

CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – TCC ACADÊMICO	
() PRÉ-PROJETO (X) PROJETO	ANO/SEMESTRE: 2022/2

Definição de estilo: Título 2;TF-TÍTULO 2: Espaço Depois de: 6 pt, Espaçamento entre linhas: simples

SPORT FINDER: UMA APLICAÇÃO WEB PARA EVENTOS ESPORTIVOS

Felipe de Jesus Vieira

Prof. Marcos Rogério Cardoso – Orientador

1 INTRODUÇÃO

Ainda que passe despercebida na maior parte do tempo, a tecnologia está presente em praticamente tudo: do pedido de comida e do acesso ao banco pelo celular até a educação a distância, a telemedicina e as cidades inteligentes. A tendência é ela estar cada vez mais embarcada e imperceptível em nossa rotina diária (BRANDVOICE CISCO, 2019). É um processo natural que tem sido observado ao longo dos anos e, principalmente, à medida que evoluímos tecnologicamente e socialmente. Cada vez mais surgem novos costumes, culturas, ideias, objetivos e necessidades. Destes, também são gerados problemas como a necessidade de maior agilidade na realização de transferências bancárias, envio de documentos ou informações de maneira internacional, na compra de itens ou mantimentos sem que seja necessário o deslocamento até um estabelecimento ou loja. E para questões como essas, a tecnologia se apresenta como a principal solução.

Excluído: em

Excluído: a

Uma das áreas que diretamente e constantemente é afetada pela evolução da tecnologia é a do esporte. Quando Marques, Almeida e Gutierrez (2007) dizem “[...] o esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado [...]” pode-se pensar basicamente em dois desses sentidos, a prática profissional como as que são, por exemplo, exercidas por times de futebol em competições oficiais, e as amadoras, exercidas, por exemplo, por grupos de crianças em uma praça. De forma geral e resumida, pode-se dizer que existe a prática esportiva profissional e a de lazer.

Excluído: O esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado, e sob as regras da modalidade esportiva em questão (MARQUES; ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007).

Ainda com base na afirmação de Marques, Almeida e Gutierrez (2007) de que o esporte se expressa “[...] de acordo com o sentido que lhe é dado [...]”, têm-se também a ideia do objetivo que cada indivíduo tem com a realização da prática esportiva. Um dos objetivos que se pode obter com a prática de esportes é a percepção da capacidade esportiva, que para Pieron (2004), “A percepção da capacidade esportiva está estreitamente ligada à percepção da própria competência, que exerce um papel primordial na decisão de praticar uma atividade física.”. Outro dos principais motivos para a busca pela prática esportiva é a de uma melhor qualidade de vida e saúde. Para Silva (2012), “Cada vez mais, nos dias atuais, é demonstrada a importância

de se ter uma vida ativa, incluindo atividades esportivas e de exercícios físicos no dia a dia para se ter um bem-estar e possivelmente uma qualidade de vida e saúde.”.

Tendo estabelecidos estes conceitos, este trabalho tem o intuito de desenvolver uma aplicação web para auxiliar esportistas na organização e criação de seus eventos esportivos, de qualquer modalidade e para o fim que desejarem.

Excluído: Visando promover cada vez mais a realização destes eventos, a fomentação da prática esportiva e o incentivo à mesma na sociedade....

1.1 OBJETIVOS

O objetivo deste trabalho é desenvolver uma aplicação web que permita cadastrar eventos esportivos e fazer sua organização e gestão.

Os objetivos específicos são:

- a) desenvolver um leiaute amigável, intuitivo e acessível para utilização;
- b) definir o perfil de utilização de usuários do aplicativo;
- c) permitir o cadastro do local, horário, modalidade pretendida, quantidade de participantes etc;
- d) promover e facilitar o encontro de esportistas das mais variadas modalidades existentes.

Excluído: com relação à local, horário, modalidade pretendida, quantidade de participantes, dentre outras características que o evento possua...

Excluído: do

Excluído: na plataforma

Excluído: e prever futuras necessidades

2 TRABALHOS CORRELATOS

Nesta seção são apresentados três trabalhos com características semelhantes ao proposto. A subseção 2.1 apresenta um estudo sobre o que é esporte comparando as formas em que é manifestado buscando-se definir o que pode e o que não pode ser considerado esporte de fato (MARQUES; ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007). A subseção 2.2 apresenta uma pesquisa de levantamento e descritiva que visou coletar dados sobre aspectos da prática esportiva alinhada à saúde e a qualidade de vida dos participantes (SILVA; OLIVEIRA, 2012). A subseção 2.3 consiste no desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis cuja proposta é unir pessoas com disponibilidade e gostos comuns, com o objetivo de praticar esportes coletivos (ZANDAVALLE; SILVA, 2018).

2.1 ESPORTE: UM FENÔMENO HETEROGÊNEO: ESTUDO SOBRE O ESPORTE E SUAS MANIFESTAÇÕES NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA

A proposta desse trabalho parte de um simples questionamento, no qual os autores se baseiam para elaborar sua pesquisa. De forma direta e sucinta, O que é esporte? Definindo primeiramente suas mais variadas formas de prática, comparando o intuito para ela, a intensidade da prática, bem como o nível de seus praticantes. Toda a interpretação é baseada em referências bibliográficas que tratam do assunto de maneira a identificar os contextos em que o

Comentado [FAP1]: Esse trabalho correlato é uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo. Não sei como vais comparar com teu trabalho, não faz sentido

Excluído: do

Excluído: esporte?.

Excluído: a mesma

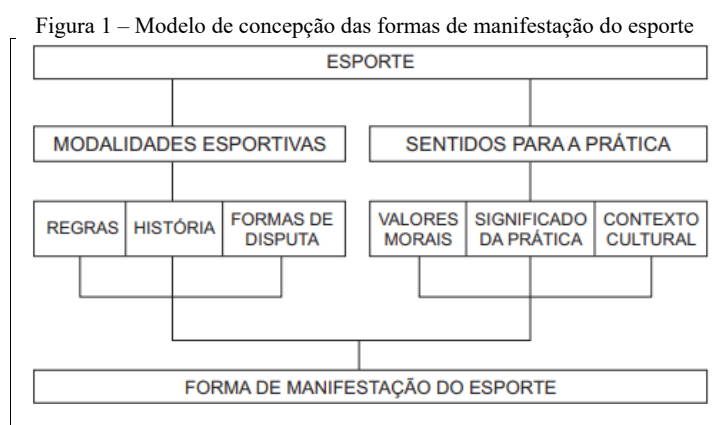
esporte é apresentado e praticado, para então se fazer um entendimento completo do assunto abordado e, por fim, ser capaz de realmente responder ao questionamento inicialmente proposto de O que é esporte?

Excluído: esporte?.

Conforme abordado anteriormente, os autores se utilizam de vários conceitos estabelecidos em bibliografias que visam explicar ou contextualizar a prática esportiva em alguns contextos. Mas, alinhadas dentro de uma perspectiva, no caso a do trabalho correlato em questão, podem ser utilizadas para se entender o que é esporte e quais são suas aplicações dentro da sociedade contemporânea.

Excluído: va

Primeiramente, os autores ramificam o termo esporte em dois, “Modalidades esportivas” e “Sentidos para a prática”, conforme apresenta a Figura 1.



Fonte: Marques, Almeida, Gutierrez (2007)

Por fim, a ramificação inicialmente proposta pelos autores mostrou-se insuficiente para poder concluir o que é esporte, pois dessa proposta surge um novo termo, forma de manifestação do esporte. Termo este que foi separado em duas outras ramificações, sendo elas o esporte de alto-rendimento e o esporte de lazer, esse último caso real de estudo dos autores neste trabalho.

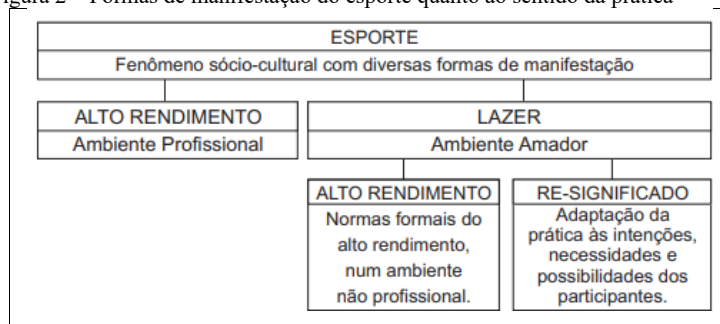
Comentado [FAP2]: ???

Excluído: o segundo,

Para definir realmente o que é o esporte de lazer, ou como também é denominado pelos autores, esporte de lazer re-significado [sic], parte-se primeiramente e principalmente das maneiras pelos quais ele pode ocorrer. A competição no esporte de lazer re-significado [sic] pode ocorrer de diferentes maneiras, seja como uma tarefa a ser realizada pelos participantes (uma prova de corrida de revezamento em longa distância), a superação pessoal de marcas anteriores (melhora dos índices de um nadador amador de academia), ou como meio de motivação para a atividade (dois grupos de amigos que jogam futebol na praia) (MARQUES; ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007).

Por fim, é proposta uma nova ramificação dos sentidos e significados do esporte pelos autores do trabalho, conforme demonstra a Figura 2.

Figura 2 – Formas de manifestação do esporte quanto ao sentido da prática



Fonte: Marques, Almeida, Gutierrez (2007)

Com essa nova proposta, pôde-se estabelecer uma resposta para a pergunta inicial que fundamenta e dá sentido ao trabalho. O que é esporte? Depende do sentido adotado para a prática e a adequação deste ao ambiente em que se insere (MARQUES; ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007).

2.2 OS BENEFÍCIOS DA PRÁTICA ESPORTIVA E DO EXERCÍCIO FÍSICO PARA A SAÚDE E QUALIDADE DE VIDA DO INDIVÍDUO

Na pesquisa proposta pelo autor, busca-se entender de que maneira a prática esportiva e de exercícios físicos possibilita ganhos na qualidade de vida de um indivíduo. Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa de levantamento e descritiva. Para coleta de dados foi utilizado um questionário, com questões abertas e fechadas que investigam aspectos sobre a prática esportiva, a saúde e a qualidade de vida dos participantes (SILVA; OLIVEIRA, 2012).

Para realização da pesquisa, foi utilizada uma amostragem de 105 participantes, praticantes de futebol, escalada e musculação. Tais modalidades foram escolhidas pelo fato da grande maioria das pessoas atualmente incluírem no seu estilo de vida a prática de musculação, o que pode ser comprovado pelo aumento da demanda e surgimento de novas academias; o futebol, que há muito tempo é uma prática consolidada no mundo, envolvendo milhares de pessoas; e também a escalada pela sua evolução e ascensão no Brasil, que a cada dia aumenta o número de adeptos ao esporte, podendo ser futuramente considerado como um esporte dos Jogos Olímpicos (SILVA; OLIVEIRA, 2012).

Todos os questionamentos da pesquisa envolviam perguntas relacionadas a como a prática das modalidades influenciaram de forma positiva ou negativa na qualidade de vida dos indivíduos, sendo o termo qualidade de vida também aberto para o entendimento dos

Comentado [FAP3]: Esse trabalho correlato é uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo. Não sei como vais comparar com teu trabalho, não faz sentido

participantes, para que se pudesse obter de forma mais assertiva em quais aspectos da saúde a prática de esportes ou exercícios físicos está atrelada.

De acordo com a proposta do trabalho se pôde observar os benefícios que foram obtidos pelos participantes. Os benefícios obtidos pelos indivíduos inseridos em situações esportivas e de exercícios, e o quanto estes afetam as dimensões que determinam o bem-estar íntegro do indivíduo, proporcionando-lhe uma melhor qualidade de vida (SILVA; OLIVEIRA, 2012).

2.3 SISTEMA DE RELACIONAMENTO PARA PRÁTICA DE ESPORTES

O trabalho teve por objetivo o desenvolvimento de um aplicativo voltado para dispositivos móveis (*smartphones*) com o intuito de encontrar pessoas com disponibilidade e gostos em comum para a prática de esportes coletivos. O desenvolvimento foi feito em React Native e Firebase para utilização do JavaScript.

Dentre as funcionalidades do aplicativo estão a possibilidade de convidar participantes para uma partida criada pelo organizador com base em seus interesses previamente indicados em seu perfil. O menu inicial apresenta todas as interações possíveis que o usuário pode ter com a aplicação, seja ela dada pelo recebimento de convites para participações em partidas ou avisos de novos jogos agendados.

Outra funcionalidade apresentada no aplicativo é a possibilidade de buscar não só participantes para os grupos de prática esportiva, mas também locais para a prática do mesmo, uma vez que uma das justificativas para realização do trabalho e objetivos que se buscam com o mesmo são, segundo Zandavalle, Silva (2018), “A busca por locais apropriados, bem como a escassez de recursos que auxiliem o inter-relacionamento entre pessoas praticantes de esporte no meio urbano (...)”.

Os autores concluíram que o trabalho cumpriu seus objetivos, tendo os *feedbacks* apresentados pelos usuários responsáveis pelos testes do sistema foram positivos com relação ao que se buscava obter como resultado do trabalho. Acredita-se que o trabalho cumpriu com seus objetivos, sendo que as principais funcionalidades foram implementadas e validadas seguindo a proposta inicial com alto percentual de aprovação (ZANDAVALLE; SILVA, 2018).

3 PROPOSTA

Nas próximas subseções serão descritos os motivos para a elaboração do trabalho, como também as metodologias que serão utilizadas para o desenvolvimento ~~dele~~. Na subseção 3.1, será apresentada a justificativa para o desenvolvimento do trabalho. Na subseção 3.2 serão detalhados os requisitos principais. Por fim, na subseção 3.3 são apresentadas as metodologias utilizadas.

Excluído: do mesmo

Excluído: ,

3.1 JUSTIFICATIVA

Conforme o Quadro 1, todos os trabalhos e a ferramenta apresentados na seção 2 estão diretamente correlacionados com o tema desse trabalho. As linhas representam as características presentes e as colunas os trabalhos relacionados.

Quadro 1 - Comparativo dos trabalhos correlatos

Trabalhos Correlatos Características	Marques, Almeida, Gutierrez (2007)	Silva,Oliveira (2012)	Zandavalle, Silva (2018)
Identifica e fundamenta o que são esportes	X		X
Identifica e fundamenta atividades de lazer relacionadas ao esporte	X	X	X
Identifica e fundamenta os diferentes motivos para prática de esportes	X	X	X
Relaciona a prática de esportes visando ganho de saúde	X	X	X
Colaboração dos usuários		X	X
Foco em melhoria do cotidiano do usuário		X	X
Fomenta e incentiva a prática de esportes na sociedade	X	X	X

Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme demonstram as relações estabelecidas entre características desse trabalho com os trabalhos correlatos apresentadas no Quadro 1, todos os trabalhos apresentam informações importantes para a construção da fundamentação tanto teórica quanto técnica dos objetivos propostos, sejam elas tanto identificações ou fundamentações dos conceitos que o compõe, quanto aspectos presentes no cotidiano e no estilo de vida de seus usuários.

Já Marques, Almeida, Gutierrez (2007) indicam que “Não é difícil deparar, todos os dias, com alguma mensagem relativa ao esporte. É muito comum ouvir comentários sobre jogos, ver manchetes em jornais, transmissões de eventos ao vivo, venda de materiais e recomendações para prática esportiva, garotos jogando futebol na rua, no clube, em casa, na escola, ou seja, este fenômeno está presente na cultura e nos costumes da sociedade contemporânea”. Com isso entende-se o quão presente no cotidiano de cada indivíduo está o esporte ou a prática esportiva seja ela em qualquer contexto que se considere prática esportiva.

Surtem então as dificuldades e problemáticas para as práticas esportivas adequadas. A dificuldade de encontrar espaços propícios para um determinado exercício pode também ser considerado um fator importante para o desenvolvimento de novas ferramentas, bem como, o aprofundamento de um estudo sobre este assunto no meio social e acadêmico (ZANDAVALLE; SILVA, 2018). Os autores do terceiro trabalho correlato reforçam através da citação a importância do desenvolvimento de novas ferramentas, no caso desse trabalho uma

Comentado [FAP4]: Não tem nada a ver com o desenvolvimento do teu aplicativo, não sei como vais comparar com isso

Excluído: . S

Excluído: Com a evolução da sociedade surgem cada vez mais problemas ou situações complexas a serem facilitadas de alguma forma, a tecnologia é a principal solução para problemas como esses. Com a fomentação e popularização de mais esportes como vêm acontecendo nos últimos anos, encontram-se dificuldades para aqueles que desejam realizar a prática dos mesmos, isso nada mais é do que resultado do que defendem os autores do primeiro trabalho correlato.

aplicação web, para auxiliar os praticantes de esportes considerados não convencionais a encontrar espaços que propiciem a prática dessas atividades, bem como outros praticantes para o caso daqueles que se façam de forma coletiva.

Outro aspecto da prática esportiva que reforça a relevância do estudo e do desenvolvimento de novas soluções que fomentam e incentivam a prática de esportes, é a constante busca dos indivíduos por uma melhor qualidade de vida através da saúde. Para Silva e Oliveira (2012) “Cada vez mais, nos dias atuais, é demonstrada a importância de se ter uma vida ativa, incluindo atividades esportivas e de exercícios físicos no dia a dia para se ter um bem-estar e possivelmente uma qualidade de vida e saúde.”, por isso o uso da tecnologia para o desenvolvimento de ferramentas que auxiliem e incentivem este tipo de atividade torna-se cada vez mais importantes, à medida que também aumentam o número de usuários interessados neste tipo de recurso nos dias de hoje.

3.2 REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO

Nessa subseção serão apresentados os principais Requisitos Funcionais (RF) e os principais Requisitos Não Funcionais (RNF). A aplicação proposta deverá:

- a) permitir que o usuário crie perfil (RF);
- b) permitir que o usuário busque eventos esportivos conforme seu interesse (RF);
- c) permitir que o usuário solicite presença nos eventos esportivos que desejar (RF);
- d) permitir que o usuário cancele sua presença nos eventos esportivos em que sua participação obteve aprovação (RF);
- e) permitir que o usuário consulte seu histórico de participação em eventos esportivos (RF);
- f) permitir que o usuário cadastre eventos esportivos (RF);
- g) permitir que o usuário aprove ou reprove a participação de solicitações de participação em seus eventos esportivos (RF);
- h) permitir que o usuário cancele o evento esportivo (RF);
- i) permitir que o usuário avalie o perfil dos participantes dos eventos esportivos que realizar (RF);
- j) ter seu *back-end* desenvolvido em C# (RNF);
- k) ter seu *front-end* desenvolvido em JavaScript (RNF);
- l) utilizar o Visual Studio como ambiente de programação (RNF);
- m) possuir integração com Google Maps para escolha do local do evento esportivo (RNF);
- n) armazenar um histórico de participação em eventos esportivos de cada usuário

Excluído: , p

Comentado [FAP5]: Quais perfis? E dependendo de quais, os próximos requisitos funcionais devem ser possibilitados somente para determinados perfis

Excluído: <#>utilizar banco de dados SQL Server Management Studio (RNF);

(RNF);

- o) possuir sistema de avaliação de perfis com base em estrelas (de 1 a 5) com a possibilidade de comentários (RNF).

Comentado [FAP6]: Avaliação de perfis ou de usuários? E para que?

3.3 METODOLOGIA

O trabalho será desenvolvido observando as seguintes etapas:

- a) coleta de informações: estudar e aprofundar os assuntos contemplados nos trabalhos correlatos e nas demais bibliografias identificadas para fundamentação teoria do trabalho, buscando mais conteúdos sobre a aplicabilidade da tecnologia em práticas esportivas de lazer;
- b) identificação dos requisitos: confirmar se as linguagens C#, JavaScript e banco de dados SQL Server Management Studio possuem a capacidade necessária para desenvolver a aplicação;
- c) especificação: desenvolver os diagramas de classe e de casos de uso conforme a Unified Modeling Language (UML), utilizando a ferramenta Miro para elaborar os desenhos;
- d) análise de especificação: confirmar se há necessidade de revisão dos requisitos e se as tecnologias propostas atendem as necessidades com base na atividade realizada na etapa “c”;
- e) implementação visual: iniciar o desenvolvimento da aplicação com JavaScript utilizando o Visual Studio como Integrated Development Environment (IDE) para implementar as funcionalidades visíveis aos usuários;
- f) aprendizagem *back-end*: aperfeiçoar os conhecimentos e práticas sobre o desenvolvimento de aplicações em C# voltadas para o *back-end* da aplicação proposta, utilizando cursos online;
- g) implementação *back-end*: iniciar o desenvolvimento das funcionalidades não visíveis aos usuários para depois integrá-la com o que foi desenvolvido na etapa “e”;
- h) implementação do banco: realizar a configuração do banco de dados SQL Server Management Studio para armazenar as informações dos usuários;
- i) testes: realizar testes das funcionalidades da aplicação ao concluir cada uma das etapas anteriores.

As etapas serão realizadas nos períodos relacionados no Quadro 2.

Quadro 2 - Cronograma

etapas / quinzenas	2023									
	fev.		mar.		abr.		maio		jun.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
coleta de informações										
identificação dos requisitos										
especificação										
análise de especificação										
implementação visual										
aprendizagem <i>back-end</i>										
implementação <i>back-end</i>										
implementação do banco										
testes										

Fonte: elaborado pelo autor.

4 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Nesta seção serão apresentados os temas principais que compõe o trabalho. Na subseção 4.1 aborda sobre a evolução tecnológica e como isso impacta a sociedade. A subseção 4.2 aprofunda o conceito de globalização no meio esportivo e seus impactos no Brasil através da inserção do futebol americano.

4.1 EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E SEU IMPACTO NA SOCIEDADE

Em um mundo cada vez mais marcado pelo avanço tecnológico e pelas novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's), impulsionadas pelo processo de globalização da economia muitos são os desafios e limites ainda a serem enfrentados (TAVARAYAMA; SILVA; MARTINS, 2012). Alinhado à afirmação estabelecida pelos autores citados, está a consciência de que os limites e desafios continuarão a aparecer, é comum nos depararmos com situações do dia a dia em que a solução de um problema cria vários outros que podem ou não serem resolvidos dentro de um mesmo contexto. O desenvolvimento de aplicações que surgem como essas soluções passa diretamente por esse conceito. É inegável que a tecnologia trouxe melhorias e facilidades para a sociedade, no entanto, algumas dessas melhorias não são democráticas, pois muitas pessoas ainda são excluídas desse processo de revolução tecnológica (TAVARAYAMA; SILVA; MARTINS, 2012).

4.2 GLOBALIZAÇÃO ESPORTIVA E SEUS IMPACTOS NO BRASIL

Ao longo dos anos diversas são as mudanças culturais percebidas na sociedade em seus diversos nichos e aspectos. O esporte é um deles e talvez seja, inclusive, o que mais recebe inclusões seja de modalidades, de práticas, regras, instrumentalização da prática em si, enfim, diversos são os reflexos da globalização na forma como o esporte é visto e praticado no mundo.

Observando o contexto brasileiro é comum pensar no futebol, que há muito tempo é uma prática consolidada no mundo, envolvendo milhares de **peessoas**, mas que talvez tenha sua maior

Comentado [FAP7]: Os assuntos abordados na tua revisão bibliográfica não abordam aspectos mais técnicos da área de desenvolvimento. Poderias tratar do assunto Material Design como forma de desenvolver uma interface amigável com o usuário, por exemplo.

Excluído: pessoas

notoriedade em nosso país, por ser o esporte mais popular. Porém, os efeitos da globalização nos esportes também são observados, um dos exemplos que se pode citar é a inserção do futebol americano no cotidiano dos brasileiros. A entrada do esporte no Brasil ocorre primeiramente através da televisão. Os anos de 1990 podem ser considerados o marco de entrada do futebol americano no Brasil. A Rede Bandeirantes (Band) foi uma das primeiras emissoras (TV aberta) a transmitir o Campeonato de Futebol Americano dos EUA entre os anos de 1994 e 1998. O esporte começa a ganhar alguma popularidade entre os brasileiros graças às transmissões feitas pelos canais Entertainment and Sports Programming Network (ESPN) e BANDSPORTS (TVs por assinatura) (BUENO; MARCHI JÚNIOR, 2020).

Com o tempo, os telespectadores se organizam e formam times e tornam-se praticantes/jogadores. Finalmente as equipes, já com certa estrutura e organização, começam a competir entre si. Conforme os times se consolidam, progressivamente fundam clubes, instituem federações, criam ligas, organizam campeonatos estaduais e federais. Porém, por ser um esporte relativamente novo no país, ainda enfrenta muitas dificuldades estruturais, como a falta de espaços esportivos adequados para a prática (BUENO; MARCHI JÚNIOR, 2020).

Daí a necessidade para que estes esportes também tenham sua prática incentivada perante a sociedade, visto que a disponibilização de espaços esportivos e material esportivo adequados para a prática desses esportes está diretamente relacionada à popularidade do mesmo com relação ao número de praticantes ou de interessados na prática deles.

REFERÊNCIAS

- BRANDVOICE CISCO. **Revolução tecnológica deve transformar a vida no mundo.** Forbes Brasil. Disponível em: <https://forbes.com.br/brand-voice/2019/08/revolucao-tecnologica-deve-transformar-a-vida-no-mundo/>. Acesso em: 18 set. 2022.
- BUENO, Igor Alexandre Silva; MARCHI JÚNIOR, Wanderley. A influência da globalização na inserção do futebol americano no brasil. **Novos Olhares Sociais**, v. 3, n. 1, p. 127-151, 2020. Disponível em: <https://www3.ufrb.edu.br/ojs/index.php/novosolharessociais/article/view/503>. Acesso em 18 set. 2022.
- MARQUES, Renato Francisco Rodrigues; ALMEIDA, Marco Antonio Bettine de; GUTIERREZ, Gustavo Luis. Esporte: um fenômeno heterogêneo: estudo sobre o esporte e suas manifestações na sociedade contemporânea. **Movimento**, Porto Alegre, v. 13, n. 3, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115314345010>. Acesso em 11 set. 2022.
- PIERON, M. Estilo de vida, prática de atividades físicas e esportivas, qualidade de vida. **Fitness & Performance Journal**, v.3, n.1, p.10-17, 2004. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2953114>. Acesso em 11 set. 2022.

SILVA, Alan Fialho da; OLIVEIRA, Adriana Leonidas de. Os Benefícios da Prática Esportiva e do exercício para a saúde e qualidade de vida do indivíduo. In: Encontro Latino Americano de Iniciação Científica, 16., 2012, **São José dos Campos**. Disponível em: https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2012/anais/arquivos/0621_0243_01.pdf. Acesso em 11 set. 2022.

TAVARAYAMA, Rodrigo; SILVA, Regina Célia Marques Freitas; MARTINS, José Roberto. A sociedade da informação: possibilidades e desafios. **Nucleus**, v. 9, n. 1, p. 253-262, 2012. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3988649.pdf>. Acesso em 18 set. 2022.

ZANDAVALLE, Bruno Bianchini; SILVA, Guilherme Souza da. Sistema de relacionamento para prática de esporte. **Sistemas de Informação-Florianópolis**, 2018. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/10940>. Acesso em 11 set. 2022.

PROJETO: OBSERVAÇÕES – PROFESSOR ORIENTADOR

Observações do orientador em relação a itens não atendidos do pré-projeto (se houver):

O fato de utilizar referências e trabalhos correlatos não muito recentes, implica no fato de que tais referências e trabalhos correlatos foram considerados relevantes ao assunto pesquisado, por parte do orientando. Não foram encontradas referências e trabalhos correlatos recentes que justificariam serem utilizados dentro do pré-projeto.

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO SIS ACADÊMICO
PROFESSOR AVALIADOR – PROJETO

Avaliador(a): Francisco Adell Péricas

Atenção: quando o avaliador marcar algum item como atende parcialmente ou não atende, deve obrigatoriamente indicar os motivos no texto, para que o aluno saiba o porquê da avaliação.

ASPECTOS AVALIADOS		atende	atende parcialmente	não atende
ASPECTOS TÉCNICOS	1. INTRODUÇÃO O tema de pesquisa está devidamente contextualizado/delimitado?	X		
	O problema está claramente formulado?	X		
	2. OBJETIVOS O objetivo principal está claramente definido e é passível de ser alcançado?	X		
	Os objetivos específicos são coerentes com o objetivo principal?		X	
	3. TRABALHOS CORRELATOS São apresentados trabalhos correlatos, bem como descritas as principais funcionalidades e os pontos fortes e fracos?		X	
	4. JUSTIFICATIVA Foi apresentado e discutido um quadro relacionando os trabalhos correlatos e suas principais funcionalidades com a proposta apresentada?	X		
	São apresentados argumentos científicos, técnicos ou metodológicos que justificam a proposta?		X	
	São apresentadas as contribuições teóricas, práticas ou sociais que justificam a proposta?	X		
	5. REQUISITOS PRINCIPAIS DO PROBLEMA A SER TRABALHADO Os requisitos funcionais e não funcionais foram claramente descritos?	X		
	6. METODOLOGIA Foram relacionadas todas as etapas necessárias para o desenvolvimento do TCC?	X		
	Os métodos, recursos e o cronograma estão devidamente apresentados e são compatíveis com a metodologia proposta?	X		
	7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA (atenção para a diferença de conteúdo entre projeto e pré-projeto) Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?		X	
ASPECTOS METODOLÓGICOS	As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)?	X		
	8. LINGUAGEM USADA (redação) O texto completo é coerente e redigido corretamente em língua portuguesa, usando linguagem formal/científica?	X		
	A exposição do assunto é ordenada (as ideias estão bem encadeadas e a linguagem utilizada é clara)?	X		

O projeto de TCC ser deverá ser revisado, isto é, necessita de complementação, se:

- qualquer um dos itens tiver resposta NÃO ATENDE;
- pelo menos 5 (cinco) tiverem resposta ATENDE PARCIALMENTE.

PARECER: (X) APROVADO () REPROVADO

Observação: anexo transcrição das observações feitas pelo prof. Péricas (terceiro revisor) enviadas juntas no e-mail da avaliação.

“Olá Prof.

Segue anexo minha revisão. Eu aprovei porque “entendi” o que ele quer fazer, mas o texto deixa bastante a desejar. A revisão bibliográfica tem pouco a ver com o desenvolvimento do aplicativo, metade dos trabalhos correlatos não são adequados para o trabalho, a justificativa não justifica nada de TIC.

Péricas.

“