

Termo de Abertura do Projeto

1. Identificação do Projeto

- **Nome do Projeto:** Judô Bushido
- **Equipe:** Catharine Scheffler e Emanuely Kristini
- **Professor(es) Orientador(es):** Marta Mendes e Bruno Coutinho

2. Justificativa

O judô, mais do que uma simples modalidade esportiva, é um instrumento comprovadamente eficaz de transformação social, capaz de transmitir valores essenciais para a formação do caráter, como disciplina, respeito, autocontrole, empatia, perseverança e espírito de cooperação. Esses princípios não se restringem ao tatame: eles se refletem diretamente na vida cotidiana, ajudando os praticantes a se tornarem cidadãos mais responsáveis e conscientes. Em especial, quando o judô é direcionado a crianças e adolescentes de baixa renda, ele se transforma em uma poderosa ferramenta de inclusão social e de desenvolvimento humano, oferecendo oportunidades concretas para a construção de um futuro mais promissor.

O projeto social - [interfami](#) - é voltado para jovens de até 18 anos que vivem, em grande parte, em contextos de vulnerabilidade social e econômica. Muitos desses jovens enfrentam realidades marcadas por limitações de acesso à educação de qualidade, escassez de atividades culturais e esportivas e falta de ambientes seguros para o desenvolvimento de suas habilidades. Ao serem inseridos em um ambiente estruturado, saudável e regado, orientado por princípios sólidos do esporte, esses alunos encontram uma alternativa positiva e construtiva para o uso do tempo livre. Tal inserção contribui diretamente para afastá-los de caminhos prejudiciais, como o envolvimento com a criminalidade, a evasão escolar ou outros comportamentos de risco.

Nesse contexto, o papel do sensei — instrutor responsável por essa iniciativa — é central. Ele não apenas ensina técnicas do judô, mas também atua como mentor e exemplo de conduta, inspirando seus alunos a se empenharem não apenas no esporte, mas também nos estudos e na vida. No entanto, para que o acompanhamento dos participantes seja realizado de forma eficiente, é imprescindível dispor de uma ferramenta moderna e funcional para registrar e analisar a frequência e a participação dos alunos. Atualmente, esse controle é feito manualmente, em planilhas ou cadernos, o que torna o processo lento, sujeito a erros e pouco prático para consultas e análises.

De acordo com a pesquisa publicada no [repositório REAL/ICESP](#), projetos sociais esportivos direcionados a crianças em situação de risco e vulnerabilidade desempenham um papel essencial na formação cidadã, promovendo não apenas o desenvolvimento físico, mas também a socialização, a disciplina e a melhoria no rendimento escolar, além de contribuírem para a redução de comportamentos de risco. Além disso, um levantamento do [Ministério do Esporte](#) indica que pessoas inseridas em atividades esportivas regulares têm até 50% menos chances de se envolverem em situações de risco social. Para medir e comprovar esses resultados, o controle adequado da frequência e da participação é indispensável.

Assim, o Sistema de Controle de Chamada para o Judô que será desenvolvido neste projeto não será apenas uma ferramenta administrativa. Ele funcionará como um suporte estratégico para a continuidade e a expansão dessa ação social, permitindo ao instrutor organizar seus registros, identificar padrões de participação, atuar preventivamente em casos de baixa assiduidade e apresentar relatórios claros e objetivos para possíveis parceiros, patrocinadores e órgãos de apoio.

Com essa solução tecnológica, será possível garantir que cada criança e adolescente atendido tenha sua trajetória acompanhada de perto, incentivando a permanência no projeto e potencializando os benefícios que o esporte proporciona. Dessa forma, o sistema contribuirá não apenas para o fortalecimento do judô como prática esportiva, mas também para a construção de um futuro mais digno, saudável e cheio de possibilidades para esses jovens.

3. Objetivos

Objetivo Geral

Desenvolver um sistema digital de controle de chamada que permita ao professor de judô gerenciar de forma prática e eficiente a frequência dos alunos da academia.

Objetivos Específicos

1. Levantamento de Requisitos

- Identificar as necessidades do sensei e dos usuários finais.
- Definir funcionalidades obrigatórias (login, cadastro, chamada, relatórios).
- Mapear restrições técnicas e operacionais.

2. Planejamento

- Elaborar cronograma de atividades.
- Definir papéis da equipe.
- Selecionar ferramentas e tecnologias.

3. Desenvolvimento

- Criar uma aplicação web responsiva.
- Implementar o módulo de login e cadastro.
- Construir o sistema de chamada e relatórios.

4. Testes

- Verificar usabilidade, segurança e desempenho do sistema.
- Corrigir erros antes da implantação.

5. Implantação

- Disponibilizar a plataforma para uso na academia.

- Orientar o sensei no uso do sistema.

6. Acompanhamento e Documentação

- Gerar relatórios de progresso e final.
- Documentar requisitos e resultados.

4. Escopo do Projeto

O projeto contemplará:

- Desenvolvimento de aplicação web responsiva.
- Módulo de login.
- Cadastro e edição de dados dos alunos.
- Registro de presença com data.
- Geração de relatórios de frequência.

Limitações:

- Emissão de certificados de mudança de faixa.

Tecnologias previstas: HTML, CSS, JavaScript, Python e MySQL.

5. Produtos / Entregas

- Termo de Abertura
- Documento de Requisitos
- Quadro Kanban
- Relatórios de Progresso
- Protótipo
- Aplicação Web Finalizada
- Relatório Final

6. Cronograma Resumido

Entrega	Data Prevista
Termo de Abertura	15/08/2025
Documento de Requisitos	29/08/2025
Checkpoint 1	19/09/2025

Checkpoint 2	10/10/2025
Apresentação Final	17/11/2025
Relatório Final	18/10/2025

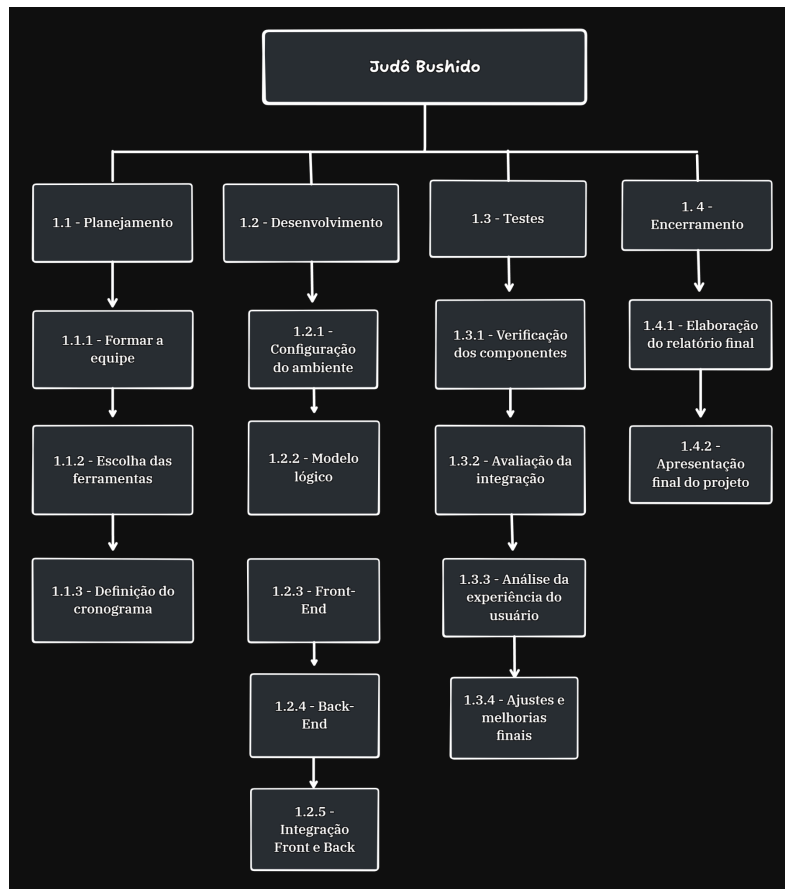
7. Equipe Responsável

Nome Completo	Função no Projeto
Emanuely Kristini	Líder do Projeto
Catharine Scheffler	Desenvolvedor Front-End
Emanuely Kristini	Desenvolvedor Back-End
Catharine Scheffler	Documentador

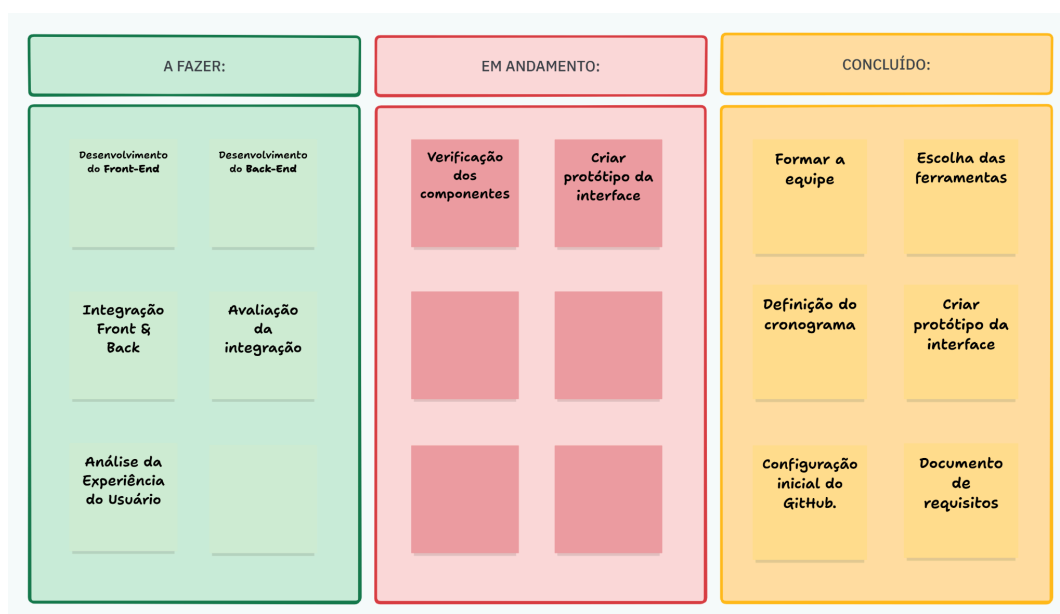
8. Ferramentas e Tecnologias

- Linguagens: HTML, CSS, JavaScript e Python
- Banco de Dados: MySQL.
- Ferramentas de Gestão: GitHub e Brmodelo.
- Editor de Código: VS Code

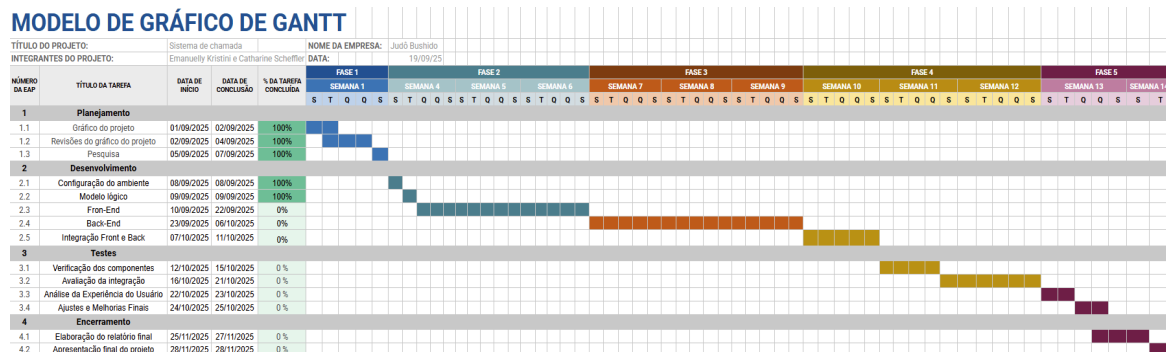
9. Estrutura Analítica do Projeto (EAP)



10. Quadro Kanban Inicial



11. Gráfico de Gantt



Link para a visualização ampla da planilha: [Gráfico atualizado](#)

12. Modelo lógico e conceitual

