportiva regular e saudável, promovendo bem-estar físico e mental entre os participantes. Facilita a conexão entre jogadores e grupos de basquete, fortalecendo o senso de comunidade e pertencimento. Ao utilizar a tecnologia como meio de engajamento, contribui para a inclusão digital e social, especialmente entre jovens. Além disso, oferece suporte à gestão pública de espaços esportivos comunitários, integrando-se a políticas públicas voltadas à juventude, saúde e cidadania ativa.

3. PÚBLICO-ALVO

Jovens e adultos amadores praticantes de basquete, organizadores de grupos esportivos, escolas públicas e privadas, ONGs, projetos sociais e gestores públicos de esporte e lazer. A solução também contempla patrocinadores e marcas esportivas interessadas em ações comunitárias.

4. PROTÓTIPO VISUAL

Protótipo desenvolvido no Figma e aplicação demonstrada em vídeo: *Vídeo demonstrativo do Web Application (link disponível no documento original)*
O design prioriza a usabilidade e acessibilidade em múltiplos dispositivos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto *Bora Jogar* demonstra a viabilidade de usar tecnologia para incentivar o esporte comunitário, promovendo bem-estar, integração social e ocupação consciente de espaços públicos. Validado por testes e com potencial de escalabilidade, a aplicação representa um avanço na organização de práticas esportivas urbanas e acessíveis.

REFERÊNCIAS

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Pesquisa Nacional de Saúde – PNS 2020**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br>. Acesso em: 11 jul. 2025.

NIELSEN, Jakob; LORANGER, Hoa. **Usabilidade na Web: projetando websites com qualidade**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

NORMAN, Donald A. **O design do dia a dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2013.

OMS – ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. **Atividade física nas Américas: perfil regional 2020**. Genebra: OMS, 2020. Disponível em: <https://www.who.int>. Acesso em: 11 jul. 2025.

SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software**. 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.