

DESENVOLVIMENTO DO APLICATIVO UNIPLAY

ODS (9)

Isabelle Scheer Marcão (Universidade de Taubaté)
Leonardo de Oliveira Casemiro da Rocha (Universidade de Taubaté)
Mariana dos Santos Ramirez (Universidade de Taubaté)
Sabrina dos Santos de Paula (Universidade de Taubaté)
Prof. Me. Dawilmar Guimarães de Araújo (Universidade de Taubaté)

Aplicativos móveis têm se mostrado ferramentas essenciais na gestão de informações, na comunicação em tempo real e no aumento do engajamento em diversos contextos, incluindo o universitário e esportivo. No contexto dos Jogos Universitários organizados pela Universidade de Taubaté, observa-se a ausência de plataformas integradas para a organização de eventos esportivos, o que compromete a eficiência da comunicação e a experiência dos usuários. Nesse sentido, o presente projeto propõe o desenvolvimento do UniPlay, um aplicativo voltado a centralizar dados de maneira acessível e confiável, favorecendo a integração entre atletas, organizadores e público.

Atualmente, encontra-se em fase de desenvolvimento o módulo administrativo, responsável por disponibilizar funcionalidades como login de acesso restrito e cadastro de notícias, mídias e competições, contemplando modalidades, datas e locais. Embora os módulos voltados a usuários finais ainda não tenham sido implementados, testes iniciais de usabilidade realizados no protótipo já possibilitaram a validação de aspectos de navegação, responsividade e clareza da interface.

A arquitetura proposta segue o modelo MVC (Model-View-Controller), estruturada em camadas de apresentação, lógica de negócio e persistência de dados. A camada de apresentação foi prototipada no Figma, enquanto a camada de lógica encontra-se em fase de planejamento e a camada de dados está prevista para utilização de banco de dados não relacional, como o Firebase. Entre os resultados já alcançados, destacam-se a criação de um protótipo navegável, a definição da arquitetura em camadas e o desenvolvimento inicial do módulo administrativo.

Para as próximas etapas, o projeto prevê a implementação dos módulos de usuários, testes funcionais em dispositivos Android e iOS, bem como a integração de recursos adicionais, como notificações push, rankings automatizados e ferramentas sociais para o compartilhamento de resultados em redes. Esses aprimoramentos visam não apenas ampliar o alcance do UniPlay, mas também reforçar seu potencial como uma solução inovadora para a organização de eventos esportivos no ambiente universitário.

Palavras-chave: Aplicativo Móvel; Jogos Universitários; Engenharia de Software; Centralização de Informações