



Sprinter: Atividades ao Ar Livre

Gustavo Kautzmann Lemes de Campos | gustavo.klc10@aluno.ifsc.edu.br

Yago Schramm de Souza | yago.ss@aluno.ifsc.edu.br

Vitor Francisco Nicoletti da Rosa | vitor.fn@aluno.ifsc.edu.br

Andrei de Souza Inácio | andrei.inacio@ifsc.edu.br

Fernando Weber Albiero | fernando.albiero@ifsc.edu.br

RESUMO

O Brasil enfrenta desafios significativos no acesso à cultura, ao esporte e ao lazer. Além disso, figura entre os dez maiores emissores de dióxido de carbono do mundo, conforme dados do WRI Brasil. O acesso à cultura é reconhecido como um direito humano universal, previsto no artigo 27 da Declaração Universal dos Direitos Humanos, promulgada em 1948. No entanto, garantir esse direito à população continua sendo uma tarefa complexa e cotidiana. Nesse contexto, torna-se cada vez mais necessário pensar em soluções que integrem tecnologia, cidadania e responsabilidade ambiental. Este projeto propõe o desenvolvimento de um aplicativo que estimula a prática de atividades ao ar livre, com o objetivo de mitigar as barreiras de acesso ao esporte, à cultura e ao lazer, além de promover a conscientização sobre a emissão de gases do efeito estufa, especialmente o gás carbônico, entre indivíduos de diferentes grupos sociais. Para orientar o desenvolvimento da proposta, foi adotada uma metodologia composta por levantamento de requisitos, definição de objetivos e implementação da solução tecnológica em ciclos iterativos, com validações progressivas ao longo do processo. O aplicativo para dispositivos móveis, intitulado "Sprinter: Atividades ao Ar Livre", foi concebido utilizando as tecnologias Flutter e Dart em sua construção, por oferecerem diversas possibilidades de personalização, aumentando a acessibilidade da aplicação e garantindo uma experiência única ao usuário. Para o gerenciamento dos dados, optou-se pelo uso do Firebase, devido à sua versatilidade, escalabilidade e facilidade de integração. Atualmente na fase final de desenvolvimento, o Sprinter já conta com funcionalidades como mapeamento de rotas, sistema de amizades com ranking semanal de atividades realizadas, e um mecanismo de gamificação que permite a troca de pontos por ingressos para eventos culturais e de lazer. Ao término do projeto, espera-se disponibilizar o aplicativo em plataformas como a Google Play Store, promovendo a democratização do acesso a diferentes atividades. Além disso, busca-se estabelecer parcerias estratégicas que ampliem a oferta de eventos e experiências disponíveis aos usuários. Assim, a iniciativa busca estimular a adoção de hábitos saudáveis e sustentáveis, fortalecendo os laços sociais entre os usuários. Também incentivam o uso de espaços públicos e a mobilidade ativa, o que pode contribuir, ainda que de forma indireta, para a redução das emissões de carbono associadas ao transporte urbano. Dessa forma, o projeto contribui para uma sociedade mais ativa, consciente e culturalmente engajada.

Palavras-chave: sprinter; cultura; esporte; gás carbônico.