



INSTITUTO FEDERAL

Farroupilha

Campus Uruguaiana

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

FABRYCIO SILVEIRA ABERTOL

FUTUG:

SITE DE NOTÍCIAS SOBRE FUTSAL DO MUNICÍPIO DE URUGUAIANA

URUGUAIANA

2025

FABRYCIO SILVEIRA ABERTOL

FUTUG:

SITE DE NOTÍCIAS SOBRE FUTSAL DO MUNICÍPIO DE URUGUAIANA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Orientadores:

Leandro Martins Dallanora

Guilherme Bardemaker Bernardi

URUGUAIANA

2025

ABERTOL, Fabrycio.

Título : Site de notícias sobre o futsal do município / Fabrycio
Silveira Abertol. — 2025.

[33] f.

Trabalho de Conclusão de Curso Técnico – Instituto
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha,
Uruguaiana, 2025.

1. site de notícias do futsal. 2. [notícias esportivas].
3.[Sistema de informação. Uruguaiana.]. I. FutUg.

CDD [número da CDD].

FABRYCIO SILVEIRA ABERTOL

FUTUG:

SITE DE NOTÍCIAS SOBRE FUTSAL DO MUNICÍPIO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio do Campus Uruguaiana do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha como requisito parcial para a obtenção do título de Técnico em Informática.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 06/01/2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Leandro Martins Dallanora
Orientador

Prof. Dr. Guilherme Bardemaker Bernardi
Orientador

Ms. Pablo Brauner Viegas
Avaliador

Prof. Dr. Guilherme Salgado Carrazoni
Avaliador

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso apresenta o desenvolvimento de um site de notícias voltado ao futsal amador do município de Uruguaiana, com o objetivo de centralizar e facilitar o acesso às informações esportivas locais. A plataforma foi criada para divulgar notícias, resultados, e horários de jogos, atendendo atletas, torcedores e demais integrantes da comunidade esportiva.

Para a construção do sistema, foram utilizadas tecnologias voltadas ao desenvolvimento web, como HTML, CSS, PHP e JavaScript, permitindo a criação de um ambiente dinâmico, responsivo e de fácil navegação. O site também conta com funcionalidades administrativas que possibilitam a atualização contínua do conteúdo, garantindo informações sempre atualizadas e organizadas.

Como resultado, o projeto contribui para a valorização do futsal local, promovendo maior visibilidade às competições do município e fortalecendo a comunicação entre os envolvidos no esporte. Conclui-se que a plataforma desenvolvida atende aos objetivos propostos, demonstrando a importância da tecnologia como ferramenta de apoio à divulgação esportiva regional.

.

Palavras-chave: Futsal. Notícias esportivas. Desenvolvimento web. Sistema de informação. Uruguaiana.

ABSTRACT

This Final Course Project presents the development of a news website focused on amateur futsal in the municipality of Uruguaiana, aiming to centralize and facilitate access to local sports information. The platform was designed to publish news, match results, standings, and game schedules, serving athletes, fans, and members of the local sports community.

For the system development, web technologies such as HTML, CSS, PHP, and JavaScript were used, enabling the creation of a dynamic, responsive, and user-friendly environment. The website also includes administrative features that allow continuous content updates, ensuring organized and up-to-date information.

As a result, the project contributes to the promotion and appreciation of local futsal, increasing the visibility of municipal competitions and strengthening communication among those involved in the sport. It is concluded that the developed platform meets the proposed objectives, highlighting the importance of technology as a tool to support regional sports information dissemination.

Keywords: Futsal. Sports news. Web development. Information system. Uruguaiana.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1. JUSTIFICATIVA	7
1.2. OBJETIVOS	8
1.2.1. OBJETIVO GERAL	8
1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	8
1.3. METODOLOGIA	8
2. DESENVOLVIMENTO	10
2.1. SISTEMAS SEMELHANTES	10
2.2. DIFERENCIAL	12
2.3. DOCUMENTAÇÃO DE REQUISITOS	13
2.4. CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIACÕES	13
2.5. PRIORIDADE DOS REQUISITOS	13
2.6. REQUISITOS FUNCIONAIS DO SISTEMA	14
2.7. DIAGRAMA DE CASOS DE USO	16
2.8. DOCUMENTAÇÃO DE CASO DE USO	18
3. INTERFACES GRÁFICAS	21
4. BASE DE DADOS	30
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33

1. INTRODUÇÃO

O Futsal é uma das modalidades esportivas mais praticadas e tradicionais no Brasil, destacando-se em âmbito nacional e internacional por seus inúmeros títulos e pela revelação de grandes atletas. No entanto, observa-se ainda uma carência significativa de informações sistematizadas e atualizadas sobre o futsal, especialmente em cidades menos populosas, como Uruguaiana.

A maioria das plataformas de mídia esportiva concentra sua cobertura no Futebol de campo, relegando o Futsal a um espaço secundário, o que contribui para a desatualização das informações e para a diminuição do engajamento dos torcedores. Essa realidade, além de enfraquecer a visibilidade do esporte, impacta diretamente no seu desenvolvimento local e na formação de novos praticantes.

Diante disso, torna-se necessária a criação de uma plataforma dedicada exclusivamente ao Futsal, que forneça notícias atualizadas, informações sobre classificações, resultados de competições, horários de partidas e dados sobre locais e meios de transmissão.

Desenvolver uma plataforma voltada para o Futsal praticado em Uruguaiana não apenas preenche uma lacuna existente na mídia esportiva local, mas também contribui para a valorização e expansão do esporte na cidade, fortalecendo o vínculo da comunidade com o futsal e estimulando sua prática entre diferentes faixas etárias.

1.1. JUSTIFICATIVA

O futsal é um dos esportes mais populares e praticados em Uruguaiana, reunindo atletas de diversas idades e movimentando a comunidade em campeonatos e eventos locais. No entanto, observa-se a ausência de uma plataforma que concentre informações atualizadas e relevantes sobre o esporte, dificultando o acesso dos torcedores e interessados aos dados sobre competições e partidas.

Assim, o desenvolvimento de um sistema específico para o futsal em Uruguaiana busca preencher essa lacuna, promovendo maior visibilidade para os

times locais, incentivando a prática esportiva e fortalecendo o sentimento de pertencimento da comunidade em relação ao esporte.

1.2. OBJETIVOS

1.2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver um sistema exclusivo para divulgação e acompanhamento do futsal praticado na cidade de Uruguaiana, oferecendo informações atualizadas sobre times, competições, datas e horários dos jogos, visando aumentar a visibilidade do esporte e fortalecer o seu engajamento junto à comunidade local.

1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar as principais competições e equipes de futsal atuantes em Uruguaiana.
- Desenvolver um banco de dados para armazenar informações de jogos, times e classificações.
- Criar um site dinâmico utilizando HTML, CSS, PHP e JavaScript para divulgação dessas informações.
- Garantir a atualização constante dos dados para manter o público bem informado.
- Proporcionar uma interface intuitiva e de fácil navegação para os usuários.
- Estimular o interesse pelo futsal local e fortalecer a cultura esportiva juvenil na cidade.

1.3. METODOLOGIA

É previsto para a realização deste trabalho que as seguintes etapas sejam concluídas:

- **Definição do tema:** Foi definido o tema do trabalho com o auxílio dos orientadores. A busca do tema foi realizada através de pesquisas com base na falta de informações sobre os horários dos jogos de divisões amadoras da cidade, visando informar o os cidadãos sobre tudo que acontece nas categorias amadoras.
- **Pesquisas de trabalhos correlatos:** Foram pesquisados os trabalhos correlatos a este nas plataformas de pesquisa do Google e Arandu do IFFar. Os trabalhos com maior semelhança a este foram selecionados e resumidos. Os resumos estão descritos na seção 2.1 e 2.2.

Criação de wireframes: A criação de wireframes foram feitas para ter um auxílio na hora da programação do site, visando uma boa experiência para o usuário.

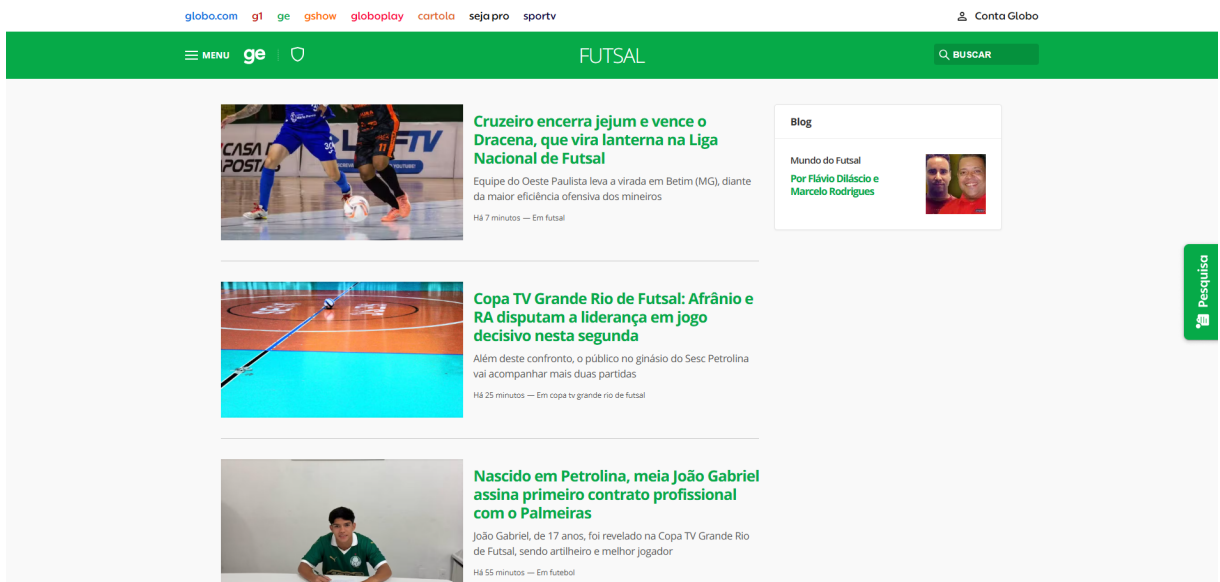
O site proposto não apenas preenche uma lacuna na cobertura esportiva regional, mas também fortalece a identidade comunitária ao valorizar o esporte praticado na cidade. O HTML foi utilizado para a criação da estrutura base do site. O PHP foi responsável por toda a parte lógica do sistema, permitindo a atualização dinâmica das informações de forma simultânea. Já o CSS teve a função de estilizar a interface, possibilitando a aplicação de cores, imagens e organização visual, contribuindo para uma experiência do usuário mais dinâmica e intuitiva.

2. DESENVOLVIMENTO

2.1. SISTEMAS SEMELHANTES

Nesta seção serão apresentados sistemas/sites que serviram como inspiração e auxílio para a construção do presente trabalho. Os sites/sistemas escolhidos estão descritos a seguir.

Figura 1 – Site do Globo Esporte



Fonte: [Globo Esporte - Futsal](https://globoesporte.globo.com/futsal/) (2025)

O site do Globo Esporte (GE), que pode ser observado na Figura 1, foi usado como exemplo para a criação do sistema. Sendo usadas como exemplo, notícias sobre as equipes das principais competições nacionais do futsal brasileiro.

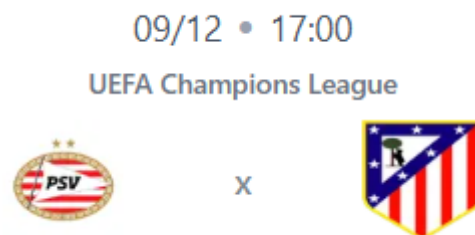
Figura 2 – Placar



Fonte: [Placar](#) (2025)

A escolha por uma barra de navegação inspirada no site *Placar* deve-se à busca por um modelo de interface já consolidado entre os usuários de portais esportivos. Esse padrão proporciona familiaridade e reduz a curva de aprendizado, uma vez que os visitantes reconhecem rapidamente a organização das seções. Além disso, a estrutura clara e objetiva facilita a usabilidade, permitindo o acesso direto a conteúdos como atualizações, campeonatos e tabelas. Ao adotar esse design, também se busca transmitir credibilidade, considerando que o site *Placar* é uma referência reconhecida no cenário esportivo digital.

Figura 3 – Placar



Fonte: [Placar](#) (2025)

A escolha do uso de cards para a apresentação dos jogos deve-se à necessidade de organizar e destacar informações essenciais, como data, horário,

local e equipes participantes. Esse formato facilita a visualização, melhora a usabilidade do sistema e contribui para uma navegação mais intuitiva.

Figura 4 – Trivela

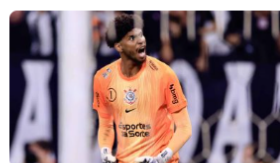
Brasil



Copa Libertadores 2026: Veja todos os clubes classificados



'Não tem políticos': Diretor abre bastidores do Red Bull Bragantino



Hugo Souza vence duelo de melhores pegadores de pênalti do país



Como mudança fez Vasco buscar virada em cima do Fluminense na semifinal da Copa do Brasil

Fonte: [Trivela](#) (2025)

A escolha desses cards porque representam conteúdos relevantes e atualizados do futebol brasileiro, como competições nacionais e internacionais, desempenho de atletas e bastidores dos clubes. Esse formato facilita a organização das informações, melhora a experiência do usuário e torna a navegação mais dinâmica e atrativa, atendendo ao objetivo do TCC de divulgar notícias esportivas de forma clara, visual e acessível ao público interessado em futsal.

2.2. DIFERENCIAL

O FutUg se diferencia dos demais meios de comunicação esportiva por um motivo claro: o foco exclusivo nas equipes e competições da cidade de Uruguaiana. Nosso objetivo é dar máxima visibilidade aos clubes locais, valorizando o esporte da nossa comunidade e tornando-o mais acessível ao público de todas as idades.

2.3. DOCUMENTAÇÃO DE REQUISITOS

Esta seção especifica os requisitos do sistema, que fornecem ao desenvolvedor as informações necessárias para a implementação do sistema.

2.4. CONVENÇÕES, TERMOS E ABREVIATÓES

Por convenção, a referência a requisitos é feita através do nome da subseção onde eles estão descritos, seguidos do identificador do requisito, de acordo com a especificação a seguir:

[identificador do requisito – nome do requisito]

Os requisitos devem ser identificados com um identificador único. A numeração inicia com o identificador [RF001] ou [UC01] e prossegue sendo incrementada à medida que forem surgindo novos requisitos.

2.5. PRIORIDADE DOS REQUISITOS

Para estabelecer a prioridade dos requisitos foram adotadas as denominações “essencial”, “importante” e “desejável”.

- Essencial: é o requisito sem o qual o sistema não entra em funcionamento. São requisitos imprescindíveis, que devem ser implementados impreterivelmente.

- Importante: é o requisito sem o qual o sistema entra em funcionamento, mas de forma não satisfatória. Requisitos importantes devem ser implementados, mas, se não forem, o sistema poderá ser implantado e usado mesmo assim.

- Desejável: é o requisito que não compromete as funcionalidades básicas do sistema, isto é, o sistema pode funcionar de forma satisfatória sem ele. Requisitos desejáveis podem ser deixados para versões posteriores do sistema, caso não haja tempo hábil para implementá-los na versão que está sendo especificada.

2.6. REQUISITOS FUNCIONAIS DO SISTEMA

Abaixo são listados os requisitos funcionais previstos para o sistema.

Quadro 1– [RF001] Manter Notícias

[RF001] Manter notícias	
Descrição:	Este requisito permite que o administrador cadastre, edite e exclua notícias no sistema. Também possibilita a listagem das notícias cadastradas, garantindo o gerenciamento e a atualização das informações divulgadas aos usuários.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 2 – [RF002] Manter Equipes

[RF002] Manter equipes	
Descrição:	Este requisito permite que o administrador cadastre, edite e exclua equipes no sistema. As equipes cadastradas podem ser listadas pelo administrador, auxiliando na organização das competições e jogos.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 3 – [RF003] Manter Competições

[RF003] Manter competições	
Descrição:	Este requisito permite que o administrador cadastre, edite e exclua competições no sistema, bem como visualize a listagem das competições cadastradas, contendo informações como nome, período de realização e categoria.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 4 – [RF004] Manter Jogos

[RF004] Manter jogos	
Descrição:	Este requisito permite que o administrador cadastre, edite e exclua jogos no sistema, informando dados como data, horário, local, equipes participantes e categoria. Além disso,

	possibilita a listagem dos jogos cadastrados para fins de organização e divulgação das informações.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 5 – [RF005] Acessar jogos como usuário

[RF05] Acessar jogos como usuário	
Descrição:	Permite que o usuário acesse os jogos cadastrados no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 6 – [RF006] Acessar competições como usuário

[RF06] Acessar competições como usuário	
Descrição:	Permite que o usuário acesse as competições cadastradas no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 7 – [RF007] Acessar notícias como usuário

[RF07] Acessar notícias como usuário	
Descrição:	Permite que o usuário acesse as notícias cadastradas no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 8 – [RF008] Acessar equipes como usuário

[RF08] Acessar equipes como usuário	
Descrição:	Permite que o usuário acesse as equipes cadastradas no sistema.

Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável
-------------	--

Fonte: Autoria própria

Quadro 9 – [RF009] Acessar histórias como usuário

[RF009] Acessar histórias como usuário	
Descrição:	Permite que o usuário acesse as histórias cadastradas no sistema.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 10 – [RF010] Login como usuário

[RF010] Login como usuário	
Descrição:	Permite que o usuário faça login na página para ter acesso aos jogos, competições, notícias e equipes.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

Quadro 11 – [RF011] Login como administrador

[RF011] Login como administrador	
Descrição:	Permite que o administrador faça login na página, tendo acesso total aos jogos, notícias, competições e equipes.
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria

2.7. DIAGRAMA DE CASOS DE USO

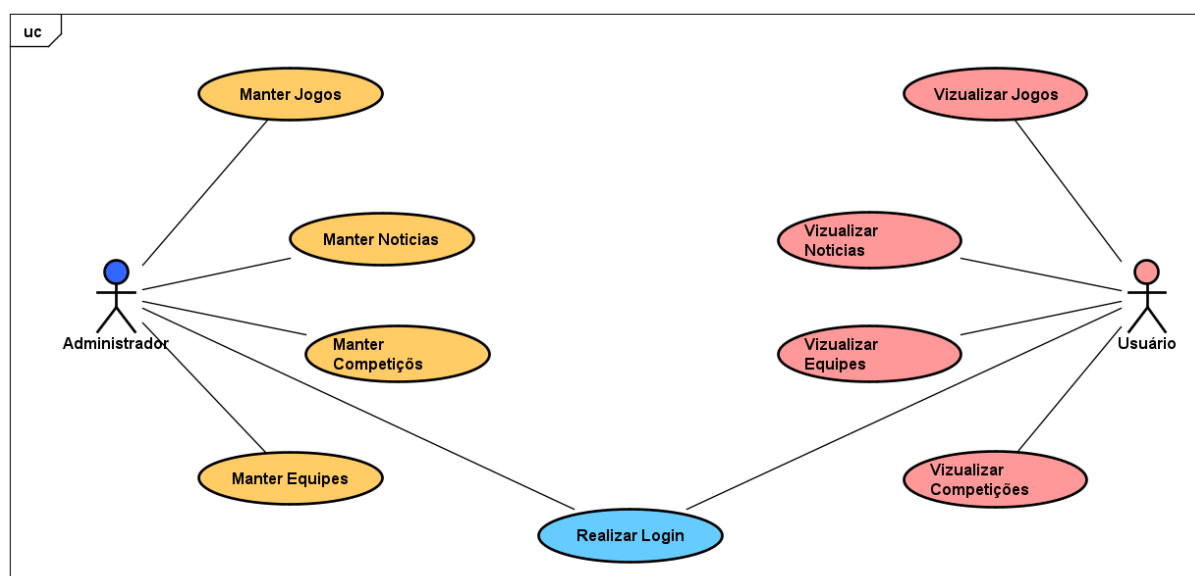
O sistema apresenta dois atores diferenciados pelos seus “privilégios” sob o sistema. A cada nível de hierarquia as funcionalidades apenas aumentam de forma que cada nível é um tipo especial do anterior.

- **Administrador:** Responsável por todo o sistema, com acesso total. Pode gerenciar usuários, notícias, jogos, campeonatos e equipes, além de aprovar substituições e

manter todas as informações do site atualizadas e organizadas. É o ator com maior privilégio no sistema.

- **Usuário:** Pessoa autorizada a acessar o sistema para visualizar o cronograma, resultados, equipes e campeonatos. Possui mais privilégios que um visitante comum, porém não pode cadastrar, editar ou excluir conteúdos — funções exclusivas do administrador.

Figura 5 – Diagrama de Casos de Uso



Fonte: autoria própria.

2.8. DOCUMENTAÇÃO DE CASO DE USO

Abaixo está a documentação de casos do sistema de notícias do futsal do município

Quadro 12 – Autenticar Administrador

CASO DE USO	[UC01] Autenticar administrador
Atores	Administrador
Pré-Condições	O administrador deve possuir credenciais cadastradas no sistema.
Pós-Condições	Administrador autenticado e com acesso ao painel administrativo.
FLUXOS PRINCIPAIS	
1. O administrador acessa a página de login. 2. Informa usuário e senha. 3. O sistema valida as credenciais. 4. sistema libera o acesso ao painel administrativo.	
FLUXOS ALTERNATIVOS	
3.1. Credenciais inválidas. 3.2. O sistema exibe mensagem de erro e permanece na página de login.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 13 – Cadastrar Notícia

CASO DE USO	[UC02] Cadastrar Notícia
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado.
Pós-Condições	Notícia cadastrada e disponível para visualização no site.
FLUXOS PRINCIPAIS	
1. O administrador acessa a área de notícias. 2. Seleciona a opção “Lançar Nova Notícia”. 3. Preenche título, notícia, autor, tag e imagem. 4. Confirma o cadastro. 5. O sistema salva a notícia.	
FLUXOS ALTERNATIVOS	
3.1. Campos obrigatórios não preenchidos 3.2. O sistema exibe mensagem de erro.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 14 – Editar Notícia

CASO DE USO	[UC03] Editar Notícia
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado e notícia cadastrada.
Pós-Condições	Notícia atualizada no sistema.
FLUXOS PRINCIPAIS	
1. O administrador acessa a lista de notícias. 2. Seleciona a notícia desejada. 3. Altera as informações necessárias. 4. Confirma a edição. 5. O sistema salva as alterações.	
FLUXOS ALTERNATIVOS	
4.1. Dados inválidos. 4.2. O sistema exibe mensagem de erro.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 15 – Excluir Notícia

CASO DE USO	[UC04] Excluir Notícia
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado e notícia cadastrada.
Pós-Condições	Notícia removida do sistema.
FLUXOS PRINCIPAIS	
1. O administrador acessa a lista de notícias. 2. Seleciona a opção excluir. 3. Confirma a exclusão. 4. O sistema remove a notícia.	
FLUXOS ALTERNATIVOS	
3.1. Exclusão cancelada. 3.2. O sistema mantém a notícia cadastrada.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 16 – Manter Equipes

CASO DE USO	[UC05] Manter Equipes
Atores	Administrador

Pré-Condições	Administrador autenticado.
Pós-Condições	Equipes cadastradas ou atualizadas.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a área de equipes. 2. Seleciona a ação desejada. 3. Informa ou altera os dados da equipe. 4. O sistema salva as informações.	
FLUXOS ALTERNATIVOS	
3.1. Exclusão cancelada. 3.2. O sistema exibe mensagem de erro.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 17 – Manter Competições

CASO DE USO	[UC06] Manter Competições
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado.
Pós-Condições	Competições cadastradas ou atualizadas.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a área de competições. 2. Seleciona a ação desejada. 3. Informa nome, período e categoria. 4. O sistema salva os dados.	
FLUXOS ALTERNATIVOS	
3.1. Informações incompletas 3.2. O sistema exibe mensagem de erro.	

Quadro 18 – Manter Jogos

CASO DE USO	[UC07] Manter Jogos
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado e equipes cadastradas.
Pós-Condições	Jogos cadastrados ou atualizados
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a área de jogos. 2. Seleciona a ação desejada. 3. Informa casa, fora, competição, data do jogo, horário e categoria. 4. O sistema salva os dados.	

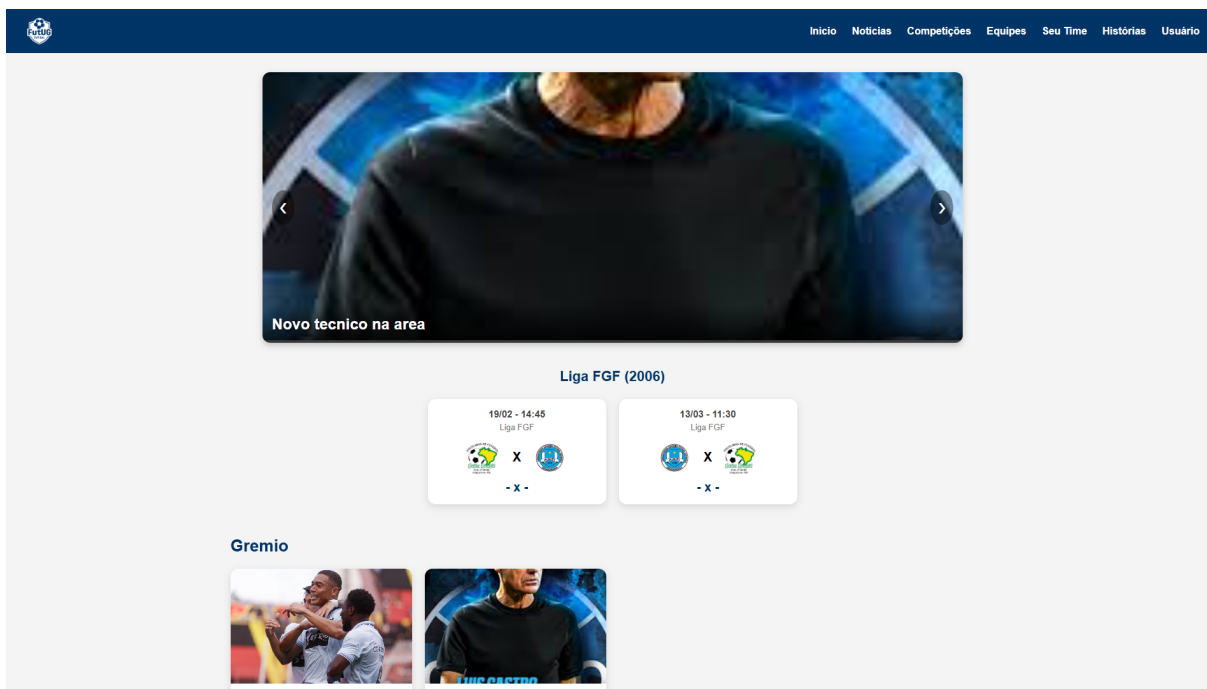
FLUXOS ALTERNATIVOS

- | | |
|----|--|
| 1. | 3.1. Dados inválidos ou incompletos. |
| 2. | 3.2. O sistema exibe mensagem de erro. |

3. INTERFACES GRÁFICAS

A seguir estão apresentadas as interfaces gráficas do sistema. Estas interfaces foram pensadas para que o sistema tivesse uma identidade visual forte e uma navegação intuitiva. Suas principais vantagens são a apresentação de uma interface bem estruturada destacando as informações relevantes do sistema.

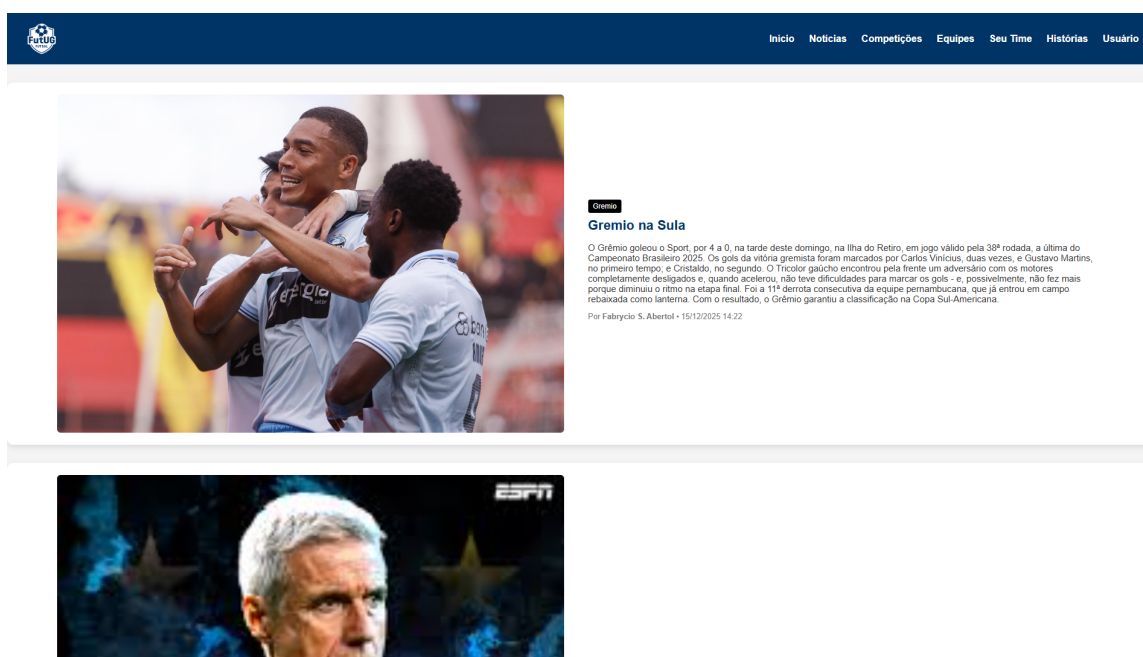
Figura 6 – Tela Inicial



Fonte: autoria própria.

A figura 6, mostra como ficou a tela inicial, como um carrossel de notícias mostrando as últimas 5 notícias lançadas no sistema, juntamente com as competições cadastradas pelo administrador.

Figura 7 – Notícias



Fonte: autoria própria.

Na figura 7, temos todas as noticias cadastradas no sistema, mostrando a manchete completa.

Figura 8 – Competições

The screenshot displays a web interface with a dark blue header containing navigation links: 'Início', 'Notícias', 'Competições', 'Seu clube', and 'Histórico'. The main content area is divided into two sections. The first section, titled 'Competições Cadastradas', features a table with the following data:

Nome	Data Inicial	Data Final	Categoria
Liga FGF	2025-12-31	2026-08-08	2006

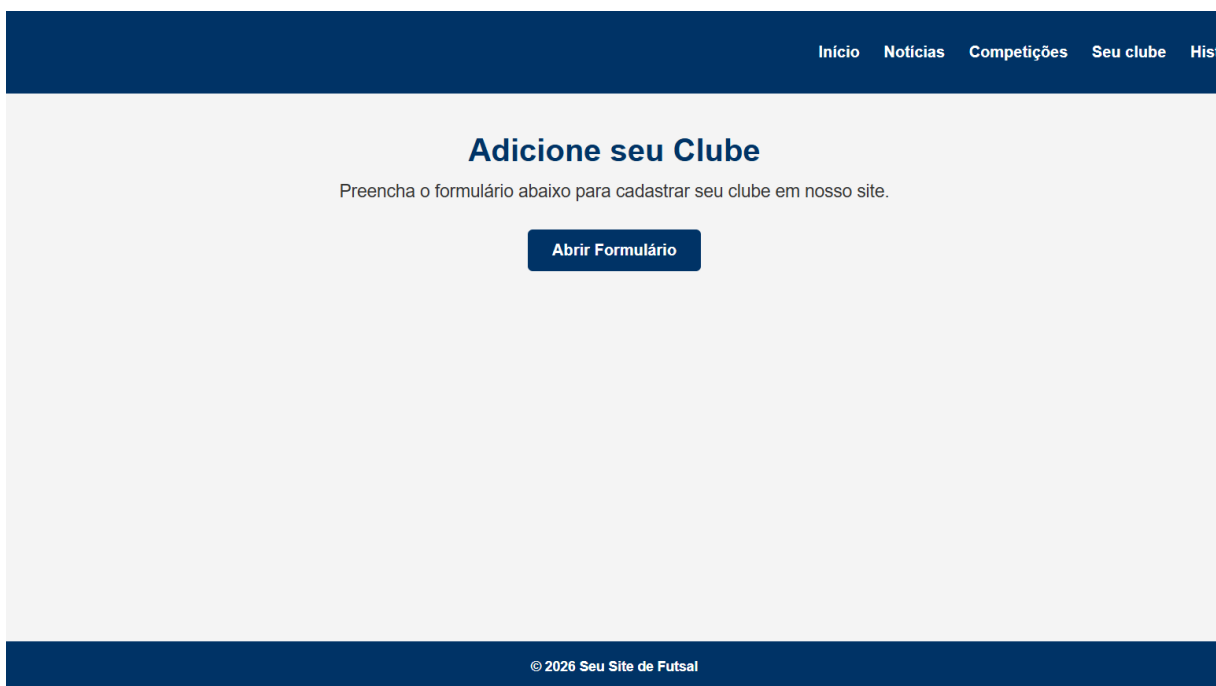
The second section, titled 'Jogos', shows a specific match under the heading 'Liga FGF (2006)'. The match details are as follows:

- Date and Time: 18/02 - 15:00
- Competition: Liga FGF
- Teams: São Paulo FC (represented by a blue and white crest) vs. Grêmio FBPA (represented by a green and white crest)
- Score: - X -

Fonte: autoria própria.

Na figura 8, vemos as competições cadastradas no sistema, logo abaixo, temos acesso a todos os jogos que irão acontecer das suas respectivas competições.

Figura 10 – Seu Time



Fonte: autoria própria.

Na figura 10, o usuário poderá entrar no formulário para solicitar a adição do clube no site, apenas clicando no botão “Abrir Formulário” e cadastrando as informações do clube.

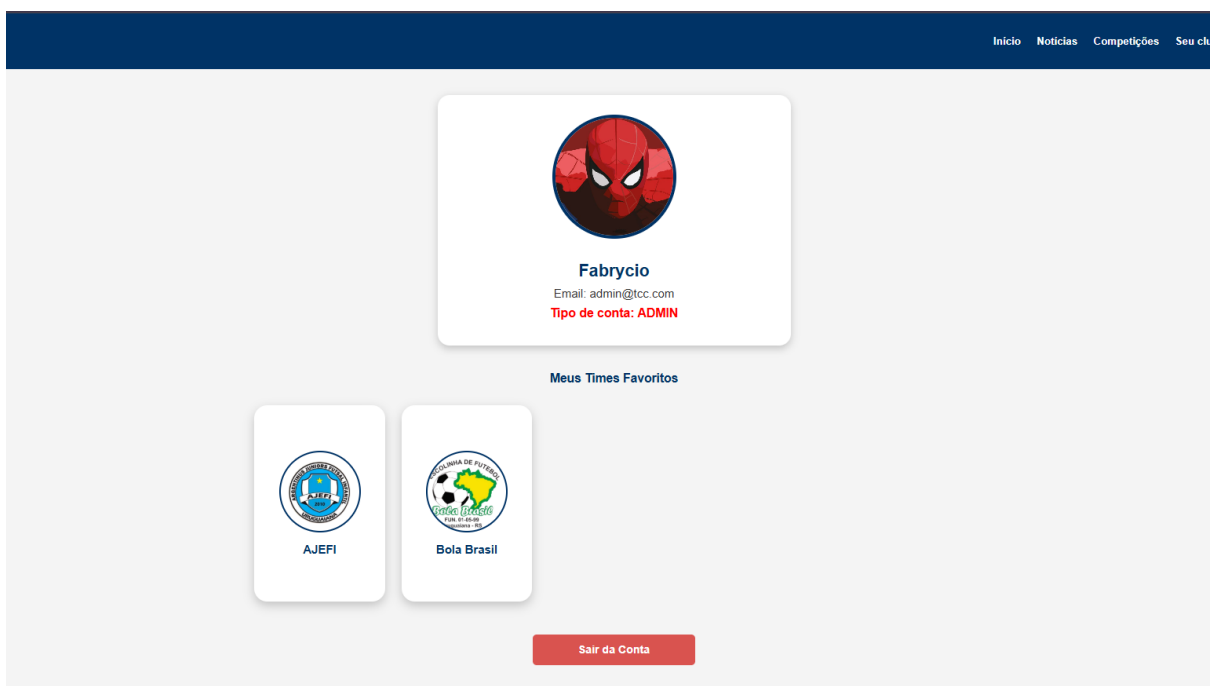
Figura 11 – Histórias



Fonte: autoria própria.

Na figura 11, temos acesso a todas as informações do clubes, adicionadas na figura 10, mostrando para o usuário a logo do clube, seu ano de fundação, o seu treinador, títulos e um breve resumo da história do clube, para que o usuário possa se familiarizar com a equipe, também temos a opção de favoritar o clube, no card.

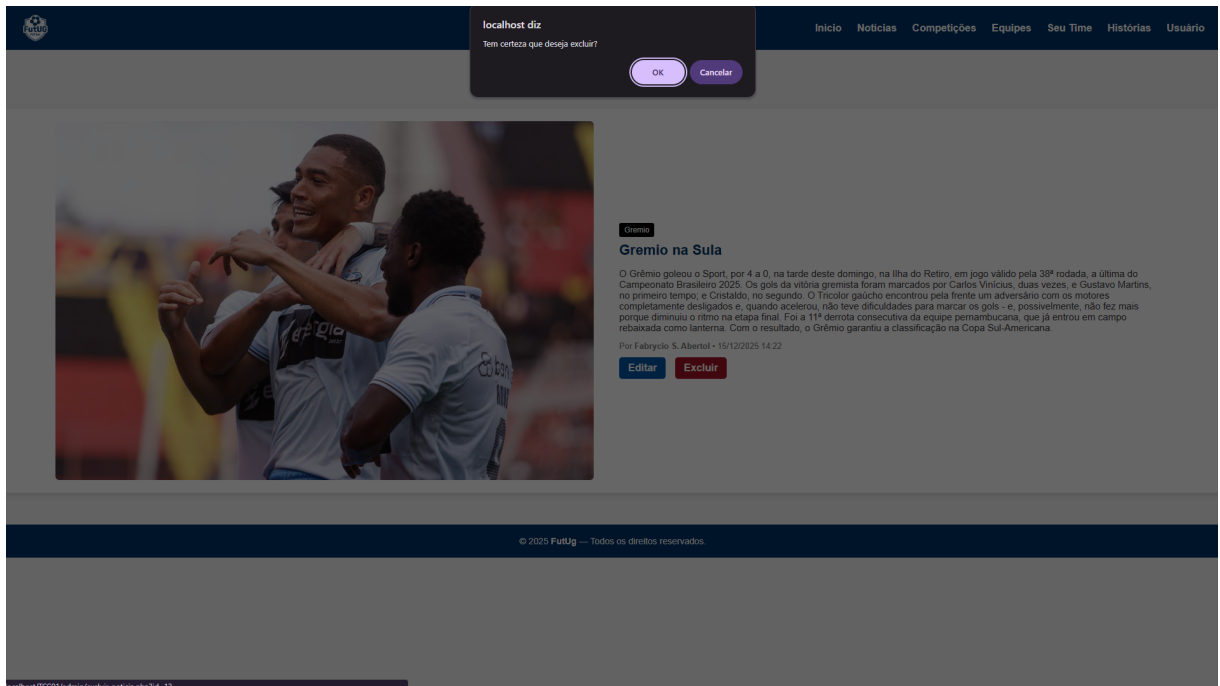
Figura 12 – Usuário



Fonte: autoria própria.

Na figura 12, temos a página do usuário, nela podemos ver o login do usuário, que contém sua foto de perfil, seu email e seu tipo de usuário, que seria ADMIN ou USUÁRIO, logo abaixo, temos as equipes que o usuário favoritou e logo em seguida um botão de sair, para ele deslogar da conta caso necessário.

Figura 13 – Notícias administrador



Fonte: autoria própria.

Na figura 13, apresenta um popup que pergunta se o administrador quer deletar a notícia do sistema.

Figura 14 – Cadastro de Notícias

The screenshot shows a form titled 'Cadastrar Nova Notícia - FutUg'. It contains the following fields: 'Título', 'Notícia', 'Autor', 'Categoria / Tag', and 'Imagem'. The 'Imagem' field has a file selection button labeled 'Escolher arquivo' and the text 'Nenhum arquivo escolhido'. At the bottom of the form, there is a blue button labeled 'Publicar Notícia' and a link labeled 'Voltar' with a back arrow icon.

Fonte: autoria própria.

Na figura 14, apresenta o formulário de cadastro para o lançamento de uma nova notícia no sistema, que possibilita o administrador colocar o título da notícia, sua manchete, uma categoria, que seria o nicho da notícia e cadastrar uma imagem na notícia.

.Figura 15 – Cadastro de Competições



O formulário, intitulado "Cadastrar Competição", contém os seguintes campos e elementos:

- Nome da Competição:** Campo de texto com o exemplo "Ex: Citadino, Liga, Copa..."
- Data Inicial:** Campo de data com o formato "dd/mm/aaaa" e ícone de calendário.
- Data Final:** Campo de data com o formato "dd/mm/aaaa" e ícone de calendário.
- Categoria:** Campo de texto com o exemplo "Ex: 2007, 2008, Livre..."
- Botão:** Botão azul com o texto "Cadastrar Competição".
- Link:** Link azul com o texto "Voltar".

Fonte: autoria própria.

Na figura 15, apresenta o formulário de cadastro de uma nova competição, nela o administrador deve preencher com o nome da competição, a data de começo e fim da mesma e a categoria que irá jogar a competição.

.Figura 16 – Editar Competição

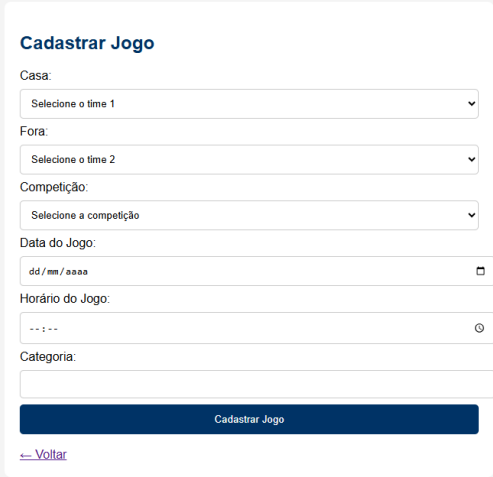


The screenshot shows a web form titled "Editar Competição". It contains the following fields: "Nome da Competição:" with the value "Liga FGF"; "Data Inicial:" with the value "31/12/2025"; "Data Final:" with the value "08/08/2026"; and "Categoria:" with the value "2006". At the bottom of the form, there is a dark blue button labeled "Salvar Alterações" and a purple link labeled "Cancelar".

Fonte: autoria própria.

Na figura 16, temos o presente formulário para a edição das competições cadastradas no sistema, o administrador pode alterar o nome da competição, as datas de início e fim e sua respectiva categoria.

.Figura 17 – Cadastrar Jogo



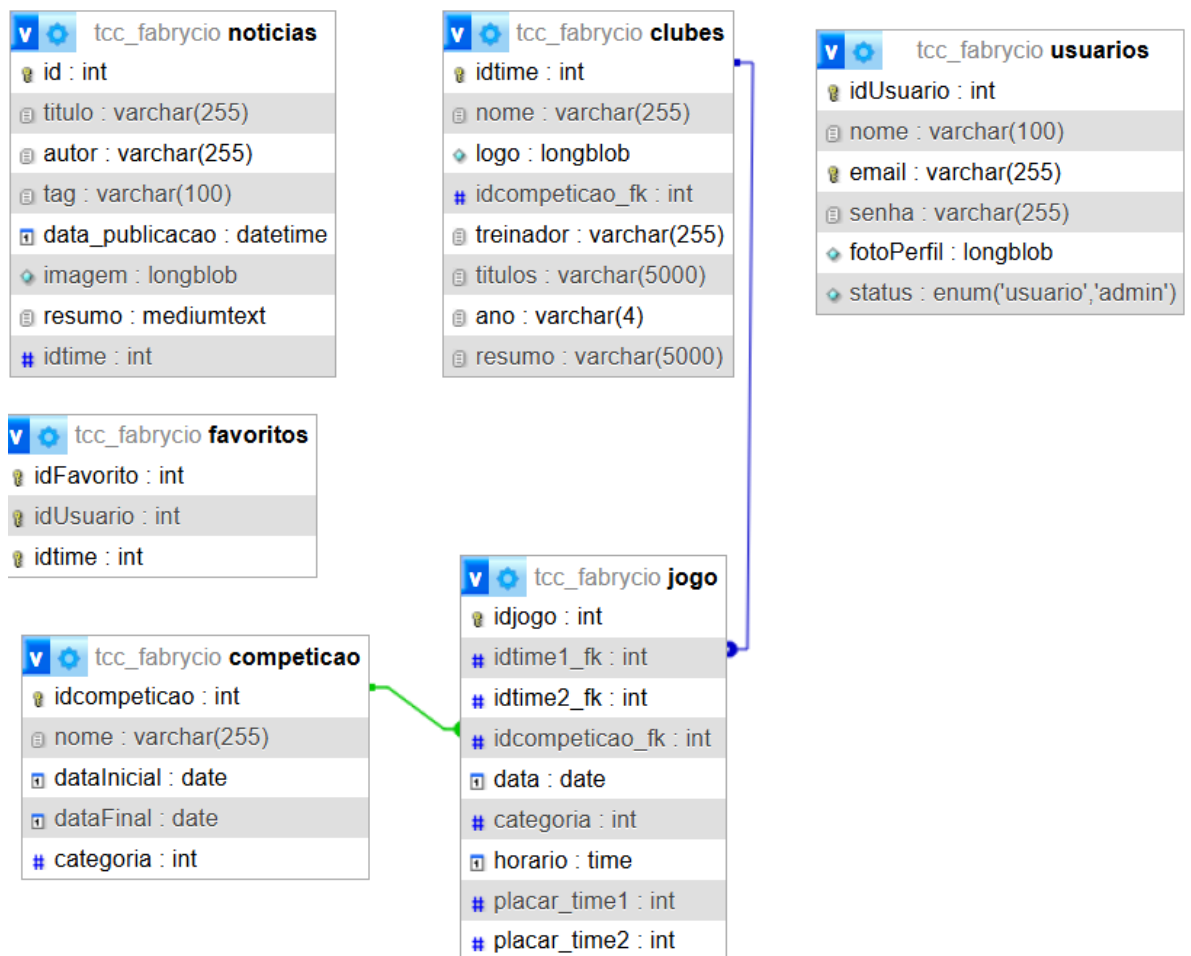
The screenshot shows a web form titled "Cadastrar Jogo". It contains the following fields: "Casa:" with a dropdown menu showing "Selecione o time 1"; "Fora:" with a dropdown menu showing "Selecione o time 2"; "Competição:" with a dropdown menu showing "Selecione a competição"; "Data do Jogo:" with a date picker showing "dd/mm/aaaa"; "Horário do Jogo:" with a time picker showing "--:--"; and "Categoria:" with an empty text input field. At the bottom of the form, there is a dark blue button labeled "Cadastrar Jogo" and a purple link labeled "← Voltar".

Fonte: autoria própria.

Na figura 17, apresenta o formulário de cadastro de um jogo, o administrador seleciona os respectivos times que irão jogar, também ele deve selecionar a competição que os times estão jogando, juntamente com a data do jogo, horário e categoria.

4. BASE DE DADOS

A base de dados é fundamental para a funcionalidade do sistema, permitindo um armazenamento mais organizado, gerenciado e protegido das notícias, times, classificações, competições, jogos, administradores, usuários e outras informações do sistema.



5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização deste Trabalho de Conclusão de Curso resultou na criação de uma plataforma digital voltada à divulgação de informações sobre o futsal amador do município de Uruguaiana, com destaque para a apresentação de notícias, classificações e horários de jogos. Ao longo do desenvolvimento, foi possível observar a importância de promover um canal de comunicação eficiente e acessível para os atletas, torcedores e demais membros da comunidade esportiva local.

Além disso, o projeto reforça a relevância da tecnologia como ferramenta de democratização da informação, aproximando o público dos acontecimentos do futsal amador e contribuindo para o engajamento da comunidade com suas equipes e competições locais.

Adiante de cumprir seu papel informativo, o site também contará com estratégias de monetização, visando garantir sua sustentabilidade a longo prazo. A monetização será realizada por meio de parcerias com empresas e clubes relacionados ao esporte, bem como pela veiculação de anúncios publicitários na plataforma. Essas ações permitirão a manutenção, atualização contínua do sistema e possíveis melhorias, sem comprometer a experiência do usuário.

Conclui-se, portanto, que a plataforma desenvolvida cumpre seu propósito de centralizar e divulgar informações esportivas de forma clara e eficiente, oferecendo uma base sólida para futuras melhorias e possíveis ampliações, como inclusão de recursos interativos e integração com redes sociais. Espera-se que este site sirva como referência e estímulo para iniciativas semelhantes no âmbito esportivo e comunitário.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **ABNT NBR 10520**: informação e documentação: citações em documentos: apresentação. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.

TRIVELA. *Portal Trivela: notícias e análises esportivas*. Disponível em: <https://trivela.com.br/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

GLOBO ESPORTE. *Futsal – GE*. Disponível em: <https://ge.globo.com/futsal/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

PLACAR. *Placar: notícias, análises e resultados do esporte*. Disponível em: <https://placar.com.br/>. Acesso em: 15 dez. 2025.