

CENTRO DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA

Etec de Taboão da Serra

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas

Breno Alves Pinto

Catherina Caproni Henriques

Gabriel Bismark Peixoto da Silva

Gustavo Garcia Dornellas

Leonardo Barroso de Almeida

FUTEBOL FEMININO

Taboão da Serra

2022

Breno Alves Pinto

Catherina Caproni Henriques

Gabriel Bismark Peixoto da Silva

Gustavo Garcia Dornellas

Leonardo Barroso de Almeida

FUTEBOL FEMININO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas da ETEC de Taboão da Serra, orientado pelo Prof. Fabiano Jorge Oliveira Lopes e Rodolfo Votto Filho, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Desenvolvimento de Sistemas.

Taboão da Serra

2022

Breno Alves Pinto
Catherina Caproni Henriques
Gabriel Bismark Peixoto da Silva
Gustavo Garcia Dornellas
Leonardo Barroso de Almeida

FUTEBOL FEMININO

Aprovada em: _____ / _____ / _____

Conceito: _____

Banca de Validação:

Professor.....

Etec de Taboão da Serra
Orientador

Professor

Etec de Taboão da Serra

Professor

Etec de Taboão da Serra

TABOÃO DA SERRA – SP

2022

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho às mulheres que lutam pela igualdade de gênero e jogadoras de futebol que sofrem com discriminação de gênero no meio esportivo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos familiares e amigos pelo apoio prestado, assim como aos nossos orientadores Fabiano Jorge Lopes e Rodolfo Votto Filho e a ETEC de Taboão da Serra, por nos possibilitar conhecimentos para a realização do presente Trabalho de Conclusão de Curso.

EPÍGRAFE

" Precisamos de apoio. Mas, mais que apoio, precisamos de respeito. E valorizar é mostrar respeito, tanto no esporte como na vida. Igualdade é algo por qual todos e todas devem lutar. E a hora é agora."

Marta Vieira da Silva

RESUMO

Atualmente, as mulheres enfrentam discriminações de gênero que dificultam a prática do futebol, além de não conhecerem um local adequado para a prática ou pessoas suficientes para uma partida. Entretanto, com o passar dos anos, o futebol feminino vem sendo mais valorizado, com torneios de níveis que buscam se equiparar com o futebol masculino, aumentando o interesse feminino na modalidade. A partir desses argumentos, iniciou-se a pesquisa-ação técnica, em que se constataram os motivos pelos quais a prática do futebol feminino é dificultada. Com essas informações, o objetivo determinado para este projeto foi legitimar a criação do aplicativo para o Trabalho de Conclusão de Curso que visa aumentar a visibilidade e incentivar o público feminino reunindo mulheres com o interesse em comum no futebol, que residem na microrregião de Taboão da Serra, além de disponibilizar opções de quadras públicas. Ao fim do projeto, assegurou-se de sua viabilidade e funcionalidade cumprindo seus objetivos propostos inicialmente.

Palavras-Chaves: “Futebol Feminino”; “Inclusão”; “Dificuldades”; “Aplicativo”.

ABSTRACT

Currently, women face gender discrimination that makes it difficult to practice football, in addition to not knowing a suitable place to practice, or not knowing enough people for the same. However, over the years, women's football has been more valued, with level tournaments that seek to match men's football and women's strong interest in the sport. Based on these arguments, the technical action research was initiated, where it was verified the reasons why the practice of women's football is difficult, with the objective of legitimizing the creation of the application for the Course Completion Work that aims to increase the visibility in society and encourage the female audience by bringing together women with a common interest in football, who reside in the micro-region of Taboão da Serra, in addition, provide options for the use of public courts. At the end of the project, it was assured of its viability and functionality, fulfilling its initially proposed objectives.

Key-Words: "Women's Football"; "Inclusion"; "Difficulties"; "App".

RESUMEN

Actualmente, las mujeres se enfrentan a una discriminación de género que les dificulta jugar al fútbol, además de no conocer un lugar adecuado para jugar ni gente suficiente para un partido. Sin embargo, con el paso de los años se ha valorado más el fútbol femenino, con torneos de nivel que buscan igualar al fútbol masculino, aumentando el interés femenino por este deporte. Con base en estos argumentos, se inició la investigación-acción técnica, en la cual se verificaron las razones por las cuales se dificulta la práctica del fútbol femenino. Con esta información, el objetivo determinado para este proyecto fue legitimar la creación de la aplicación para el Trabajo Final de Curso que pretende aumentar la visibilidad y fomentar el público femenino al reunir a mujeres con un interés común en el fútbol, que residen en la microrregión de Taboão da Serra, además de brindar opciones de canchas públicas. Al final del proyecto se aseguró su viabilidad y funcionalidad, cumpliendo con los objetivos planteados inicialmente.

Palabras clave: "Fútbol Femenino"; "Inclusión"; "Dificultades"; "Aplicación".

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Modelo Canvas do Aplicativo.....	8
Figura 2 – Diagrama de Caso de Uso do Aplicativo SportPanther	9
Figura 3 – Diagrama de Classes do Aplicativo SportPanther	10
Figura 4 - Diagrama de ER do Aplicativo SportPanther.....	10
Figura 5 - Ciclo de Vida do Aplicativo SportPanther	11
Figura 6 - Cadastro do Aplicativo SportPanther	13
Figura 7 – Código do Cadastro.....	14
Figura 8 – Inserir o Nome no Aplicativo SportPanther	14
Figura 9 – Código da Tela de Inserir Nome	15
Figura 10 – Tela de Inserir Nascimento do Aplicativo SportPanther	15
Figura 11 – Código da Tela de Inserir Nascimento.....	16
Figura 12 – Tela de Inserir Altura do Aplicativo SportPanther	16
Figura 13 – Código da Tela de Inserir Altura	17
Figura 14 – Tela de Inserir Perna Dominante do Aplicativo SportPanther	17
Figura 15 – Código da Tela de Inserir Perna Dominante	18
Figura 16 – Tela de inserir Posição do Aplicativo SportPanther	18
Figura 17 – Código da Tela de Inserir Posição.....	19
Figura 18 – Tela de inserir Foto do Aplicativo SportPanther	19
Figura 19 – Código da Tela de inserir Foto.....	20
Figura 20 – Tela de Boas-Vindas do Aplicativo SportPanther	20
Figura 21 – Código da Tela de Boas-Vindas.....	21
Figura 22 – Tela de Login do Aplicativo SportPanther	21
Figura 23 – Código da Tela de Login	22
Figura 24 – Tela de Perfil do Aplicativo SportPanther	22
Figura 25 – Código da Tela de Perfil.....	23
Figura 26 – Tela de Encontrar Amigos do Aplicativo SportPanther	23
Figura 27 – Código da Tela de Encontrar Amigos	24
Figura 28 – Tela de Encontrar Quadras do Aplicativo SportPanther	24
Figura 29 – Código da Tela de Encontrar Quadras.....	25
Figura 30 – Tela de Chat do Aplicativo SportPanther	25
Figura 31 – Código da Tela de Chat.....	26

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Requisitos Funcionais do Aplicativo SportPanther.....	6
Tabela 2 - Requisitos Não Funcionais do Aplicativo SportPanther	7
Tabela 3 – Teste da Tela de Formulário de Nome	26
Tabela 4 – Teste da Tela de Formulário de Nascimento	27
Tabela 5 – Teste da Tela de Formulário de Altura	27
Tabela 6 – Teste da Tela de Formulário de Posição	27
Tabela 7 - Teste da Tela de Formulário de Perna Dominante.....	28
Tabela 8 – Teste da Tela de Formulário de Foto	28
Tabela 9 – Teste da Tela de Login.....	28
Tabela 10 – Teste da Tela de Perfil	29
Tabela 11 – Teste da Tela de Encontrar Amigos.....	30
Tabela 12 – Teste da Tela de Quadras.....	30
Tabela 13 – Teste da Tela de Chat	31

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Dificuldades na prática de Atividades físicas no Brasil	4
Gráfico 2 – Você conhece mulheres que jogam futebol na região de Taboão da Serra?.....	32
Gráfico 3 – Você conhece mulheres que já se sentiram excluídas no futebol na região de Taboão da Serra?.....	32
Gráfico 4 – Você gostaria de encontrar locais para a prática do futebol?	33

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	1
1.1 Problematização	1
1.2 Justificativa	1
1.3 Objetivos	1
1.3.1 Objetivo Geral	2
1.3.2 Objetivos Específicos.....	2
1.4 Metodologia	2
2 DESENVOLVIMENTO	4
2.1 Referencial Teórico	4
2.2 Levantamento de Requisitos	6
2.2.1 Requisitos Funcionais	6
2.2.2 Requisitos Não Funcionais	7
2.3 Diagramas	7
2.3.1 Diagrama Canvas	7
2.3.2 Diagrama de Caso de Uso UML.....	8
2.3.3Diagrama de Classes UML	9
2.3.4 Diagrama de Entidade-Relacionamento.....	10
2.3.5 Ciclo de Vida do Software.....	11
2.4 Softwares Utilizados	11
2.5 Diferenciais do Projeto	12
2.6 Telas e Códigos	13
2.6.1 Tela de Cadastro	13
2.6.2 Tela de Formulário Inserir Nome.....	14
2.6.3 Tela de Formulário Inserir Data de Nascimento	15
2.6.4 Tela de Formulário Inserir Altura	16
2.6.5 Tela de Formulário Inserir Perna Dominante	17
2.6.6 Tela de Formulário Inserir Posição.....	18

2.6.7 Tela de Formulário Inserir Foto	19
2.6.8 Tela de Boas Vindas	20
2.6.9 Tela de Login	21
2.6.10 Tela de Perfil	22
2.6.11 Tela de Encontrar Amigos	23
2.6.12 Tela de Encontrar Quadras	24
2.6.13 Tela de Chat	25
2.7 Rotina de Testes	26
2.8 Principais Mudanças Realizadas Após a Rotina de Testes	31
2.9 Discussão dos Resultados	31
2.10 Pesquisas de Campo	31
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	34

1 INTRODUÇÃO

1.1 Problematização

Como incentivar a prática esportiva entre mulheres que têm interesse em futebol, porém vivenciam a falta de incentivo e representatividade em São Paulo, em particular no município de Taboão da Serra?

1.2 Justificativa

É incontestável a falta de representatividade feminina no meio esportivo, especialmente no futebol. No Brasil, até 1979, enquanto o país era tricampeão mundial entre os homens, as mulheres eram proibidas de jogar futebol e ainda, atualmente, é notável a falta de incentivo dessa modalidade entre o público feminino.

Sob o mesmo ponto de vista, o encorajamento de mulheres nesse meio é de extrema importância para a visibilidade feminina na sociedade, sendo assim, a pesquisa irá permitir o convívio de mulheres que compartilhem do mesmo interesse em futebol e disponibilizar locais para a prática da mesma modalidade, ademais, promove um debate de forte relevância social.

Portanto, o presente trabalho busca meios para possibilitar gradativamente a inclusão e promover futuramente mais importância acerca do tema estudado, extremamente presente no cotidiano da cidade de Taboão da Serra.

1.3 Objetivos

Os objetivos da pesquisa têm a função de esclarecer o que os autores pretendem obter com o estudo. Enquanto o objetivo geral apresenta de forma objetiva a finalidade

central do projeto, os objetivos específicos direcionam as etapas a serem seguidas para o alcance do objetivo geral.

1.3.1 Objetivo Geral

- Incentivar o hábito esportivo, particularmente o futebol, entre o público feminino no município de Taboão da Serra, a partir da criação de um aplicativo específico para este fim.

1.3.2 Objetivos Específicos.

- Criar pesquisas para validação da viabilidade do projeto;
- Identificar as dificuldades enfrentadas pelo público feminino no futebol visando compreender e atender as necessidades requisitadas;
- Testar a aceitação do projeto através de pesquisas de campo, priorizando o público feminino;
- Identificar as quadras disponíveis para a prática do esporte e horários disponíveis;
- Criar diagramas para planejamento da estrutura do aplicativo;
- Criar uma identidade visual que busque acolher o público-alvo;
- Utilizar softwares para codificação e design;
- Divulgar e realizar testes de funcionalidade.

1.4 Metodologia

A partir de experiências vivenciadas pela equipe o tema foi definido para o projeto; a criação de um aplicativo *mobile* que unisse pessoas que queiram jogar futebol. A partir deste ponto, com o objetivo de definir o diferencial da iniciativa, encontrou-se

aplicações semelhantes a ideia proposta notando um padrão entre as já existentes: eram direcionadas majoritariamente ao público masculino, interfaces pouco intuitivas e poucas quadras disponíveis ignorando espaços públicos. Portanto, visando maior embasamento científico a equipe implementou pesquisas acerca do tema.

Este estudo trata-se de natureza de pesquisa-ação técnica, este tipo de pesquisa social constitui uma abordagem na qual o pesquisador implementa uma ação ou resolução de problema em sua esfera de prática com a finalidade de realizar melhorias, segundo Thiollent (2002, p. 75 apud VAZQUEZ e TONUZ, 2006, p. 2), “com a orientação metodológica da pesquisa-ação, os pesquisadores em educação estariam em condição de produzir informações e conhecimentos de uso mais efetivo, inclusive ao nível pedagógico”.

Para obtenção desse objetivo, a pesquisa possui tanto caráter quantitativo exploratório, pois as informações coletadas têm a finalidade de aproximar a realidade com o objeto investigado através da coleta de dados numéricos; quanto qualitativo documental, pois as informações foram obtidas através de levantamento bibliográfico e a análise de documentos.

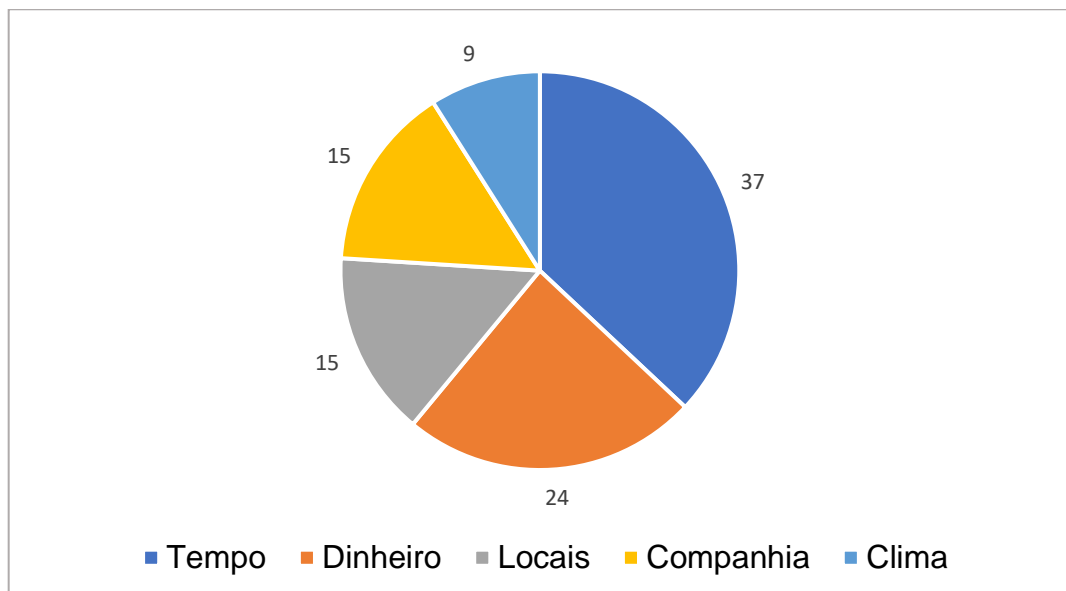
Sendo assim, o estudo apresenta uma pesquisa de campo com 151 residentes da cidade de Taboão da Serra, com objetivo de verificar a necessidade do projeto na região e buscar informações diretamente com a população pesquisada, possibilitando a definição do universo da pesquisa, juntamente com informações coletadas na Secretaria de Esportes de Taboão da Serra. Deste modo, em conformidade com o objetivo da pesquisa, o público-alvo definido são indivíduos do sexo feminino maiores de dezoito anos que habitam na região.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Referencial Teórico

Pesquisas feitas pelo Ibope Inteligência de 2019 apontam que 48% da população não praticou esporte em um período de 12 meses, nem mesmo atividades físicas. Após o período de pandemia causado pela COVID-19, inúmeras mulheres viram a necessidade de começar a praticar esportes visando ser mais saudável, sendo esportes coletivos ainda mais procurados, pois proporcionam maior interação presencial com a sociedade, regalia essa reprimida pelas normas impostas no período de isolamento social. No entanto, pesquisas posteriores constataram dificuldade em encontrar pessoas e locais para prática de futebol (esporte mais popular no Brasil); uma pesquisa feita pela Ipsos aponta que o Brasil é o país com menor adesão a prática de esportes e dois dos principais motivos levantados pelos brasileiros são a falta de instalações nas proximidades e a falta de companhia na atividade.

Gráfico 1 – Dificuldades na prática de Atividades físicas no Brasil



Fonte:IPSOS,2019

Ademais, as mulheres enfrentam dificuldades no meio esportivo, como falta de incentivo, desigualdade salarial e falta de visibilidade na mídia. O futebol feminino tem

suas primeiras referências no país apenas na década de 20, em registros de jornais da época que apresentam a prática como um tipo de show, já que a partida era uma atração de um circo. Na década de 40, as mulheres, até então, praticavam o esporte apenas nas periferias, distante dos holofotes, pois apesar de ainda não ser proibida, o futebol era visto como violento, ou seja, modalidade para homens. Quando o cenário parecia mudar, em situação na qual houve um jogo feminino no estádio do Pacaembu, essa partida gerou revolta em parte da população, aborrecimento este que acarretou a proibição da prática do futebol por mulheres em 1941. Durante a ditadura militar, em 1965, o decreto-lei foi publicado novamente de forma mais detalhada, porque circulavam mais notícias de mulheres praticando de forma clandestina.

No momento presente, segundo o estudo "*Beyond 30 per cent: Workplace Culture in Sport*", da ONG *Women In Sport*, cerca de 40% das mulheres na indústria do esporte sofreram algum tipo de discriminação de gênero. Ademais, a fim de conduzir a pesquisa para o "The Collective Think Tank" de Wasserman, que foi feito em parceria com a Impulse Network da Universidade de St. Gallen, o autor entrevistou 1.749 pessoas em todo o Reino Unido, França, Alemanha, Itália, Polônia, Rússia e Suíça. Segundo a pesquisa de Wasserman, se o futebol feminino deve estimular os sistemas fundamental e profissional, ele deve estabelecer as mesmas relações que existem no jogo masculino. Positivamente, o estudo mostrou um aumento de 16% no número de torcedoras que jogam ativamente durante a pandemia, indicando que a participação geral das mulheres está indo na direção certa. Segundo o estudo, 19% das mulheres que normalmente não tinham interesse pelo futebol jogaram mais partidas durante a Covid-19. Comparativamente, houve apenas um aumento de 15% no número de jogadores do sexo masculino. Wasserman disse que os resultados mostram o potencial do esporte para parceiros, patrocinadores e marcas "para explorar um mercado comercialmente valioso", o que "beneficiaria o jogo como um todo". Juntamente, o estudo "Marcas em campo! O futebol e a mídia dentro e fora das 4 linhas", da *Kantar Ibope*, demonstra que as mulheres representam 44% da base de fãs de futebol no Brasil.

"Quando as mulheres param de jogar futebol, muitas vezes elas também param de ver futebol. Precisamos remover as barreiras à sua participação a fim de impedir que as mulheres se afastem completamente do jogo".
(KOKSAL, Ebru)

2.2 Levantamento de Requisitos

Os requisitos funcionais são todos os problemas e necessidades que devem ser atendidos e resolvidos pelo software por meio de funções ou serviços. Tudo o que for relacionado a uma ação a ser feita é considerado uma função. Já os requisitos não funcionais são todos aqueles relacionados à forma como o software tornará realidade o que está sendo planejado. Ou seja, enquanto os requisitos funcionais estão focados no que será feito, os não funcionais descrevem como serão feitos.

2.2.1 Requisitos Funcionais

Tabela 1 – Requisitos Funcionais do Aplicativo SportPanther

Código	Descrição	Classificação
RF01:	Permitir o cadastro e login de usuários	Essencial
RF02:	Manter usuários	Essencial
RF03:	Permitir adicionar nome, idade, altura, foto, perna dominante e posição.	Importante
RF04:	Permitir navegação entre telas	Essencial
RF05:	Permitir navegação de perfis	Essencial
RF06:	Permitir adicionar amigos	Importante
RF07:	Permitir bate papo entre usuários	Importante
RF08:	Permitir criação de partidas	Importante
RF09:	Permitir edição e exclusão de perfil	Essencial
RF10:	Permitir configurações do usuário	Importante
RF11:	Permitir personalização de perfil	Importante

2.2.2 Requisitos Não Funcionais

Tabela 2 – Requisitos Não Funcionais do Aplicativo SportPanther

Código	Descrição	Classificação
RNF01:	Disponibilizar termos de uso do aplicativo	Desejável
RNF02:	Disponibilizar políticas de privacidade e diretrizes	Desejável
RNF03:	Design intuitivo	Importante
RNF04:	Compatibilidade com sistema operacional Android	Importante
RNF05:	Segurança de dados	Essencial
RNF06:	Utilizar React Native na codificação	Desejável

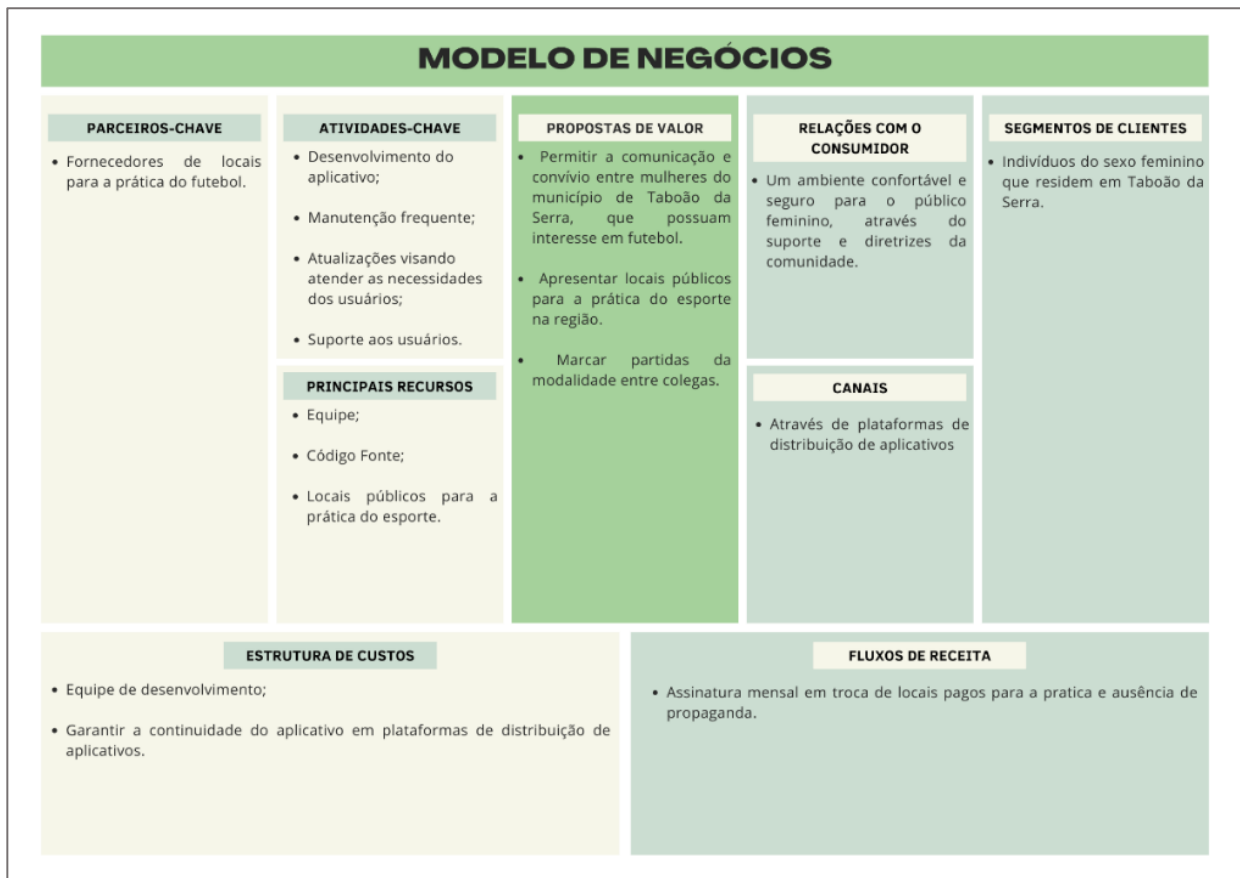
2.3 Diagramas

Os diagramas consistem em uma representação gráfica que demonstra o fluxo de atividades em meio aos processos de um sistema e como essas atividades se conectam de forma organizada e precisa.

2.3.1 Diagrama Canvas

O Canvas Consiste em uma ferramenta de planejamento estratégico representada em novos blocos: proposta de valor, segmento de clientes, canais, relações com o consumidor, parceiros-chave, atividades-chave, fluxos de receita e estrutura de custos. Esse modelo tem a finalidade de guiar hipóteses a serem validadas a respeito do futuro do projeto de forma prática e eficiente.

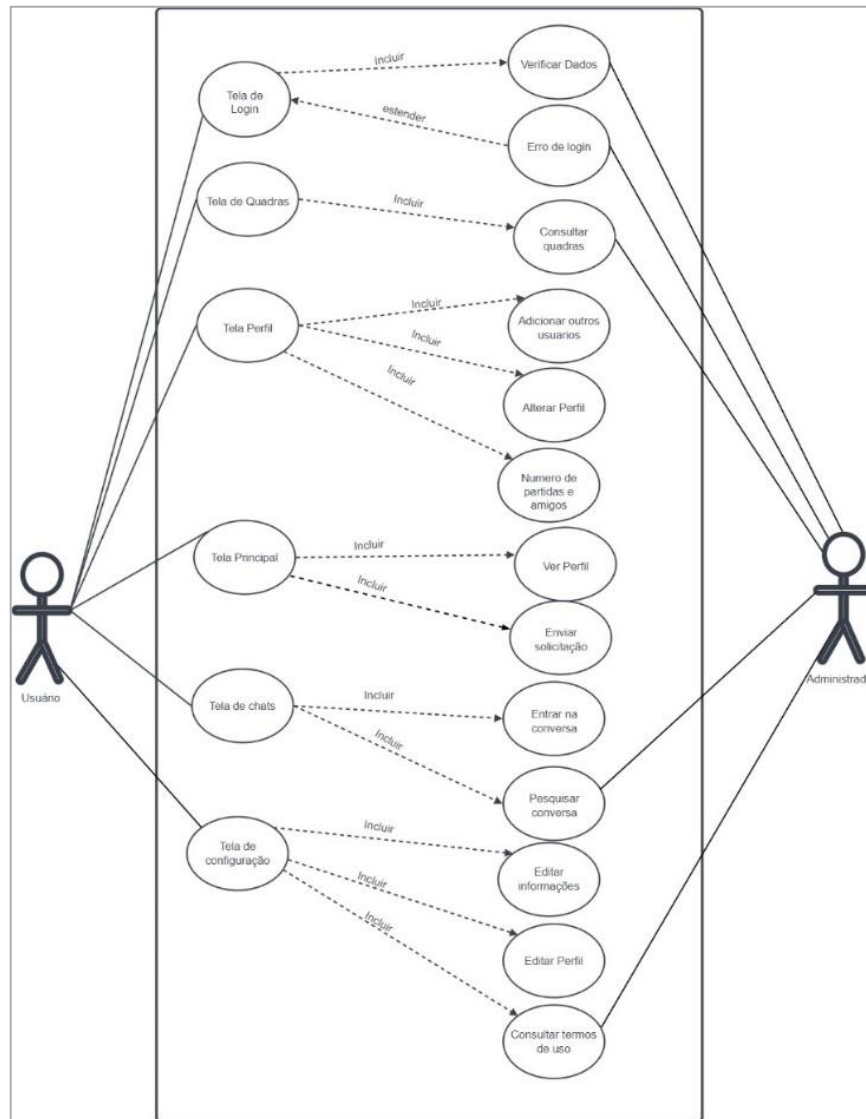
Figura 1 – Modelo Canvas do Aplicativo



2.3.2 Diagrama de Caso de Uso UML

Na linguagem de Modelagem de Dados Unificada (UML), o Diagrama de Caso de Uso tem a finalidade de documentar as formas que o sistema interage com o usuário, chamados de atores, utilizando conjuntos de símbolos e conectores. Entretanto, não apresenta muitas especificações, por exemplo, a ordem em que os passos são executados. Esse diagrama, além de representar as interações com o usuário, é utilizado para organizar os requisitos funcionais do sistema, especificar o contexto e os requisitos do tema e modelar o fluxo básico de eventos do caso de uso.

Figura 2 – Diagrama de Caso de Uso do Aplicativo SportPanther



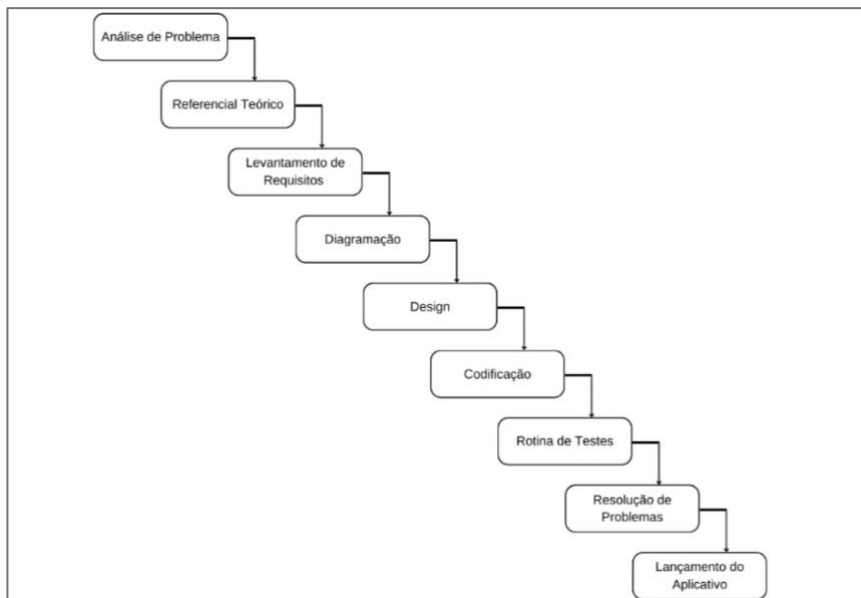
2.3.3 Diagrama de Classes UML

Os Diagramas de Classes são as cópias do sistema ou subsistema, podendo ser utilizados para modelar os objetos que compõem o sistema, para exibir os relacionamentos entre os objetos e para descrever o que esses objetos fazem e os serviços que fornecem. Esses diagramas são úteis em muitos estágios do design do sistema.

2.3.5 Ciclo de Vida do Software

O ciclo de vida corresponde a representação gráfica das etapas pelo qual o projeto deve passar para chegar ao resultado final. O modelo cascata apresenta as fases a serem seguidas de forma sequencial e linear.

Figura 5 – Ciclo de Vida do Aplicativo SportPanther



2.4 Softwares Utilizados

- Figma

O Figma é um editor gráfico de vetor e prototipagem de projetos de design baseado principalmente no navegador web. Foi usado para projetar o layout das telas do aplicativo, bem como o logotipo.

- Visual Studio Code

O Visual Studio Code é um editor de código-fonte desenvolvido pela Microsoft para Windows, Linux e macOS. Ele inclui suporte para depuração, controle de

versionamento Git incorporado, realce de sintaxe, complementação inteligente de código. No projeto, serviu para fazer a programação de todo o aplicativo.

- Trello

Trello é um aplicativo de gerenciamento de projeto, usado para organizar as tarefas pendentes para a construção do projeto e garantir que estas fossem cumpridas no prazo estipulado.

- Google Forms

Ferramenta de elaboração e divulgação de formulários do Google. Foi usado para criação dos formulários que serviram para provar a relevância, pertinência e viabilidade do projeto.

- Expo

O Expo é uma plataforma *open-source* para desenvolver aplicativos nativos para Android, IOS, e web com JavaScript e React.

- Github

O GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão. Ele foi usado para permitir que os programadores da equipe contribuíssem para o projeto de forma remota.

2.5 Diferenciais do Projeto

A respeito do desenvolvimento do projeto, encontrou-se propostas semelhantes ao presente trabalho, aplicativos de futebol com objetivo de organizar partidas e encontrar quadras particulares para a prática do esporte, entretanto, são predominantemente masculinos, com foco apenas em jogar uma partida de futebol

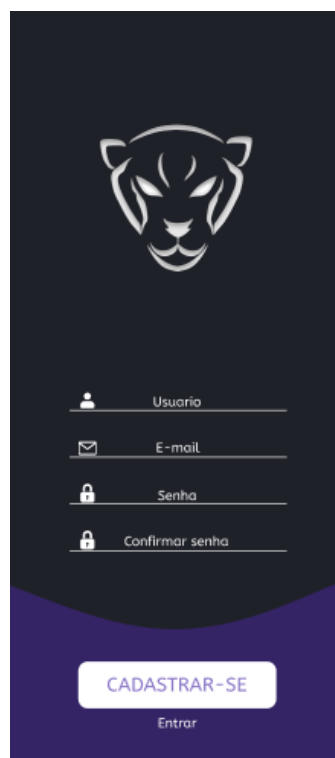
com amigos. Portanto, seguindo uma iniciativa diferente dos aplicativos encontrados, a *SportPanther* surgiu com a finalidade de incentivar o público feminino no futebol a partir de um aplicativo exclusivamente para mulheres, onde já citado, sofrem diversas dificuldades nesse meio. Para isso, a equipe entrevistou diversas mulheres para atender as necessidades do público.

Visando atingir a ideia central do projeto, o aplicativo consta com uma identidade visual representada por uma pantera que simboliza coragem e poder, afim de romper estereótipos projetados em cima de mulheres, como fragilidade e medo, assim, encorajando as mulheres a serem mais confiantes nesse meio esportivo. Além do mais, possui diretrizes da comunidade e políticas de termo de uso visando a segurança e conforto de mulheres na plataforma, permite denúncias de possíveis usuários que possam constranger as usuárias da plataforma, e por fim, disponibiliza quadras, campos e ginásios públicos na região de Taboão da Serra.

2.6 Telas e Códigos

2.6.1 Tela de Cadastro

Figura 6 – Cadastro do Aplicativo SportPanther



A tela de cadastro do aplicativo SportPanther apresenta um design limpo e moderno. No topo, há um ícone branco de uma pantera sobre um fundo escuro. Abaixo, há quatro campos de entrada para o usuário, cada um com um ícone representativo: 'Usuario' (pessoa), 'E-mail' (envelope), 'Senha' (cadeado) e 'Confirmar senha' (cadeado). No rodapé, há dois botões: 'CADASTRAR-SE' em um botão arredondado e 'Entrar' em um link menor.

Figura 7 – Código do Cadastro

```

return(
  <Container>
    <ScrollView style={{width: '100%', height: '100%'}}>
      <ViewLogo>
        <Image source={Logo}/>
        <Text style={{fontSize:40, color:'#fff', margin: 15}}>
          SportPanther
        </Text>
      </ViewLogo>

      <CardInput>
        <Text style={{color:'red', fontSize:12}}><Alerta></Text>
        <Input
          value={String(email)}
          onChangeText={({texto})=>{setEmail(texto)}}
          keyboardType='default'
          placeholder='Email'
          placeholderTextColor='#cdc'
        />

        <Input
          value={String(senha)}
          onChangeText={({texto})=>{setSenha(texto)}}
          keyboardType='default'
          placeholder='senha'
          secureTextEntry
          maxLength={20}
          placeholderTextColor='#cdc'
        />

        <Entrar onPress={GoTo}>
          <Text style={{color:'#fff'}}>>Já possui uma conta? <Subli>Entrar</Subli></Text>
        </Entrar>
      </CardInput>
    </ScrollView>
  </Container>
)

```

2.6.2 Tela de Formulário Inserir Nome

Figura 8 – Inserir Nome do Aplicativo SportPanther

Nome:

Nome

É assim que seu nome aparecerá para outras pessoas e você não poderá alterá-lo.

Continuar

Figura 9 – Código da Tela de Inserir Nome

```
<Picker
  selectedValue={slctdLeg}
  style={styles.boxloginusuario}
  onChange={({itemValue}) => setSlctdLeg(itemValue)}
/>
<Picker.Item label="Direita" value="Direita" />
<Picker.Item label="Esquerda" value="Esquerda" />
<Picker.Item label="Ambas" value="Ambas" />
</Picker>
</View>
```

2.6.3 Tela de Formulário Inserir Data de Nascimento

Figura 10 – Tela de Inserir Nascimento do Aplicativo SportPanther

Data de Nascimento:

D D / M M / Y Y Y Y

Sua idade poderá ser pública se você habilitar

Mostrar no meu perfil

Continuar

Figura 11 – Código da Tela de Inserir Nascimento

```
<View style={styles.container}>
  <View style={styles.cardTopo}>
    <Text style={styles.textNome}>Quantos </Text>
    <Text style={styles.textNome}>anos tens:</Text>
  </View>

  <View style={styles.cardInf}>
    <TextInput
      value={String(birth)}
      onChangeText={text => {setBirth(text)}}
      style={styles.inputNasc}
      placeholder='Idade em anos'
      placeholderTextColor='#fff'
      maxLength={2}
      keyboardType='numeric'
    />
    <Text style={styles.nascUnderText}>
      Sua idade poderá ser publica se você habilitar
    </Text>
  </View>
</View>
```

2.6.4 Tela de Formulário Inserir Altura

Figura 12 – Tela de Inserir Altura do Aplicativo SportPanther



Altura:

Altura (em cm)

Sua altura poderá ser publica se você habilitar.

Mostrar no meu perfil

Continuar

Figura 13 – Código da Tela de Inserir Altura

```

return(
  <View style={styles.container}>
    <ScrollView>
      {/btn voltar/}
      <View style={styles.back}>
        <TouchableOpacity onPress={ () => navigation.reset({routes:[{name:'Nascimento'}}]} )>
          <Image source={Voltar} style={styles.imgVoltar} />
        </TouchableOpacity>
      </View>

      <View style={styles.cardTopo}>
        <Text style={styles.textNome}>Sua</Text>
        <Text style={styles.textNome}>altura é:</Text>
      </View>

      <View style={styles.cardInf}>
        <TextInput
          value={Number(altura)}
          onChangeText={({texto})=>{setAltura(texto)}}
          keyboardType='numeric'
          style={styles.boxloginusuario}
          placeholder='Altura (em cm)'
          placeholderTextColor='###'
          maxLength={3}
        />

        <Text style={styles.text}>Sua altura poderá ser publica se você habilitar.</Text>
      </View>
    </ScrollView>
  </View>
)

```

2.6.5 Tela de Formulário Inserir Perna Dominante

Figura 14 – Tela de Inserir Perna Dominante do Aplicativo SportPanther

Perna Dominante:

Direita

Esquerda

Ambidestro

Essas informações aparecerão no seu perfil, se você habilitar

Mostrar no meu perfil

Continuar

Figura 15 – Código da Tela de Inserir Perna Dominante

```
<Picker
  selectedValue={slctdLeg}
  style={styles.boxloginusuario}
  onChange={(itemValue) => setSlctdLeg(itemValue)}
/>
<Picker.Item label="Direita" value="Direita" />
<Picker.Item label="Esquerda" value="Esquerda" />
<Picker.Item label="Ambas" value="Ambas" />
</Picker>
</View>
```

2.6.6 Tela de Formulário Inserir Posição

Figura 16 -Tela de inserir Posição do Aplicativo SportPanther

Posição:

- Goleira
- Zagueira
- Lateral
- Volante
- Meio Campista
- Ponta
- Atacante

Finalizar

Figura 17 – Código da Tela de Inserir Posição

```
<CardPosition>
  <Picker
    selectedValue={slctdPos}
    style={styles.picker}
    onChange={(itemValue) => setSlctdPos(itemValue)}
  >
    <Picker.Item label="Goleira" value="Goleira" />
    <Picker.Item label="Zagueira" value="Zagueira" />
    <Picker.Item label="Lateral" value="Lateral" />
    <Picker.Item label="Meia" value="Meia" />
    <Picker.Item label="Ponta" value="Ponta" />
    <Picker.Item label="Atacante" value="Atacante" />
  </Picker>
</CardPosition>
```

2.6.7 Tela de Formulário Inserir Foto

Figura 18 – Tela de Inserir Foto do Aplicativo SportPanther

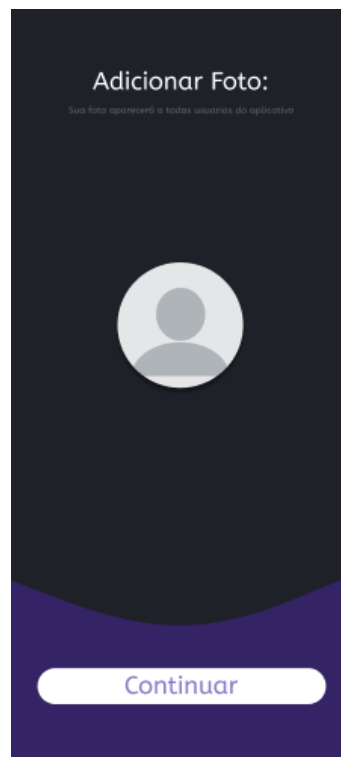


Figura 19 – Código da Tela de Inserir Foto

```

</View>

<View style={styles.container}>
  <View style={styles.cardTopo}>
    <Text style={styles.textNome}>Adicionar foto:</Text>
    <View style={styles.cardPick}>
      <TouchableOpacity style={styles.pick} onPress={pickImage}>
        {image && <Image source={{ uri: image }} style={{ width: 250, height: 250, borderRadius:125 }} />}
      </TouchableOpacity>
    </View>
    <Text style={styles.text}>Sua foto aparecerá a todas usuarias do aplicativo</Text>
  </View>

  <ImageBackground source={Wave} resizeMode="cover" style={styles.Image}>
    <TouchableOpacity style={styles.btn} onPress={() => navigation.reset({routes:[{name:'MainTab'}]})}>
      <Text style={styles.txtContinuar}>Finalizar</Text>
    </TouchableOpacity>
  </ImageBackground>
</View>

```

2.6.8 Tela de Boas Vindas

Figura 20 – Tela de Boas Vindas do Aplicativo SportPanther

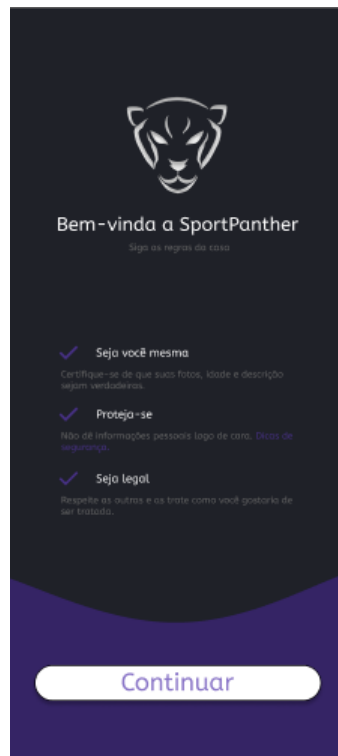


Figura 21 – Código da Tela de Boas Vindas

```

export default function Home() {
  const navigation = useNavigation()

  return (
    <ScrollView>
      <View style={styles.container}>
        <View style={styles.cardTopo}>
          <Image source={logo} style={styles.imgLogo}/>
          <Text style={styles.textBemVindo}>Bem-vinda a SportPanther</Text>
          <Text style={styles.text}>Siga as regras da casa</Text>
        </View>

        <View style={styles.cardRegras}>
          <View style={styles.titCardRegras}>
            <Image source={icone} style={styles.icone}/><Text style={styles.subTitulo}>
              Seja você mesma</Text>
          </View>
          <Text><SejaVcma/>
          <View style={styles.titCardRegras}>
            <Image source={icone} style={styles.icone}/><Text style={styles.subTitulo}>
              Proteja-se</Text>
          </View>
          <Text><Proteja />
          <View style={styles.titCardRegras}>
            <Image source={icone} style={styles.icone}/><Text style={styles.subTitulo}>
              Seja legal</Text>
          </View>
          <Text><SejaLg />
        </View>

        <ImageBackground source={img} resizeMode="cover" style={styles.image}>
          <TouchableOpacity style={styles.btn} onPress={() => navigation.reset({routes:[{name:'Home'}]})}>
            <Text style={styles.titContinuar}>Continuar</Text>
          </TouchableOpacity>
        </ImageBackground>
      </View>
    </ScrollView>
  )
}

const styles = StyleSheet.create({
  container: {

```

2.6.9 Tela de Login

Figura 22 - Tela de Login do Aplicativo SportPanther

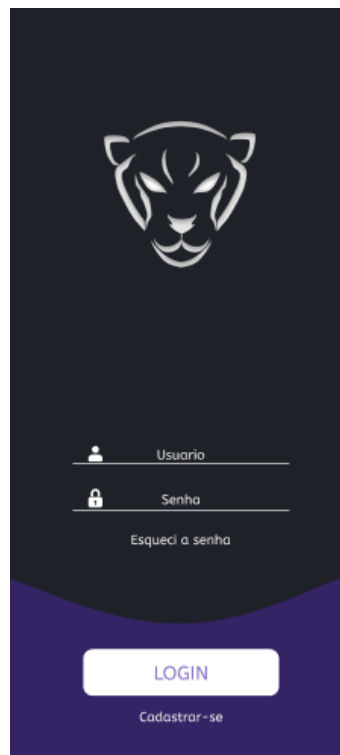


Figura 23 – Código da Tela de Login

```

return (
  <View style={styles.container}>
    <View style={styles.cardTopo}>
      <Image source={Logo} />
      <Text style={styles.textSport}>SportPanther</Text>
    </View>

    <CardLogin>
      <Input
        keyboardType='default'
        placeholder='Email'
        placeholderTextColor='#cdc'
        value={String(mail)}
        onChangeText={(texto)=>{setMail(texto)}}
      />

      <Input
        keyboardType='default'
        placeholder='Senha'
        secureTextEntry
        maxLength={20}
        placeholderTextColor='#cdc'
        value={String(pass)}
        onChangeText={(texto)=>{setPass(texto)}}
      />

      <Cadastrar onPress={GoToCadastro}>
        <Text style={styles.text}>Ainda não tem uma conta? <A>Cadastre-se</A></Text>
      </Cadastrar>
    </CardLogin>
  </View>
)

```

2.6.10 Tela de Perfil

Figura 24 – Tela de Perfil do Aplicativo SportPanther



Figura 27 – Código da Tela de Encontrar Amigos

```
const styles = StyleSheet.create({
  cont: {
    flex: 1,
    display: 'flex',
    alignItems: 'center',
    justifyContent: 'center',
  },
  card: {
    flex: 1,
    width: 350,
    height: 450,
    borderRadius: 10,
    display: 'flex',
    alignItems: 'center',
    borderColor: '#757575',
    borderWidth: 0.5,
    textAlign: 'center',
    backgroundColor: '#f2f2f2'
  },
  image: {
    width: 349,
    height: 370,
    margin: 0,
    borderTopLeftRadius: 10,
    borderTopRightRadius: 10,
    backgroundColor: 'aliceblue'
  }
});
```

2.6.12 Tela de Encontrar Quadras

Figura 28 – Tela de Encontrar Quadras do Aplicativo SportPanther



Figura 29 – Código da Tela de Encontrar Quadras

```

export default () => {
  const navigation = useNavigation();

  const [email, setEmail] = React.useState('');
  const [senha, setSenha] = React.useState('');

  const GoTo = () => {
    navigation.reset({routes: [{name: 'SignIn'}]});
  };

  return (
    <Container>
      <scrollView style={{width: '100%', height: '100%'}}>
        <ViewLogo>
          <Image source={Logo}/>
          <Text style={{fontSize: 40, color: '#fff', margin: 15}}>
            SportPanther
          </Text>
        </ViewLogo>

        <CardInput>
          <Input
            value={String(email)}
            onChangeText={({texto})=>{setEmail(texto)}}
            keyboardType="default"
            placeholder="Email"
            placeholderTextColor="#ccc"
          />

          <Input
            value={String(senha)}
            onChangeText={({texto})=>{setSenha(texto)}}
            keyboardType="default"
            placeholder="senha"
            secureTextEntry
            maxLength={20}
            placeholderTextColor="#ccc"
          />

          <Entrar onPress={GoTo}>
            <Text style={{color: '#fff'}}>> Já possui uma conta? <Subli>Entrar</Subli></Text>
          </Entrar>
        </CardInput>
      </scrollView>
    </Container>
  );
};

```

2.6.13 Tela de Chat

Figura 30 – Tela de Chat do Aplicativo SportPanther

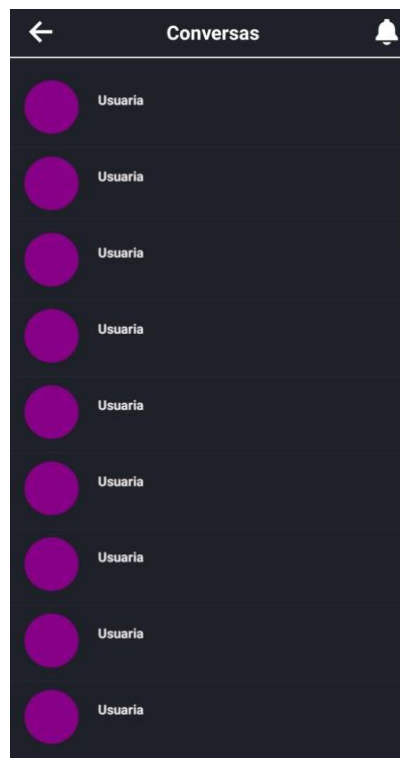


Figura 31 – Código da Tela de Chat

```

return (
  <>
  <HeaderArea>
  <Ionicons name="arrow-back" size={35} color="#fff" style={styles.voltar} onPress={() => navigation.navigate('Principal')}/>
  <View style={styles.head}><Text style={styles.tit}>Conversas</Text></View>

  <TouchableOpacity onPress={() => navigation.navigate('Notificacao')}>
  <Ionicons name="notifications-sharp" size={30} color="#fff" style={styles.voltar}/>
  </TouchableOpacity>
  </HeaderArea>
  <SafeAreaView style={styles.lista}>
  <ScrollView>

  {(data.map((item) =>
    <TouchableOpacity style={{flex:1}} onPress={()=>navigation.navigate('ChatRoom')}>
    <Contato key={item.id} nome={item.nome}/>
    </TouchableOpacity>
  ))}
  </ScrollView>
  </SafeAreaView>
  </>
);

```

2.7 Rotina de Testes

Os testes de software são uma parte essencial do desenvolvimento do projeto, pois possibilitam a correção de erros de todas as etapas do processo, além de confirmar que o produto atende as necessidades e especificações exigidas, sendo assim, garantindo um software de qualidade e confiabilidade. Segundo Michael Feathers, um código que não é acompanhado de testes é um código de baixa qualidade.

Tabela 3 – Teste da Tela de Formulário de Nome

Localização:	Tela de Formulário de Nome
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Formulário Nome
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do botão "Continuar"
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher o campo de cadastro "Nome". 2. Clicar no Botão "Continuar";
Resultado Esperado	Após as etapas 1 e 2, a informação do nome será salva em sua tabela no banco de dados, e após isso, o aplicativo levará para a próxima tela de formulário.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 4 – Teste da Tela de Formulário de Nascimento

Localização:	Tela de Formulário de Nascimento
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Formulário de Nascimento
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do botão "Continuar"
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher o campo de cadastro "Data de Nascimento". 2. Clicar no Botão "Continuar";
Resultado Esperado	Após as etapas 1 e 2, a informação do aniversário será salva em sua tabela no banco de dados, depois, o aplicativo levará para a próxima tela de formulário.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 5 – Teste da Tela de Formulário de Altura

Localização:	Tela de Formulário de Altura
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Formulário Altura
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do botão "Continuar"
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher o campo de cadastro "Altura". 2. Clicar no Botão "Continuar";
Resultado Esperado	Após as etapas 1 e 2, a informação da altura será salva em sua tabela no banco de dados, e após isso, o aplicativo levará para a próxima tela de formulário.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 6 – Teste da Tela de Formulário de Posição

Localização:	Tela de Formulário de Posição
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Formulário de Posição
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do botão "Continuar"
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher os campos de cadastro "Posição". 2. Clicar no Botão "Continuar";
Resultado Esperado	Após as etapas 1 e 2, a informação da posição será salva em sua tabela no banco de dados, e após isso, o aplicativo levará para a próxima tela de formulário.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 7 – Teste da Tela de Formulário de Perna Dominante

Localização:	Tela de Formulário de Perna Dominante
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Formulário de perna dominante
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do botão "Continuar"
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher o campo de cadastro "Perna Dominante". 2. Clicar no Botão "Continuar";
Resultado Esperado	Após as etapas 1 e 2, a informação da perna dominante será salva em sua tabela no banco de dados, e após isso, o aplicativo levará para a próxima tela de formulário.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 8 – Teste da Tela de Formulário de Foto

Localização:	Tela de Formulário de Foto
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Formulário de foto
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do botão "Continuar"
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher o campo de "Foto". 2. Clicar no Botão "Finalizar";
Resultado Esperado	Após as etapas 1 e 2, a foto será salva no banco de dados, e após isso, o aplicativo finalizará o processo de login.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 9 – Teste da Tela de Formulário de Login

Localização:	Tela de Login
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Login
Caso de Teste:	Testar o funcionamento do login
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preencher o campo "Usuário"; 2. Preencher o campo "Senha"; 3. Clicar no botão "Esqueci Senha"; 4. Clicar no botão "Cadastrar-se"; 5. Clicar no botão "Login".
Resultado Esperado	Após as etapas 1, 2 e 5 as informações de usuário e senha serão salvas e assim será redirecionado para a tela principal; 3. Poderá ser recuperada a conta em caso de esquecimento; 4. Poderá ser criado um novo cadastro; 5. Clicar no botão "Login".
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 10 – Teste da Tela de Perfil

Localização:	Tela de Perfil
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o funcionamento da Tela de Perfil
Caso de Teste:	Testar o funcionamento da barra inferior
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clicar na área "Estatísticas"; 2. Clicar na área "Histórico de partidas"; 3. Clicar nas informações de perfil; 4. Clicar no botão "Menu"; 5. Clicar no Botão "Chat"; 6. Clicar no ícone da "Tela Principal"; 7. Clicar no ícone da "Tela Quadras".
Resultado Esperado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poderá ser visualizado as estatísticas das partidas jogadas; 2. Poderá ser visualizado o histórico de partidas jogadas; 3. Poderá ser visualizado as informações do perfil; 4. Será aberta uma segunda tela onde será aberto o menu; 5. Será redirecionado para a tela de chat; 6. Será redirecionado para a tela principal; 7. Será redirecionado para a tela de quadras.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 11 – Teste da Tela de Encontrar Amigos

Localização:	Tela de Encontrar Amigos
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o Funcionamento da Tela de Encontrar Amigos
Caso de Teste:	Testar o Funcionamento das funções da Tela de Encontrar Amigos
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navegar entre as pessoas; 2. Clicar no botão "Enviar Solicitação"; 3. Clicar no botão "Mais Opções"; 4. Clicar no botão "Menu"; 5. Clicar no Botão "Chat"; 6. Clicar no ícone da "Tela de Perfil"; 7. Clicar no ícone da "Tela Quadras".
Resultado Esperado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Poderá ser navegado entre todas as pessoas disponíveis; 2. Será enviada um pedido de solicitação para a pessoa; 3. Poderá ser feito o reporte de um perfil; 4. Será aberta uma segunda tela onde será aberto o menu; 5. Será redirecionado para a tela de chat; 6. Será redirecionado para a tela de perfil; 7. Será redirecionado para a tela de quadras.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 12 – Teste da Tela de Quadras

Localização:	Tela de Encontrar Quadras
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o Funcionamento da Tela de Encontrar Quadras
Caso de Teste:	Testar o Funcionamento da procura de quadras
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Navegar entre as quadras disponíveis; 2. Clicar nas quadras; 3. Clicar no botão "Menu"; 4. Clicar no Botão "Chat"; 5. Clicar no ícone da "Tela de Perfil";
Resultado Esperado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualizar todas as quadras disponíveis para a prática; 2. Será uma aberta um pop-up com as informações da quadra; 3. Será aberta uma segunda tela onde será aberto o menu; 4. Será redirecionado para a tela de chat; 5. Será redirecionado para a tela de perfil;
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

Tabela 13 – Teste da Tela de Chat

Localização:	Tela de Chat
Criticidade:	Alta
Objeto de Teste:	Verificar o Funcionamento da Tela de Chat
Caso de Teste:	Testar o Funcionamento do chat
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Clicar em "aceitar ou recusar"; 2. Clicar no botão de "chat privado"; 3. Clicar no botão "voltar".
Resultado Esperado	<ol style="list-style-type: none"> 1. Será adicionado em chats caso aceite a solicitação, caso recuse, apenas desaparecerá a solicitação 2. Será direcionado para a tela de chat privado com a pessoa selecionada; 3. Será redirecionado para a tela anterior.
Resultado Validado	Todos os requisitos foram atendidos durante o teste.

2.8 Principais Mudanças Realizadas Após a Rotina de Testes

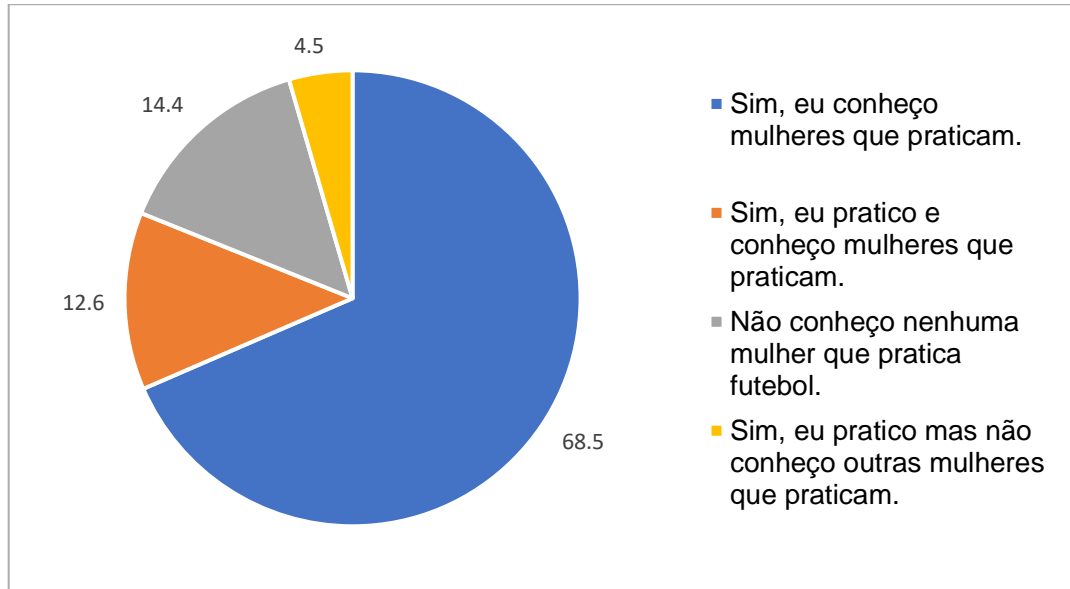
Considerando os testes realizados, promoveu-se melhorias visando a qualidade do aplicativo e melhores experiências aos usuários. Na tela que possibilita conhecer outras usuárias foi implementado a adição de um botão de denúncia que permite apontar usuários que infringem as diretrizes do aplicativo, além do recurso de navegação entre usuárias disponíveis com a finalidade de marcar partidas. Após realizar os testes da “Tela de Quadras” criou-se uma janela com as informações das quadras disponíveis, visando assim, uma interface mais intuitiva aos usuários. Por fim, os teste realizados nas demais telas atenderam os requisitos propostos anteriormente e avançaram para a parte final.

2.9 Discussão dos Resultados

2.10 Pesquisas de Campo

A partir de pesquisas realizadas pela equipe através de um questionário estruturado no município de Taboão da Serra, afim de definir a viabilidade, relevância e pertinência do projeto, foi realizado a análise da coleta de dados e constatou que dos 151 moradores entrevistados, mais de 60% conhece alguma mulher que pratica futebol.

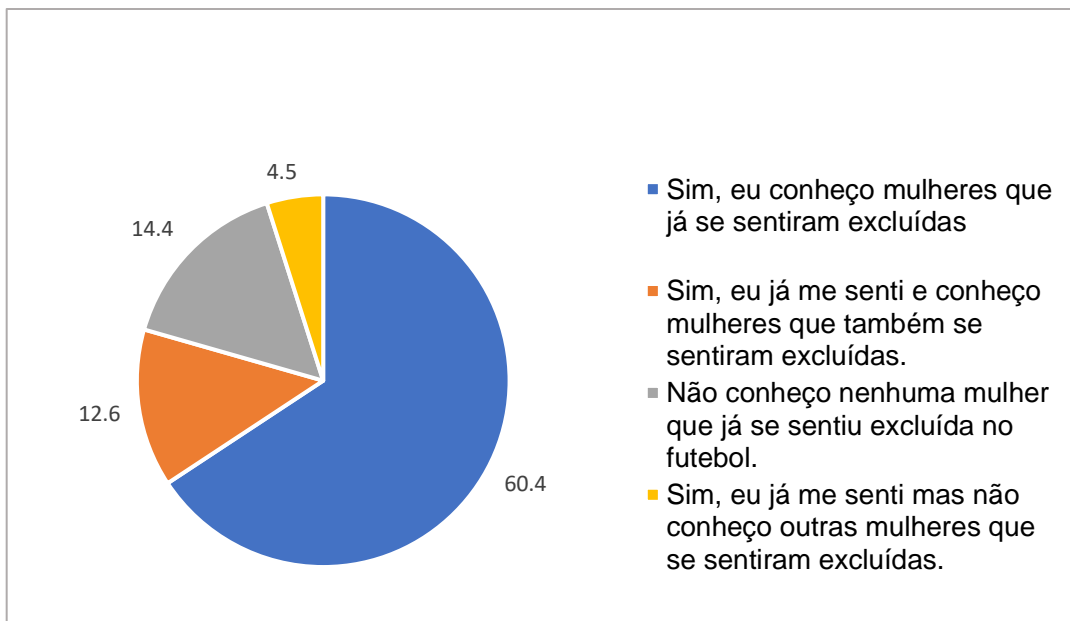
Gráfico 2 – Você conhece mulheres que jogam futebol na região de Taboão da Serra?



Fonte: Autoral, 2022

Juntamente, mais de 60% dos entrevistados conhecem mulheres que já se sentiram excluídas nesse meio esportivo.

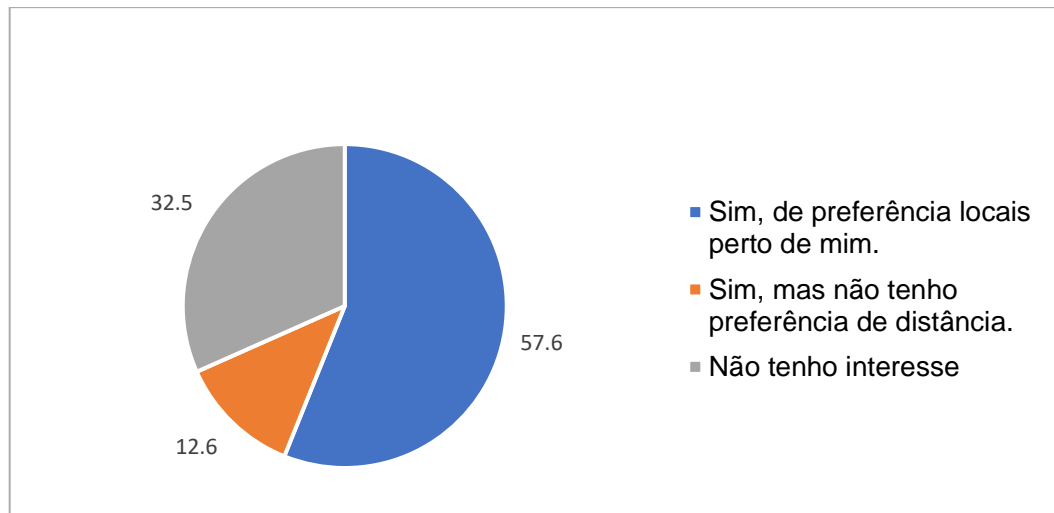
Gráfico 3 – Você conhece mulheres que já se sentiram excluídas no futebol na região de Taboão da Serra?



Fonte: Autoral, 2022

Além do mais, constatou que cerca de 57% dos moradores questionados gostariam de encontrar locais de prática do futebol na região.

Gráfico 4 – Você gostaria de encontrar locais para a prática do futebol?



Fonte: Autoral, 2022

Outrossim, a Secretaria de Esportes de Taboão da Serra, que consta com cerca de 4 mil alunos, entre eles homens e mulheres, permitiu a escolha da microrregião e, ainda, disponibilizou informações de ginásios, quadras e campos públicos disponíveis por eles na região.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa visou entender e apresentar uma opção de auxílio, através de uma aplicação mobile, à representatividade feminina no meio esportivo, em particular no futebol, a qual é historicamente ofuscada e dificultada por diversos motivos, como já apresentado nas primeiras seções deste trabalho. O encorajamento e auxílio a introdução de mulheres no mundo esportivo é de extrema relevância social para viabilizar a prática. A partir das pesquisas quali-quantitativas feitas pelos autores no decorrer do projeto tornou-se possível a obtenção de compreensão dos pontos a serem abordados durante a execução do trabalho como: público a atingir, a assistência de mulheres na prática, entre outros.

Para que se pudesse atingir a compreensão e execução do objetivo geral: incentivar o hábito esportivo, particularmente o futebol, entre o público feminino no município de Taboão da Serra, a partir da criação de um aplicativo específico para este fim, definiram-se os seguintes objetivos específicos:

- Identificar as dificuldades enfrentadas pelo público feminino no futebol visando compreender e atender as necessidades requisitadas através de levantamento bibliográfico;
- Realizar pesquisas de campo para coletar dados diretamente com a população;
- Identificar as quadras disponíveis para a prática do esporte e horários disponíveis;
- Criar diagramas para planejamento da estrutura do aplicativo;
- Criar uma identidade visual que busque acolher o público-alvo;
- Utilizar softwares para codificação e design;
- Realizar testes de funcionalidade e correção de erros.

Em relação ao primeiro, a identificação das dificuldades foi bem-sucedida, tendo em vista que utilizando das pesquisas de campo e explorando outras fontes, definiram-se maneiras de atender a tais necessidades. A identificação de quadras também se mostrou concluída, uma vez que a equipe buscou as informações diretamente da Secretaria de Esportes e Lazer de Taboão da Serra. A etapa de planejamento e criação de diagramas se mostrou muito benéfica por sua contribuição futura para o projeto evitando erros que poderiam vir a acontecer, auxiliando até mesmo na

codificação. Acerca da identidade visual, durante discussões e reuniões, foi definido o design aplicativo que mais se aproximasse da modernidade, porém ao mesmo tempo que ousado, seja acolhedor. Os softwares escolhidos facilitaram a produção do projeto desde a idealização até a finalização. No que diz respeito aos testes, foram de suma importância para identificação de erros os quais reduziam a qualidade da aplicação ao mesmo tempo que evidenciaram possíveis futuras mudanças buscando a melhora do serviço.

Com isso, assegurou-se que o objetivo principal do trabalho, de incentivar o hábito esportivo sucedeu-se corretamente pois atende as necessidades levantadas previamente, com as pesquisas, de forma fácil e rápida através do aplicativo de celular. A solução total da desigualdade de gênero no esporte é um problema histórico que ainda demorará para ser absolutamente resolvido, porém gradativamente incentivando a melhora e inclusão das mulheres, ao mesmo tempo que evidenciando o problema de forma clara e objetiva, se faz uma contribuição de grande peso para a causa, e para tal finalidade o presente projeto se mostrou muito relevante à medida que incentiva ativamente a prática reunindo aquelas que um dia se viram discriminadas.

REFERÊNCIAS

COSTA, Anna Gabriela e FOSTER, Paula. Brasil lidera ranking de países que menos fazem exercícios físicos. **CNN Brasil**, 2021. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/saude/brasil-lidera-ranking-de-paises-que-menos-fazem-exercicios-fisicos/>;

COMO FAZER a metodologia do TCC: passo a passo. São Paulo: **EAD UNIFEOB**, 25 fev. 2022. Disponível em: <https://ead.unifeob.edu.br/blog/como-fazer-a-metodologia-do-tcc>;

DIAS, Elisângela. Justificativa do TCC: exemplos para se inspirar e aprender como fazer a sua. **TodaCarreira**, 2019. Disponível em: <https://www.todacarreira.com/justificativa-tcc-exemplos-prontos-como-fazer/>;

Dificuldades no mundo do futebol feminino, **Correio do Litoral**, 2021. Disponível em: <https://www.correiodolitoral.com/36238/t/dificuldades-no-mundo-do-futebol-feminino/>;

Estudo do Google aponta aumento de interesse por esportes em 2020. **MKT Esportivo**, 2021. Disponível em: [https://www.mktesportivo.com/2021/03/estudo-do-google-aponta-aumento-de-interesse-por-esportes-em-2020/#:~:text=O%20cruzamento%20de%20dados%20da,e%20Natação%20\(%2B230%25\).;](https://www.mktesportivo.com/2021/03/estudo-do-google-aponta-aumento-de-interesse-por-esportes-em-2020/#:~:text=O%20cruzamento%20de%20dados%20da,e%20Natação%20(%2B230%25).;)

MENDES, Brenda. As donas da bola. **UOL**, 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/esporte/reportagens-especiais/historias-de-mulheres-em-busca-do-gol/>;

Pesquisa aponta que 48% da população paulistana não pratica e nem praticou esporte ou atividade física nos últimos 12 meses. **Rede Nossa São Paulo**, 2019. Disponível em: <https://www.nossasaopaulo.org.br/2019/09/25/pesquisa-aponta-que-48-da-populacao-paulistana-nao-pratica-e-nem-praticou-esporte-ou-atividade-fisica-nos-ultimos-12-meses/>;

Pesquisa aponta que mulheres já são 44% entre fãs de futebol no Brasil, **MKT Esportivo**, 2022. Disponível em: [https://www.mktesportivo.com/2022/05/pesquisa-aponta-que-mulheres-ja-sao-44-entre-fas-de-futebol-no-brasil/#:~:text=Indústria-Pesquisa%20aponta%20que%20mulheres%20já%20são%2044,fãs%20de%20futebol%20no%20Brasil&text=De%20acordo%20com%20o%20estudo,fãs%20de%20futebol%20no%20Brasil.](https://www.mktesportivo.com/2022/05/pesquisa-aponta-que-mulheres-ja-sao-44-entre-fas-de-futebol-no-brasil/#:~:text=Indústria-Pesquisa%20aponta%20que%20mulheres%20já%20são%2044,fãs%20de%20futebol%20no%20Brasil&text=De%20acordo%20com%20o%20estudo,fãs%20de%20futebol%20no%20Brasil.;);

Research Report: Beyond 30% – Workplace Culture in Sport Report. **Women In Sport**, 2018: Disponível em: <https://womeninsport.org/research-and-advice/our-publications/beyond-30-workplace-culture-in-sport-report/>;

SÁ, Luiza. Jogadoras pedem mais valorização ao futebol feminino e citam dificuldades. **Lance**, 2019. Disponível em: <https://www.lance.com.br/futebol-nacional/jogadoras-pedem-mais-valorizacao-futebol-feminino-falam-das-dificuldades.html>;

WIGGERS, André Augusto; OLIVO, Julia. PLANO DE NEGÓCIOS: JOHN AND SONS. Santa Catarina: **Universidade Federal de Santa Catarina**, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/121200/302520.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.