



## Carboneto: Software de treinamentos esportivos

Angelo Luigi Ferronato | [angelo.lf@aluno.ifsc.edu.br](mailto:angelo.lf@aluno.ifsc.edu.br)

Arthur Nunes de Castro | [arthur.n23@aluno.ifsc.edu.br](mailto:arthur.n23@aluno.ifsc.edu.br)

Arthur Raupp Gonçalves | [arthur.g04@aluno.ifsc.edu.br](mailto:arthur.g04@aluno.ifsc.edu.br)

Kauan Kelsch | [kauan.k12@aluno.ifsc.edu.br](mailto:kauan.k12@aluno.ifsc.edu.br)

Pedro Augusto Guimaraes Guedes Victal | [pedro.gg08@aluno.ifsc.edu.br](mailto:pedro.gg08@aluno.ifsc.edu.br)

Thiago Lipinski Paes | [thiago.paes@ifsc.edu.br](mailto:thiago.paes@ifsc.edu.br)

### RESUMO

O projeto Carboneto visa o desenvolvimento de um aplicativo multiplataforma, criado com a tecnologia Flutter, focado na organização, criação e consulta de treinamentos para o basquetebol. A ferramenta foi idealizada para atender treinadores e atletas de diversos níveis, promovendo uma abordagem técnica e estratégica no processo de treinamento esportivo. A proposta do aplicativo é oferecer funcionalidades como o cadastro de usuários, criação de treinos personalizados, e uma biblioteca de treinos organizada por categorias, incluindo objetivos técnicos, físicos e táticos. Uma das principais características do Carboneto é a possibilidade de criação de planos de treinamento adaptados às necessidades específicas de cada atleta, o que possibilita a personalização do aprendizado e desenvolvimento do esporte. A biblioteca de treinos contém conteúdos baseados em diferentes áreas do basquetebol, proporcionando um acesso rápido a treinos de diferentes tipos, de modo a otimizar o tempo dos treinadores. Além disso, o aplicativo contará com uma seção de histórico de atividades, permitindo que usuários acompanhem o progresso de seus treinos e ajustem suas estratégias conforme os resultados obtidos. A arquitetura do sistema foi desenvolvida utilizando o framework Flutter, o que garante sua compatibilidade com as principais plataformas móveis, como Android e iOS. A escolha dessa tecnologia visa a criação de uma interface interativa e intuitiva, proporcionando uma experiência de uso fluida e eficiente para todos os envolvidos no processo de treinamento. O Firebase foi integrado para gerenciar o *backend*, oferecendo funcionalidades como autenticação de usuários, armazenamento em tempo real de dados e sincronização entre dispositivos, o que facilita o uso do aplicativo por diferentes treinadores e equipes. O desenvolvimento do Carboneto segue uma metodologia estruturada, iniciada com o levantamento de requisitos, seguida pela modelagem de dados e a prototipação da interface no Figma. A equipe está focada na criação de um produto funcional e de fácil acesso, com a intenção de aprimorar as práticas de treinamento no esporte de base. Este projeto é uma oportunidade de aplicação dos conhecimentos adquiridos pelos estudantes, com impacto direto na melhoria do desempenho de atletas e treinadores, especialmente nas etapas de formação esportiva. O Carboneto visa ser uma ferramenta prática e eficiente no auxílio ao desenvolvimento de habilidades no basquetebol, elevando o nível de treinamento em diversos contextos esportivos.

**Palavras-chave:** treinamento personalizado; basquete; multiplataforma; flutter; firebase.