

<h1>Projeto de Software</h1>

SPORTFORYOU

Equipe:

- André Kolett Guindani
- Carlos Eduardo Dalazen de Oliveira
- Silvio Antonio Sartorel Junior

Curso Técnico em Informática
IFC-Campus Videira

SUMÁRIO

RESUMO.....	2
INTRODUÇÃO.....	3
LISTA DE IMAGENS.....	4
1. INFORMAÇÕES DO NEGÓCIO.....	5
1.1. Tema e Contexto do Projeto.....	5
1.2. Tipo e Classe.....	5
1.3. Descrição do Ambiente de Negócio.....	5
1.4. Objetivos do Projeto.....	5
1.4.1. Objetivo Geral.....	5
1.4.2. Objetivos Específicos.....	5
1.5. Indicação e Descrição das Entregas.....	6
1.6. Metodologia Utilizada.....	6
1.7. Partes Interessadas.....	6
1.8. Cronograma do Projeto.....	7
1.9. Termos e Abreviaturas.....	7
2. ARTEFATOS DO PROJETO DE SOFTWARE.....	7
2.1. Listagem de Requisitos Funcionais.....	7
2.2. Listagem de Requisitos Não-Funcionais.....	8
2.3. Listagem dos Usuários/Atores.....	9
2.4. Regras de Negócio.....	9
2.5. Diagrama de Casos de Uso.....	9
2.6. Diagrama de Entidade-Relacionamento.....	10
2.7. Prototipação.....	12
CONCLUSÃO.....	20
APÊNDICES.....	20

RESUMO

A prática esportiva é essencial para a saúde e qualidade de vida, mas muitas pessoas enfrentam dificuldades em encontrar parceiros, equipes, eventos e espaços para praticar esportes. A falta de uma plataforma online específica para facilitar esses encontros é um problema comum, especialmente para praticantes amadores, profissionais e organizadores de eventos esportivos. O SportForYou é um sistema web desenvolvido para conectar praticantes de esportes, amadores e profissionais, com organizadores de eventos esportivos. A plataforma visa facilitar o encontro de parceiros, equipes, eventos e espaços para a prática esportiva, além de permitir o compartilhamento de conteúdos relacionados ao esporte. O desenvolvimento do sistema será realizado por fases, utilizando uma abordagem ágil, com entregas parciais e ajustes conforme o feedback dos usuários. O projeto conta com ferramentas como Figma para prototipação, Visual Studio Code para a codificação, e PHP e MySQL para o backend e o banco de dados. O frontend será estruturado com HTML, CSS e JavaScript. O SportForYou pretende proporcionar um ambiente simples e acessível para a comunicação entre praticantes e organizadores de eventos esportivos. A plataforma ajudará a aumentar a prática esportiva ao facilitar a conexão entre os envolvidos e ao promover uma comunidade ativa de participantes. A plataforma SportForYou oferece uma solução inovadora e eficiente para as dificuldades enfrentadas por atletas e organizadores na busca por parceiros, eventos e espaços. Ao criar uma rede dedicada ao esporte, o sistema tem o potencial de incentivar uma maior participação em atividades esportivas e promover um ambiente saudável e interativo.

INTRODUÇÃO

A prática esportiva é um componente essencial para a saúde e o bem-estar, mas muitas pessoas ainda enfrentam dificuldades significativas para encontrar parceiros, equipes, eventos e espaços adequados para a prática de esportes. Embora existam algumas soluções digitais que tentam resolver esses problemas, ainda há uma lacuna importante no mercado, especialmente no que diz respeito a uma plataforma única e acessível que reúna todas as necessidades dos praticantes e organizadores. O projeto SportForYou tem como objetivo preencher essa lacuna ao criar uma plataforma web que permita aos usuários se conectar facilmente com outros praticantes de esportes, equipes, eventos e espaços destinados à prática esportiva. A plataforma será desenvolvida utilizando as tecnologias mais atuais, como HTML, CSS, JavaScript para o frontend, e PHP e MySQL para o backend, seguindo uma metodologia ágil, com entregas contínuas e baseadas no feedback dos usuários. O foco principal do projeto é proporcionar uma experiência intuitiva e acessível, que incentive a prática esportiva, crie uma rede ativa de praticantes e organizadores e, ao mesmo tempo, promova a participação em mais eventos e encontros esportivos. Ao final, o SportForYou buscará ser uma solução inovadora e eficiente, conectando as pessoas ao universo esportivo de forma prática e integrada.

LISTA DE IMAGENS

Ordem	Descrição	Pág
IMG1.	Diagrama de casos de uso	10
IMG2.	Tela 1: Registre-se – tela de criação de conta no sistema	11
IMG3.	Tela 2: Login – tela de autenticação de usuários	11
IMG4.	Tela 3: Feed – exibição de postagens	12
IMG5.	Tela 4: Usuários – listagem de perfis cadastrados	12
IMG6.	Tela 5: Perfil – exibição do perfil	13
IMG7.	Tela 6: Editar Perfil – edição das informações pessoais	13
IMG8.	Tela 7: Eventos – listagem de eventos esportivos disponíveis	14
IMG9.	Tela 8: Cadastro de Eventos – criação de novos eventos esportivos	14
IMG10.	Tela 9: Chat – comunicação entre usuários e organizadores	15
IMG11.	Tela 10: Configurações – ajustes de preferências do usuário	15
IMG12.	Tela 11: Report de Bugs – envio de feedback e relato de problemas	16

1. INFORMAÇÕES DO NEGÓCIO

1.1. Tema e Contexto do Projeto

O SportForYou é uma plataforma digital focada em conectar praticantes de esportes, desde amadores até profissionais, com organizadores de eventos esportivos. O contexto do projeto se insere em um mercado crescente de esportes e bem-estar, onde a demanda por soluções digitais que facilitem a interação entre atletas e eventos tem aumentado consideravelmente. Atualmente, muitos praticantes de esportes enfrentam dificuldades em encontrar parceiros, equipes e eventos, e os organizadores têm dificuldades para divulgar suas atividades de forma eficaz. O SportForYou surge para preencher essa lacuna, oferecendo um espaço simples, acessível e dedicado exclusivamente ao esporte, facilitando a conexão entre pessoas com interesses comuns e promovendo mais participação em atividades esportivas.

1.2. Tipo e Classe

Tipo de Projeto	Classe de Projeto		
Desenvolvimento de Software: Sim	Produto: P	Serviço: __	Resultado: __

1.3. Descrição do Ambiente de Negócio

O SportForYou está sendo desenvolvido para o mercado de esportes e bem-estar, atendendo a uma crescente demanda por soluções digitais que conectem praticantes de esportes e organizadores de eventos. A plataforma visa facilitar o encontro de parceiros, equipes e eventos, proporcionando uma maneira simples e acessível para os usuários interagirem e se organizarem. O ambiente de negócios é caracterizado pela busca por soluções práticas e intuitivas, que integrem diferentes funcionalidades em um único espaço digital. O SportForYou busca atender essa necessidade, oferecendo uma plataforma moderna e dinâmica, alinhada às tendências tecnológicas e às exigências do mercado.

1.4. Objetivos do Projeto

1.4.1. Objetivo Geral

O objetivo geral deste projeto é desenvolver uma plataforma web que conecte praticantes de esportes e organizadores de eventos, facilitando o encontro de parceiros, equipes, eventos e espaços para a prática esportiva, promovendo a participação e o engajamento em atividades esportivas.

1.4.2. Objetivos Específicos

Objetivo específico 1: Criar um sistema de cadastro e perfis personalizados para os usuários, permitindo que cada pessoa tenha uma identidade digital específica dentro da plataforma.

Objetivo específico 2: Desenvolver funcionalidades para postagem e compartilhamento de conteúdos relacionados a esportes, incentivando a troca de experiências entre os usuários.

Objetivo específico 3: Disponibilizar um feed dinâmico que mostra as postagens mais recentes e relevantes para cada usuário, baseado em quem o usuário segue.

Objetivo específico 4: Integrar ferramentas de busca para encontrar outros usuários para prática de esportes.

Objetivo específico 5: Criar uma página para exibição de eventos esportivos, com detalhes como tipo de esporte, data, local e descrição. A página permitirá que organizadores publiquem eventos e que os usuários se inscrevam ou demonstrem interesse.

1.5. Indicação e Descrição das Entregas

No	Identificação/Nome da Entrega	Descrição da Entrega	Data
1.	Plano de Projeto	Entrega contendo a definição do tema, título, objetivos gerais e específicos, problema identificado, tipo e classe do projeto, além da definição dos stakeholders.	30/09/2025
2.	Artefatos do Projeto de Software	Entrega com os requisitos funcionais e não funcionais, diagrama de casos de uso.	20/10/2025
3.	Protótipos do Software	Entrega das interfaces e telas iniciais do sistema SportForYou, demonstrando o fluxo de navegação e usabilidade.	05/11/2025

1.6. Metodologia Utilizada

Item	Descrição do Item
Processo(s):	O processo de desenvolvimento segue uma abordagem ágil, com etapas bem definidas: planejamento, prototipação, desenvolvimento, testes e implementação. Cada fase é concluída antes de passar para a próxima, garantindo entregas estruturadas.
Tecnologia(s):	As tecnologias utilizadas incluem HTML, CSS e JavaScript para o frontend; PHP e MySQL para o backend e banco de dados. O Figma foi utilizado para prototipação da interface.
Linguagem(s) e Paradigma:	A linguagem principal é PHP para o backend, com JavaScript, HTML e CSS para o frontend. O paradigma adotado é o orientado a objetos (POO) no backend, enquanto o frontend é baseado em manipulação dinâmica de conteúdo.

1.7. Partes Interessadas

Nº	Nome	Formação	Função no Projeto
----	------	----------	-------------------

1.	André Kolett Guindani	Estudante de Informática	Desenvolvedor Backend
2.	Carlos Eduardo Dalazen	Estudante de Informática	Desenvolvedor Frontend
3.	Silvio Antonio Sartorel Junior	Estudante de Informática	Designer de UX/UI

1.8. Cronograma do Projeto

	Fases e Entregas	Função no Projeto												
		Setembro				Outubro				Novembro				
		0	7	3	29	8	15	22	29	5	11	18		
1.	Fechamento/Composição do Plano de Projeto													
2.	Fechamento/Artefatos do Projeto													
3.	Fechamento/Composição do Documento													
4.	Fechamento/Entregas Parciais													
5.	Fechamento do Projeto/Entrega Final													

1.9. Termos e Abreviaturas

Item	Descrição do Item
IFC	Instituto Federal Catarinense
UX/UI	Experiência e Interface do Usuário

2. ARTEFATOS DO PROJETO DE SOFTWARE

2.1. Listagem de Requisitos Funcionais

Nº	Descrição do Requisito Funcional
RF1.	Cadastro de Usuário: O sistema deve permitir que os usuários criem uma conta pessoal com informações como nome, e-mail, senha, nome de usuário e data de nascimento.

RF2.	O sistema deve permitir que os usuários editem seus perfis, incluindo a foto de perfil, nome completo, data de nascimento e gênero. Os usuários poderão selecionar os esportes que praticam, adicionar esportes personalizados, indicar o nível e frequência em cada esporte, e definir seus objetivos pessoais. Também será possível adicionar uma descrição pessoal e salvar as alterações no perfil.
RF3.	Postagem de Conteúdos: O sistema deve permitir que os usuários publiquem conteúdos como textos, fotos ou vídeos relacionados aos esportes e atividades que praticam.
RF4.	Gerenciamento de Amizades: O sistema deve permitir que os usuários enviem solicitações de amizade e sigam outros perfis.
RF5.	Busca de usuários: O sistema deve ter uma ferramenta de busca que permita aos usuários encontrar outros perfis e eventos, utilizando filtros como nome, esporte e localização.
RF6.	Feed de Postagens: O sistema deve exibir um feed personalizado para cada usuário, com postagens recentes de pessoas que ele segue ou eventos relacionados ao seu esporte.
RF7.	Administração de Eventos: O sistema deve permitir que organizadores de eventos criem, editem e promovam eventos esportivos, com detalhes como data, local e tipo de esporte.

2.2. Listagem de Requisitos Não-Funcionais

Nº	Descrição do Requisito Não-Funcional
RNF1.	Desempenho: O sistema deve carregar e responder a todas as interações do usuário em até 2 segundos.
RNF2.	Segurança: O sistema deve garantir que todas as senhas dos usuários sejam criptografadas de forma segura no banco de dados e que os dados dos usuários sejam protegidos.
RNF3.	Escalabilidade: A plataforma deve ser capaz de suportar o aumento de usuários e postagens sem comprometer o desempenho.
RNF4.	Compatibilidade: O sistema deve ser compatível com os navegadores mais populares (Chrome, Firefox, Safari, Edge) e dispositivos móveis (Android e iOS).
RNF5.	Usabilidade: A interface deve ser intuitiva, permitindo que até usuários com pouca experiência em tecnologia possam navegar facilmente e realizar ações como cadastrar-se, publicar e interagir com outros usuários.
RNF6.	Manutenibilidade: O sistema pode ser modificado, corrigido, atualizado e adaptado ao longo do tempo, garantindo sua sustentabilidade

2.3. Listagem dos Usuários/Atores

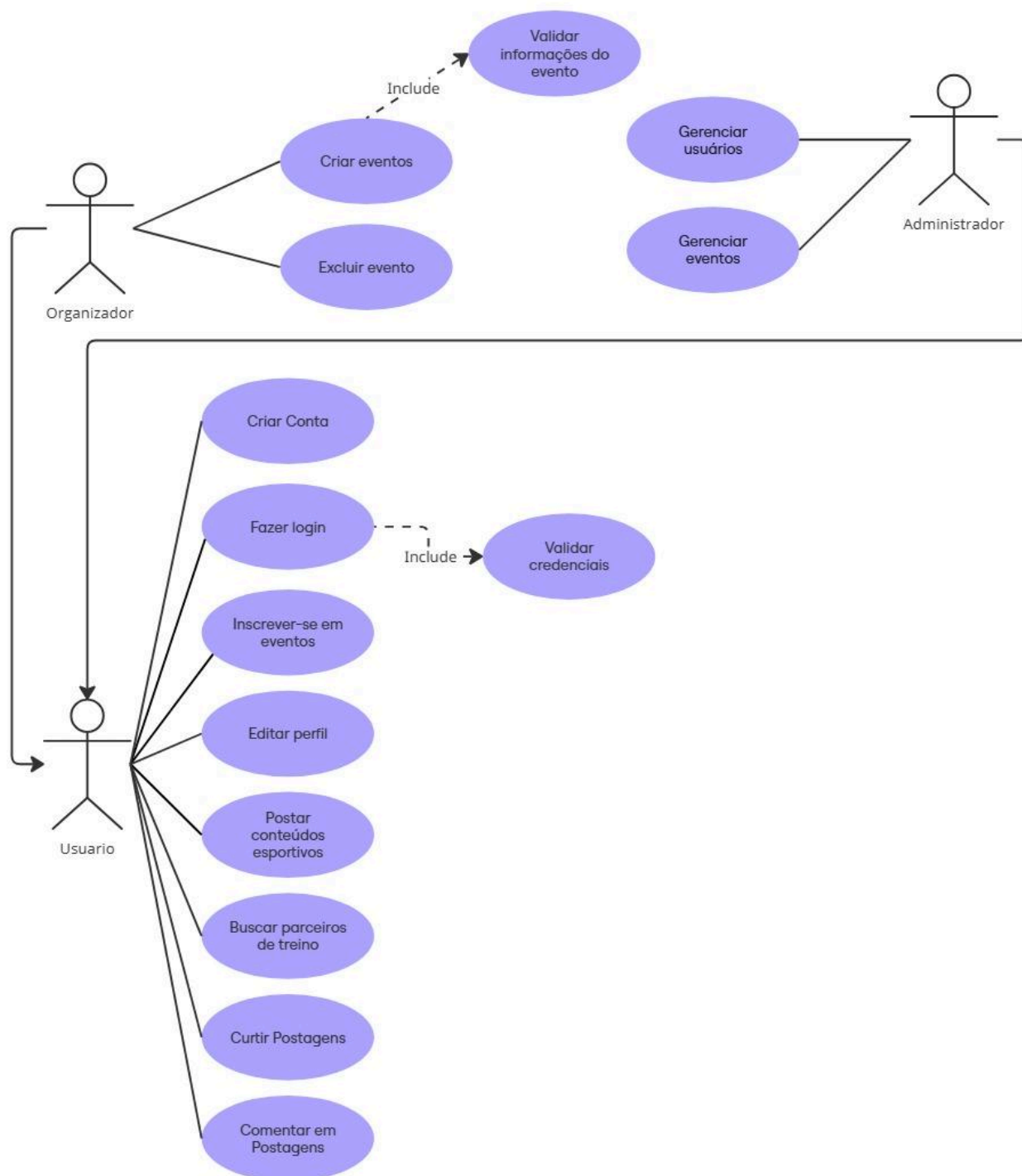
Nº	Nome	Descrição
US1.	Usuário - Praticante	O praticante de esporte pode criar um perfil, buscar parceiros de treino, se inscrever em eventos e acompanhar suas atividades.
US2.	Usuário - Organizador	O organizador de eventos pode criar, gerenciar e divulgar eventos esportivos, além de interagir com os participantes.
US3.	Administrador	O administrador tem acesso total para gerenciar usuários, eventos e garantir que o sistema esteja funcionando corretamente.

2.4. Regras de Negócio

Nº	Nome	Descrição
RN1.	Controle de Cadastro	O sistema só permitirá o cadastro de usuários com informações completas, como nome, data de nascimento e esporte praticado.
RN2.	Controle de Eventos	Os organizadores de eventos devem fornecer informações mínimas, como nome do evento, data, e local, para publicar no sistema.
RN3.	Segurança de Dados	O sistema deve garantir a segurança dos dados pessoais dos usuários, com criptografia e protocolos de segurança no armazenamento.

2.5. Diagrama de Casos de Uso

O diagrama de casos de uso do sistema SportForYou mostra as principais interações entre Usuário, Organizador e Administrador. O Usuário pode realizar login, editar seu perfil, buscar parceiros de treino, inscrever-se em eventos e postar conteúdos esportivos. O Organizador tem as mesmas funções do usuário, mas também pode criar e excluir eventos. Já o Administrador é responsável por gerenciar usuários e eventos, garantindo o bom funcionamento da plataforma. Esses casos de uso representam os principais comportamentos do sistema e suas relações entre os diferentes tipos de usuários.

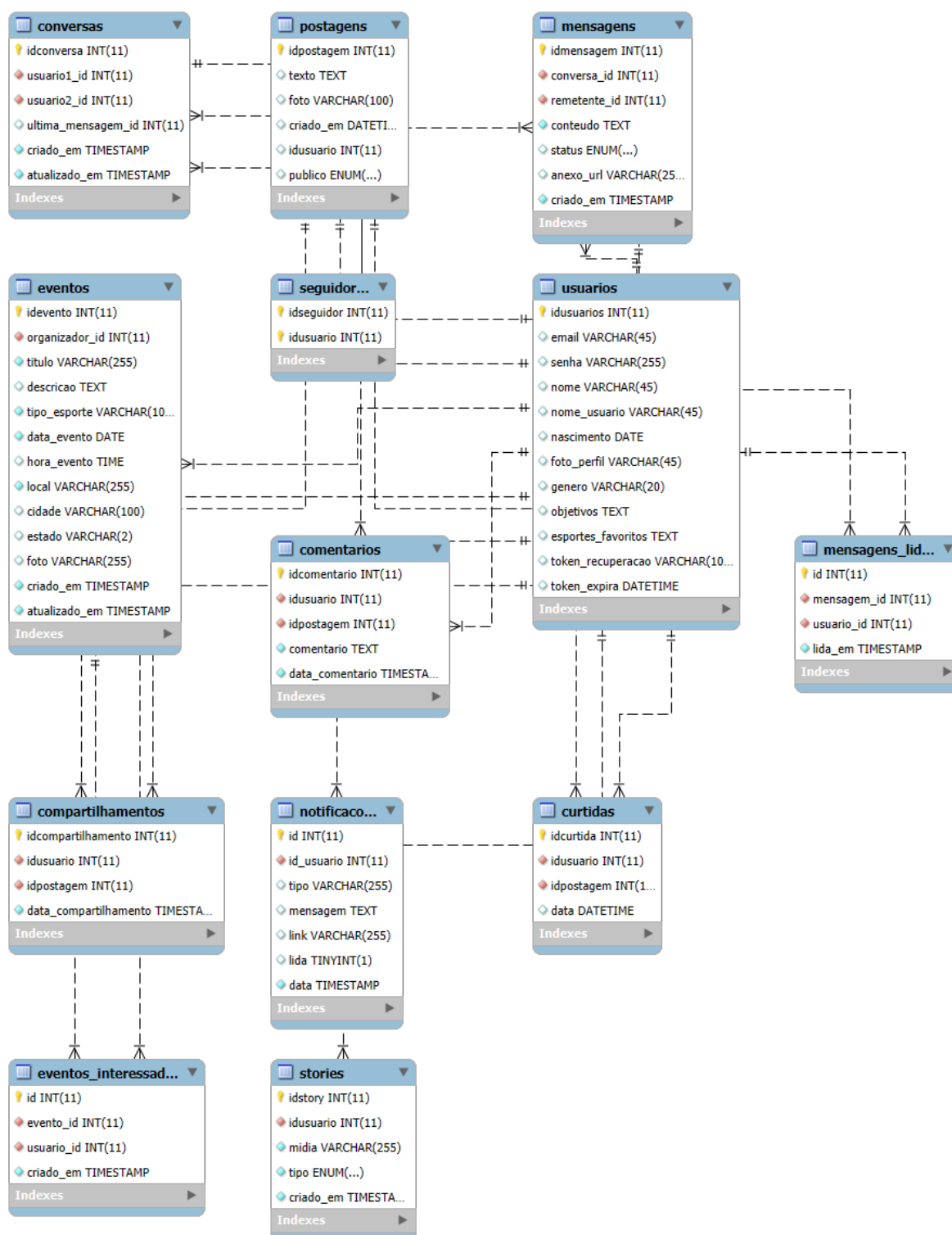


2.6. Diagrama de Entidade-Relacionamento

O diagrama de Entidade-Relacionamento do SportForYou organiza como as informações do sistema estão estruturadas e conectadas. A entidade central Usuários se relaciona com quase todas as outras: postagens, mensagens, seguidores, eventos, curtidas, comentários, notificações, stories e compartilhamentos.

Cada entidade representa uma funcionalidade do sistema, e as relações mostram como os usuários interagem entre si e com os eventos e conteúdos. As cardinalidades garantem que essas interações sejam representadas de forma consistente no banco MySQL.

Esse modelo oferece uma visão objetiva e clara da estrutura dos dados, servindo como base para o desenvolvimento e manutenção da plataforma.

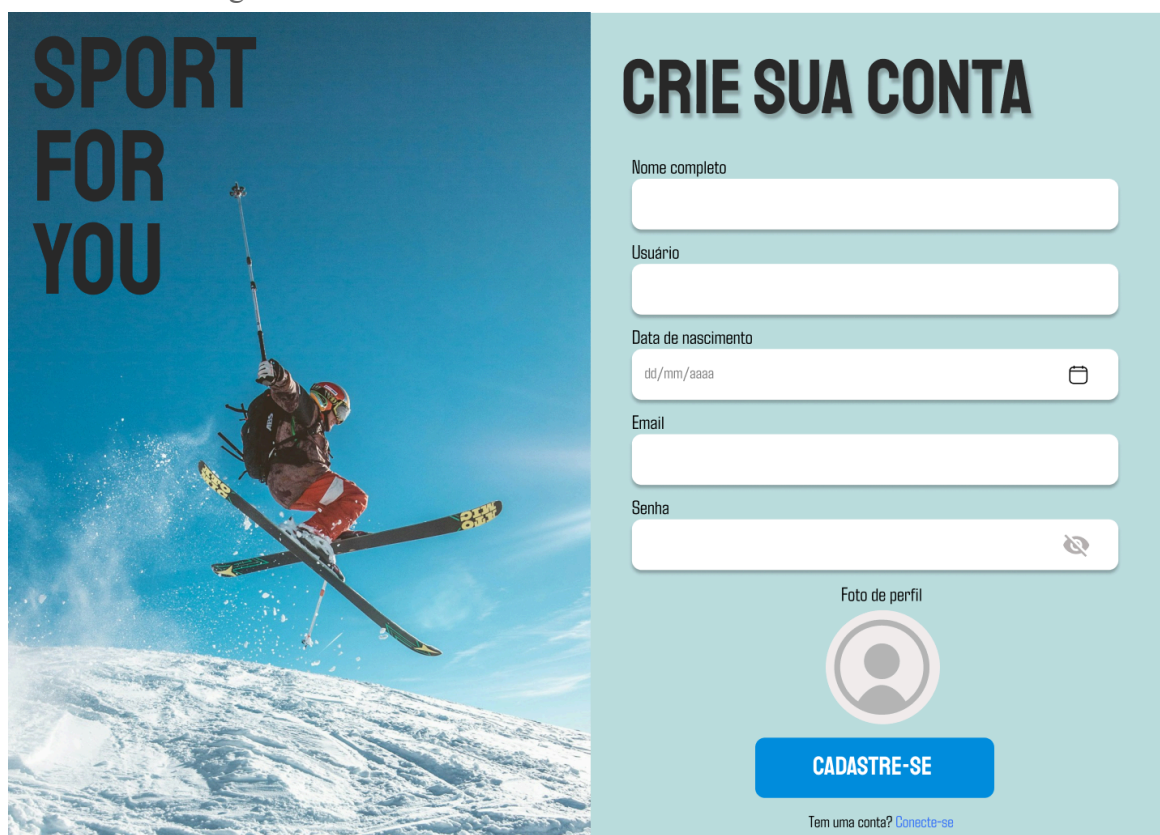


2.7. Prototipação

A prototipação do sistema SportForYou foi realizada utilizando a ferramenta Figma, que permitiu criar as telas e o fluxo de navegação da plataforma de forma visual e interativa. As interfaces foram desenvolvidas com foco em usabilidade e design intuitivo, facilitando a

experiência do usuário. O protótipo apresenta as principais funcionalidades do sistema, como login, cadastro, perfil, feed, eventos e chat.

Tela 1: Registre-se



The image shows a user registration form for a website called "SPORT FOR YOU". The form is titled "CRIE SUA CONTA" (Create your account) and is set against a light blue background. On the left side of the form, there is a vertical banner with the text "SPORT FOR YOU" in large, bold, black letters, and a photograph of a skier in mid-air, performing a jump over a snowy mountain peak. The registration form itself consists of several input fields: "Nome completo" (Full name), "Usuário" (Username), "Data de nascimento" (Date of birth) with a date picker icon, "Email", and "Senha" (Password) with a visibility toggle icon. Below the password field is a "Foto de perfil" (Profile picture) section with a circular placeholder icon. At the bottom of the form is a prominent blue button labeled "CADASTRE-SE" (Sign up). Below the button, there is a link that says "Tem uma conta? Conecte-se" (Have an account? Log in).


SPORT FOR YOU

CRIE SUA CONTA

Nome completo

Usuário

Data de nascimento

Email

Senha



 

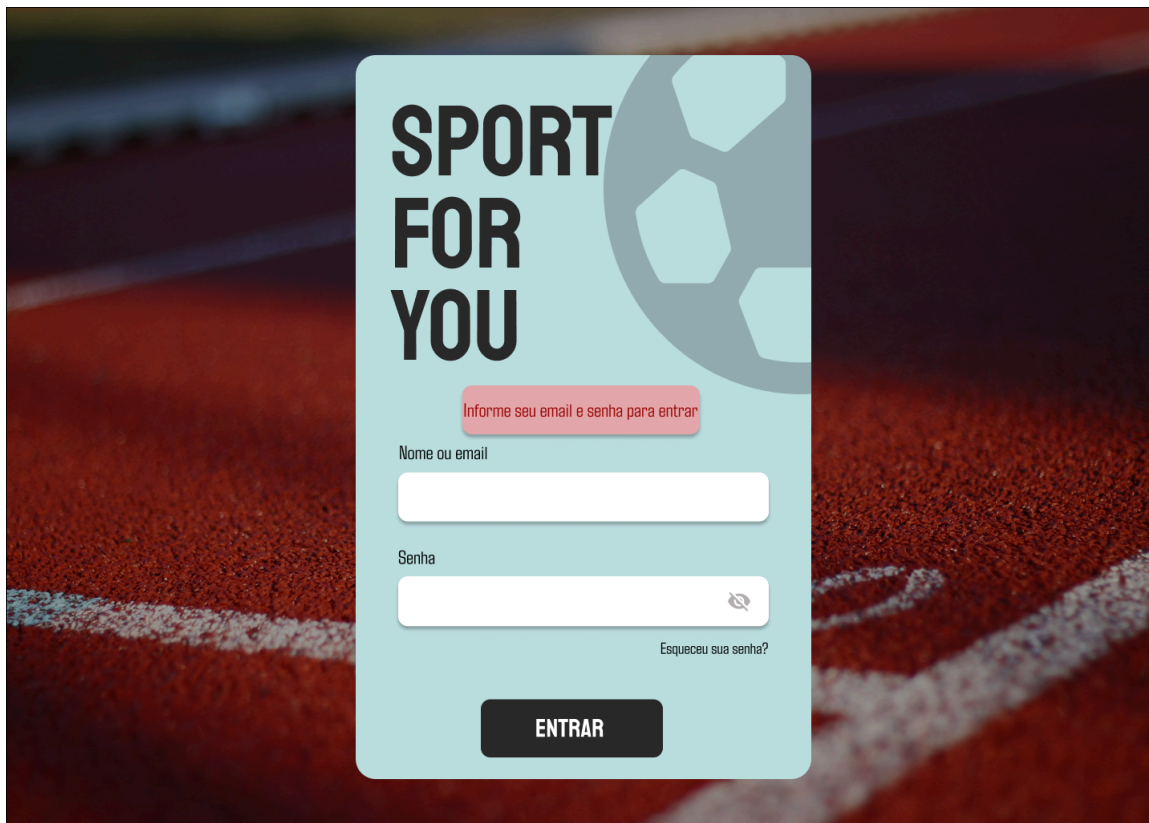
Foto de perfil



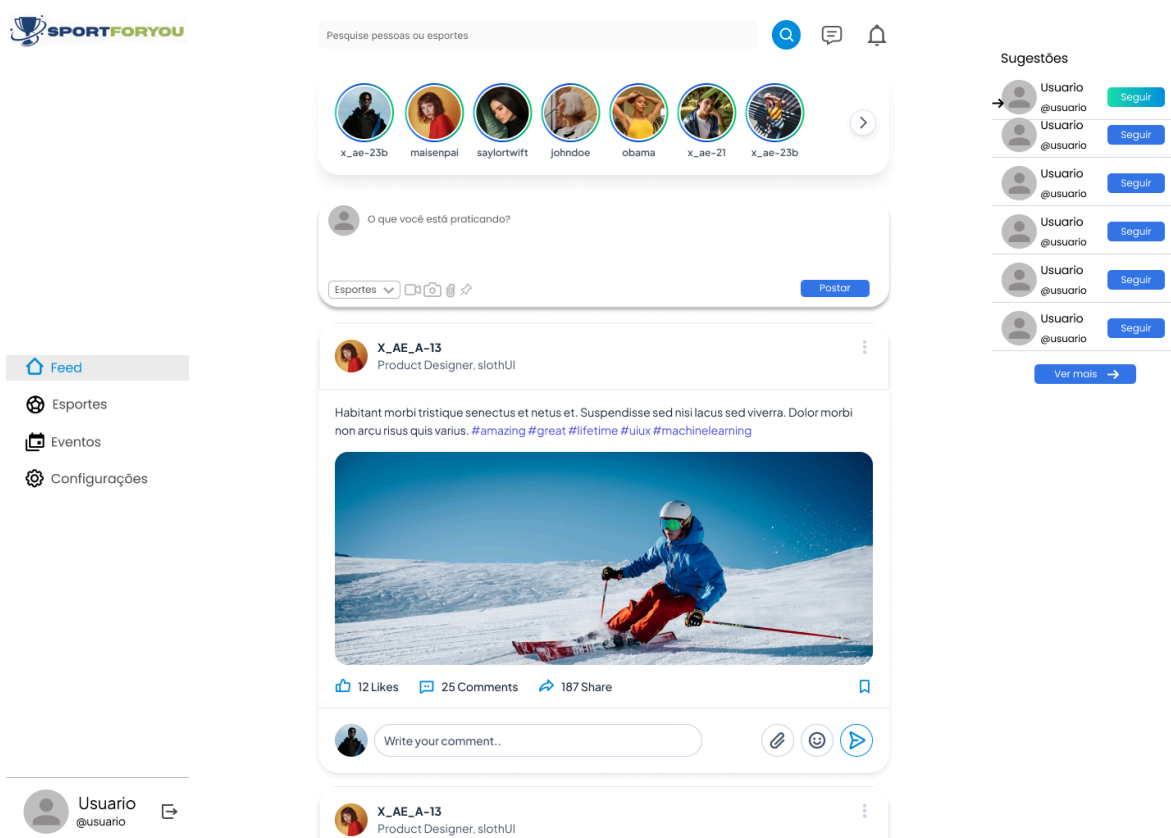
CADASTRE-SE

Tem uma conta? [Conecte-se](#)

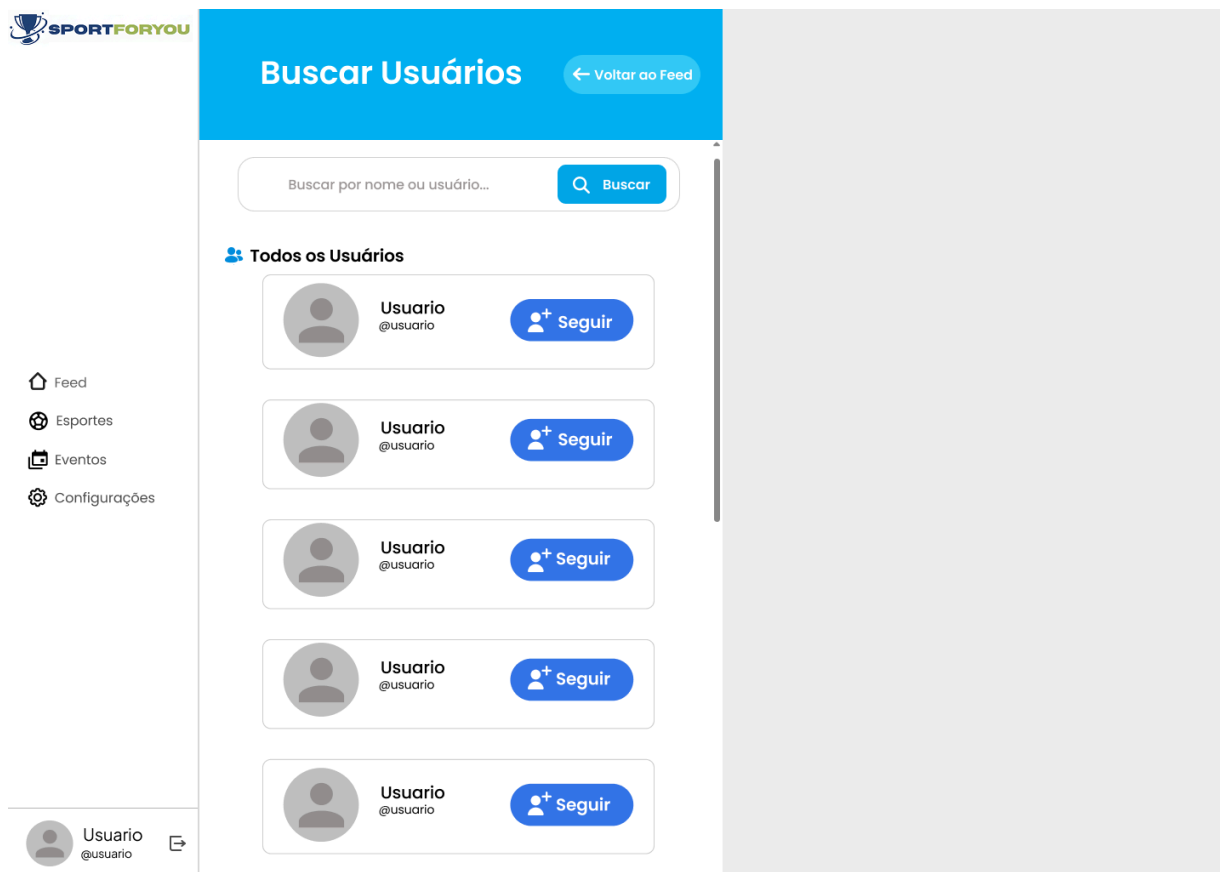
Tela 2: Login



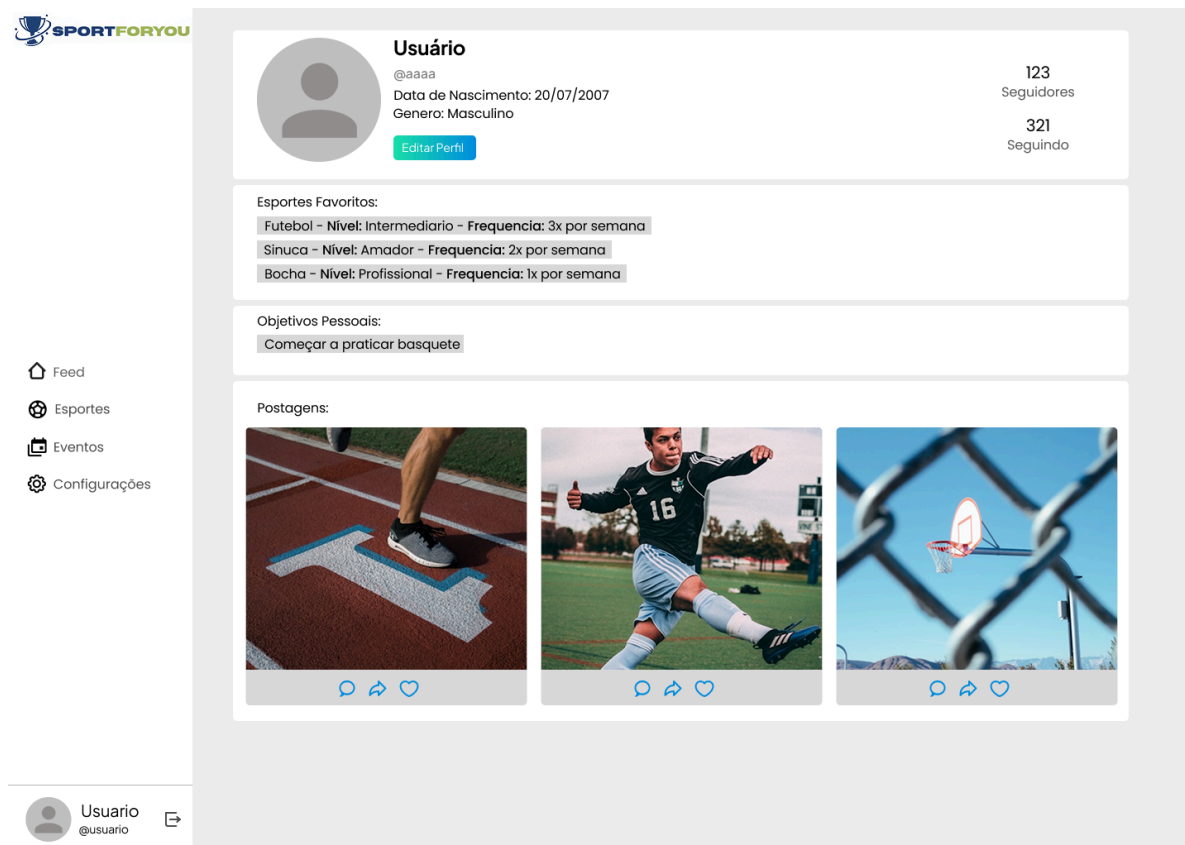
Tela 3: Feed



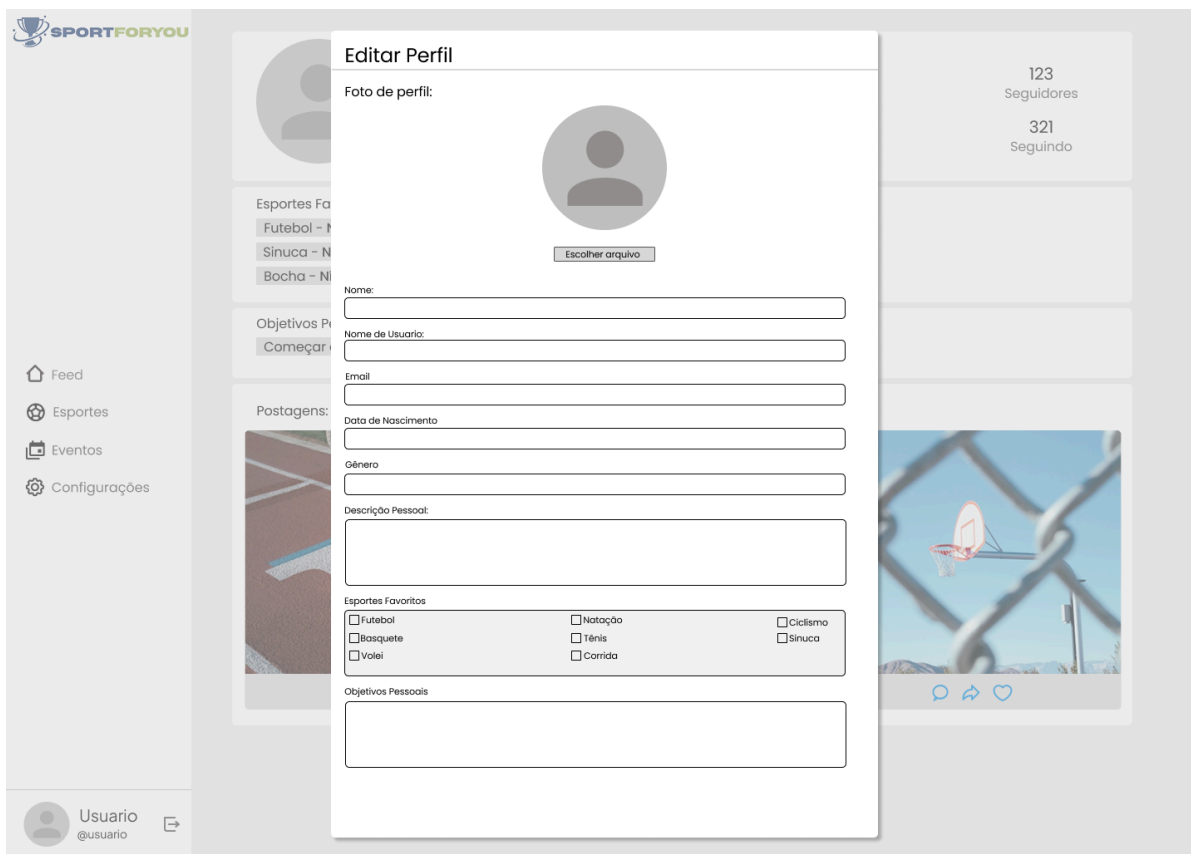
Tela 4: Usuários



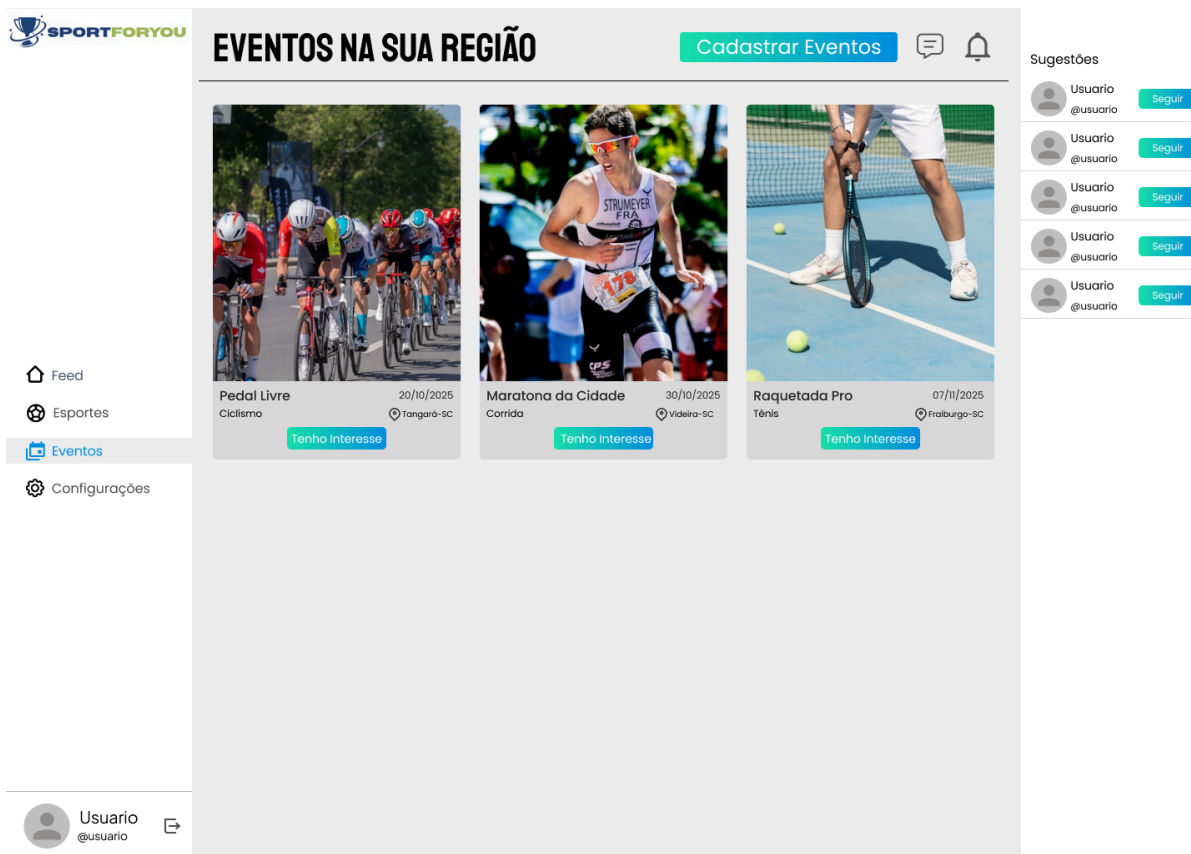
Tela 5: Perfil



Tela 6: Editar Perfil



Tela 7: Eventos



Tela 8: Cadastro de Eventos

SPORT FORYOU

CADASTRAR EVENTO

← Voltar

Título do Evento *
Ex: Maratona na cidade

Descrição
Descreva o evento...

Tipo do esporte * Seleccione...
Data do evento * dd/mm/aaaa
Hora do evento --:--

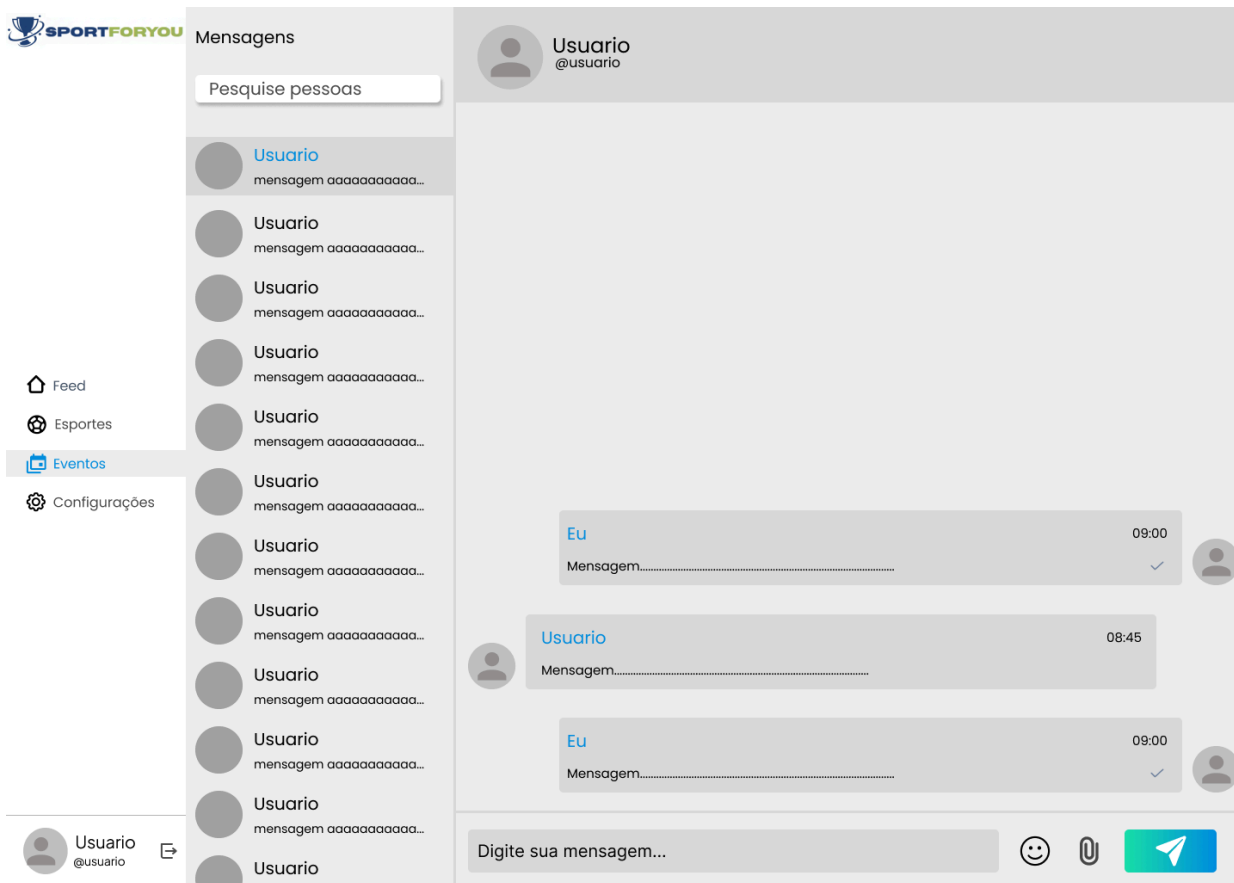
Local * Ex: Estádio Municipal
Cidade Ex: Videira
Estado Seleccione...

Foto do Evento
Escolher arquivo Nenhum arquivo escolhido
Formatos aceites: JPG, PNG, GIF. Tamanho máximo: 5MB

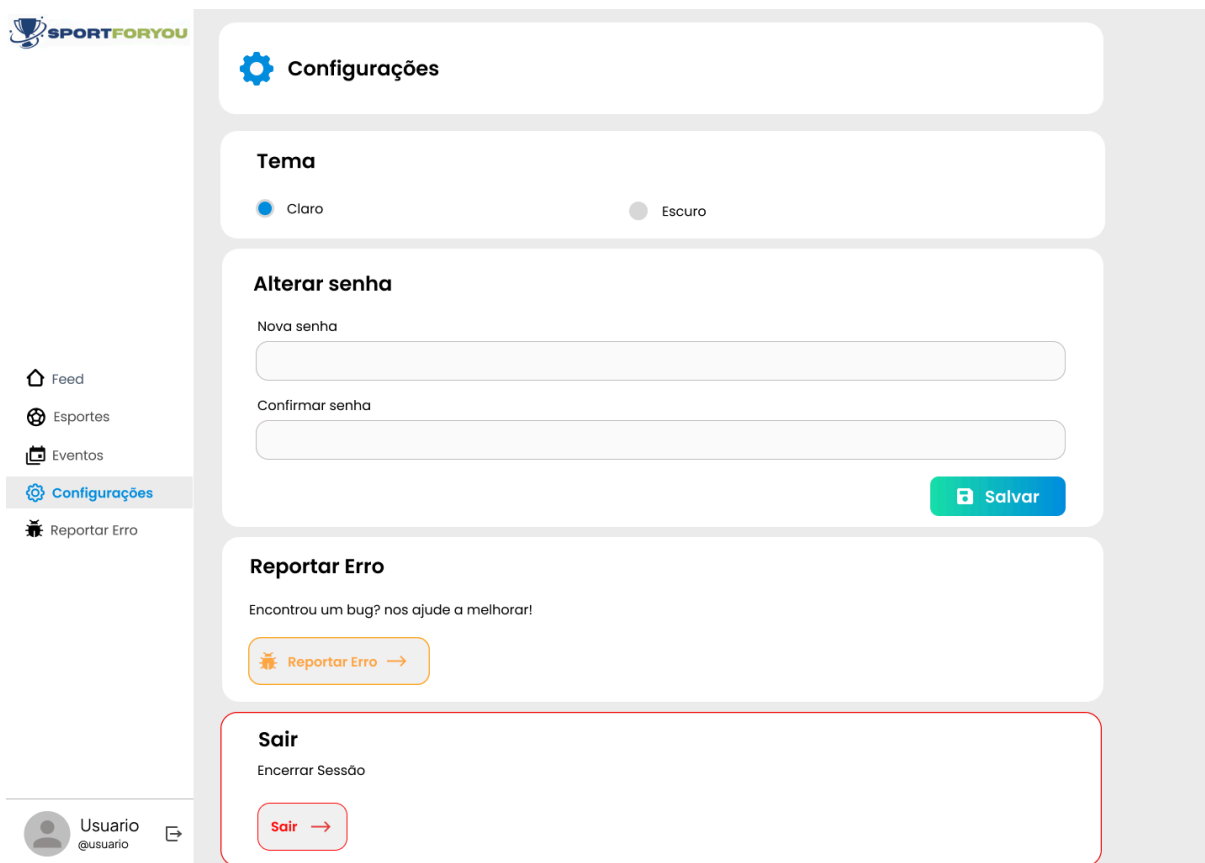
Cancelar Cadastrar evento

Usuario @usuario

Tela 9: Chat



Tela 10: Configurações



Tela 11: Report de Bugs

SPORTFORYOU

Reportar Erro

Descreva o problema

Encontrou um bug ou problema? Nos ajude a melhorar reportando o erro. Sua contribuição é muito importante!

Título do Erro *

Ex: Erro ao fazer login

Categoria *

Selecione uma categoria

Descrição Detalhada *

Descreva o erro em detalhes. O que você estava fazendo quando ocorreu o erro? Qual mensagem apareceu? Passos para reproduzir o erro...

Máximo de 1000 caracteres

URL da Página (opcional)

/pages/reportar_erro.php

X Cancelar

Enviar Reporte

Usuario @usuario

CONCLUSÃO

Este projeto teve como principal objetivo o desenvolvimento da plataforma SportForYou, uma solução digital para conectar praticantes de esportes e organizadores de eventos. A análise dos resultados mostrou que a plataforma atende à necessidade de conectar os usuários e promover eventos esportivos, com funcionalidades como a personalização de perfis e a possibilidade de busca de parceiros e eventos. No entanto, há espaço para melhorias, como a integração com outras redes sociais e a personalização das recomendações de eventos com base nas preferências dos usuários.

As explicações para os resultados observados incluem a facilidade de uso da interface, que tem sido bem recebida pelos usuários. No entanto, também foi notado que a plataforma ainda carece de recursos interativos adicionais, como gamificação e integração com dispositivos de monitoramento de atividades físicas, que poderiam melhorar o engajamento e a experiência do usuário. Esses elementos podem ser cruciais para aumentar a interação e incentivar os usuários a utilizarem a plataforma de forma mais ativa e contínua.

A principal limitação do estudo é que a plataforma está em uma fase inicial de desenvolvimento, com um número limitado de testes realizados até o momento. Portanto, os resultados obtidos não podem ser completamente generalizados, uma vez que podem variar em um público maior ou em diferentes contextos de uso. A plataforma ainda precisa ser ajustada e testada em uma escala mais ampla, o que permitirá uma melhor compreensão do seu desempenho e possibilitará melhorias contínuas para garantir uma experiência de usuário mais completa e eficiente.

APÊNDICES

Título do Projeto:

SportForYou - O que faltava para o seu esporte

Plano de Projeto

1 Detalhes do Projeto

Tema/Título

→ SportForYou - O que faltava para o seu esporte

O SportForYou é um sistema web desenvolvido para conectar praticantes de esportes, desde amadores até profissionais, além de organizadores de eventos esportivos. A plataforma tem como objetivo facilitar o encontro de parceiros, equipes, eventos e espaços para a prática esportiva ou para divulgar experiências, solucionando uma dificuldade comum: a falta de um ambiente online simples, acessível e dedicado exclusivamente ao esporte.

Tipo de Projeto

Classe de Projeto

Desenvolvimento de Software

Criação de **P**roduto
Criação de **S**erviço
Criação de **R**esultado

Justificativa

→A prática esportiva é fundamental para a saúde e qualidade de vida, porém, muitas pessoas encontram dificuldade em encontrar parceiros, equipes, eventos e espaços para praticar esportes. O SportForYou surge para conectar atletas amadores, profissionais, e organizadores de eventos esportivos, facilitando o acesso e a participação em atividades esportivas de forma acessível.

Objetivos do Projeto

Objetivo Geral:

→ Desenvolver uma plataforma digital que conecte praticantes de esportes, facilitando a comunicação, e a organização de atividades esportivas.

Objetivos Específicos:

- Criar sistema de cadastro e perfis personalizados para os usuários.
- Desenvolver funcionalidades para postagem e compartilhamento de conteúdos relacionados a esportes.
- Permitir gerenciamento de seguidores e amizades entre usuários.
- Integrar ferramentas de busca para encontrar parceiros e eventos esportivos.
- Disponibilizar um feed com as postagens mais recentes e relevantes para cada usuário.

Metodologia

O desenvolvimento da plataforma será realizado por meio de uma abordagem dividida em fases bem definidas: planejamento, prototipação, desenvolvimento, testes e lançamentos. Cada fase terá entregas parciais.

As ferramentas e tecnologias utilizadas no desenvolvimento do projeto serão:

Figma: utilizado na fase de prototipação para criação de wireframes e interfaces interativas, permitindo validar a experiência do usuário (UX) e o design da interface (UI) antes da implementação.

Visual Studio Code: ambiente de desenvolvimento onde será feita a codificação das páginas e funcionalidades do sistema.

HTML e CSS: para a estruturação e estilização das páginas da plataforma.

JavaScript: para criação de interações dinâmicas no front-end.

PHP: linguagem principal para o desenvolvimento do back-end e integração com o banco de dados.

MySQL: banco de dados relacional que armazenará informações dos usuários, eventos, postagens e demais dados da plataforma.

Público-Alvo

Praticantes de esporte amadores e profissionais: pessoas que buscam se conectar com outros atletas para praticar atividades.

Organizadores de eventos esportivos: responsáveis pela criação e promoção de eventos esportivos

Recursos Alocados

Humano:

→ Equipe de desenvolvedores de software (backend e frontend), designers de UI/UX e testers.

Orçamento:

→ Plano de Internet 3 meses. Total: 450,00

Notebook para desenvolvimento e apresentação 2.000,00

Hospedagem Web para o site 450,00

Total estimado: R\$ 2.900,00

Materiais:

→ Ferramentas de desenvolvimento (Visual Studio Code, MySQL e Figma), dispositivos para testes e protótipos.

Resultado(s) Esperado(s)/Entrega(s)

Aumento da prática esportiva: Facilitar a conexão entre atletas e organizações, promovendo mais atividades e eventos esportivos.

Desenvolvimento de uma comunidade ativa: Estimular a criação de uma rede de praticantes e organizadores para promover eventos e encontros.

Satisfação do usuário: Garantir uma experiência intuitiva e eficiente na plataforma.

2 Partes Interessadas (Stakeholders)

	Nome	Experiência	Função
1.	André Kolett Guindani	Estudante a 3 anos do Curso de Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC.	Desenvolvedor Backend
2.	Carlos Eduardo	Estudante a 3 anos do Curso de Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC.	Desenvolvedor Frontend
3.	Silvio Sartorel	Estudante a 3 anos do Curso de Informática Integrado ao Ensino Médio do IFC.	Designer de UX/UI
4.	Prof. Tiago Lopes Goncalves	-	Gerente de Projeto
5.	Prof. Fabio Jose Rodrigues Pinheiro	-	Programador sênior

3 Cronograma de Entregas

	Atividade/Período	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov
1.	Plano de Projeto								X		
2.	Artefatos do Projeto de Software								X		
3.	Prototipação do Software									X	
4.	Documentação do Software									X	
5.	Comunicação do Projeto de Software										X
6.	Fechamento do projeto										X

4 Observações Gerais

→ O desenvolvimento do SportForYou seguirá uma abordagem ágil, com entregas parciais para garantir que o projeto evolua de forma contínua e possa ser ajustado conforme o feedback da equipe e dos usuários. A plataforma será criada como um site, com foco em oferecer uma interface intuitiva e fácil de usar para todos os tipos de usuários esportivos. O orçamento poderá ser ajustado conforme as necessidades que surgirem durante o desenvolvimento. Testes com usuários reais serão feitos antes do lançamento para garantir a qualidade e o bom funcionamento do site.