



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

RESUMO EXECUTIVO

FutSide

Membros do Projeto

22309835 - Thiago Eufrauso da Cunha Filho

22306210 - Pedro Henrique Andrade Magalhães

22308983 - Arthur Moura da Cunha

22309455 - Diego Macena Oliveira

Orientador

Prof. MSc Alexandre Silva dos Santos

BRASÍLIA, Junho de 2025

AGRADECIMENTOS

Gostaríamos de expressar nossa sincera gratidão aos professores, colegas e familiares que, de diferentes formas, contribuíram para o desenvolvimento deste projeto. Um agradecimento especial ao nosso orientador, Professor Alexandre Silva dos Santos, por sua dedicação, apoio contínuo e orientação valiosa em todas as etapas do trabalho. Estendemos também nossos agradecimentos aos profissionais do CEUB, que gentilmente disponibilizaram seu tempo, conhecimento e recursos, tornando possível a concretização deste projeto com êxito.

RESUMO

*Este projeto apresenta o **Futside**, um aplicativo voltado para conectar pessoas interessadas em jogar futebol, facilitando a formação de grupos e a reserva de quadras ou campos. Muitos usuários enfrentam dificuldade em reunir amigos ou encontrar locais disponíveis para jogar, o que acaba desestimulando a prática esportiva. O aplicativo permite que os usuários criem perfis, selecionem suas posições em campo (linha ou goleiro) e encontrem ou criem partidas próximas. Também oferece uma funcionalidade de busca por quadras/campos em tempo real e integração com quadras parceiras, permitindo aluguel direto pelo app.*

Palavras-chave: futebol, aplicativo, mobilidade esportiva, reservas online, conectividade

1. PROBLEMA/OPORTUNIDADE

A prática do futebol amador enfrenta entraves como: falta de jogadores disponíveis, ausência de goleiros, dificuldade em encontrar quadras disponíveis e desconhecimento de locais adequados. Segundo dados do IBGE, cerca de 39% dos brasileiros praticam futebol regularmente, mas uma parcela significativa desiste por falta de estrutura ou companhia. Além disso, a reserva de quadras ainda é feita, em muitos casos, via telefone ou redes sociais, sem padronização ou controle. O Futside surge como uma solução para otimizar esse processo e tornar o futebol amador mais acessível, dinâmico e conectado.

2. BENEFÍCIOS DA SOLUÇÃO

O aplicativo promove uma experiência esportiva conectada e acessível, permitindo que usuários encontrem facilmente outras pessoas próximas com interesse em jogar. A formação de times é agilizada por meio de lobbies automatizados que organizam os jogadores entre linhas e goleiros, enquanto quadras em uso podem solicitar goleiros disponíveis nas redondezas em tempo real.

Além disso, a plataforma oferece facilidade na reserva de espaços esportivos, com visualização clara de horários, preços e disponibilidade. Ao incluir quadras e centros com pouca presença digital, o app contribui para a geração de receita local, ao mesmo tempo em que garante acessibilidade por meio de uma interface intuitiva e integração com mapas para localização rápida dos locais de jogo.

3. PÚBLICO-ALVO

O público-alvo do Futside abrange:

Pessoas entre 15 e 40 anos interessadas em praticar futebol recreativo;

Moradores de áreas urbanas com oferta de quadras/campos;

Donos de estabelecimentos esportivos que desejam digitalizar suas reservas;

Organizadores de campeonatos amadores.

Exemplos de usuários: estudantes, trabalhadores em busca de lazer, e pequenos empresários do ramo esportivo.

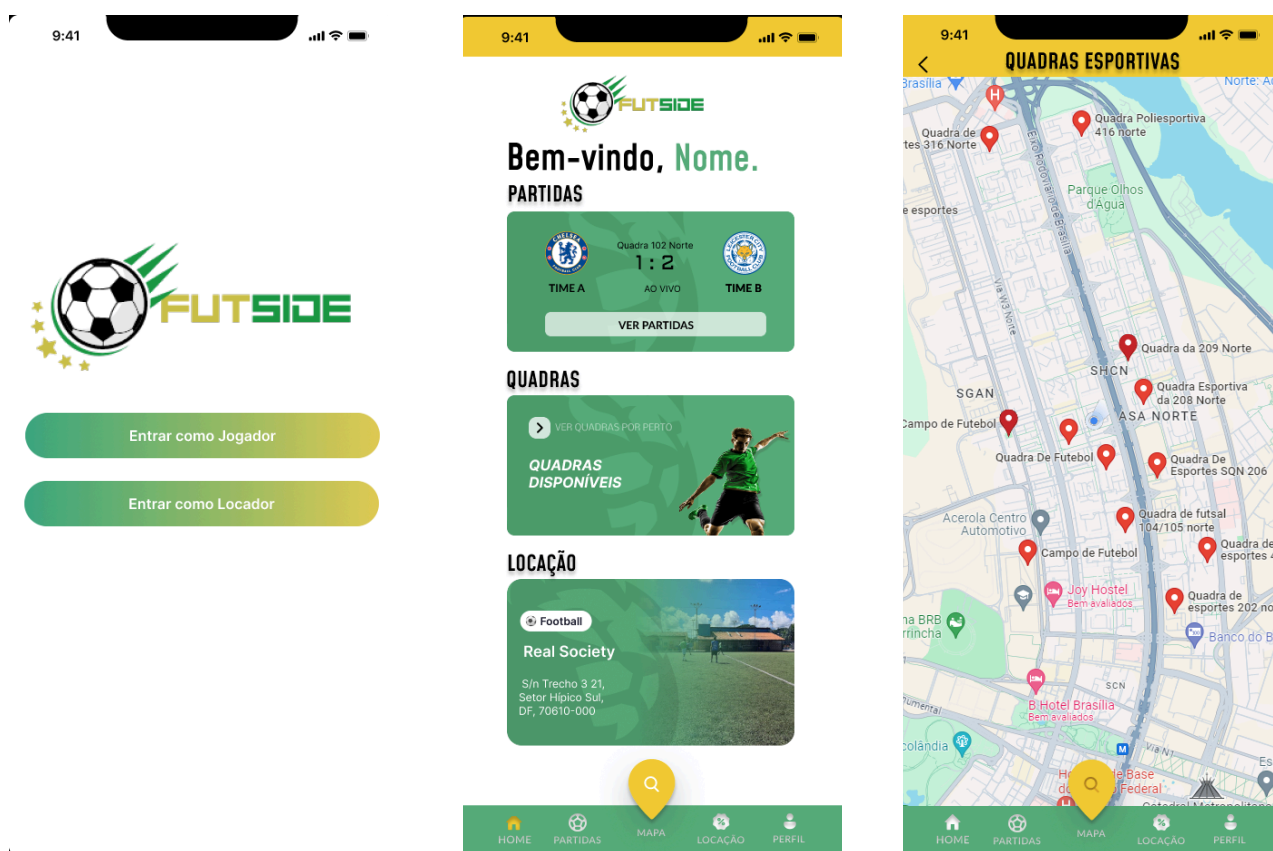
4. PROTÓTIPO VISUAL

(Tela inicial do app, criação de lobby, solicitação de goleiro, tela de reservas de quadras, visualização de localização no mapa – inserir imagens ou links caso haja um protótipo)

Link para protótipo:

<https://www.figma.com/proto/bfmYe5J4sQEa8l8bV7o7Xe/Futside?node-id=0-1&t=LHR6peMRWljzMjMa-1>

O app segue princípios de design UI/UX, com navegação simples, botões acessíveis e integração com serviços de localização.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do Futside demonstra como a tecnologia pode aproximar pessoas e facilitar a prática esportiva, promovendo saúde, lazer e sociabilidade. A aplicação atende a uma necessidade real do público e contribui para a digitalização de processos esportivos locais. Com estratégias de divulgação adequadas e parcerias com espaços esportivos, o app tem potencial para se tornar referência no segmento.

REFERÊNCIAS

- PELADEIRO DIGITAL. **Especificação de app Android para gerenciamento distribuído de torneios esportivos em tempo real – Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Ciência da Computação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.** Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br>. Acesso em: 12 jul. 2025.
- INTELLISOFT. **Backend mobile app development: a comprehensive guide. Medium.** Disponível em: <https://medium.com>. Acesso em: 12 jul. 2025.
- MOLDSTUD. **Harnessing geolocation services for real-time updates on sports events.** Disponível em: <https://moldstud.com>. Acesso em: 12 jul. 2025.
- GIACOMELLI, Fábio. **Os jogos de futebol na palma da mão: estudo de caso das narrativas esportivas em aplicativos para dispositivos móveis. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade da Beira Interior (UNIBI), Covilhã.** Disponível em: <https://ubibliorum.ubi.pt>. Acesso em: 12 jul. 2025.
- PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **Um guia do conhecimento em gerenciamento de projetos (Guia PMBOK).** 7. ed. Newtown Square: PMI, 2021.
- SOMMERVILLE, Ian. **Engenharia de software.** 10. ed. São Paulo: Pearson, 2019.