



STADIUM SEEKERS

Lavinia C. dos SANTOS¹; Paulo C. dos SANTOS²;

RESUMO

A tecnologia tem se integrado cada vez mais à nossa rotina, especialmente no setor de turismo e entretenimento. Essa transformação está remodelando a forma como interagimos com nossos interesses e experiências culturais. O presente trabalho apresenta uma aplicação para otimizar a experiência de visitas a estádios de futebol, atendendo à crescente demanda por tours e superando desafios de gestão. A proposta envolve o desenvolvimento de um sistema web inovador que visa proporcionar informações detalhadas sobre estádios, times e eventos, além de oferecer ferramentas para consultas e avaliações. Através de uma análise detalhada dos requisitos e aplicação dos conceitos de engenharia de software, o projeto busca melhorar a interação dos visitantes com esses espaços icônicos e tornar as visitas mais informativas e envolventes.

Palavras-chave: Turismo esportivo; Automação de visitas guiadas; Sistema Web.

1. INTRODUÇÃO

A visita a estádios de futebol, inicialmente limitada à simples participação em jogos, tem experimentado uma significativa transformação. Hoje, as experiências como visitas guiadas e tours se tornaram amplamente populares, permitindo aos visitantes explorar áreas tradicionalmente reservadas aos jogadores, como vestiários e campos, e conhecer o patrimônio histórico dos clubes, incluindo troféus e arquivos. Esses tours oferecem uma visão aprofundada das operações dos estádios e ajudam a fortalecer a conexão emocional entre o público e os clubes, intensificando o vínculo entre os fãs e suas equipes favoritas.

Desde a introdução das visitas guiadas pelo Futbol Club Barcelona em 1984, o conceito se expandiu, levando outros clubes a implementar práticas semelhantes e a estabelecer centros de memória e museus em suas instalações (PARAMIO, BURAIMO e CAMPOS, 2008). No entanto, a crescente demanda por visitas e a complexidade na gestão dessas experiências trouxeram à tona alguns desafios. Entre os problemas enfrentados estão a dificuldade em obter informações atualizadas sobre os tours, a falta de uma plataforma centralizada para agendamento e a necessidade de uma experiência interativa que mantenha o interesse dos visitantes.

Para enfrentar esses desafios, o presente projeto propõe o desenvolvimento de um website dedicado à otimização da gestão e planejamento das visitas aos estádios de futebol. O website será

¹Estudante do Técnico em Informática Integrado, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: lavinia.carvalho@alunos.ifsuldeminas.edu.br.

²Orientador, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: paulo.santos@muz.ifsuldeminas.edu.br.

projetado para oferecer uma solução integrada que facilite a exploração dos estádios, forneça informações detalhadas sobre as instalações e a história dos clubes, e permita o agendamento e a reserva de visitas de forma intuitiva. A inclusão de elementos interativos e gamificados no website visa tornar a experiência mais envolvente e educativa, atendendo à demanda por experiências mais dinâmicas e informativas.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Esta pesquisa aplicada foi realizada no curso técnico em informática integrado ao ensino médio no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) - Campus Muzambinho, na disciplina de Projetos de Software Orientado a Objetos. As etapas foram executadas de maneira a assegurar uma compreensão detalhada dos conceitos e práticas envolvidos no desenvolvimento de sistemas web. O projeto foi idealizado e desenvolvido com base em conceitos da Engenharia de Software como: prototipação, levantamento e análise de requisitos, modelagem UML; entre outros.

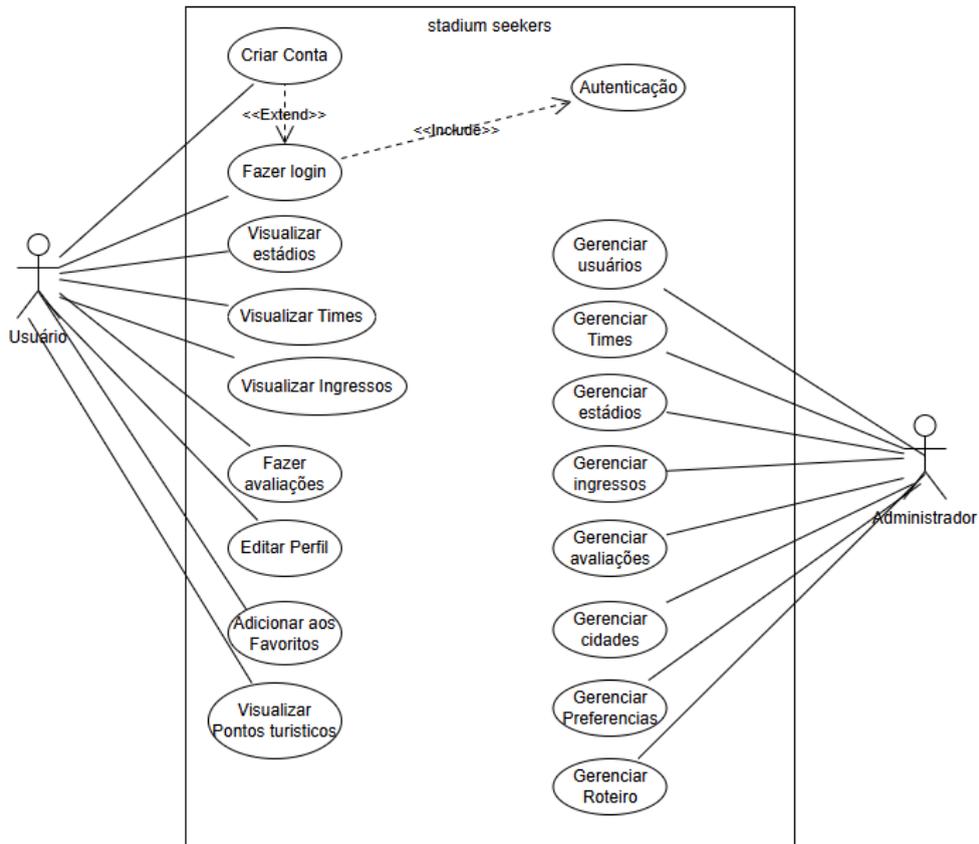
Para a execução do projeto, foram utilizados computadores disponibilizados pelo Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) - Campus Muzambinho, além de um computador pessoal.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os requisitos de software são fundamentais para garantir o desenvolvimento de um sistema robusto e funcional, que atenda às necessidades dos usuários e ofereça uma experiência satisfatória ao visitar estádios de futebol. No projeto, foi realizado um levantamento detalhado dos requisitos necessários para criar uma ferramenta eficiente que permita a gestão e consulta de informações sobre estádios, times, eventos e ingressos.

Um diagrama de caso de uso foi criado para mapear os requisitos funcionais do sistema de gerenciamento de visitas a estádios, identificando os atores e casos de uso implementados. Esse diagrama é essencial para validar a usabilidade do sistema e assegurar que todos os requisitos funcionais foram contemplados, proporcionando uma interface intuitiva e útil para o usuário final. Ao destacar as principais interações entre os usuários e as funcionalidades do sistema, o diagrama facilita a compreensão das dinâmicas de uso e melhora a experiência do usuário.

Figura 1 – Caso de Uso

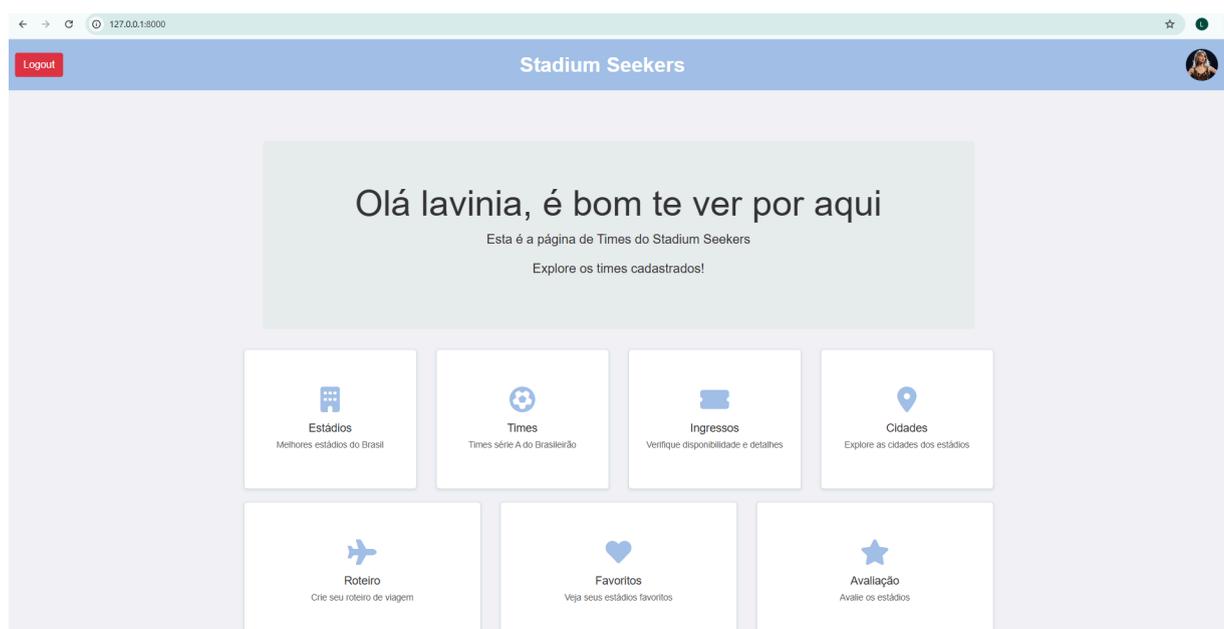


FONTE: dos autores (2024)

O diagrama de casos de uso é fundamental para garantir que o sistema atenda efetivamente às necessidades tanto dos usuários quanto dos administradores, promovendo uma navegação intuitiva e funcional. A interface inicial deve ser clara, atraente e de fácil utilização, permitindo que os usuários localizem rapidamente as informações necessárias e interajam com a aplicação de maneira eficiente, conforme ilustrado na figura abaixo.

A página inicial do sistema web é uma seção central, exibida aos usuários no momento do acesso à plataforma, e representa a primeira impressão do aplicativo. Sendo uma das partes mais cruciais do design, é essencial que essa página seja acessível e clara, facilitando a busca por informações e o engajamento dos usuários, como demonstrado na Figura 2.

Figura 2 – Tela inicial



FONTE: dos autores (2024)

4. CONCLUSÃO

Aplicações web estão cada vez mais integradas ao cotidiano das pessoas e também ao gerenciamento de eventos esportivos. Com essa realidade em mente, foi desenvolvido um sistema para facilitar a gestão e a visitação a estádios, aproveitando os benefícios dessa abordagem digital.

Dessa forma, um protótipo foi criado que introduz inovações na administração de informações sobre estádios e eventos esportivos. O sistema ainda está em desenvolvimento, mas já demonstra seu potencial ao ser inovador e mostrar possibilidades de expansão. No futuro, espera-se validar a eficácia da aplicação e incorporar funcionalidades adicionais que possibilitem uma maior personalização e ajuste do design do software.

REFERÊNCIAS

DELPY, L. A. *An overview of sport tourism: building towards a dimensional framework*. Journal of Vacation Marketing, v. 4, n. 1, p. 23-38, 1998.

GIBSON, H. *Sport tourism: a critical analysis of research*. Sport Management Review, v. 1, p. 45-76, 1998.

PARAMIO, J. L.; BURAIMO, B.; CAMPOS, C. *From modern to postmodern: the development of football stadia in Europe*. Sport in Society, v. 11, n. 5, p. 517-534, 2008.