

APLICATIVO MOBILE PARA ENCONTROS ESPORTIVOS

Davi Rhuan Lima¹; Felipe Elias de Faria Louro Gomes²;

Roberto Silva Araujo Assis¹

^{1, 2, 3} Universidade de Uberaba

davirhuan@edu.uniube.br

Resumo

Baseado nos padrões de vida da atualidade, o tempo em que as pessoas gastam no celular e outros aparelhos tecnológicos que estão conectados à internet, tendem a se tornar uma ação negativa na vida daqueles que passam muito tempo. E com a evolução da internet e a alta tendência de uso dos produtos tecnológicos, a falta de exercícios físicos faz com que o aumento do número de pessoas sedentárias cresça e a inclusão social diminua. Causa um mal para aqueles que perdem esse contato com outras pessoas, além de também prejudicar a saúde física, onde deixam de produzir, desenvolver ou realizar atividades das quais irão auxiliar no bem-estar do corpo, como por exemplo: conversar, se entreter, fazer atividades físicas, conhecer pessoas, etc. Desta forma, o objetivo que o artigo juntamente com o projeto propõe, é fazer com que a inclusão social venha como um meio de autoajuda para quem quer ter mais contato, no entanto, não tirando totalmente o seu acesso à internet, já que ajudará a conhecer novas pessoas e também irá influenciar na prática de exercícios.

Palavras-chave: *Redes Sociais; Esporte; Inclusão Social;*

1 Introdução

Em sua tese, Thais Bozza (2016) afirma que com a evolução da tecnologia, os *smartphones* e outros aparelhos eletrônicos estão cada vez

mais acessíveis para uma parcela da humanidade. Essa situação pode facilitar a pesquisa e o estudo, como também aumentar a possibilidade das relações virtuais. (BOZZA, 2016) Segundo Freitas, F (2020, p. 17)

O comportamento sedentário é definido como qualquer comportamento de vigília caracterizado como tempo gasto sentado, reclinado ou deitado com baixo gasto energético 16. Evidências indicam que altos níveis de comportamento sedentário contínuo (como sentado por longos períodos de tempo) estão associados a resultados deletérios à saúde, incluindo mortalidade por várias causas. Os avanços tecnológicos ocasionaram uma elevação no uso de dispositivos eletrônicos baseados em mídia que, por consequência, favoreceram uma redução do gasto calórico e da prática de atividade física.

Visando encontrar uma forma de aumentar o contato de crianças, jovens e adultos para a prática esportiva coletiva, foi desenvolvido o projeto FrontRunner, que é um aplicativo que simula uma rede social, onde se pode criar um perfil, criar eventos e citar suas preferências esportivas. Dessa forma, é possível encontrar pessoas compatíveis para que possam então formar um grupo que possibilite reuniões, no intuito de praticar exercícios físicos.

2 Materiais e Métodos

De todos os programas disponíveis, concluiu-se que o Visual Studio Code é

uma ferramenta prática e intuitiva para a criação do aplicativo, onde a mesma é voltada para ambos os sistemas que são bastante populares, o Sistema Operacional Android e IOS. Juntamente com ele foi selecionado o banco de dados Firebase, que é uma plataforma desenvolvida pela Google, para auxiliar e ser implementado na criação de aplicativos móveis e *web*.

Inicialmente, foi feita uma pesquisa no mercado, para verificar e avaliar possíveis aplicativos já existentes, já que faz um tempo que o mercado de esportes vem se atualizando para novas ferramentas e diferentes metodologias de recrutamento. Foram encontrados dois aplicativos esportivos usados como base, o Matchpoint e Want2play, criados por volta de 2016 com a ideia de facilitar os encontros esportivos.

Freitas (2020, p. 22) destaca que:

Existe uma diversidade de aplicativos móveis de saúde disponíveis para mudança de comportamento, sendo que os mais comuns possibilitam o auto monitoramento de ingestão calórica e a prática orientada de exercícios. Entre as principais vantagens da saúde móvel em relação às intervenções convencionais, tem-se a possibilidade de interação e adaptação para diferentes grupos e necessidades, bem como a facilidade de acesso.

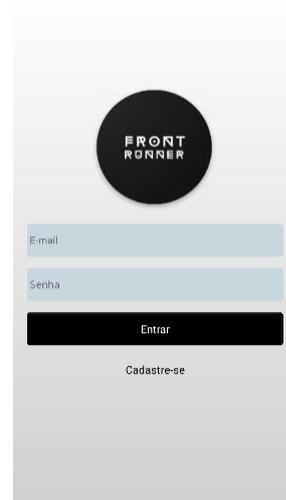
Na prática, as pessoas que precisam se exercitar, praticar ou apenas se divertir poderão contar com a utilização de uma nova estratégia. Tendo como exemplo o aplicativo do Tinder¹, o FrontRunner é uma ferramenta que busca se popularizar por meio do mercado de *smartphones*.

¹ Tinder é uma aplicação multiplataforma de localização de pessoas para serviços de relacionamentos *online*.

De acordo com Bauman (2009), as relações virtuais são cada vez mais afetadas pela lógica do mercado: superficial, flexível e efêmera. Se flexibilidade, liberdade e risco mínimo são fornecidos, as relações interpessoais, seja emocional ou profissionalmente, são consideradas satisfatórias.

Inicialmente a tela principal do aplicativo foi criada e vinculada com o banco de dados, possibilitando o *login* e o cadastro de novos usuários.

Figura 1 – Tela de Login



Fonte: Elaborada pelos autores

Sendo esse um dos passos para a próxima fase da implementação, o perfil, que para o usuário é de grande importância, pois será onde ele irá descrever e relacionar quais esportes estão inclusos no seu dia a dia e entre outras informações. Partindo da mesma premissa, serão cruzados valores e informações pelos candidatos para estabelecer conexões “*match*”² entre os mesmos, para a criação de grupos para a prática esportiva.

² Match é um termo usado quando duas pessoas se gostam no Tinder

Figura 2 – Perfil do usuário


Fonte: Elaborada pelos autores

Logo após o seu cadastro e preenchimento de seus dados, pode navegar na aba início e buscar o esporte de sua escolha pela barra de pesquisa, que foi criada na intenção de facilitar na busca pelo desejado.

Figura 3 – Tela inicial


Fonte: Elaborada pelos autores

Na aba de criação de eventos, que foi pensada com simplicidade, tendo então em seus campos, o necessário para que sejam criados os eventos.

Figura 4 – Tela de criação de evento


Fonte: Elaborada pelos autores

Resultados

Para atingir os objetivos definidos neste artigo, faz-se necessário o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis (*smartphones*). Com tudo, deve se ater que esta será apenas uma parte literária sem a finalização por completo do aplicativo.

Inicialmente considerou-se apenas as opções de *smartphones*. A pretensão do aplicativo é oferecer uma opção que traga conforto e comodidade para os usuários que buscam por lazer rápido e dinâmico.

O primeiro passo necessário para a implementação do aplicativo no mercado é a escolha da plataforma de desenvolvimento. Sendo intrínseca das plataformas de desenvolvimento associadas com os sistemas operacionais IOS e Android.

Entre as opções, optou-se pelo Visual Studio Code, em virtude de algumas características:

- tem um ambiente de desenvolvimento completo, simples, leve e prático;
- possui linguagem de programação (JavaScript);

- possui multi-linguagem, podendo ser programado em vários idiomas.
- personalizável, possui configuração de ambientes bastante rentável e econômica;
- questuoso em relação ao suporte para o paralelismo.

Pode-se considerar então que o ambiente de desenvolvimento foi prontamente considerado de forma a evitar maiores gastos, assim, utilizando os próprios computadores pessoais.

4 Discussão

Nos tempos atuais, a grande utilização de aplicativos voltados para diferentes públicos faz com que a quantidade de pessoas que podem ser alcançadas seja muito ampla. No entanto, nem sempre são usados para algo tão produtivo ou voltado para esse ramo de entretenimento pessoal, em que as pessoas do mundo real se encontram para a prática de exercícios, e aumento no seu convívio pessoal com outros(as) (BOZZA, 2016).

Os diversos discursos, tanto midiáticos, como médicos e os da literatura de autoajuda convocam a população a ser mais saudável, feliz e bem-sucedida em nossas vidas profissionais e pessoais. Estas práticas discursivas fazem parte de um contexto, na qual a Biopolítica ordena as populações e corpos para serem justamente mais eficientes, produtivos e saudáveis. Esse poder, que se traduz num “investimento sobre o corpo vivo, sua valorização e gestão” (FOUCAULT, 1985, p. 133), “uma organização do poder sobre a vida” (Ibid., p. 131), propõe modos de subjetivação nos quais o indivíduo é um empreendedor de si mesmo; cada um é responsável por investir no seu capital humano (TUCHERMAN, 2015).

Um dos problemas com relação a isso seria que o distanciamento está relacionado com o seu perfil pessoal, não sendo compatível com os que convivem frequentemente no dia a dia. Deixando escasso o uso de aplicativos que tenham como foco a utilização de métodos saudáveis.

5 Conclusão

O aplicativo irá possibilitar ao usuário uma comodidade de marcar os seus eventos antecipadamente e ao mesmo tempo ajudar a conhecer pessoas e captar as informações necessárias para se encaixar em certos grupos esportivos, fazendo com que a criação do aplicativo seja um meio de associar tudo que está presente no cenário atual, para beneficiar ambas as partes envolvidas no resultado final, sendo também para ajudar na inclusão social de pessoas. Para cada grupo de pessoas, existirá outros compatíveis com os mesmos gostos e interesses. Além de possibilitar também a criação de pequenos eventos que poderão beneficiar ainda mais as pessoas que conseguirem usar de forma correta o app. Tornando o dia a dia mais prático e saudável. Para o futuro do FrontRunner existem implementações que serão melhor pensadas e executadas, sendo elas a de criar um chat de conversas, para facilitar as trocas de informações, melhorar a criação dos eventos, colocando mais categorias ou até mesmo disponibilizar um campo para o próprio usuário decidir qual evento ele deseja. Um sistema de pontuação para avaliar os usuários e os eventos, e por fim acrescentar outros métodos de autenticação, por exemplo o login pelo o Facebook.

Referências

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

BOZZA, T. **O uso da tecnologia nos tempos atuais**: análise de intervenção escolar na prevenção e redução da agressão virtual. Tese (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, p. 12-13. 2016.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 21. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2011.

FREITAS, F. **O uso de aplicativo móvel de atividade física e sua influência na mudança de estilo de vida em crianças com excesso de peso**. 2020. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Ciências Médicas, Campinas, SP. 2020.

TUCHERMAN, Ieda. Nem toda forma de amor vale a pena ou paixão é cocaína, amor é Rivotril. **Reciis**: Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p.1-10, dez. 2015.