

# Revisão do Pré-projeto

**Disciplina: Trabalho de Conclusão de Curso I – SIS**

Caro, orientando,

segue abaixo o Termo de Compromisso, as DUAS revisões do seu pré-projeto contendo a avaliação do professor “avaliador” e professor “TCC1”. É muito importante que revise com cuidado e discuta possíveis dúvidas decorrente das revisões com o seu professor orientador, e com o professor de TCC1. Sempre procure fazer todos os ajustes solicitados, até mesmo os menores detalhes, pois todos são importantes e irão refletir na sua nota nesta disciplina. Lembre de abrir localmente em um visualizador PDF para poder ver as anotações que foram feitas. E, aparecendo uma anotação feita por mim (prof. De TCC1) que inicie com “TF-...” (ex. “TF-ALÍNEA”) se refere a ajustes de formatação indicando que deve usar o estilo do Word correto do modelo do projeto.

Mas, caso o professor orientador julgue que algumas anotações das revisões não devam ser feitas, ou mesmo que sejam feitas de forma diferente a solicitada pelo revisor, anexe ao final do seu projeto a ficha “Projeto: Observações – Professor Orientador” disponível no material da disciplina, e justifique o motivo.

Lembrem que agora o limite de páginas do projeto é no máximo 16 (dezesesseis) páginas.

Atenciosamente,

**TERMO DE COMPROMISSO**

<b>I – IDENTIFICAÇÃO DO ALUNO</b>	
Nome:	Felipe de Jesus Vieira
CV Lattes:	<a href="http://lattes.cnpq.br/4928661623139604">http://lattes.cnpq.br/4928661623139604</a>
E-mail:	felipev@furb.br
Telefone:	(47)99923-7762
<b>II – IDENTIFICAÇÃO DO TRABALHO</b>	
Título provisório:	SPORT FINDER: UMA APLICAÇÃO WEB PARA EVENTOS ESPORTIVOS
Orientador:	Marcos Rogério Cardoso
Coorientador (se houver):	
Linha de Pesquisa:	<input type="checkbox"/> Tecnologias aplicadas à informática na educação <input checked="" type="checkbox"/> Tecnologias aplicadas ao desenvolvimento de sistemas
<b>III – COMPROMISSO DE REALIZAÇÃO DO TCC</b>	
Eu (aluno),	Felipe de Jesus Vieira
comprometo-me a realizar o trabalho proposto no semestre <u>2023/1</u> , de acordo com as normas e os prazos determinados pela FURB, conforme previsto na resolução nº.20/2016.	
Assinatura:	NÃO É NECESSÁRIO – Encaminhar por mail ao orientador
<b>IV – COMPROMISSO DE ORIENTAÇÃO</b>	
Eu (orientador),	Marcos Rogério Cardoso
comprometo-me a orientar o trabalho proposto no semestre <u>2023/1</u> , de acordo com as normas e os prazos determinados pela FURB, conforme previsto na resolução nº.20/2016.	
Assinatura:	NÃO É NECESSÁRIO – Encaminhar por mail ao professor de TCC I

Blumenau, 15 de Agosto de 2022

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

## SPORT FINDER: UMA APLICAÇÃO WEB PARA EVENTOS ESPORTIVOS

Felipe de Jesus Vieira

Prof. Marcos Rogério Cardoso – Orientador(a)

### 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 **temos** observado ao longo dos anos e, principalmente, à medida que evoluímos tecnologicamente e socialmente. Surgem novos costumes, culturas, ideias, objetivos e necessidades. Destes, também são gerados problemas como a necessidade de maior agilidade em realização de transferências bancárias, envio de documentos ou informações de maneira internacional, a compra de itens ou mantimentos sem que seja necessário o deslocamento até um estabelecimento ou loja etc. para a solução de questões como essas, a tecnologia se apresenta como a principal solução.

Uma das áreas que diretamente e constantemente é afetada pela evolução da tecnologia é a do esporte. O esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado, e também sob as regras da modalidade esportiva em questão (**RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007**). ~~Quando Rodrigues Marques, Bettine de Almeida e Gutierrez (2007, p. 6) dizem~~ “[...] o esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado [...]” **podemos** 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.

Ainda com base na afirmação de **Rodrigues Marques, Bettine de Almeida e Gutierrez (2007, p. 6)** 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, para **Pieron (2004, p. 14)**, “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 da Silva (2012, p. 1), “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. ~~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 com relação à local, horário, modalidade pretendida, quantidade de participantes, dentre outras características que o evento possua.

Os objetivos específicos são:

- a) desenvolver um leiaute amigável, intuitivo e acessível para utilização;
- b) estudar o perfil de utilização do usuário na plataforma e prever futuras necessidades;
- c) promover e facilitar o encontro de esportistas das mais variadas modalidades existentes;

## 2 TRABALHOS CORRELATOS

São apresentados três trabalhos com características semelhantes ao proposto. ~~O primeiro trabalho correlato~~ 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 (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007). ~~O segundo é~~ 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 (DA SILVA, 2012). ~~O terceiro trabalho~~ 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; SOUZA DA SILVA, 2018).

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

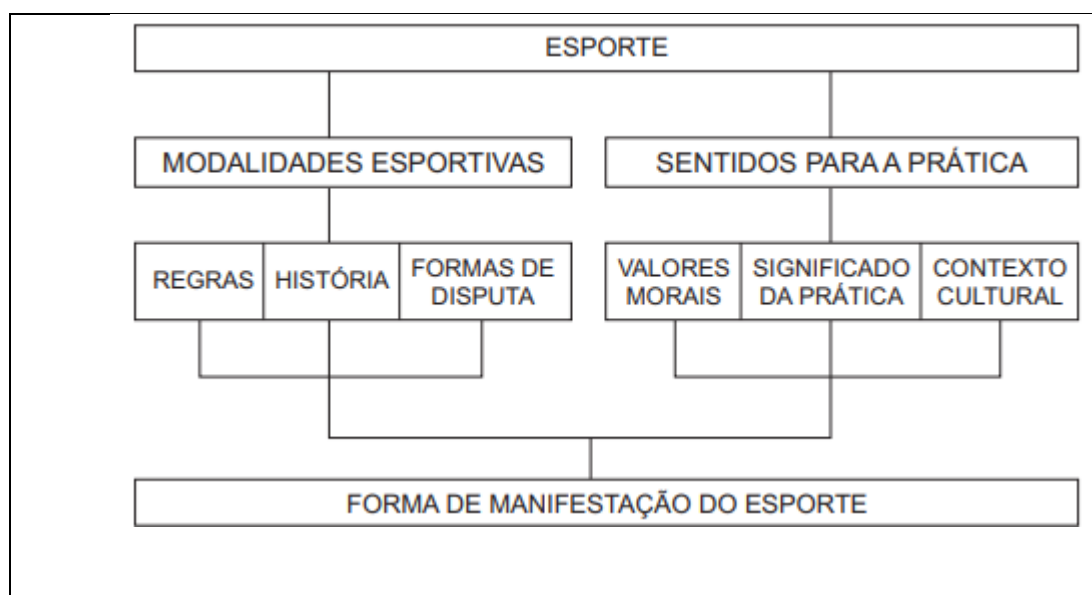
A proposta do trabalho parte de um simples questionamento, no qual os autores se baseiam para elaborar sua pesquisa. De forma direta e sucinta, “O que é esporte?”. Definindo

primeiramente suas mais variadas formas de prática, comparando o intuito para a mesma, 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 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?”

Conforme abordado anteriormente, os autores se utilizam de vários conceitos estabelecidos em bibliografias que visavam explicar ou contextualizar a prática esportiva em alguns contextos, mas que 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.

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

**Figura 1 – Modelo de concepção das formas de manifestação do esporte**



Fonte: Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007)

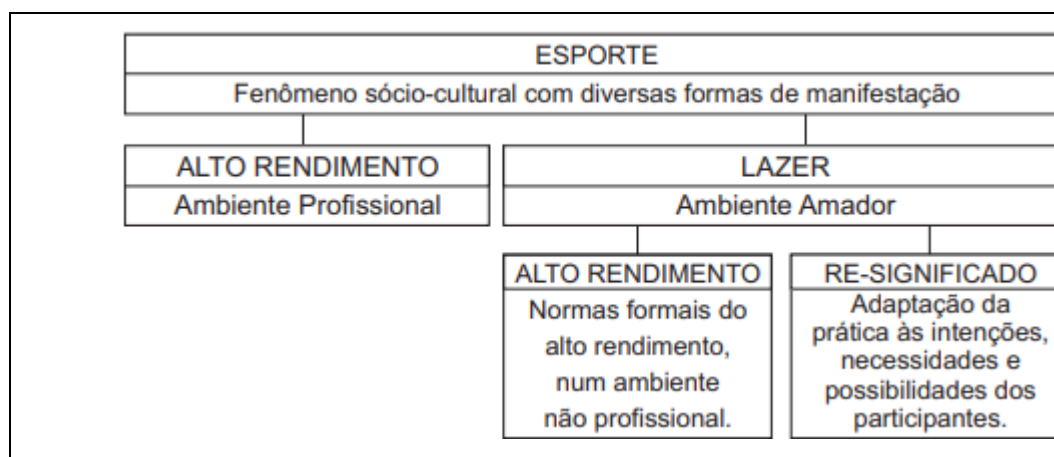
Por fim, a ramificação inicialmente proposta pelos autores mostrou-se insuficiente para poder concluir o que é esporte, pois dessa proposta surge um novo termo, forma de manifestação do esporte. Termo este que foi separado em duas outras ramificações, sendo elas o esporte de alto-rendimento e o esporte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

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) (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE 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: Rodrigues Marques, Bettine de 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 (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE 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, buscava-se entender de que maneira a prática esportiva e de exercícios físicos possibilitava 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 (DA SILVA, 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 (DA SILVA, 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 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, pôde-se 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 (DA SILVA, 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 pelos desenvolvedores 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: A busca por locais apropriados, bem como a escassez de recursos que auxiliem o inter-relacionamento entre pessoas praticantes de esporte no meio urbano (ZANDAVALLE; SOUZA DA SILVA, 2018).

~~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; SOUZA DA SILVA, 2018).

### 3 PROPOSTA

~~Nas próximas seções~~ serão descritos os motivos para a elaboração do trabalho, como também as metodologias que serão utilizadas para o desenvolvimento do mesmo. 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.

#### 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**

<b>Trabalhos Correlatos</b> <b>Características</b>	<b>Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007)</b>	<b>da Silva (2012)</b>	<b>Zandavalle, Souza da Silva (2018)</b>
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.

Conforme indicam Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007) “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.

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.

Surgem 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; SOUZA DA SILVA, 2018). Os autores do terceiro trabalho correlato reforçam através da citação a importância do desenvolvimento de novas ferramentas, no caso desse trabalho uma 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 (DA 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.”, por isso o uso da tecnologia para o desenvolvimento de ferramentas que auxiliem e incentivem este tipo de atividade torna-se cada vez mais importante, 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 seção 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 banco de dados SQL Server Management Studio (RNF);
- m) utilizar o Visual Studio como ambiente de programação (RNF);
- n) possuir integração com Google Maps para escolha do local do evento esportivo (RNF);
- o) armazenar um histórico de participação em eventos esportivos de cada usuário (RNF);
- p) possuir sistema de avaliação de perfis com base em estrelas (de 1 a 5) com a possibilidade de comentários (RNF);

### 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 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.		mai.		jun.	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
coleta de informações										
identificação dos requisitos										
especificação										
análise de especificação										
implementação visual										
aprendizagem back-end										
implementação back-end										
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 (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 pessoas (DA SILVA, 2012) mas que talvez tenha sua maior 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 a 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; 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; JÚNIOR, 2020).

Dá 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

RODRIQUES MARQUES, Renato Francisco; BETTINE DE ALMEIDA, Marco Antonio; 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.

DA SILVA, Alan Fialho; DE OLIVEIRA, ADRIANA LEONIDAS. 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](https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2012/anais/arquivos/0621_0243_01.pdf)>. Acesso em 11 set. 2022.

ZANDAVALLE, Bruno Bianchini; SILVA, Guilherme Souza. 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.

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.

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.

BUENO, Igor Alexandre Silva; ~~JÚNIOR~~, Wanderley ~~Marchi~~. 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.

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.

# FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO SIS ACADÊMICO PROFESSOR AVALIADOR – PRÉ-PROJETO

Avaliador(a): Simone Erbs da Costa

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 Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?		X	
	As referências contemplam adequadamente os assuntos abordados (são indicadas obras atualizadas e as mais importantes da área)?		X	
ASPECTOS METODOLÓGICOS	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		

CURSO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO – TCC ACADÊMICO		
(X) PRÉ-PROJETO	( ) 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

**Excluído:** (a)

### 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 temos 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 em realização de transferências bancárias, envio de documentos ou informações de maneira internacional, a 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:** Surgem

**Excluído:** etc.

**Excluído:** a solução de questões como essas,

Uma das áreas que diretamente e constantemente é afetada pela evolução da tecnologia é a do esporte. O esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado, e sob as regras da modalidade esportiva em questão (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007). Quando Rodrigues Marques, Bettine de Almeida e Gutierrez (2007, p. 6) dizem “[...] o esporte se expressa, primeiramente, de acordo com o sentido que lhe é dado [...]” podemos 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:** e também

**Comentado [DSdR1]:** Formato da citação: errado

**Comentado [DSdR2]:** Formato da citação: errado

Ainda com base na afirmação de Rodrigues Marques, Bettine de Almeida e Gutierrez (2007, p. 6) 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, p. 14), “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

**Comentado [DSdR3]:** Formato da citação: errado

prática esportiva é a de uma melhor qualidade de vida e saúde. Para da Silva (2012, p. 1), “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.”.

Excluído: , p

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

Comentado [DSdR4]: Alinhamento do parágrafo: errado

Os objetivos específicos são:

- desenvolver um leiaute amigável, intuitivo e acessível para utilização;
- estudar o perfil de utilização do usuário na plataforma e prever futuras necessidades;
- promover e facilitar o encontro de esportistas das mais variadas modalidades existentes.

Excluído: ;

## 2 TRABALHOS CORRELATOS

São apresentados três trabalhos com características semelhantes ao proposto. O primeiro trabalho correlato 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 (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE ALMEIDA; GUTIERREZ, 2007). O segundo é 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 (DA SILVA, 2012). O terceiro trabalho 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; SOUZA DA SILVA, 2018).

Comentado [DSdR5]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR6]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR7]: Formato da citação: errado

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

A proposta do 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 a mesma, a

Excluído: “

Excluído: ”

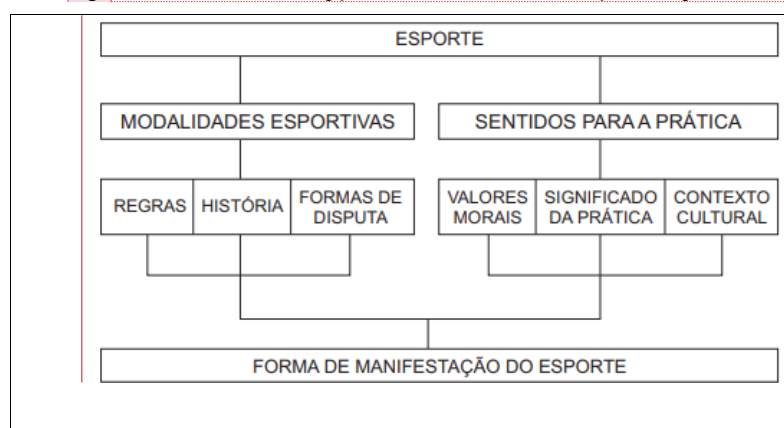


intensidade da prática, bem como o nível de seus praticantes. Toda a interpretação é baseada em referências bibliográficas que tratam do assunto de maneira a identificar os contextos em que o esporte é apresentado e praticado, para então se fazer um entendimento completo do assunto abordado e, por fim, ser capaz de realmente responder ao questionamento inicialmente proposto de **O que é esporte?**.

Conforme abordado anteriormente, os autores se utilizam de vários conceitos estabelecidos em bibliografias que visavam explicar ou contextualizar a prática esportiva em alguns contextos, mas que 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.

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

**Figura 1** – Modelo de concepção das formas de manifestação do esporte



Fonte: Rodrigues Marques, Bettine de 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, o segundo, caso real de estudo dos autores neste trabalho.

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

Excluído: “

Excluído: ”

Excluído: :

Comentado [DSdR8]: Usar estilo: TF-LEGENDA

Comentado [DSdR9]: Usar estilo: TF-FIGURA

Comentado [DSdR10]: Usar estilo: TF-FONTE

Comentado [DSdR11]: Formato da citação: errado

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) (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE 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: Rodrigues Marques, Bettine de 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 (RODRIGUES MARQUES; BETTINE DE 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, buscava-se entender de que maneira a prática esportiva e de exercícios físicos possibilitava 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 (DA SILVA, 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 (DA SILVA, 2012).

Comentado [DSdR12]: Formato da citação: errado

Excluído: :

Comentado [DSdR13]: Usar estilo: TF-LEGENDA

Comentado [DSdR14]: Usar estilo: TF-FIGURA

Comentado [DSdR15]: Usar estilo: TF-FONTE

Comentado [DSdR16]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR17]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR18]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR19]: Formato da citação: errado

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 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 (DA SILVA, 2012).

Excluído: , pôde-se

Comentado [DSdR20]: Formato da citação: errado

### 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 pelos desenvolvedores 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: A busca por locais apropriados, bem como a escassez de recursos que auxiliem o inter-relacionamento entre pessoas praticantes de esporte no meio urbano (ZANDAVALLE; SOUZA DA SILVA, 2018).

Comentado [DSdR21]: Não seria uma citação direta?

Comentado [DSdR22]: Formato da citação: errado

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; SOUZA DA SILVA, 2018).

Comentado [DSdR23]: Formato da citação: errado

### 3 PROPOSTA

Nas próximas seções serão descritos os motivos para a elaboração do trabalho, como também as metodologias que serão utilizadas para o desenvolvimento do mesmo. 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.

#### 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	Rodrigues Marques, Bettine de Almeida, Gutierrez (2007)	da Silva (2012)	Zandavalle, Souza da 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 Rodrigues Marques, Bettine de 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

Comentado [DSdR25]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR26]: Formato da citação: errado

Comentado [DSdR24]: Formato da citação: errado

Formatado: Justificado

Formatado: Justificado

Formatado: Justificado

Formatado: Justificado

Formatado: Justificado

Formatado: Justificado

Formatado: Justificado

Comentado [DSdR27]: Formato da citação: errado

Excluído: Conforme indicam

Comentado [DSdR28]: Usar estilo: TF-CITAÇÃO

esporte ou a prática esportiva seja ela em qualquer contexto que se considere prática esportiva.

Com a evolução da sociedade surgem cada vez mais problemas ou situações complexas a serem facilitadas de alguma forma, e 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.

Surgem 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; SOUZA DA SILVA, 2018). Os autores do terceiro trabalho correlato reforçam através da citação a importância do desenvolvimento de novas ferramentas, no caso desse trabalho uma 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.

**Comentado [DSdR29]:** Formato da citação: errado

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 (DA 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.”, por isso o uso da tecnologia para o desenvolvimento de ferramentas que auxiliem e incentivem este tipo de atividade torna-se cada vez mais importante, à medida que também aumentam o número de usuários interessados neste tipo de recurso nos dias de hoje.

**Comentado [DSdR30]:** Formato da citação: errado

### 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:

**Excluído:** seção

- 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);

**Comentado [DSdR31]:** Usar estilo: TF-ALÍNEA

- 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 banco de dados SQL Server Management Studio (RNF);
- m) utilizar o Visual Studio como ambiente de programação (RNF);
- n) possuir integração com Google Maps para escolha do local do evento esportivo (RNF);
- o) armazenar um histórico de participação em eventos esportivos de cada usuário (RNF);
- p) possuir sistema de avaliação de perfis com base em estrelas (de 1 a 5) com a possibilidade de comentários (RNF).

Formatado: Fonte: Itálico

Formatado: Fonte: Itálico

Excluído: ;

### 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 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.		mai.		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

Formatado: Fonte: Itálico

Formatado: Fonte: Itálico

Formatado: Fonte: Itálico

Excluído: .

Formatado: Fonte: Itálico

Formatado: Fonte: Itálico

Excluído: tecnologias

Excluído: informação

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 pessoas (DA SILVA, 2012) mas que talvez tenha sua maior notoriedade em nosso país, por ser o esporte mais popular. Porém, os efeitos da globalização nos esportes também são observados, e 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; 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; 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.

Excluído: , o

Comentado [DSdR32]: Formato da citação: errado

Excluído: a

Excluído: (...)



## REFERÊNCIAS

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.

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/anaais/arquivos/0621\\_0243\\_01.pdf](https://www.inicepg.univap.br/cd/INIC_2012/anaais/arquivos/0621_0243_01.pdf). Acesso em 11 set. 2022.

ZANDAVALLE, Bruno Bianchini; SILVA, Guilherme Souza. 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.

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.

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.

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.

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.

**Comentado [DSdR33]:** Referências bibliográficas: ordem alfabética

**Excluído:** RODRIQUES

**Excluído:** BETTINE DE

**Excluído:** <  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115314345010>>... Acesso em 11 set. 2022. [1]

**Excluído:** DA ...ILVA, Alan Fialho da; DE [2]

**Excluído:** Da ...a Prática Esportiva E ... Do ...o Exercício exercício Para ...ara A ... sS...úde E ... qQ...alidade De ...e vV...da Do ...o il [3]

**Excluído:** <...tps://www.inicepg.univap.br/cd/INIC\_2012/anaais/arquivos/0621\_0243\_01.pdf>... Acesso em 11 set. 2022. [4]

**Excluído:** r...lacionamento para pp...ática de ec...porte. **Sistemas de Informação-Florianópolis**, 2018. Disponível em: <...tps://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/10940> . Acesso em 11 set. 2022. [5]

**Excluído:** vida...ida, prática ...rática de atividades ...tividades físicas ...sicas e esportivas...sportivas, qualidade ...ualidade [6]

**Excluído:** <...tps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2953114>... Acesso em 11 set. 2022. [7]

**Excluído:** sociedade ...ociedade da informação...nformação: possibilidades [8]

**Excluído:** <...tps://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3988649.pdf>... Acesso em 18 set. 2022. [9]

**Excluído:** Marchi... A influência da globalização na inserção do futebol americano no Brasil. **Novos oO...hars sS...ciais**, v. 3, n. 1, p. 127-151, 2020. Disponível em: <...tps://www3.ufrb.edu.br/ojs/index.php/novosolharessociais/article/view/503>... Acesso em 18 set. 2022. [10]

**Excluído:** <...tps://forbes.com.br/brand-voice/2019/08/revolucao-tecnologica-deve-transformar-a-vida-no-mundo/> [11]

FORMULÁRIO DE AVALIAÇÃO SIS ACADÊMICO  
PROFESSOR TCC I - PRÉ-PROJETO

Avaliador(a): Dalton Solano dos Reis

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		
ASPECTOS METODOLÓGICOS	7. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA Os assuntos apresentados são suficientes e têm relação com o tema do TCC?	X		
	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		
	9. ORGANIZAÇÃO E APRESENTAÇÃO GRÁFICA DO TEXTO A organização e apresentação dos capítulos, seções, subseções e parágrafos estão de acordo com o modelo estabelecido?	X		
	10. ILUSTRAÇÕES (figuras, quadros, tabelas) As ilustrações são legíveis e obedecem às normas da ABNT?		X	
	11. REFERÊNCIAS E CITAÇÕES As referências obedecem às normas da ABNT?			X
	As citações obedecem às normas da ABNT?			X
	Todos os documentos citados foram referenciados e vice-versa, isto é, as citações e referências são consistentes?	X		