

INSTITUTO FEDERAL

Farroupilha

Campus Uruguaiana

CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA INTEGRADO AO ENSINO MÉDIO

ISABELA FLORES FARIAS

SPUTNIK VOLEIBOL ONLINE

SITE DE ATUALIZAÇÕES DE NOTÍCIAS DO TIME

URUGUAIANA

2025

ISABELA FLORES FARIAS

SPUTNIK VOLEIBOL ONLINE

SITE DE ATUALIZAÇÕES DE NOTÍCIAS DO TIME

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.

Prof. Orientador:

Jhonathan Alberto dos Santos Silveira

Prof. Co-Orientador:

Guilherme Salgado Carrazoni

URUGUAIANA

2025

Farias, Isabela.

Sputnik Voleibol Online : Site de atualizações de notícias do time/ Isabela Flores Farias. — 2025.

36 f.

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

1. Sputnik Voleibol. 2.Comunicação Digital.3.Atualizações..
Sputnik Voleibol Online .

ISABELA FLORES FARIAS

SPUTNIK VOLEIBOL ONLINE

SITE DE ATUALIZAÇÕES DE NOTÍCIAS DO TIME

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 DD/MM/AAAA.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Ms. Jhonathan Alberto dos Santos Silveira
Orientador

Prof. Dr. Guilherme Salgado Carrazoni
Co- Orientador

Prof. Dr. Nilmar Diogo dos Reis
Avaliador

Prof. Dr. Guilherme Bardemaker Bernardi
Avaliador

Dedico este trabalho ao meus
orientadores pela paciência e dedicação
comigo nessa jornada acadêmica; À
minha família que me apoiou e incentivou;
Aos meus amigos que me ajudaram no
dia a dia; E à minha namorada que esteve
comigo em todos os momentos, me
apoiando e não me deixando desistir.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus orientadores pelas contribuições e direcionamentos ao longo deste trabalho, à minha família e amigos pelo apoio e incentivo constantes e, principalmente, à minha namorada, Natháally, pela presença incondicional, paciência e motivação diária, que foram fundamentais para que eu chegasse até aqui.

A vida não é medida pelo número de vezes que respiramos, mas pelos momentos que nos tiram o fôlego.

MAYA ANGELOU

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo apresentar o desenvolvimento do site Sputnik Voleibol Online, voltado para a divulgação de atualizações e notícias relacionadas ao time de Uruguaiana-RS. A proposta busca atender às necessidades da equipe e da comunidade esportiva, oferecendo um espaço digital organizado e de fácil acesso, onde torcedores, atletas e interessados possam acompanhar informações sobre jogos, resultados, treinos e competições. Além disso, o projeto contribui para a valorização do esporte regional, ampliando a visibilidade do voleibol e fortalecendo a identidade do time Sputnik. A criação do site também está alinhada com a crescente importância das plataformas digitais na comunicação esportiva, servindo como uma ferramenta de integração entre o clube e seu público.

Palavras-chave: Sputnik Voleibol; site; atualizações; notícias; esporte; comunicação digital.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Quadro 1 – Metodologia de Pesquisa	14
Quadro 2 – [UC001]	19
Quadro 3 – [UC002]	19
Quadro 4 – [UC003]	20
Quadro 5 – [UC004]	20
Quadro 6 – [UC005]	21
Quadro 7 – [UC006]	21
Quadro 8 – [RF007]	22
Quadro 9 – [RF008]	23
Quadro 10 – [RF009]	23
Quadro 11 – [RF0010]	23
Quadro 12 – [RF0011]	23
Quadro 13 – [RF0012]	23
Quadro 14 – [RF0013]	24
Quadro 15 – [RF0014]	24
Quadro 16 – [RF0015]	24
Quadro 17 – [RF0016]	24
Quadro 18 – [RF0017]	24
Figura 1 – Diagrama de Caso de Uso	18
Figura 2 – Modelo lógido do banco de dados do Sputnik Online	25
Figura 3 – Diagrama de Classes	26
Figura 4 – Tela Inicial	27
Figura 5 – Tela Inicial	27
Figura 6 – Tela Inicial	28
Figura 7 – Tela de Login	29
Figura 8 – Tela de Cadastro	30
Figura 9 – Tela do Administrador	31
Figura 10 – Tela do Administrador	31
Figura 11 – Tela de Agendamento	32
Figura 12 – Tela de Editar Usuário	33
Figura 13 – Tela de Editar Evento	34

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
IFFar	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Farroupilha
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
IGPM	Índice Geral de Preços do Mercado
PDCA	Plan Do Check Act
MG	Minas Gerais
RS	Rio Grande do Sul
HTML	HyperText Markup Language
PHP	Hypertext Preprocessor
CSS	Cascading Style Sheets
MySQL	Sistema de Gerenciamento de Banco de Dados
UC	Use Case
RF	Requisito Funcional

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 JUSTIFICATIVA	12
1.2 OBJETIVOS	13
1.2.1 Objetivo Geral	13
1.2.2 Objetivo Específicos	13
1.3 METODOLOGIA	14
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	15
2.1 ESTUDOS RELACIONADOS	15
2.1.2 <i>SISTEMAS SEMELHANTES</i>	16
3 DESENVOLVIMENTO	17
3.1 CASOS DE USO	17
3.2 DOCUMENTAÇÃO DE CASO DE USO	18
3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS	22
Significado dos Itens de Prioridade:	22
3.3 MODELAGEM DO BANCO DE DADOS	25
3.4 DIAGRAMA DE CLASSES	25
4 TELAS DO SISTEMA	26
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	36

1 INTRODUÇÃO

O avanço das plataformas digitais transformou a forma como informações são disseminadas e consumidas, impactando significativamente diversos setores, inclusive o esporte. Clubes e equipes têm utilizado esses recursos para ampliar sua presença online, engajar torcedores e consolidar sua identidade no meio digital. Nesse cenário, o time Sputnik de Uruguaiana, reconhecido por sua atuação no contexto esportivo regional, busca aprimorar sua comunicação com o público por meio do desenvolvimento de um site oficial.

Atualmente, um dos principais desafios enfrentados pelo time é a baixa visibilidade digital, consequência da dependência de redes sociais com alcance limitado e estrutura pouco adequada à consolidação de marca. A ausência de um portal próprio compromete a organização e a centralização das informações, restringindo o acesso do público a conteúdos relevantes. A criação de um site surge, portanto, como solução estratégica para qualificar a presença digital do Sputnik, oferecendo uma plataforma centralizada, acessível e profissional.

Mais do que disponibilizar dados como resultados, estatísticas e entrevistas, o objetivo é estreitar os laços entre o time e sua comunidade. A comunicação digital desempenha papel essencial na construção de marcas esportivas, favorecendo uma interação mais próxima com os torcedores e ampliando o alcance dos clubes (Correia, 2022). Com base nesse princípio, este trabalho propõe o desenvolvimento de um site que permita aos usuários acompanhar de forma mais eficaz o desempenho e as ações do time, ao mesmo tempo em que reforça sua identidade no ambiente online.

O projeto será desenvolvido com foco em usabilidade e design responsivo, garantindo acessibilidade em diferentes dispositivos. A escolha das ferramentas será orientada por critérios de segurança, eficiência e manutenção simplificada. Dessa forma, espera-se oferecer uma solução tecnológica que contribua para a consolidação da imagem do Sputnik no cenário digital. O marketing esportivo, aliado às estratégias digitais, tem se mostrado eficaz na promoção de clubes de menor porte, ampliando sua visibilidade e engajamento com o público. (Schabarum, 2021)

Assim, este trabalho busca não apenas colaborar com o crescimento digital do time Sputnik, mas também analisar o papel das tecnologias digitais na promoção

de equipes esportivas regionais, estabelecendo fundamentos para iniciativas semelhantes no futuro.

1.1 JUSTIFICATIVA

Com o avanço das plataformas digitais, tornou-se essencial que instituições e organizações, inclusive esportivas, consolidem sua presença online para garantir maior visibilidade, comunicação eficiente e engajamento com seu público. Nesse contexto, o time Sputnik, de Uruguai, ainda carece de um canal oficial estruturado para divulgação de suas atividades, dependendo exclusivamente de redes sociais, que possuem limitações em termos de organização, personalização e alcance.

A ausência de um site próprio compromete a centralização de informações relevantes, como resultados de partidas, estatísticas, calendários e conteúdos institucionais, dificultando o acesso do público e restringindo o potencial de expansão da equipe no cenário digital. Diante disso, o desenvolvimento de um website específico para o time configura-se como uma solução estratégica, alinhada às práticas modernas de marketing esportivo e comunicação digital.

A escassa presença digital de modalidades esportivas fora do eixo midiático dominante contribui para a falta de reconhecimento, apoio e desenvolvimento dessas práticas, especialmente em contextos locais ou amadores (Portella , 2023)

Além de contribuir com a visibilidade e profissionalização da imagem do time, o projeto representa uma oportunidade de aplicar, de forma prática, os conhecimentos adquiridos ao longo do curso técnico, promovendo uma experiência real de desenvolvimento e entrega de soluções tecnológicas voltadas para demandas concretas da comunidade. Assim, este trabalho justifica-se tanto pela relevância social e comunicacional da proposta quanto pela sua contribuição ao processo formativo do discente.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo Geral

Desenvolver um site informativo para o time SPUTNIK de Uruguaiana, com o objetivo de divulgar notícias, eventos e atualizações, promovendo maior visibilidade e engajamento com o público.

1.2.2 Objetivo Específicos

- Analisar sites semelhantes que possam contribuir para o desenvolvimento do sistema;
- Utilizar o Astah para a realização do diagrama do caso de uso;
- Utilizar o MySQL para o desenvolvimento da base de dados;
- Desenvolver o sistema;

1.3 METODOLOGIA

Quadro 1 - Metodologia de Pesquisa

OBJETIVO	AÇÃO
Analisar sites semelhantes que possam contribuir para o desenvolvimento do sistema.	Selecionar sites de outras equipes de vôlei para ajudar no desenvolvimento do presente trabalho.
Extrair os requisitos do sistema.	Conversar com os dirigentes do time para saber quais são as demandas e expectativas do site.
Estudar materiais sobre as linguagens citadas.	Fazer pesquisas sobre as linguagens, tais como: HTML; PHP e CSS
Utilizar o Astah para realização da modelagem do sistema.	Construir o diagrama de caso de uso utilizando Astah Community.
Desenvolver a base de dados no phpMyAdmin.	Criar base de dados funcional no phpMyAdmin dentro do sistema MySQL.
Desenvolver o sistema.	Desenvolver o sistema com ajuda dos objetivos citados.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A revisão bibliográfica tem como objetivo apresentar artigos, projetos acadêmicos e sistemas semelhantes relevantes relacionados à criação de sites de atualização e notícias esportivas, como o proposto neste Trabalho de Conclusão de Curso. Esta etapa possibilita a ampliação do conhecimento sobre o tema, identificando estratégias ainda pouco exploradas e compreendendo soluções já aplicadas em trabalhos anteriores.

Nas seções a seguir, são realizadas análises de artigos correlatos e, posteriormente, de sites e plataformas esportivas significativos para este projeto, explorando suas principais características, funcionalidades e benefícios.

2.1 ESTUDOS RELACIONADOS

A construção de recursos tecnológicos voltados à comunicação esportiva deve estar fundamentada em princípios de usabilidade, experiência do usuário e design informativo, alinhados às necessidades de atletas, torcedores e à comunidade esportiva. Mais do que modernizar a divulgação de informações, trata-se de repensar como as notícias, resultados e atualizações do time são apresentadas e consumidas, promovendo maior proximidade entre o Sputnik Voleibol e sua torcida.

Em uma sociedade cada vez mais conectada, como destacam Castells (2003) e Jenkins (2009), a cultura digital transforma a forma como indivíduos se relacionam com conteúdos e comunidades. Assim, o site Sputnik Voleibol Online atua como um espaço de engajamento, permitindo que torcedores acompanhem partidas, interajam com notícias e compartilhem experiências, fortalecendo a identidade do time e a participação da comunidade local.

O uso de tecnologias na comunicação esportiva também dialoga com práticas culturais observadas no futebol brasileiro, em que torcedores se organizam digitalmente para acompanhar clubes e criar narrativas em redes sociais (DaMatta, 1997). Essa perspectiva mostra que plataformas como o site proposto podem não

apenas informar, mas também construir laços culturais e sociais, promovendo senso de pertencimento e valorização do esporte regional.

Dessa forma, o desenvolvimento do site do Sputnik Voleibol Online vai além de um recurso informativo, ele se configura como um instrumento de interação social e valorização cultural, aproximando o clube de seus seguidores e fortalecendo a presença digital do voleibol na comunidade, alinhando tecnologia, cultura e esporte de forma integrada.

2.1.2 SISTEMAS SEMELHANTES

Atualmente, existem diversos sistemas desenvolvidos para promover a gestão, divulgação e interação em clubes esportivos, oferecendo ferramentas que fortalecem a comunicação com sócios e a visibilidade das modalidades esportivas. Apesar de o sistema proposto apresentar diferenciais voltados à integração digital e à experiência personalizada do usuário, é essencial analisar plataformas semelhantes para compreender suas funcionalidades, limitações e oportunidades de aprimoramento. Nesse sentido, destacam-se a seguir dois sistemas com propostas consolidadas, cujas características auxiliam na reflexão sobre os potenciais e diferenciais do projeto em desenvolvimento.

Site do Praia Clube – Uberlândia (MG): O sistema do Praia Clube apresenta uma interface moderna e responsiva, que integra informações institucionais, modalidades esportivas, eventos sociais e culturais, além de oferecer acesso rápido a notícias e áreas exclusivas para associados. O site destaca-se por sua ampla cobertura de atividades e pela atualização frequente do conteúdo, o que reforça a presença digital do clube. No entanto, ainda há limitações quanto à personalização da experiência do usuário, visto que as informações são apresentadas de forma geral, sem mecanismos interativos que permitam aos sócios customizar preferências ou acompanhar métricas pessoais de participação (Praia Clube, 2025).

Site do Minas Tênis Clube – Belo Horizonte (MG): A plataforma do Minas Tênis Clube se sobressai pela organização visual e pela diversidade de informações disponíveis sobre suas unidades, modalidades esportivas, equipes de alto rendimento e eventos culturais. O sistema também disponibiliza recursos de agendamento e áreas específicas para diferentes públicos, como atletas, associados

e imprensa. Apesar da eficiência na comunicação institucional, o site apresenta estrutura mais informativa do que interativa, carecendo de ferramentas que estimulem o engajamento direto dos usuários, como acompanhamento de desempenho esportivo ou integração com aplicativos móveis (Minas Tênis Clube, 2025).

A análise desses sistemas evidencia avanços importantes na digitalização e comunicação de clubes esportivos, porém também ressalta a necessidade de soluções mais dinâmicas e centradas no usuário. Assim, o sistema proposto busca unir o caráter informativo dessas plataformas à interatividade e personalização, promovendo uma experiência mais completa, envolvente e adaptada às necessidades de cada participante.

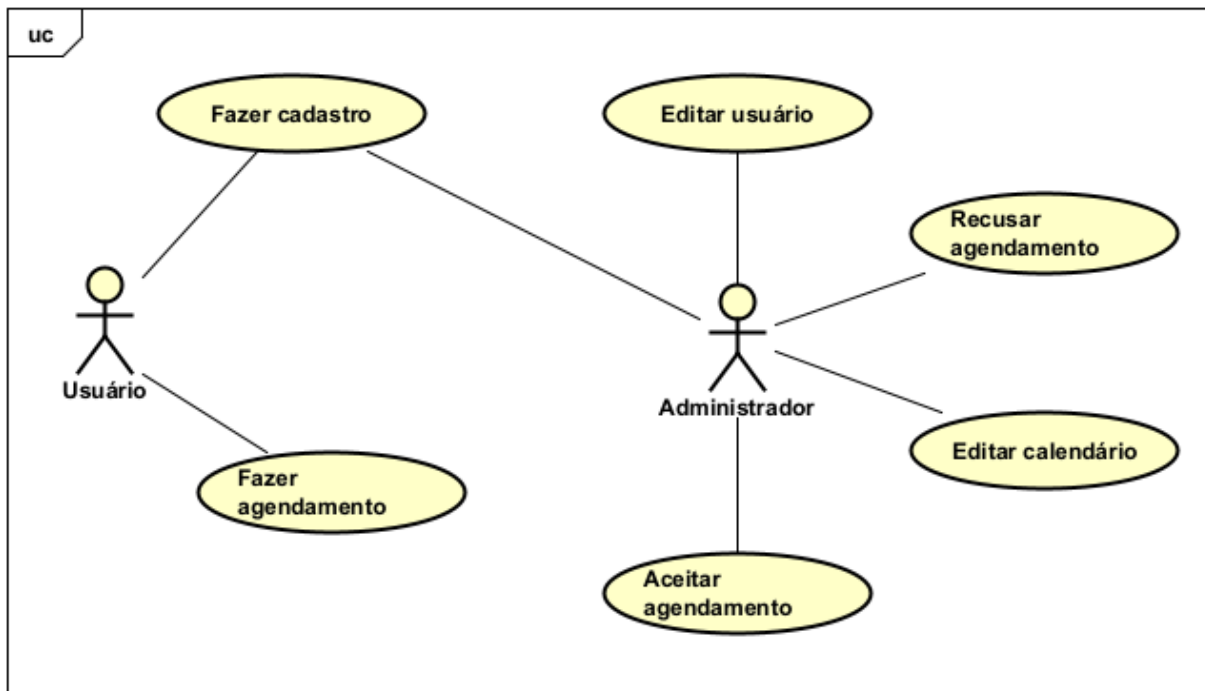
3 DESENVOLVIMENTO

No Desenvolvimento apresenta as etapas técnicas adotadas para a construção do site esportivo Sputnik Online. Nesse tópico é abordados os requisitos funcionais, a modelagem do banco de dados e o diagrama de classes, evidenciando as principais definições realizadas durante a implementação do sistema e a organização de seus componentes.

3.1 CASOS DE USO

Os casos de uso descrevem as interações e funcionalidades que o sistema disponibiliza aos usuários, apresentando de forma clara as ações que podem ser realizadas dentro do site. Eles representam o comportamento do sistema a partir da perspectiva do usuário, auxiliando na definição e organização das funcionalidades.

Figura 1 - Diagrama de Caso de Uso



Fonte: Autoria própria (2025)

3.2 DOCUMENTAÇÃO DE CASO DE USO

A documentação de casos de uso organiza e descreve de forma detalhada cada funcionalidade do sistema por meio de quadros padronizados. Esses quadros apresentam informações como atores envolvidos, pré-condições, pós-condições, fluxo principal e fluxos alternativos, permitindo compreender claramente o comportamento do sistema em diferentes situações.

Quadro 2 – [UC001]

CASO DE USO	[UC001] Fazer Cadastro
Atores	Usuário
Pré-Condições	Usuário não estar cadastrado no sistema.
Pós-Condições	Usuário cadastrado com sucesso no sistema.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa a opção fazer cadastro. 2. O sistema exibe o formulário de cadastro. 3. O usuário preenche os dados solicitados. 4. O usuário confirma o cadastro. 5. O sistema valida as informações. 6. O sistema salva os dados e conclui o cadastro.	
FLUXO ALTERNATIVO	
1. O usuário informa dados inválidos ou incompletos. 2. O sistema exibe uma mensagem de erro. 3. O sistema solicita a correção dos dados.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 3 – [UC002]

CASO DE USO	[UC002] Fazer Agendamento
Atores	Usuário
Pré-Condições	Usuário cadastrado no sistema.
Pós-Condições	Agendamento realizado com sucesso.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O usuário acessa a opção fazer agendamento. 2. O sistema exibe o formulário de agendamento. 3. O usuário preenche os dados do agendamento. 4. O usuário confirma o agendamento. 5. O sistema valida as informações. 6. O sistema salva o agendamento com sucesso. 7. O sistema mostra uma mensagem após ser aprovado/rejeitado pelo Administrador	
FLUXO ALTERNATIVO	
1. O usuário informa dados inválidos ou incompletos. 2. O sistema exibe uma mensagem de erro. 3. O sistema solicita a correção dos dados.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 4 – [UC003]

CASO DE USO	[UC003] Aceitar Agendamento
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado no sistema. Agendamento pendente de aceitação.
Pós-Condições	Agendamento aceito com sucesso.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a lista de agendamentos pendentes. 2. O administrador seleciona o agendamento desejado. 3. O administrador confirma a aceitação do agendamento. 4. O sistema registra a aceitação.	
FLUXO ALTERNATIVO	
1. O administrador decide não aceitar o agendamento. 2. O sistema não realiza alterações.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 5 – [UC004]

CASO DE USO	[UC004] Recusar Agendamento
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado no sistema. Agendamento pendente de recusa.
Pós-Condições	Agendamento recusado com sucesso.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a lista de agendamentos pendentes. 2. O administrador seleciona o agendamento desejado. 3. O administrador confirma a recusa do agendamento. 4. O sistema registra a recusa.	
FLUXO ALTERNATIVO	
1. O administrador decide não recusar o agendamento. 2. O sistema não realiza alterações.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 6 – [UC005]

CASO DE USO	[UC005] Editar Usuário
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado no sistema. Usuário existente no sistema.
Pós-Condições	Usuário editado com sucesso.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a lista de usuários. 2. O administrador seleciona o usuário a ser editado. 3. O administrador altera os dados desejados. 4. O administrador confirma a edição. 5. O sistema valida e salva as alterações.	
FLUXO ALTERNATIVO	
1. O administrador não edita corretamente as informações. 2. O sistema exibe uma mensagem de erro e solicita correção.	

Fonte: Autoria própria.

Quadro 7 – [UC006]

CASO DE USO	[UC006] Editar Calendário
Atores	Administrador
Pré-Condições	Administrador autenticado no sistema.
Pós-Condições	Calendário editado com sucesso.
FLUXO PRINCIPAL	
1. O administrador acessa a opção de editar calendário. 2. O administrador seleciona as opções desejadas para alteração. 3. O administrador confirma as alterações. 4. O sistema valida e salva as mudanças no calendário.	
FLUXO ALTERNATIVO	
1. O administrador comete um erro nas alterações. 2. O sistema exibe uma mensagem de erro e solicita correção.	

Fonte: Autoria própria.

3.1 REQUISITOS FUNCIONAIS

Os requisitos funcionais descrevem as funcionalidades e os serviços que o sistema deve oferecer para atender às necessidades dos usuários. Eles especificam o comportamento esperado do sistema, indicando de forma clara as ações que devem ser executadas.

Significado dos Itens de Prioridade:

- **Essencial:** Funcionalidade indispensável para que o sistema funcione corretamente e cumpra seu propósito principal. Sem ela, o sistema não atende aos requisitos mínimos do projeto.
- **Importante:** Funcionalidade necessária para melhorar a usabilidade e atender às principais necessidades dos usuários, porém sua ausência não impede o funcionamento básico do sistema.
- **Desejável:** Funcionalidade adicional ou complementar que oferece maior conveniência ou melhorias na experiência do usuário, sem impactar o funcionamento principal do sistema.

A seguir, apresenta-se a lista de requisitos funcionais do sistema .

Quadro 8 – [RF001]

[RF001] Cadastro do Usuário	
Descrição:	Permitir que novos usuários realizem cadastro no sistema Sputnik para acessar as funcionalidades disponíveis, informando dados básicos como nome, e-mail, telefone e senha.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 9 – [RF002]

[RF002] Login do Usuário	
Descrição:	Permitir que usuários cadastrados realizem login no sistema Sputnik por meio de e-mail e senha, garantindo acesso seguro às funcionalidades restritas.
Prioridade:	■ Essencial □ Importante □ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 10 – [RF003]

[RF003] Logout do Usuário	
Descrição:	Permitir que o usuário encerre a sua sessão no sistema de forma segura.
Prioridade:	■ Essencial □ Importante □ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 11 – [RF004]

[RF004] Visualização de Informações do Time	
Descrição:	Permitir que usuários visualizem informações institucionais do time Sputnik, como história, missão, valores e integrantes.
Prioridade:	■ Essencial □ Importante □ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 12 – [RF005]

[RF005] Gerenciamento do Calendário de Eventos	
Descrição:	Permitir o cadastro, edição, exclusão e visualização de eventos, jogos e treinos do time Sputnik por usuários autorizados.
Prioridade:	■ Essencial □ Importante □ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 13 – [RF006]

[RF006] Visualização do Calendário	
Descrição:	Permitir que usuários visualizem o calendário de eventos do time, com datas, horários e locais.
Prioridade:	■ Essencial □ Importante □ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 14 – [RF007]

[RF007] Visualização da Galeria	
Descrição:	Permitir que usuários visualizem fotos e vídeos relacionados aos jogos, treinos e eventos do time..
Prioridade:	☐ Essencial ☒ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 15 – [RF008]

[RF008] Gerenciamento de Agendamentos	
Descrição:	Permitir que usuários com perfil administrador realizem o gerenciamento completo dos agendamentos do sistema Sputnik, podendo visualizar, cadastrar, editar, confirmar ou excluir agendamentos de eventos, jogos e treinos.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 16 – [RF009]

[RF009] Solicitação de Agendamentos	
Descrição:	Permitir que usuários cadastrados realizem solicitações de agendamentos no sistema Sputnik, informando data, horário, local e descrição, ficando a confirmação sujeita à aprovação do administrador.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 17 – [RF0010]

[RF0010] Gerenciamento de Usuário	
Descrição:	Permitir que usuários com perfil administrador visualizem, editem e removam usuários cadastrados no sistema.
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

Quadro 18 – [RF0011]

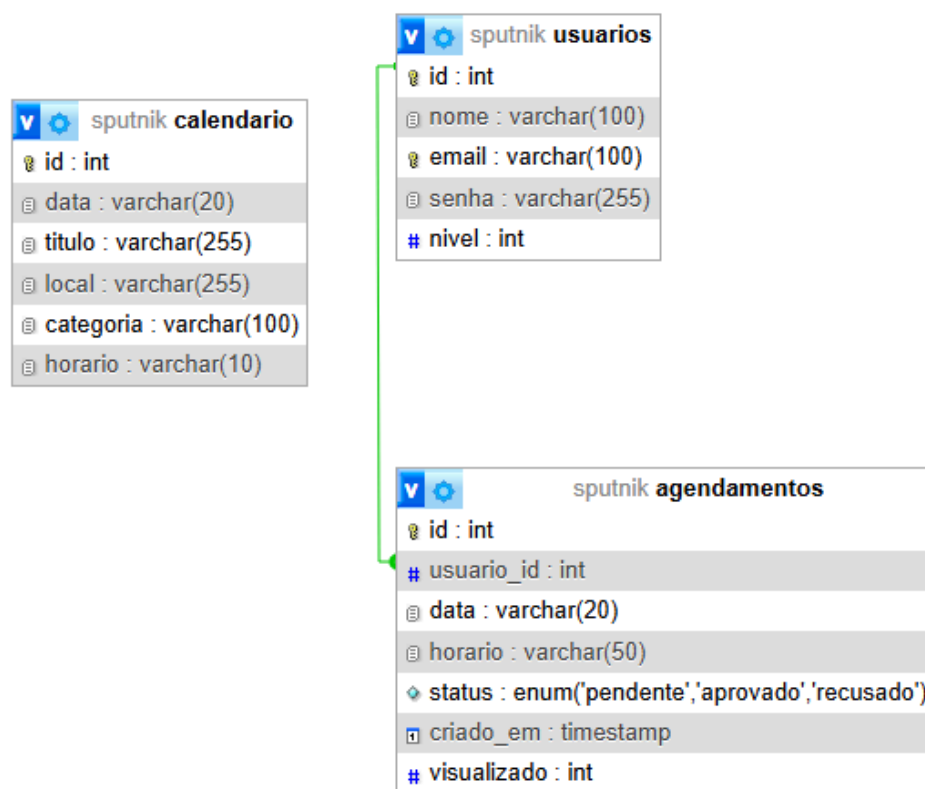
[RF0011] Controle de Níveis de Acesso	
Descrição:	Permitir que usuários com perfil de administrador e
Prioridade:	☒ Essencial ☐ Importante ☐ Desejável

Fonte: Autoria própria.

3.3 MODELAGEM DO BANCO DE DADOS

A modelagem do banco de dados descreve a estrutura utilizada para organizar e armazenar as informações do sistema. Ela define as entidades, seus atributos e os relacionamentos entre elas, permitindo uma representação clara dos dados e facilitando a implementação e manutenção do banco de dados do sistema.

Figura 2 - Modelo lógico do banco de dados do Sputnik Online.



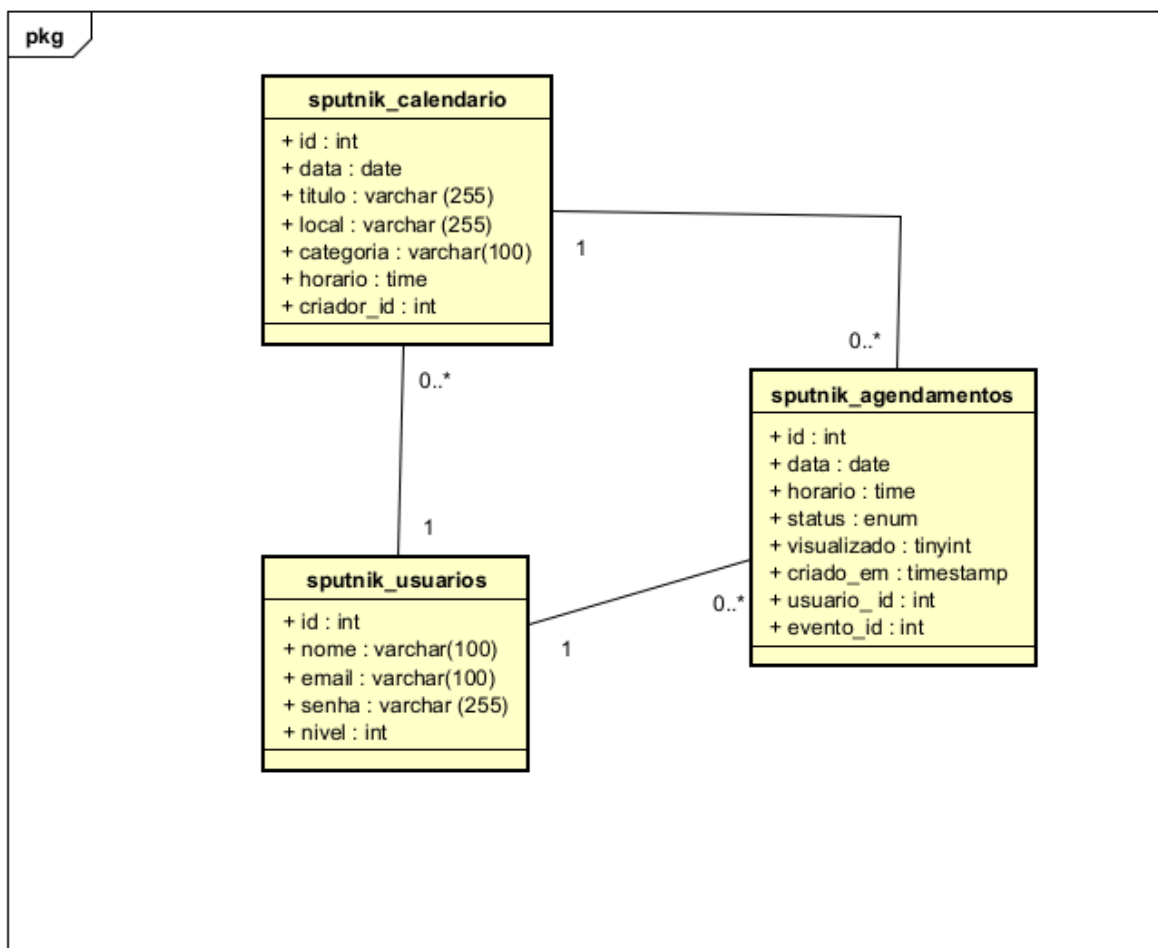
Fonte: Autoria própria.

3.4 DIAGRAMA DE CLASSES

O diagrama de classes representa a estrutura do sistema de forma visual, apresentando as classes, seus atributos, métodos e os relacionamentos entre elas.

Ele permite compreender a organização do sistema e a interação entre seus componentes, auxiliando no desenvolvimento e na manutenção da aplicação.

Figura 3 - Diagrama de Classes



Fonte: Autoria própria.

4 TELAS DO SISTEMA

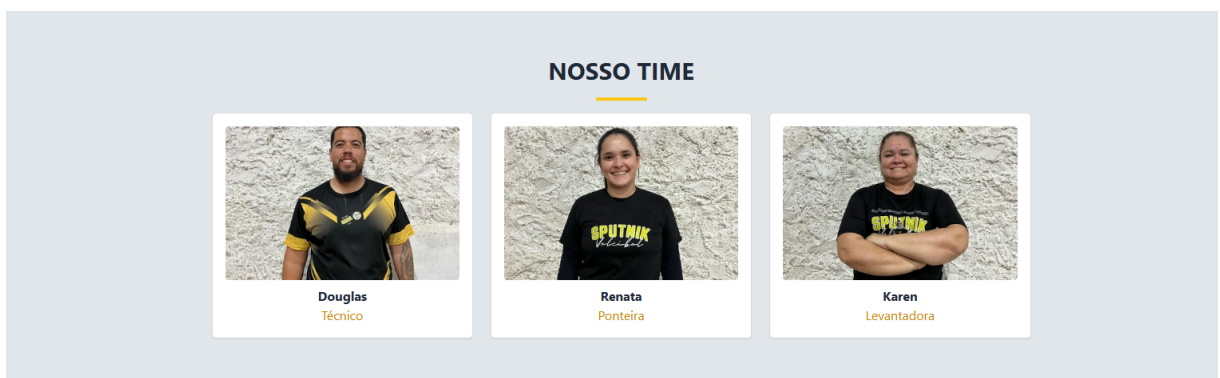
As telas do sistema representam a interface visual do site, sendo responsáveis apenas pela apresentação das informações ao usuário. Elas permitem a visualização do conteúdo do sistema de forma organizada e intuitiva, sem possibilitar a execução direta de ações.

A tela inicial apresenta a visão geral do site, exibindo informações principais e conteúdos introdutórios, permitindo ao usuário conhecer a plataforma de forma clara e organizada.

Figura 4 - Tela inicial



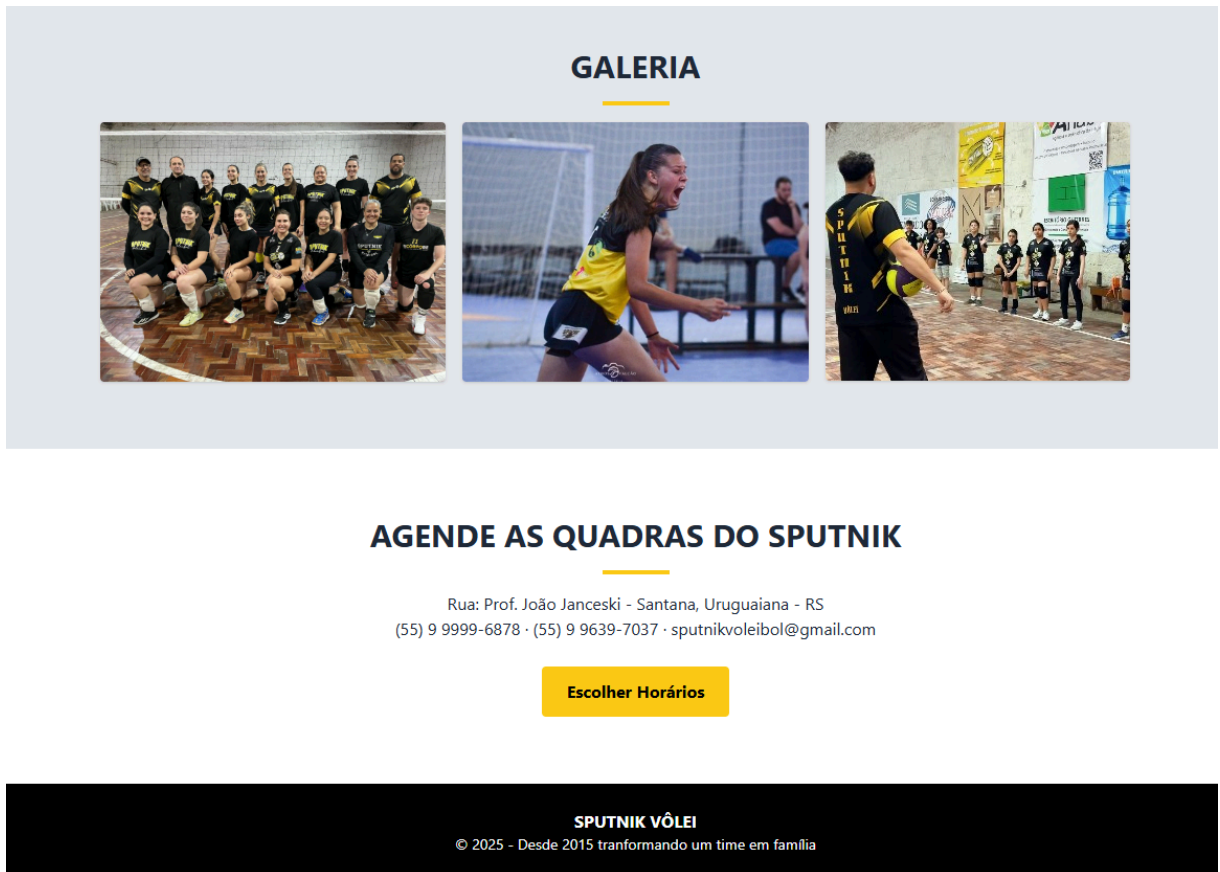
Figura 5 - Tela inicial



CALENDÁRIO

[Veja nossos jogos](#)

Figura 6 - Tela inicial



A tela de login possibilita a identificação do usuário no sistema, por meio da inserção de dados previamente cadastrados, permitindo o acesso às áreas restritas do site.

Figura 7 - Tela de Login

A imagem mostra a tela de login de um sistema web. O fundo é preto. No centro, há um formulário branco com cantos arredondados. No topo do formulário, o texto "Faça seu login" está em negrito, com o "u" de "Faça" sublinhado em amarelo. Abaixo do título, há dois campos de entrada de texto: o primeiro é rotulado "E-mail" e o segundo "Senha". Ambos os campos são brancos com uma borda cinza. Logo abaixo dos campos, há um botão amarelo com o texto "Entrar" em preto. Na base do formulário, há duas linhas de texto em cinza: "Não tem conta? Cadastre-se" e "Voltar à página inicial".

Faça seu login

E-mail

Senha

Entrar

Não tem conta? Cadastre-se

Voltar à página inicial

A tela de cadastro é destinada ao registro de novos usuários, apresentando os campos necessários para a criação de uma conta no sistema.

Figura 8 - Tela de Cadastro

A imagem mostra a interface de usuário para a criação de uma conta. O formulário é centralizado em uma caixa branca com cantos arredondados, sobre um fundo preto. No topo, o título "Crie sua conta" está em negrito, com uma linha decorativa amarela abaixo dele. Abaixo do título, há três campos de entrada de texto empilhados verticalmente: "Nome de usuário", "E-mail" e "Senha". Cada campo tem uma borda cinza e um ícone de lupa no canto direito. Logo abaixo dos campos, há um botão amarelo com o texto "Cadastrar" em negrito. Na base do formulário, há um link de texto "Já tem conta? Faça login" em uma cor cinza mais escura.

A tela do administrador é exclusiva para usuários com permissões administrativas, exibindo informações gerais do sistema e possibilitando a adição de novas datas no calendário de jogos, a edição de usuários, a confirmação de agendamentos e a edição do calendário.

Figura 9 - Tela do Administrador

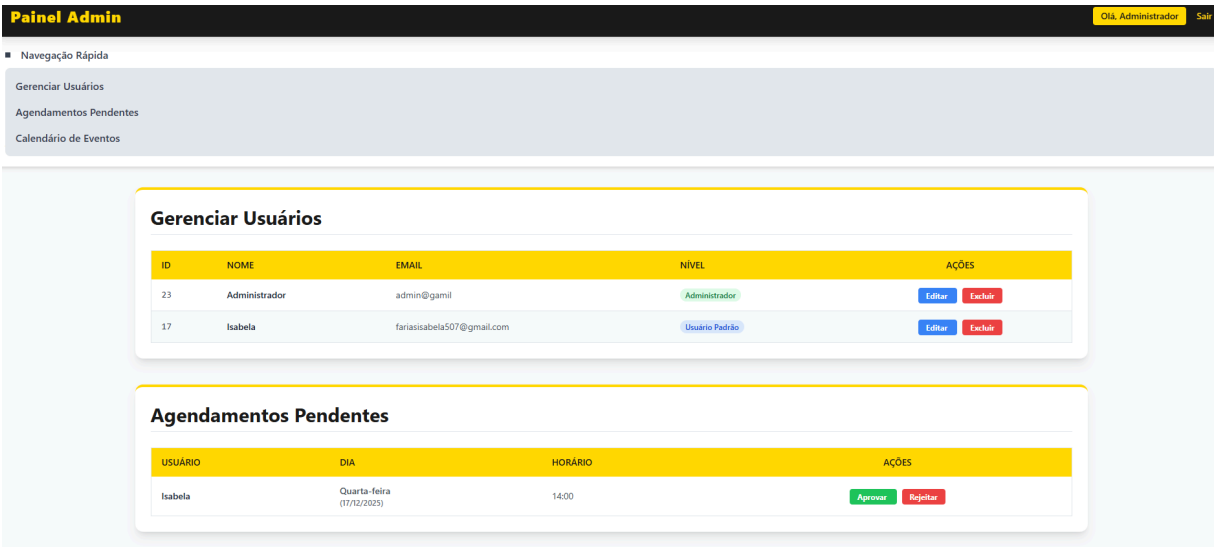
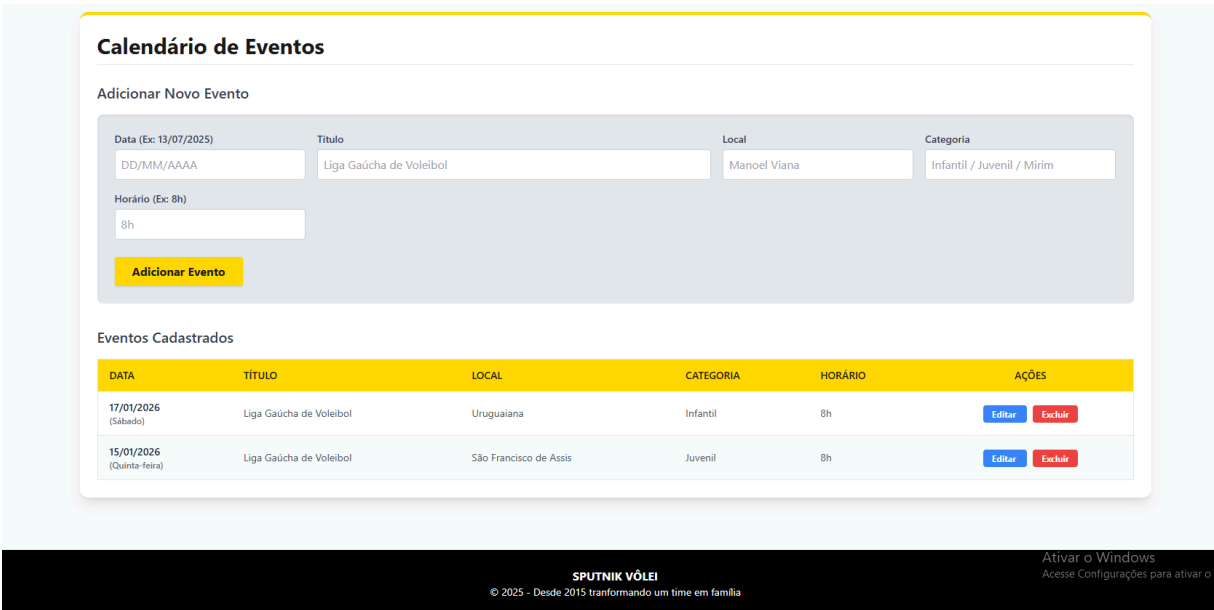


Figura 10 - Tela do Administrador



A tela de agendamento de quadra exibe as informações disponíveis sobre horários e datas, permitindo a visualização dos agendamentos realizados no sistema.

Figura 11 - Tela de Agendamento

Tabela de horários disponíveis

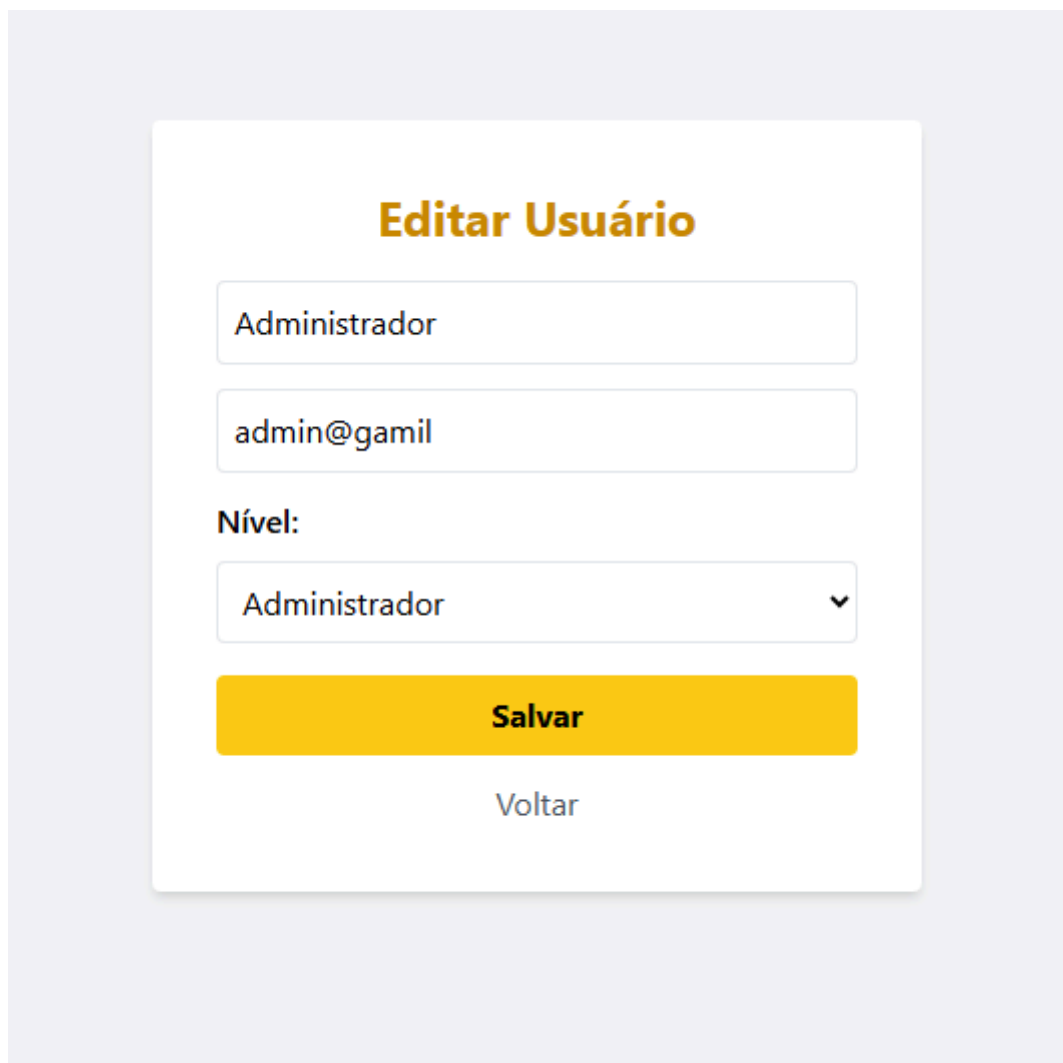
HORÁRIO	SEGUNDA (15/12)	TERÇA (16/12)	QUARTA (17/12)	QUINTA (18/12)	SEXTA (19/12)	SÁBADO (20/12)	DOMINGO (21/12)
13:00	X	☐	☐	☐	☐	☐	☐
14:00	X	☐	☐	☐	☐	☐	☐
15:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
16:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
17:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
18:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
19:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
20:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
21:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
22:00	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

SOLICITAR AGENDAMENTO

Ativ
Aces

A tela de editar usuário permite a visualização e alteração dos dados cadastrais dos usuários já registrados no sistema.

Figura 12 - Tela de Editar Usuário



A interface de edição de usuário é apresentada em uma caixa centralizada sobre um fundo cinza claro. O título "Editar Usuário" está em uma fonte sans-serif em cor laranja. Abaixo dele, há dois campos de texto brancos com bordas cinzas, contendo "Administrador" e "admin@gamil". Segue o rótulo "Nível:" em negrito, e um menu suspenso com "Administrador" selecionado e uma seta para baixo. Na base, há um botão "Salvar" laranja sólido e um link "Voltar" em cinza.

Editar Usuário

Administrador

admin@gamil

Nível:

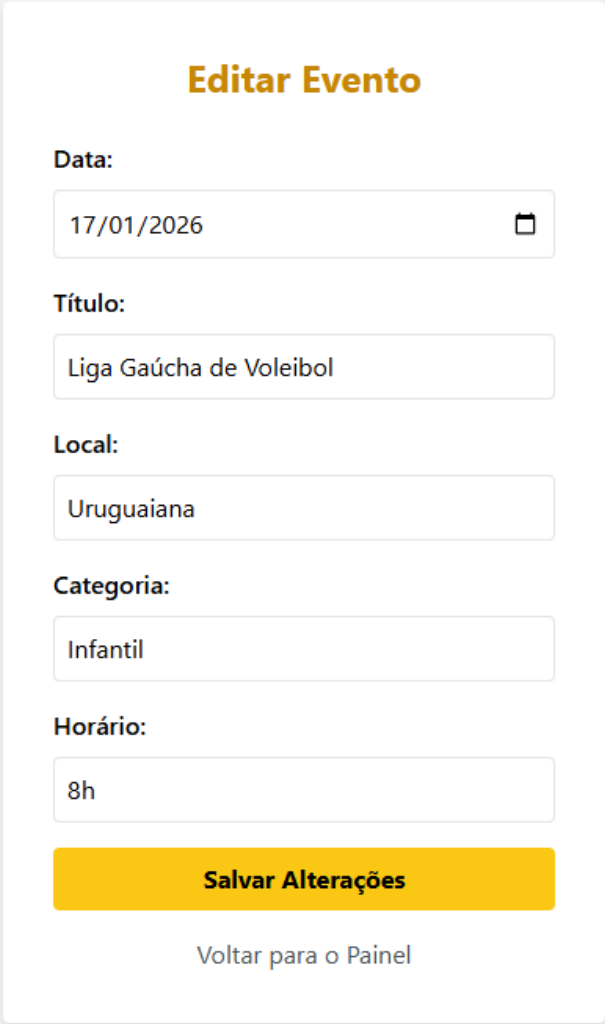
Administrador ▼

Salvar

Voltar

A tela de editar evento apresenta as informações dos eventos cadastrados, possibilitando a visualização e atualização dos dados relacionados às datas e atividades.

Figura 13 - Tela de Editar o Evento



Editar Evento

Data:
17/01/2026

Título:
Liga Gaúcha de Voleibol

Local:
Uruguaiana

Categoria:
Infantil

Horário:
8h

Salvar Alterações

[Voltar para o Painel](#)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) alcançou seu objetivo geral de desenvolver um site informativo denominado “*Sputnik Voleibol Online*” para o time SPUTNIK de Uruguaiana. A plataforma foi criada para divulgar notícias, eventos e atualizações da equipe, promovendo maior visibilidade e engajamento com o público. O projeto surgiu da necessidade de suprir a baixa visibilidade digital do time, que dependia de redes sociais com alcance limitado e estrutura inadequada. O sistema oferece um espaço digital centralizado e acessível, permitindo que torcedores, atletas e interessados acompanhem informações como jogos, resultados e treinos.

Os objetivos específicos definidos na metodologia foram cumpridos. Isso incluiu a análise de sistemas semelhantes, a extração de requisitos por meio de conversas com os dirigentes do time e o estudo e aplicação das linguagens e ferramentas necessárias, como HTML, PHP e CSS. A modelagem do sistema foi realizada com o uso do Astah Community para a criação do diagrama de casos de uso, e a base de dados foi desenvolvida no phpMyAdmin, utilizando o MySQL.

O desenvolvimento do site contribui para a valorização do esporte regional, ampliando a visibilidade do voleibol e fortalecendo a identidade do time Sputnik. Além disso, o projeto possibilitou a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos durante o curso técnico, proporcionando uma experiência real de desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas a uma demanda da comunidade.

Para aprimorar ainda mais o projeto e certificar-se um caráter mais profissional, é pertinente considerar implementações futuras. As mesmas visam aprimorar a usabilidade e a interatividade, incluindo ferramentas mais dinâmicas e centradas no usuário, como a ampliação dos recursos da Galeria de mídia e a possibilidade de integração com aplicativos móveis, visando uma experiência mais completa e envolvente para cada participante do ecossistema Sputnik Voleibol.

REFERÊNCIAS

Portella, Luciano Henrique Gonçalves (2023). Arandu: um sistema de gestão de bibliotecas. Universidade Federal da Fronteira Sul, 2019. Disponível em: <https://arandu.iffarroupilha.edu.br/handle/itemid/475>. Acesso em: 12 dez. 2025.

PRAIA CLUBE. Praia Clube: site oficial. 2025. Disponível em: <https://praiaclube.org.br/>. Acesso em: 12 dez. 2025.

MINAS TÊNIS CLUBE. Minas Tênis Clube: site oficial. 2025. Disponível em: <https://minastenisclube.com.br/>. Acesso em: 12 dez. 2025.

Schabarum, L. F. M. (2021). *Marketing esportivo: um estudo de caso sobre a Associação São Carlos Futsal*. Universidade Federal da Fronteira Sul. Disponível em: <https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/7489>

Correia, S. A. (2022). *Gestão de Marcas: Estratégia de Comunicação Digital no Esporte*. Anais do Encontro Anual de Iniciação Científica. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/enaic2020/471218-gestao-de-marcas--estrategia-de-comunicacao-digital-no-esporte>

CASTELLS, M. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

DAMATTA, R. *Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Guanabara, 1997.